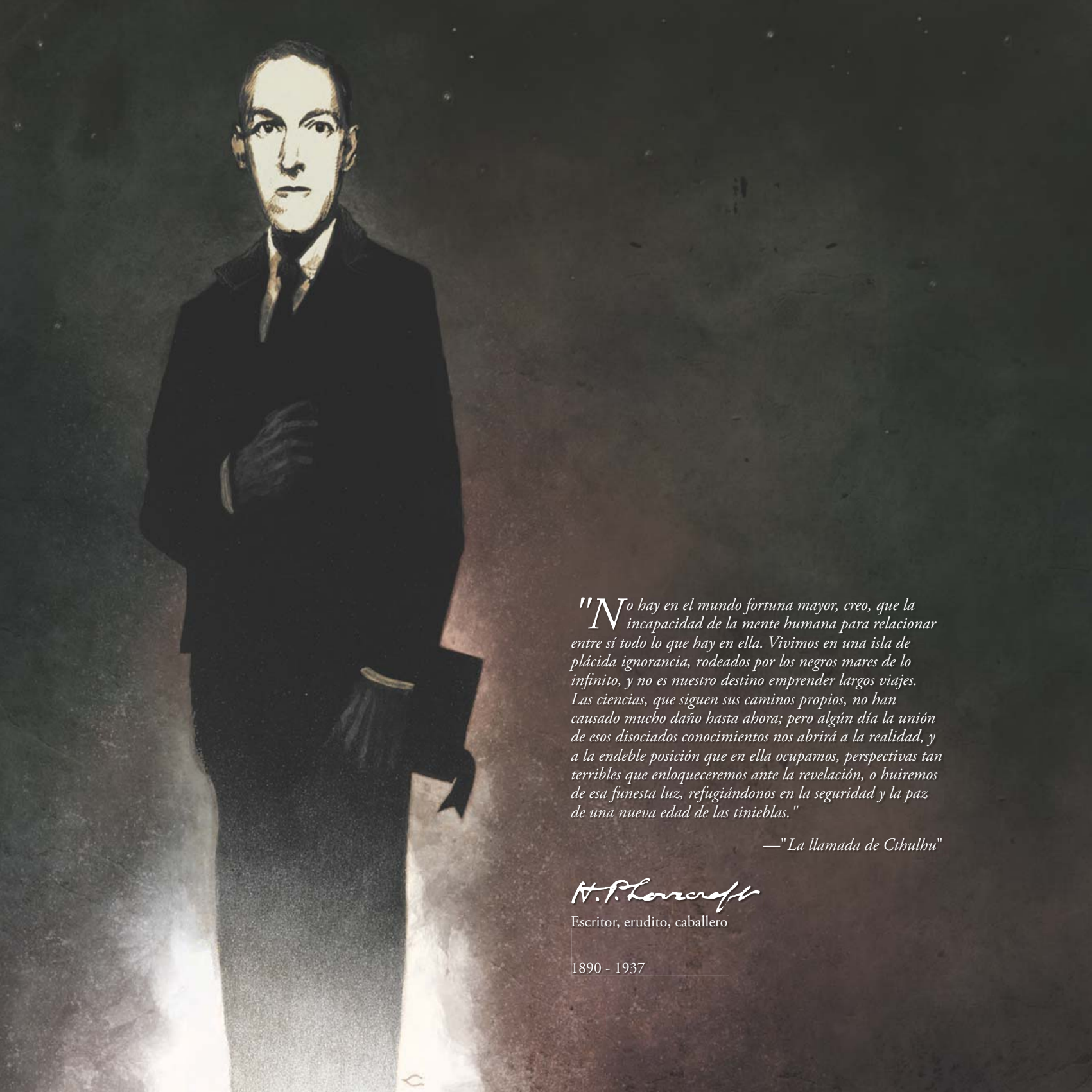
La llamada de Cthulhu



EDGE


Chaosium Inc.
La llamada de Cthulhu
Juego de rol de horror en los mundos de H. P. Lovecraft
EDICIÓN PRIMIGENIA
2011
EDGE



"No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas."

—"*La llamada de Cthulhu*"

H. P. Lovecraft

Escritor, erudito, caballero

1890 - 1937

La llamada de Cthulhu

Juego de rol de horror en los mundos de
H. P. Lovecraft

Créditos

Sandy Petersen
Mayor parte del texto de 1983

y

Lynn Willis
Gran parte del texto actual

Desarrollo: **Charlie Krank** Edición: **Lynn Willis**

Texto e información adicionales
Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon,William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Daniel Harms, Bill Barton y amigos

Chaosium
Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie, Kyle Grutze y varias criaturas extrañas

Edge Entertainment
Traducción: **Gus Díaz**
Revisión: **Estrella del Campo y Gus Díaz**
Revisión adicional: **Miguel Ángel de las Heras**
Textos adicionales: **Gus Díaz y Luis E. Sánchez-Mateos Murat**
Dirección de arte y diseño gráfico: **David Ardila**
Maquetación: **Luis E. Sánchez-Mateos Murat**

Editor
Jose M. Rey

CHAOSIUM INC.

EDGEENT.COM

EDGE

Aclaración a los créditos

Keith Herber escribió los capítulos: "El Necronomicón", "Historia de los Mitos en la Tierra", y "Howard Phillips Lovecraft" y (junto a Kevin A. Ross) "El margen de las tinieblas" y "Principales libros de los Mitos". Mark Morrison (con Lynn Willis) escribió "El baile del muerto". Les Brooks creó los investigadores "listos para jugar" y recopiló datos acerca del equipo y los precios. Kevin A. Ross localizó muchas citas y datos y añadió material y estadísticas. Scott Aniolowski se concentró en las descripciones de los monstruos. Bill Dunn escribió, hace mucho, la "Guía de pérdidas de Cordura". William Hamblin escribió los tres capítulos del profesor Sadowsky que aparecen aquí resumidos como "De rerum supernatura". Michael Tice, Eric Rowe y Shannol Appel reunieron mucha de la actual información sobre Cordura. Shannon Appel también recopiló la sección "Tecnología alienígena" (haciendo uso de algunas invenciones de antiguos suplementos) y realizó una revisión de las secciones de Criaturas, Dioses y Prehistoria de los Mitos. Bruce Ballon (asesor de Chaosium acerca de cuestiones psiquiátricas) amplió con información útil el capítulo de "Cordura y locura", escribió el texto sobre "Incapacitación", las secciones de "Terapias biológicas" y los resúmenes de fármacos y tratamientos. Jan Engan aportó los nuevos libros de ocultismo. Brian Sammons creó las tablas de "Más libros de los Mitos". Sam Johnson escribió la sección "Partidas de torneo" del capítulo del guardián, además de aportar nuevos valores para la "Tabla de armas" y la nota "Modificadores a la investigación en libros", de las "Herramientas del guardián". Los precios y habilidades de la Era Victoriana, así como la descripción de Chaugnar Faugn, el color surgido del espacio y otros, provienen del trabajo de Bill Barton.

Un agradecimiento especial a Alexis G. Diaz, cuyas preguntas dieron lugar, hace años, a la 5.ª edición, y también a John Tarnowski.

Pruebas de juego

En las pruebas de juego de Utah para la versión original de "La llamada de Cthulhu" participaron: Steve Marsh, James Memmot, Wade Round, Paul Work, Scott Clegg, Marc Hatchison, Bill Hamblin y Eric Petersen. Y en las pruebas de juego de Chaosium: Al Dewey (guardián) y, por orden alfabético, Yurek Chodak, Allan Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmbrug, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson y Lynn Willis.

Agradecimientos especiales

Un reconocimiento especial corresponde a los autores originales (sobre todo, Steve Perrin) y al grupo del juego de rol "*Runequest*" de 1978, del que se adaptó la mecánica básica empleada en "La llamada de Cthulhu" (a través del largamente descatalogado "*Basic Roleplaying*" original). Mark Morrison llegó a comentar que, siempre que quiere ver cómo se resuelve algún problema relacionado con acciones físicas en un juego, el primero que consulta es "*Runequest*" (y no es el único que hace eso).

Sandy Petersen, creador de las reglas originales de "La llamada de Cthulhu", trabajó durante mucho tiempo, y con excelentes resultados, en beneficio de su juego. Sandy todavía ejerce una fuerte influencia en él gracias a la meditada austeridad y la excelente sencillez de sus reglas. Todos los que han trabajado en la línea desde entonces han valorado y aprovechado sus palabras.

Call of Cthulhu es una publicación de Chaosium Inc.

Call of Cthulhu (6th edition) copyright ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005 de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu® es una marca comercial registrada de Chaosium Inc.

Cualquier parecido entre los personajes que aparecen en "La llamada de Cthulhu" y personas vivas o muertas de la vida real es una pura coincidencia.

Todo el material relativo a Shudde-M'ell y los chthonians, y todas las demás invenciones de Brian Lumley tal y como se representan en sus obras, específicamente "*The Burrowers Beneath*", se ha utilizado con su permiso. "*Cold Print*" de Ramsey Campbell ©1969 August Derleth. "*The Diary of Alonzo Typer*" de William Lumley y H. P. Lovecraft ©1970 August Derleth. "*The Return of the Lloigor*" de Colin Wilson ©1969 August Derleth. "*Hounds of Tindalos*" de Frank Belknap Long ©1946 Estate of Frank Belknap Long. "*The Return of the Sorcerer*" de Clark Ashton Smith ©1931 The Clayton Magazines Inc. "*The Nameless Offspring*" de Clark Ashton Smith ©1932 The Clayton Magazines Inc. Las citas extraídas de "*The Inhabitant of the Lake*" ©1964 J. Ramsey Campbell. "*The Seven Geases*" de Clark Ashton Smith ©1934 Popular Fiction Publishing Co. "*The Dweller in Darkness*" de August Derleth ©1953 August Derleth. "*Darkness, My Name Is*" de Eddy C. Bertin ©1976 Edward P. Berglund. "*Notebook Found in a Deserted House*" de Robert Bloch ©1951 Weird Tales. "*The Gable Window*" de H. P. Lovecraft y August Derleth ©1957 Candar Publishing Co. "*The Lurker at the Threshold*" de August Derleth ©1945 August Derleth. "*The Rings of the Papalos*" de Donald J. Walsh, Jr ©1971

Créditos de las ilustraciones de la edición original

Las ilustración de Lovecraft de la pág. 2, es de Paul Carrick. Las ilustraciones de las aventuras de las páginas 362 y 383 son de Carla D., el de la pág. 391, pertenece a Dreyfus. Las ilustraciones de los personajes "*listos para jugar*" son de John T. Snyder. Las criaturas y animales incluyen ilustraciones de Tony Ackland, Lori Deitrick, Earl Geier y Tom Sullivan. Las ilustraciones de la sección "Tecnología alienígena" son de Drashi Khendup. La ilustración de la pág. 427 son de Gene Day. Excepto en esta publicación y la publicidad asociada a ella, o a no ser que se acuerde de otro modo, las ilustraciones originales para "*La llamada de Cthulhu*" continúan siendo propiedad de su creador particular y le pertenecen bajo su copyright individual.

Créditos de las ilustraciones originales de la presente edición

Las ilustraciones de la cubierta, del relato, inicio de sección, apartado "La prehistoria de los Mitos" del capítulo "Los Mitos de Cthulhu", el inicio de los capítulos de aventuras, utilidades (a excepción de la "Guía de viaje"), así como las ilustraciones de las páginas 106, 145, 147, 252, 253, 265 (Avatar de Nyarlathotep - Lengua Sangrienta), 297, son de David Ardila.

El relato de las páginas 12-21 y 478-479 ha sido creado exprésamente para la presente edición por David Ardila y Luis Eduardo Sánchez-Mateos Murat inspirados en una idea de Moisés Busanya.

Créditos de las ilustraciones originales de Fantasy Flight Games

Aaron Acevedo, Laurel Austin, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Pascal Blanché, Felicia Cano, Mike Capprotti, Thomas Denmark, Sacha Diener, Katherine Dinger, Matt Dixon, Anders Finer, Guy Gentry, Raya Golden, John Goodenough, Rafał Hrynkiewicz, Uwe Jarling, Tomasz Jedruszek, Andrew Johansen, Michel Koch, Mathias Kollros, Michael Komarck, Kyri Koniotu, Henning Ludvigsen, John Matson, Patrick McEvoy, Jeremy McHugh, Torstein Nordstrand, Hector Ortiz, Terry Pavlet, Nick Percival, Natascha Roeoesli, Lars Simkins, Marc Simonetti, Gregory Szucs, Linda Tso, Brian Valenzuela, Cyril Van Der Haegen, Derk Venneman, Eric Wilkerson, Loïc Zimmerman y otros ilustradores del juego de cartas de La llamada de Cthulhu. Copyright 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. U.S.A.

Queremos agradecer especialmente la ayuda prestada por Mark Schmidt, Steve Horvath, John Grams y Christian T. Petersen. Sin su colaboración, comprensión y paciencia, este libro no hubiera sido como es.

August Derleth. "*The Thing That Walked on the Wind*" de August Derleth ©1933 The Clayton Magazines Inc. "More Light" de James Blish ©1970 AnneMcCaffrey. "*The Salem Horror*" de Henry Kuttner ©1937 Popular Fiction Publishing Co. "*The Treader of the Dust*" de Clark Ashton Smith ©1935 Popular Fiction Publishing Co. "*The Lair of the Star-Spawn*" de August Derleth ©1932 Popular Fiction Publishing Co. "*Zoth-Ommog*" de Lin Carter ©1976 Edward P. Berglund. "*The Seventh Incantation*" de Joseph Payne Brennan ©1963 Joseph Payne Brennan. "*The Horror at Vecra*" de Henry Hesse ©1969 Cryptic Publications. Las obras de H. P. Lovecraft ©1963, 1964, 1965 August Derleth. Se han empleado citas en este libro únicamente a modo ilustrativo.

The Chapel of Contemplation: texto original ©2010 Daniel Harms; mapa original ©2010 Dennis Detwiller. El capítulo "La Capilla de la Contemplación" se editó originalmente en *The Unspeakable Oath* n.º 18 en diciembre de 2010, y se edita en castellano por cortesía de Arc Dream Publishing.

Agradecimientos especiales a: Arc Dream Publishing, Chaosium Inc., Fantasy Flight Games y la Sociedad Teosófica Española.

Se prohíbe la reproducción de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 456 a la 467.

Depósito Legal: SE 289-2014

ISBN: 978-84-96802-99-5

Publicado en 2011 por Edge Entertainment.

Contenidos

I. Sistema de juego

Introducción 25

- Glosario de términos de la Llamada de Cthulhu 33

Los investigadores 37

- Cómo crear tu investigador 38
- Ejemplos de ocupaciones 46
- Apuntes sobre las ocupaciones 48
- La creación de Harvey Walters 52

Reglas y habilidades 55

- Tabla de resistencia 59
- Reglas puntuales acerca de las heridas 62
- Reglas puntuales acerca del combate 66
- Reglas puntuales acerca de las armas de fuego 70
- Tabla de armas 72
- Habilidades y puntuaciones básicas 88

Cordura y locura 91

- Glosario psiquiátrico para la Actualidad 97
- La locura y su tratamiento 98

Ejemplo de juego 104

Magia 107

- Ejemplos de libros de ocultismo 110
- El primer hechizo de Harvey: un ejemplo 115
- Principales libros de los Mitos 118
- Más libros de los Mitos 124

II. Referencia

Los Mitos de Cthulhu 129

- Prehistoria de los Mitos en la Tierra 130

El Necronomicón 137

Howard Phillips Lovecraft 141

De rerum supernatura 147

- Referencias a las entidades de los Mitos posteriores al Clasicismo, por lengua . . 148

Las Tierras del Sueño 155

- Tabla de efectos de las pesadillas 159

Trastornos mentales 163

- Índice de trastornos mentales 165

El saber del guardián 171

- Herramientas del guardián 182
- Una regla especial: el multiplicador de hechizos 184
- Guía de pérdidas de Cordura 185

Criaturas de los Mitos 195

- Monstruos ordenados por tipo 196
- Pronunciaciones de Chaosium de los nombres de los Mitos 197
- Ilustraciones comparativas de tamaños 230

Tecnología alienígena 233

Dioses de los Mitos 241

- Dioses ordenados por tipo 242

Animales y monstruos 285

Personalidades 299

Grimorio de los Mitos 309

- Hechizos de Contacto 316
- Hechizos de Contacto con Dioses . . 317
- Hechizos de Convocación/ Atadura 321
- Hechizos de Encantamiento. 330
- Tabla de creación y uso de portales. . 325
- Hechizos de Llamada/ Expulsión de Dioses. 342

III. Aventuras

El hechizo de la casa Corbitt . . . 359

El margen de las tinieblas 369

El loco de Jenning. 381

El baile del muerto 389

La capilla de la contemplación. . 403

IV. Utilidades

La tierra de Lovecraft: Guía de Arkham. 417

Viajar por tierra, mar y aire . . . 425

- Reglas opcionales: persecuciones . . . 425
- Velocidades y distancias 428

Precios, equipo y servicios 432

- Precios, equipo y servicios de la Era Victoriana 432
- Precios, equipo y servicios de los Años 20 434
- Precios, equipo y servicios de la Actualidad (Años 90). 436

Referencias para guardianes y jugadores. 439

- Desastres, naturales y causados por el hombre. 442
- Sucesos ocultistas, criminales y futuristas 447
- Un siglo y más 451

Investigadores "listos para jugar" 456

- Investigadores de la Era Victoriana 456
- Investigadores de los Años 20. 458
- Investigadores de la Actualidad 459

Tablas y hojas de personaje . . . 460

- Hoja de monstruos 460
- Hoja de personaje (simplificada) . . . 461
- Formulario de telegrama en blanco 461
- Hoja de personaje Era Victoriana 462
- Hoja de personaje Años 20 464
- Hoja de personaje Actualidad. 466

Ayudas de juego 468

Índice 473



Prefacio

Bienvenido a “La llamada de Cthulhu”. Te espera una sorpresa si alguna vez te has sentido cautivado por una historia de fantasmas o fascinado por una película de terror. ¡Atrévete a descorrer el velo que separa a la frágil humanidad del terror que se esconde más allá del tiempo y el espacio! Investiga ruinas olvidadas, bosques prohibidos y amenazas innominadas.

Entra en el mundo de “La llamada de Cthulhu”.

Este juego se publicó por primera vez en 1981 y, ese mismo año, recibió tres de los principales galardones de la industria de juegos norteamericana. Con el tiempo, han ido apareciendo versiones en alemán, español, finlandés, francés, húngaro, italiano, japonés, polaco, etc. Sus suplementos han ganado más de cincuenta premios importantes en los Estados Unidos y otros países y, en 1996, “La llamada de Cthulhu” recibió el Origins Hall of Fame, el galardón de mayor prestigio de la industria.

Mi propia introducción a H. P. Lovecraft tuvo lugar en la niñez, cuando encontré un libro desmenuzado de relatos, impreso para los soldados que cumplieron servicio durante la Segunda Guerra Mundial. Aquella noche, lo leí en la cama y quedé hechizado para siempre. Si te gustan los relatos de Lovecraft, ahora puedes experimentar los Mitos de Cthulhu de una forma diferente. ¿Cómo habrías actuado de estar en el lugar de los héroes de Lovecraft? ¿Hubieras sido capaz de resolver el siniestro misterio de los Whateley? ¿Habrías podido salvar a la humanidad de la pesadilla de los profundos? ¿Podrías hacer frente a los shoggoths sin enloquecer? ¡Ahora puedes descubrirlo!

—Sandy Petersen.

Lovecraft nunca publicó un libro. Siempre envió sus pequeños relatos a periódicos y revistas. Sólo casi treinta años después de su muerte se empezó a reconocer su obra y se empezaron a publicar libros con su trabajo.

Desde pequeño, Lovecraft ya era diferente a los demás chicos de su edad. Su padre se había vuelto un loco violento, y tuvo que ser internado en un sanatorio mental. Su madre no le dejaba jugar con sus amigos porque estos eran de clase baja. Lo tenía aislado, le decía que era muy feo y que nunca llegaría a nada. Howard Phillips podía leer a los tres años y escribir a los seis. Fue su abuelo materno, un importante empresario llamado Whipple Van Buren Phillips, el que alentó a Lovecraft a la lectura mediante los clásicos griegos o libros como "Las mil y una noches", procedentes de su enorme biblioteca. Su género favorito era el policiaco, y por ello creó la "Agencia de detective de Providence" a los trece años, pero pronto se aburrió de ello y volvió a la literatura y a dejar volar su imaginación pensando en extrañas criaturas y extraterrestres, viviendo prácticamente una segunda vida en sus sueños, lo que le valió el apodo de "el soñador de Providence".

Vayan los años de trabajo en este libro dedicados al genio del terror cósmico.

—Jose M. Rey.

Reconocimientos especiales

El material de los Mitos se ha adaptado, en uno u otro momento, a partir de muchas aventuras y artículos, siguiendo una tradición que tiene su origen en el círculo original de escritores alentado por el propio Lovecraft. Después de casi tres décadas, sería una tarea sin sentido intentar indicar quién fue el que hizo cada cosa. Por lo tanto, a continuación solo podemos dar las gracias a los diseñadores de aventuras y colaboradores que hemos tenido desde la publicación de "Las sombras de Yog-Sothoth", el primer suplemento del juego, hasta principios de 1998. Estos son, por orden alfabético:

Chris Adamas, Jamie Anderson, Marion Anderson, Phil Anderson, Scott Aniolowski, Sandy Antunes, Shanon Appel, Ugo Bardi, William A. Barton, Mark Beardsley, Fred Behrendt, Andre Bishop, Michael Blum, Gustaf Bjorsten, Sean Branney, Russell Bullman, Bernard Caleo, James Cambias, K. L. Campbell-Robson, John Carnahan, Yurek Chodak, Stacy Clark, Harry Cleaver, Jacqueline Clegg, John Scott Clegg, Morgan Conrad, Peter Corless, Matthew J. Costello, Alan K. Crandall, Peter Damnseys, Gregory W. Detwiler, Michael DeWolfe, Larry DiTillio, Ralph Dula, William G. Dunn, Chris Dykins, E. C. Fallworth, Phil Frances, D. H. Frew, Geoff Gillan, Ed Gore, Mark Grundy, Owen Guthrie, Nick Haggar, David Hallet, William James Hamblin III, David A. Hargrave, Mark Harmon, Steve Hatherly, Bob Heggie, Erik Herber, Keith Herber, Tony Hickie, Herbert Kike, Kathy Ho, Susan Hutchinson, Marc Hutchison, L. N. Isinwill, Kevin W. Jacklin, Peter F. Jeffery, Sam Johnson, Drashi Khendup, Steve Kluskens, J. Todd Kingrea, Charlie Krank, Michael LaBossiere, Richard T. Launuis, Michael Lay, Nigel Leather, Christian Lehmann, Andrew Lennan, Thomas Ligotti, Jean Lishman, Penelope Love, Toivo Luick, Doug Lyons, Michael MacDonald, Barbara Manui, Wesley Martin, Randy McCall, Paul McConnell, Robert McLaughlin, Kurt Miller, John B. Monroe, Mark Morrison, Scott Nicholson, Gary O'Connel, Jeff Okamoto, Sandy Petersen, Mark Pettigrew, Thomas W. Phinney, Glenn Rahman, Steven C. Rasmussen, Kevin Ross, Liam Routt, Eric Rowe, Marcus L. Rowland, Gregory Rucka, Brian M. Sammons, Justin Schmid, Cyndy Schneider, Janice Sellers, Sam Shirley, John Sullivan, Gary Sumpter, Neal Sutton, Lucya Szachnowski, Michael Szymanski, G. W. Thomas, Michael Tice, Richard L. Tierney, John Tynes, Justin Tynes, Fred Van Lente, Russell Waters, Richard Watts, Chris Williams, Lynn Willis, M. B. Willner, Ian Winterton, Jay J. Wiseman, Elizabeth A. Wolcott, Todd A. Woods, William A. Workman y Benjamin Wright.

David Ardila y Luis E. Sánchez-Mateos Murat, quieren agradecer a todo el equipo de Edge su incondicional apoyo y comprensión en el desarrollo de este proyecto. Estos son, por orden alfabético:

Brant McFarland, Cédric Delobelle, Curro Marín (con los primeros pasos de la maqueta), Darío Aguilar, José Luis Herrera, Moisés Busanya, Nacho Muñíz y en especial a Jose M. Rey por su paciencia la cual se extiende a través de los evos.

Gracias también a Estrella del Campo y Gus Díaz.

Como no, agradecer a nuestros amigos y familiares el cariño y la confianza que han depositado en nosotros.

A mi padre, que me hizo descubrir a Lovecraft y la ciencia ficción en general. Fue en uno de sus libros donde leí mi primer relato lovecraftiano, "El modelo de Pickman".

Gracias, papá.

—Sandy Petersen

A todos los fans de Chaosium; llevamos 30 años publicando libros con la esperanza de que los disfrutéis. También, a aquellos que dedican su tiempo y su energía a popularizar el juego y que son, sin duda, parte de nosotros. Nuestro agradecimiento especial para la gente del Cthulhu Masters Tournament, en especial a Brad Nordstrand, que se arriesgó a ir por delante.

—Con Cordura, Chaosium

A mis jugadores, por animarme a recuperar la afición. Sobre todo a Kike (echaré de menos discutir contigo sobre las reglas).

—Gus Díaz

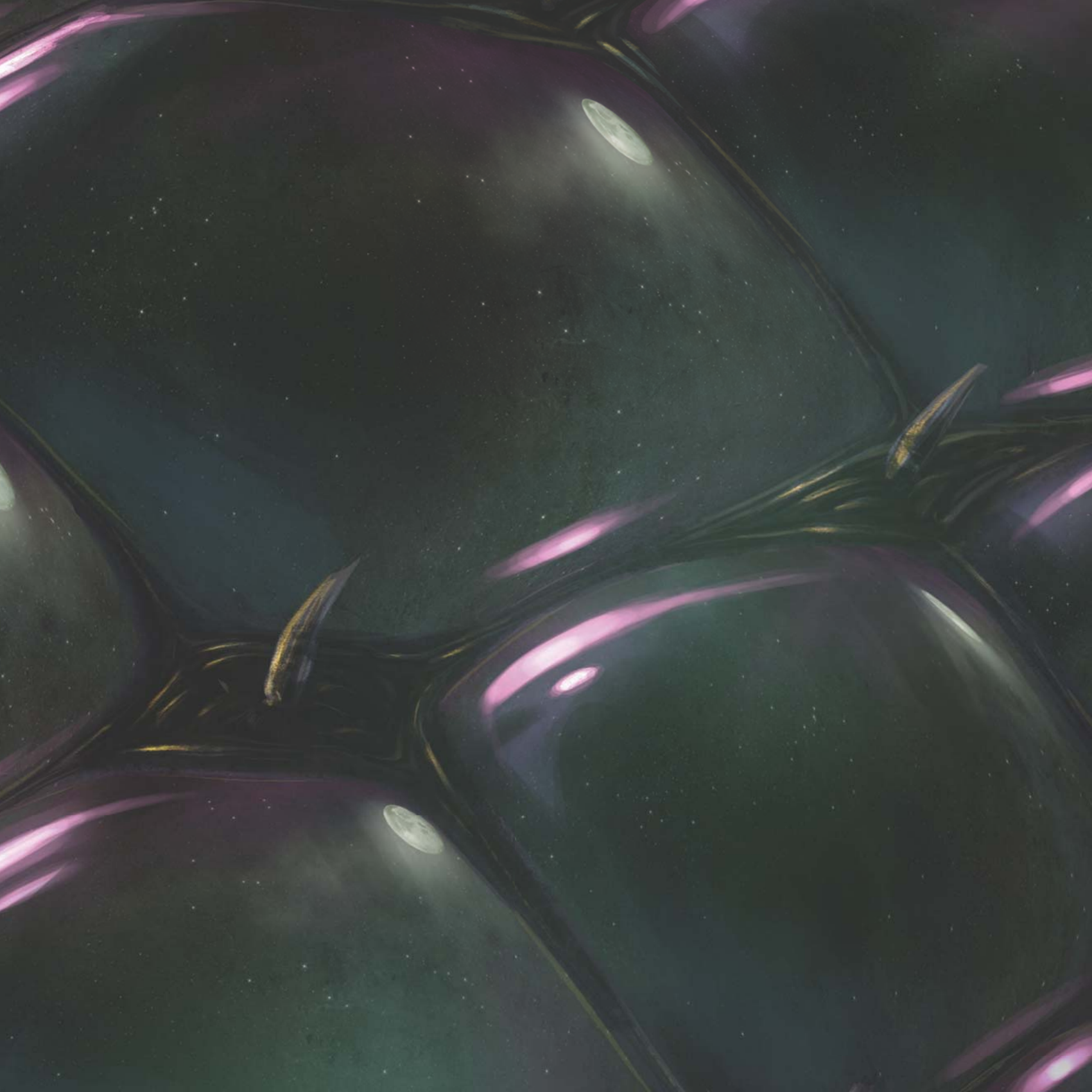


El mínimo conocimiento que provocó en mi mente la aberrante inmensidad del cosmos,

hizo crecer ese sentimiento de pequeñez y desasosiego por la raza humana…




Si ese tremendo vacío existía realmente,
la esperanza y la ignorancia se mostraban sarcásticas,
cerniéndose como una sombra acechante
MÁS allá de toda
comprensión atemporal.




Criaturas, MONSTRUOS ABOMINABLES cuyas formas
no eran peores que sus malsanos movimientos…



Las palabras apenas podían expresar el *espanto* que sentían mis entrañas, tan SOLO mis ojos eran TESTIGOS MUDOS de tal discernimiento…



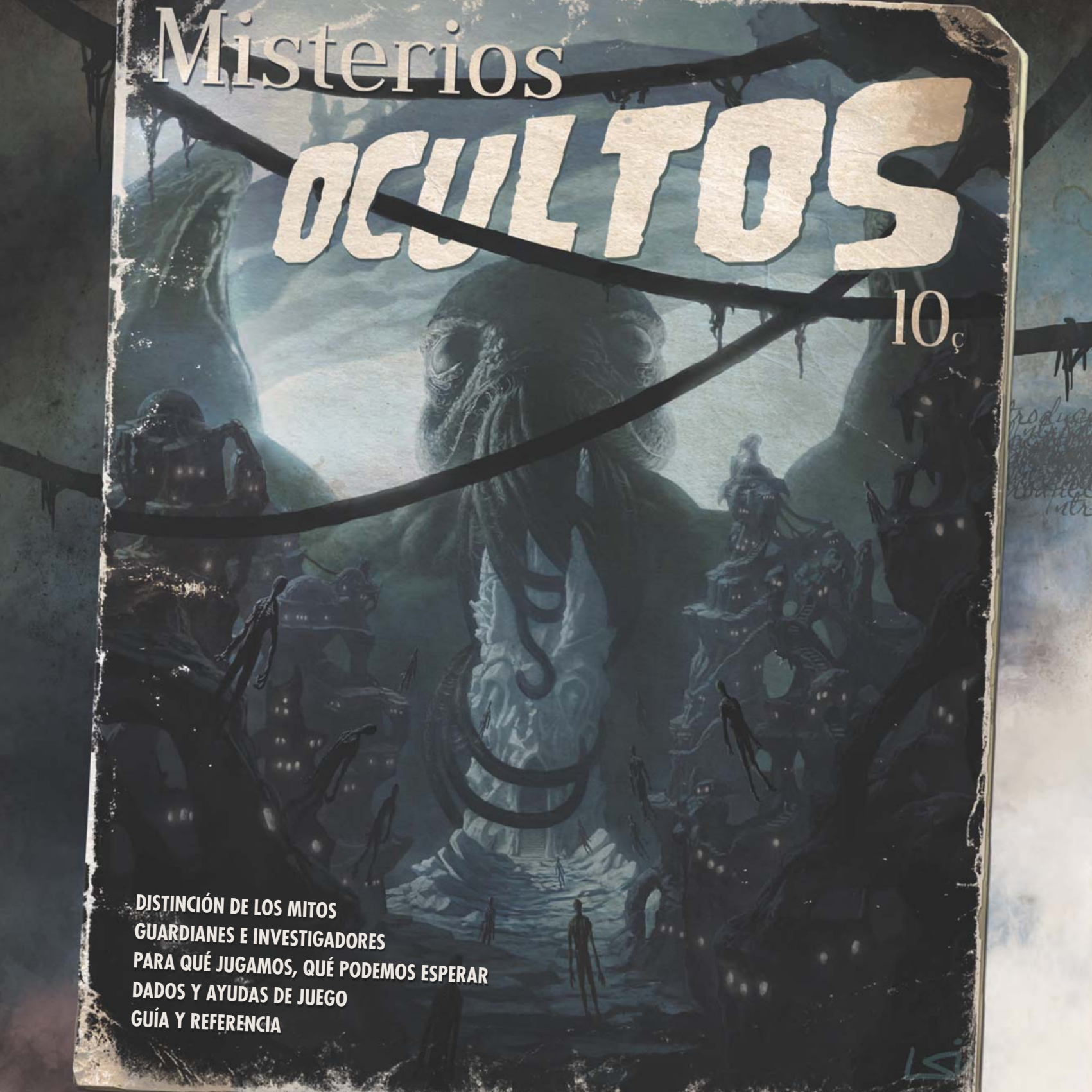

Hay tantos
misterios que
nos oculta el pasado,
y tantos horrores


que harán
languidecer nuestro futuro…
Y nada podrá hacerse por evitarlo…





I. Sistema de juego


Misterios
OCULTOS
10ç
DISTINCIÓN DE LOS MITOS
GUARDIANES E INVESTIGADORES
PARA QUÉ JUGAMOS, QUÉ PODEMOS ESPERAR
DADOS Y AYUDAS DE JUEGO
GUÍA Y REFERENCIA

Introducción

"La llamada de Cthulhu" es un juego de rol de horror basado en la obra de H. P. Lovecraft y otros autores. Lovecraft escribió durante los Años 20 y 30 y se convirtió en una figura de culto antes de morir en 1937. Desde entonces, su valor como autor ha crecido y, hoy en día, se le reconoce como el principal escritor norteamericano de historias de terror del s. XX. Sus relatos van de la más pura ciencia ficción al horror gótico, y su obra de no-ficción incluye una historia de Quebec, el ensayo *"El horror en la literatura"* y una enorme cantidad de correspondencia (de la que la editorial Arkham House ha publicado cinco volúmenes).

El escritor y editor August Derleth acuñó el término "Mitos de Cthulhu", aunque el conjunto de bases argumentales y sugerencias características del mismo ha permanecido como un monumento a Lovecraft. Varias de sus historias tienen como elementos comunes ciertas entidades diabólicas (los primigenios en especial) y libros de saber arcano y gran poder (el más importante de los cuales es el espectral *"Necronomicón"*). Estos Mitos deben su nombre al ente divino "Cthulhu" (*ka-ZU-lu* es la forma más fácil de pronunciarlo, aunque no la mejor), y se ha profetizado que los primigenios, a los que pertenece, traerán la destrucción al mundo cuando "las estrellas estén en posición".

Estos relatos sirvieron de inspiración para otros escritores, la mayoría, protegidos y amigos del propio Lovecraft, que pronto comenzaron a aportar sus ideas a esta mitología. Hoy en día, los herederos literarios de Lovecraft aún escriben historias de Cthulhu.

Este juego continúa con esa tradición. Jóvenes autores de todo el mundo han colaborado o escrito de forma independiente cientos de nuevos libros de aventuras y otros suplementos. Y, además de en inglés, también existen traducciones y suplementos originales en francés, alemán, japonés, italiano, polaco, castellano, etc.

Sin embargo, imitando a Lovecraft, que también escribió relatos excelentes que nada tenían que ver con los Mitos, no todas las aventuras de "La llamada de Cthulhu" necesitan centrarse en estos. Hay gran cantidad de motivaciones horribles y hechos despreciables ajenos a los Mitos de Cthulhu.

Los fundamentos del Juego

Toda partida de "La llamada de Cthulhu" necesita de dos tipos de jugadores. La mayoría interpreta el papel de personajes que intentan resolver algún misterio o situación. En las reglas se les llama "investigadores" porque eso es lo que hacen, no porque se dediquen a ello de forma profesional (los "personajes jugadores" pueden tener cualquier ocupación). Aparte, uno de los jugadores debe ser el "guardián de los arcanos" o "guardián". Este elige la aventura que se va a jugar o crea la trama, prepara y detalla las escenas, describe a las personas con las que se encuentran los investigadores y ayuda a resolver sus acciones. Los jugadores suelen turnarse en el cargo de guardián, ya que requiere una mayor preparación.

Este juego es una interacción que se va desarrollando entre los jugadores (en el papel de personajes que desentrañan un misterio) y el guardián (que les presenta el mundo en el que ese misterio tiene lugar). En su mayor parte, esta interacción consiste en hablar: se esboza una situación o un encuentro y los jugadores le cuentan al guardián lo que sus personajes quieren hacer. Para que las cosas resulten coherentes y el juego sea limpio, el guardián emplea las reglas y les dice si pueden hacer lo que han propuesto y los pasos que deben seguir. Si lo que pretenden resulta imposible, el guardián les cuenta lo que sucede en su lugar. Para resolver los encuentros, se hace uso de los dados ya que, con ellos, todo el mundo es honesto, se añade emoción y se provocan sorpresas, fracasos catastróficos y huidas por los pelos.

Las reglas hacen que el mundo de juego sea comprensible, definen lo que se puede hacer y lo que no y ofrecen una forma objetiva de determinar el éxito y el fracaso.

Los jugadores

A no ser que esté actuando como guardián, cada jugador interpreta el papel de un investigador y, durante la partida, intenta hablar y actuar como lo haría ese personaje. Normalmente, es más divertido crear investigadores que sean totalmente diferentes al jugador en la vida real: un duro investigador privado, un taxista grosero o un diletante millonario vestido de esmoquin.

A veces, un jugador puede interpretar a dos o incluso tres investigadores al mismo tiempo, pero es el guardián quien decide con cuántos está permitido jugar a la vez en la partida. Lo más común es interpretar solo uno.

Como jugador, tienes el deber de interpretar al investigador dentro de los límites de su personalidad y sus habilidades. Esa es la finalidad de un juego de rol. Debes limitar sus conocimientos a los que tendría en la vida real, y para eso pueden ser de gran ayuda las tiradas de habilidad que el guardián solicita durante la partida. Trata de desarrollar la personalidad del investigador de modo que los demás jugadores puedan imaginar lo que haría en una situación específica. Si lo haces bien, dirán: "El bueno de Al... Sabíamos que haría eso".

"La llamada de Cthulhu" estimula las interpretaciones interesantes, porque con frecuencia es necesario tomar decisiones difíciles. Por ejemplo, ¿quemar una granja llena de sectarios es lo correcto, cuando ante los ojos de la ley sería un homicidio? Actuar dentro de los límites de los investigadores estimula la imaginación de los jugadores y es una parte importante del juego.

El guardián

El jugador que actúa como guardián se convierte en el moderador del juego. Ya sea al dirigir una aventura publicada o una de su propia cosecha, debe conocer la trama completa de la historia, presentarla durante la partida e interpretar el papel de las personas corrientes, los individuos siniestros y los monstruos sobrenaturales con los que los investigadores se van encontrando. También tiene la responsabilidad de preparar la aventura sin prejuicios y de hacer que la oposición sea inteligente y adecuada o, de lo contrario, no supondrá un desafío para los jugadores y estos se aburrirán.

El guardián necesita comprender el juego para poder responder a las preguntas de los jugadores y ser capaz de presentar las situaciones adecuadamente. Para convertirte en guardián, lee las reglas sobre creación de investigadores, sistema de juego y Cordura y, después, pasa a la magia y los Mitos de Cthulhu. Las descripciones de los monstruos y los hechizos están en la sección de referencia. Consúltalas cuando sea necesario, ya que no hace falta memorizarlas (eso sería toda una hazaña). Además, hojea el capítulo "El saber del guardián".

A continuación, escoge una de las aventuras cortas de este libro, léela e invita a algunos amigos. Haz que creen juntos sus investigadores (asegúrate de fotocopiar antes suficientes hojas de personaje) o dales los que hay "listos para jugar" al final del libro (solo falta añadirles 60 puntos de habilidad) y que cada uno elija el suyo.

Resúmeles las reglas a los jugadores y facilítales una fotocopia de las tablas del juego que hay al final del libro. Cuando todo esté listo, no te preocupes si cometes errores la primera vez, ya que ese es uno de tus privilegios. Mientras aprendes a crear tus propias aventuras, usa las que hay en este libro o consulta alguno de los suplementos ya disponibles. A menudo, la minuciosidad y la información adicional de las aventuras publicadas resultan de gran ayuda.

Siempre que haga falta, consulta la sección de referencias o el capítulo "El saber del guardián".

Con este manual y algunos dados, ya tienes todo lo que necesitas para jugar.

Para qué jugamos

El propósito de un juego de rol de horror es pasar un buen rato. A pesar de los corazones acelerados y las frentes sudorosas, disfrutar del miedo es parte de la naturaleza humana, siempre que este no sea real. Para algunos, la relajación que sigue al miedo es lo más importante. Para otros, lo es el miedo en sí. "La llamada de Cthulhu" es un vehículo para, primero, asustar y, luego, tranquilizar a los jugadores.

Este juego es también una forma de mostrar la oscura filosofía de Lovecraft acerca de una humanidad capaz de existir pero no de superarse, y su lenguaje, a veces denso y arcaico, que se desenvuelve como las páginas de los antiguos libros de magia que describe en sus obras. Podemos encontrar placer tanto riéndonos de sus ideas y temas como tomándolos al pie de la letra, ya que el propio Lovecraft se burlaba de sí mismo y creaba historias que satirizaban a sus amigos para, después, seguir escribiendo con mayor convicción e intensidad. A medida que vayas jugando a "La llamada de Cthulhu", tu diversión también irá en aumento.

Cooperación

Jugar es algo social. En un juego de rol, varias personas se reúnen para formar una fantasía común que, a menudo, es más fértil e imaginativa que la que una sola persona puede crear.

El trabajo en equipo aumenta las probabilidades de supervivencia del investigador. Una expedición a unas ruinas plagadas de gules tendría problemas si los investigadores no estuvieran dispuestos a curarse entre sí o a alertarse los unos a los otros. Da igual que tu investigador sea un mentiroso o un tipo angelical: deja claro a los otros jugadores cuál es su carácter esencial para que tengan claras sus posibilidades a la hora de reaccionar (los jugadores siempre deben cooperar aunque sus personajes no lo hagan). Los investigadores pueden interpretarse como gente de bien, como auténticos brutos o como se prefiera pero, en un juego de rol, gran parte de la diversión está en la inventiva de los jugadores al interpretar a sus personajes.

Además de lo ya mencionado, también hace falta que haya cooperación entre los jugadores y el guardián. Aunque el guardián controla el mundo y prepara y pone en marcha los detalles, esto sigue siendo un juego para él, y también le gusta divertirse.

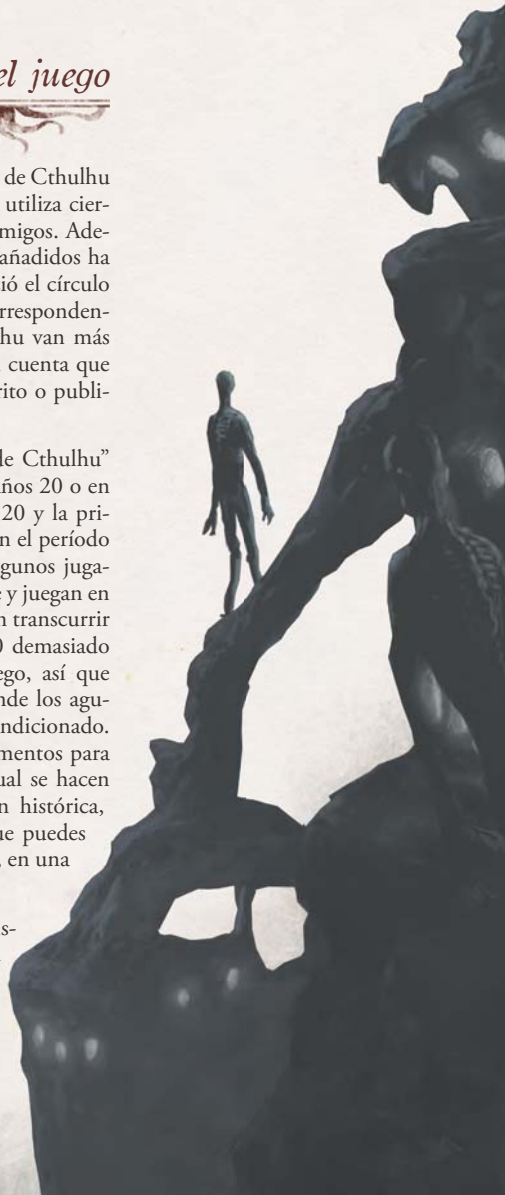
Si los investigadores hacen cosas emocionantes de forma elegante y memorable, tanto el guardián como los jugadores saldrán ganado. En un juego de rol, la única forma de "perder" es interpretar mal a los personajes. Cuando el grupo fracasa en una misión, unas veces puede intentarla de nuevo más adelante y otras surge una aventura distinta que requiere su atención. Pero, en cualquier caso, el objetivo del juego es la interpretación.

Alcance del juego

Este juego se basa en los elementos de los Mitos de Cthulhu ideados por el propio Lovecraft, pero también utiliza ciertos conceptos y creaciones de algunos de sus amigos. Además, desde la edición original, el conjunto de añadidos ha aumentado de forma gradual, al igual que creció el círculo de personas con las que Lovecraft mantenía correspondencia. Sin embargo, aunque los Mitos de Cthulhu van más allá del tiempo y del espacio, hay que tener en cuenta que algunos libros arcanos podrían no haberse escrito o publicado aún en ciertas épocas.

La mayoría de las aventuras de "La llamada de Cthulhu" transcurren en Estados Unidos, ya sea en los Años 20 o en la Actualidad. La segunda mitad de los Años 20 y la primera mitad de los Años 30 se corresponden con el período más productivo de Lovecraft. Sin embargo, algunos jugadores prefieren una época un poco más elegante y juegan en la Era Victoriana (1890), cuyas aventuras suelen transcurrir en Inglaterra. Y otros encuentran los Años 20 demasiado extraños, lentos y escasos en potencia de fuego, así que adelantan las partidas hasta la Actualidad, donde los agujeros de bala pueden servir de ayuda al aire acondicionado. A lo largo de los años se han publicado suplementos para cada una de estas épocas. Aunque en el manual se hacen distinciones cuando se menciona información histórica, ninguna época es mejor que las demás, así que puedes situar tus partidas en la que prefieras o, incluso, en una completamente distinta.

El marco histórico del juego es todo lo realista que puede ser. Durante la Era Victoriana y los Años 20, el mundo y los Estados Unidos eran muy diferentes, y entonces ciertos



comportamientos que muchos considerarían repugnantes hoy en día eran comunes y aceptables. El racismo, la xenofobia, los prejuicios religiosos y la discriminación sexual, tal y como los percibimos actualmente, eran una parte más de la vida y, a menudo, se defendían abiertamente. Las leyes locales, estatales y federales apoyaban de forma sistemática la segregación y la discriminación de cualquier tipo, y los grupos de poder respaldaban tal legislación.

Al escribir tus aventuras, puedes optar por no ser fiel a la historia, si no te parece oportuna, o por incorporar solo algunos elementos históricos a la trama. De hecho, en las aventuras publicadas pueden apreciarse ambos acercamientos. Sin embargo, excluir información acerca de tiempos pasados (o de los nuestros) resulta deshonroso para la memoria de aquellos que valoraron la libertad, la justicia y las oportunidades mucho antes de que naciéramos.

Las expectativas y el juego

"La llamada de Cthulhu" difiere de otros juegos de rol tanto en ambiente como en motivación. En muchos otros juegos, los personajes pueden enfrentarse directamente a los obstáculos y los oponentes, e intentar destruirlos. Sin embargo, en las aventuras de "La llamada de Cthulhu", lo típico es que esa estrategia resulte un desastre. La mayoría de las monstruosidades de otros mundos son tan terribles y, a menudo, tan invulnerables, que optar por un combate abierto casi garantiza un horrible final para los investigadores. Además, una visión fugaz de los horrores más macabros puede sumirlos en la locura. Entonces, ¿qué pueden hacer los jugadores?

Recabar información

En primer lugar, los investigadores deben averiguar a qué se enfrentan. Esto puede incluir visitar la biblioteca, hablar con los habitantes del lugar, tratar de obtener periódicos y diarios de las personas relacionadas con el caso y valorar los rumores que hagan referencia al problema (quizá, con la ayuda de libros arcanos). Para ahorrar tiempo, y siempre que resulte seguro, conviene dividir el grupo para buscar en sitios distintos.

A menudo, los periódicos y los diarios contienen información útil, pero existen muchas otras formas de encontrar datos cruciales, como bibliotecas y hemerotecas, registros civiles locales y estatales, sociedades históricas, hospitales y escuelas, abogados y médicos de cabecera, pastores y sacerdotes o asociaciones privadas como cámaras de comercio. No hace falta preocuparse mucho acerca del lugar adecuado donde buscar y conviene escuchar atentamente al guardián, ya que irá dejando caer las pistas necesarias.

En bastantes ocasiones, las aventuras publicadas incluyen citas, extractos, declaraciones o cartas que el guardián entrega a los jugadores para que las estudien e interpreten. Hay que tener en cuenta que estos materiales siempre incluyen pistas o información potencialmente útil o, de lo contrario, no se entregarían.

Los investigadores deben preguntar a los residentes con delicadeza, intentar trabar amistad con los personajes no jugadores que conozcan y tener en cuenta lo que estos tengan que decir ya que, aunque no sepan nada, podrían resultar de utilidad en el futuro. En su papel de "investigadores de lo sobrenatural", los personajes deben proceder con precaución e intentar conseguir aliados, porque nadie sabe lo que podría haber ahí fuera.

Investigar la escena

En la escena de una investigación o de un fenómeno extraño, los investigadores deben peinar el lugar en busca de pistas, mirar en escritorios y cómodas, inspeccionar la ropa y las pertenencias de las víctimas e intentar hacerse una idea de lo que ha sucedido. Si hay alguna información importante, el guardián debe tener paciencia con las preguntas y las tiradas de los jugadores pero, si no hay nada que encontrar, debe advertírselo. En cualquier caso, el modo de expresar las preguntas y las respuestas puede ser importante.

Después de una situación de peligro, el grupo debe tomar precauciones y permanecer unido, ya que algo igual de malo (o peor) podría volver a suceder. Si el peligro reaparece, y no resulta fácil de manejar, no hay que temer salir corriendo. Los pies de los investigadores son sus mejores amigos, y siempre pueden volver más tarde a la escena.

Idear un plan

Cuando los investigadores tengan clara la situación, deben idear un plan para resolver el problema. Los jugadores novatos no han de dar por supuesto que el peligro es demasiado grande para poder hacerle frente, ya que cualquier guardián competente intentará equipararlo a las capacidades de sus personajes o, al menos, les dejará claro que están en inferioridad de condiciones.

Si todo acaba en desastre y los horrores sobrenaturales arrollan al grupo, los investigadores que aún puedan deben huir y dejar la aventura como "una historia que es mejor no contar". Si el guardián está de acuerdo, los jugadores pueden intentar resolver la aventura más adelante, cuando sientan más confianza y tengan una mayor capacidad para controlarse. Por supuesto, el guardián también está en su derecho de reforzar los monstruos y los peligros: al fin y al cabo, el horror también ha dispuesto de más tiempo para fortalecerse.

Usar la cabeza

La forma más barata y segura de salir victoriosos es usar la cabeza. En muchas aventuras publicadas, existe alguna forma de que los investigadores resuelvan el problema, o hagan que desaparezca, sin apenas recurrir al combate, aunque para ello deban arriesgar su Cordura.

Como norma general, conviene combatir solo contra aquellas criaturas que hayan realizado ataques físicos. En cualquier otro caso, suele ser más fiable un método alternativo como repetir las palabras del manuscrito, romper el espejo hacia el que conducen las huellas, fundir la horrible estatuilla, etc. Si los investigadores se encuentran con un demonio espeluznante en el pozo desvencijado de una mina, no necesitan bajar de nuevo para que este los devore o los vuelva locos de forma definitiva. En lugar de eso, pueden prenderle fuego a las vigas, dinamitar el pozo o verter hormigón a través de la entrada y enterrar la amenaza, quizás para siempre.

Investigadores diferentes

¿Alguno de los investigadores está especializado? Por ejemplo, uno de ellos puede ser un sabio profesor que conoce otros idiomas, sabe descifrar manuscritos arcanos y puede recopilar hechizos enajenadores con los que devolver a esos horrores antiguos al lugar del que vinieron. Sin embargo, este tipo de personaje es de poca utilidad en un combate y, generalmente, tiene pocos puntos de Cordura debido a su estudio intensivo de los Mitos.

Un ejemplo opuesto puede ser un tipo duro capaz de luchar con los puños o con armas de fuego. Un personaje así debe dejar los aspectos más extraños de los Mitos a otros y hacer las veces de guardaespaldas y explorador, aunque también puede resultar útil con la policía o los gánsteres.

Otro ejemplo es un investigador capaz de hacer cosas, alguien que conduce muy bien y, quizá, también pilota aviones, sabe realizar reparaciones mecánicas y eléctricas y es un "mago" con las cerraduras. O un investigador callejero que conoce a los prestamistas y los vagabundos de la ciudad, y tiene labia suficiente como para mantener buenas relaciones con ellos.

Existen muchos tipos de investigadores. Aunque por separado los personajes no pueden aprender a hacerlo todo o estar preparados para todas las circunstancias, juntos pueden formar un grupo equilibrado y hacer frente a las aventuras de forma que queden compensadas sus deficiencias individuales.

Jugadores con varios investigadores

Saber que nadie es capaz de hacerlo todo obliga a que haya el mayor número posible de investigadores ocupándose de un caso, pero al guardián puede no gustarle lidiar con hordas de personajes que se mueven a toda prisa, miran debajo de todas partes y hacen docenas de preguntas al mismo tiempo.

Aunque a algunos jugadores no les atrae la idea de interpretar más de un investigador, otros pueden manejar dos o tres a la vez sin problemas. Si el guardián lo permite, y a todo el mundo le parece bien, cada jugador puede interpretar dos investigadores. Esto amplia la variedad de habilidades y experiencias y, además, impide que alguien se quede fuera de la partida si uno de sus personajes se vuelve loco o resulta herido de gravedad. Además, si el grupo se divide, cosa que nunca debe suceder cuando hay peligro ("Vosotros vigilad el avión mientras nosotros buscamos en la cueva"), cada jugador puede tener investigadores en ambos sitios, de modo que nadie se aburra. Al fin y al cabo, la gente ha venido a jugar.

Evitar los tiroteos

Cada grupo tiene su propio espíritu y distintas costumbres. Si los gánsteres y los espías extranjeros son elementos comunes en la campaña, probablemente, todos los personajes porten armas ocultas para defenderse. Y, en las aventuras de la Actualidad, la cantidad y la abundancia de armas devastadoras casi obligan a llevar una al cinto. Por el contrario, si en la campaña los investigadores dedican la mayor parte del tiempo a estudiar los misterios más espeluznantes de los Mitos de Cthulhu, el único uso que pueden darle a una pistola es el de pegarse un tiro antes de volverse locos para siempre.



La forma más barata y segura de salir victoriosos es usar el cerebro

Si lo necesitan, los jugadores pueden llevar montones de armas de fuego, pero no deben depender de ellas, ya que la mayoría de los monstruos poderosos son inmunes a los disparos, las explosiones y demás. Estas criaturas alienígenas provienen de pozos del tiempo y el espacio muy distintos de los nuestros. Si el plan es "disparar hasta que nada se mueva", fracasará, así que es mejor probar otra cosa desde un principio.

Además, los tiroteos suelen atraer a la policía, a la milicia estatal, a los federales y a cualquiera que esté relacionado con la ley y el orden. Si a los investigadores se les ocurre asesinar al sacerdote local de Yog-Sothoth antes de convencer a la policía de que es algo necesario, los detendrán e interrogarán sin lugar a dudas, los encarcelarán casi con total seguridad y, probablemente, acabarán en el corredor de la muerte.

Por último, un guardián observador no tardará en darse cuenta de que, si la solución de los investigadores a todas las dificultades es ponerse a pegar tiros, muchos personajes no jugadores pueden reaccionar del mismo modo, y tres o cuatro adoradores de Yig armados hasta los dientes pueden ser demasiado para ellos. En "La llamada de Cthulhu", al igual que en el mundo real, las armas de fuego son letales, así que conviene evitarlas.

Ayudas de juego

Para jugar a "La llamada de Cthulhu", solo se necesitan este libro y algunos elementos adicionales, como dados, papel, lápices y goma de borrar. Sin embargo, también pueden utilizarse otras ayudas para que el juego sea más divertido o profundo, o conseguir que la gente se concentre en la acción o comprenda más fácilmente una situación determinada.



Los dados y las tiradas importantes

Alguien que sea nuevo en el mundo del rol puede no haber visto nunca otros dados que los de seis caras, pero en estos juegos se usan dados muy variados que se venden en tiendas especializadas.

En "La llamada de Cthulhu" se usan principalmente tres tipos de tiradas (que se abrevian como D100, D8 y D6) para medir el éxito en el uso de una habilidad, averiguar cuántos puntos de vida se pierden por un ataque o un accidente, generar los investigadores, etc. Los dados que se usan para estas tres tiradas también sirven para obtener resultados de D20, D10, D5, D4, D3 y D2.

La letra "D" representa la palabra "dado" o "dados", y el número que va tras la "D" indica un intervalo de resultados aleatorios. Por ejemplo, D8 sirve para generar resultados aleatorios del 1 al 8, y D100, para generar resultados del 1 al 100. Generalmente, cuando se lanza un solo dado de un tipo concreto, se añade un "1" delante de la "D"; por ejemplo, 1D6. Por conveniencia, los jugadores suelen usar sus propios dados.

D100 (dados de porcentaje)

Los dados de porcentaje (D100, o "tirada de porcentaje") son dos dados de 10 caras que, normalmente, se lanzan a la vez y son de colores distintos para poder diferenciarlos. La mayoría están numerados 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Para averiguar el resultado, se leen los números que quedan en la cara superior de cada dado.

Uno de los dados se lee como las decenas y el otro, como las unidades, y hay que indicar cuál de los dos corresponde a las decenas antes de tirar. De este modo, un resultado de 2 y 3 se lee como 23, un resultado de 0 y 1 se lee como 1, y un resultado de 1 y 0 se lee como 10. Si el resultado es 00, se lee como 100.

D8 (dado de ocho caras)

Este dado tiene ocho caras, numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Se lee el número que queda en la cara superior.

D6 (dado de seis caras)

Este es el que la gente normalmente relaciona con la palabra "dado". Un D6 tiene seis caras, numeradas 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Se lee el número que queda en la cara superior.

D4 (dado de cuatro caras)

Algunos tienen cuatro caras y otros tienen ocho. En los de ocho, se lee el número que queda en la cara superior y, en lo de cuatro, el número que queda perpendicular a la base.

Otras tiradas

En ocasiones, los jugadores pueden usar tiradas de D100, D8 y D6 para simular resultados de tiradas de D20, D10, D5, D4, D3 y D2. Sin embargo, en las tiendas también hay dados de 20 y 4 caras, que resultan mucho más satisfactorios.

- Para el D20, se lanza un dado de 10 caras y otro de 6. Si el D6 marca 1, 2 o 3, el resultado es lo que marque el D10 (un 0 corresponde a 10). Si el D6 marca 4, 5 o 6, se añade 10 al resultado del D10.
- Para el D10, se lanza uno de los dos dados de porcentaje.
- Para el D5, se lanza un dado de D10 y se divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba: 1 o 2 = 1, 9 o 0 = 5.
- Para el D4, se lanza un D8 y se divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba. 1 o 2 = 1, 7 u 8 = 4; o se lanza un D6 y se repite la tirada si sale 5 o 6.
- Para el D3, se lanza un D6 y se divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba: 1 o 2 = 1, 5 o 6 = 3.
- Para el D2, se lanza un D6 y se divide el resultado entre tres, redondeando hacia arriba: 1, 2 o 3 = 1, 4, 5 o 6 = 2.

Variaciones

A veces, en las reglas o en una aventura, una indicación correspondiente a una tirada de dados va precedida de un número. Esto indica que hay que lanzar más de un dado de ese tipo y sumar los resultados. Por ejemplo, 2D6 significa que deben sumarse los resultados de dos dados de 6 caras. Si no dispones de suficientes dados para lanzarlos a la vez, haz las tiradas necesarias con los que tengas y suma los resultados.

En ocasiones aparecen otras cantidades que se añaden a una tirada de dados. Por ejemplo, 1D6 + 1 significa que el número que sigue al signo "+" debe añadirse al resultado del D6. En este caso, el resultado final sería 2, 3, 4, 5, 6 o 7.

En algunos casos se requiere lanzar dados diferentes a la vez. Si las garras de un monstruo hacen 1D6 + 1 + 2D4 puntos de daño, se hace una tirada con los tres dados requeridos, se suman los resultados y se añade 1 al total. La indicación *"+ bd"* tras el "daño del ataque" es un recordatorio para que el guardián añada la bonificación al daño particular de la criatura ya que, en las descripciones de los monstruos, solo aparece la media de cada especie.

La hoja de personaje

Los jugadores deben anotar todos los datos de sus investigadores en la hoja de personaje, que se encuentra al final del libro lista para fotocopiar, y también puede descargarse desde el sitio web: **www.EdgeEnt.com**. Existen versiones diferentes para la Era Victoriana, los Años 20 y la Actualidad. La hoja de personaje incluye todo lo necesario para que los investigadores puedan desentrañar los misterios del juego, y en el siguiente capítulo se explica cómo rellenarla.

Miniaturas

"La llamada de Cthulhu" puede jugarse de forma enteramente verbal, sin miniaturas ni más parafernalia que los dados y las hojas de personaje. Sin embargo, algunos opinan que las miniaturas, los marcadores y las fichas sirven para enfocar la acción y "conectar" la imaginación de todos los jugadores. Colocar a los investigadores siguiendo un "orden de marcha" sirve para comprobar quiénes pueden susurrarse entre sí y quiénes deben gritar, qué investigadores de la retaguardia pueden intentar escuchar a los perseguidores o quiénes pueden caer en una trampa. Los jugadores y el guardián deben decidir qué forma de jugar les parece más divertida.

Sin embargo, el uso de miniaturas incrementa el número de preguntas relativas a qué áreas están al descubierto en caso de tiroteo, o si uno de los investigadores puede aplicarle a otro los Primeros auxilios durante este asalto o debe esperar al siguiente. Los jugadores también hacen más preguntas del tipo "¿Qué es lo que vemos con la linterna?" y "¿Dónde has dicho que está el elefante?". Esto aporta una naturaleza "física" al juego que algunos consideran una intromisión. En cualquier caso, los trozos de cartulina, los bolígrafos, las fichas de otros juegos y las figuras de plomo pueden utilizarse de forma intercambiable, siempre que el guardián y los jugadores los encuentren satisfactorios.

Los accesorios pueden añadir dramatismo a la partida o terminar pareciendo ridículos, ya que algunos jugadores no pueden imaginar que un archivador sea otra cosa que un archivador. Sin embargo, otros disfrutan, y se felicitan entre sí, al usar accesorios para maquetas de trenes, decoraciones para pasteles, objetos extraños sacados de cajas de herramientas, piezas de casas de muñecas, fragmentos rotos de juguetes desechados o los restos de una maqueta de plástico y, además, afirman que estos pueden aportar interesantes posibilidades de despliegue, tácticas y uso de habilidades particulares a una situación que, de lo contrario, resultaría insulsa.

Las figuras diseñadas para juegos de rol son miniaturas de plomo, de unos 25 milímetros de alto y con una peana para tener más estabilidad, que pueden conseguirse en gran cantidad de tiendas especializadas o pedirse por correo. Sin embargo, mucha gente emplea figuras de plástico, que son más baratas y resultan igualmente útiles, aunque no estén pensadas para jugar a rol. Es imposible disponer de todas las miniaturas adecuadas que una aventura puede requerir, así que es normal sustituir unas por otras.

Usen o no figuras, a menudo los guardianes dibujan en un papel un croquis del área que están explorando los investigadores y apuntan la escala. Después, cuando la acción empieza a transcurrir en "asaltos de combate", algunos pasan a usar las miniaturas y vuelven a realizar el croquis a una escala más pequeña.

Los jugadores pueden utilizar papel cuadriculado para cartografiar las ruinas o los edificios viejos.

Glosario de términos de La llamada de Cthulhu

ASALTO, ASALTO DE COMBATE[1]

Es una unidad elástica de tiempo de juego durante la cual se comparan los movimientos y el uso de armas y habilidades. Dentro de un asalto, las acciones se resuelven según el orden de DES, del valor más alto al más bajo.

ATAQUE PERSONAL

Cabezazo, Patada, Presa o Puñetazo. En cada asalto de combate, cualquier humano desarmado puede llevar a cabo uno de estos cuatro ataques de cuerpo a cuerpo. La habilidad "Artes marciales" puede duplicar el daño que causan los ataques personales.

AVENTURA, ESCENARIO, HISTORIA

Es una narración organizada y planificada especialmente para usarla en un juego de rol. Suele incluir una sucesión de acontecimientos, descripciones de personajes, reglas y hechizos especiales, y otros detalles que pueden resultar útiles e interesantes para los investigadores.

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Es una modificación que se aplica a los ataques de cuerpo a cuerpo.

CARACTERÍSTICA

Para crear un investigador, se realizan las tiradas de ocho de sus nueve características: Fuerza, Destreza, Inteligencia, Constitución, Apariencia, Poder, Tamaño y Educación. Las características determinan las capacidades fundamentales del personaje y apenas afectan a la posibilidad de aprender una habilidad o de llevar a cabo un uso efectivo de la misma.

CATEGORÍAS DE HABILIDAD

Son cinco grupos a los que pueden pertenecer las distintas habilidades: (C) Comunicación, (F) Físico, (I) Intelecto, (M) Manipulación y (P) Percepción. Consultar "Categorías de habilidad" en la sección "Herramientas del guardián".

COR O CARACTERÍSTICA COR

Cordura. Esta característica equivale al POD × 5 del personaje y solo cambia si lo hace el valor de POD.

CORDURA

Cualquier personaje está cuerdo a no ser que sus puntos de Cordura sean 0, o que el guardián haya anunciado que, debido a un trauma mental, sufre una locura temporal o indefinida. Consultar "Locura" más adelante.

CTHULHU

Se pronuncia "*ka-ZU-lu*" en lengua "chaosiumesa". Su obscena y gigantesca mole yace dormida en la terrorífica ciudad sumergida de R'lyeh para alzarse de nuevo "cuando las estrellas estén en posición". Cthulhu, que es uno de los primigenios y tiene muchos adoradores en la Tierra, fue creado por H. P. Lovecraft en sus relatos y, desde entonces, ha estado presente o ha sido detallado en cientos o miles de historias de otros autores. El relato de Lovecraft "La llamada de Cthulhu" es el que mejor lo describe.

CUERPO A CUERPO

Es una variedad de lucha o un tipo de ataque con un arma que se impulsa por la fuerza muscular, como una espada. Los ataques personales, como Puñetazo, son también ataques de cuerpo a cuerpo.

CURACIÓN

Un éxito al aplicar los Primeros auxilios ayuda a recuperar 1D3 puntos de vida de forma inmediata. Un investigador también se cura de forma natural y recupera 1D3 puntos de vida por cada semana de tiempo de juego. Si, además, ingresa en un hospital, puede recuperar 1D3 puntos de vida adicionales. Por lo tanto, en condiciones óptimas, un investigador puede recuperar un total de 3D3 puntos de vida en la primera semana.

DAÑO

En el juego, se dice que los ataques y los accidentes "hacen daño"; es decir, que causan heridas o lesiones. Para reflejar esto, se restan puntos de vida a los personajes que sufren los accidentes o reciben los ataques.

DESMAYARSE

Posible efecto de la locura temporal. Siempre ha estado mal visto que alguien se desmaye, pero los personajes de Lovecraft también lo hacían. Si tu investigador es demasiado duro como para desmayarse, quizá pueda cargar con aquellos que no lo sean tanto.

DIOSES EXTERIORES

Son los gobernantes del universo, pero, afortunadamente, están tan ciegos a todo excepto a sí mismos, y son por ello tan arbitrarios, que se asemejan a las fuerzas de la naturaleza. Tan solo Nyarlathotep, su mensajero, parece mostrar inteligencia, percepción e intenciones.

(1) N. del T.: *"turno" y "turno de combate" en las anteriores ediciones en castellano.*

EMPALAR

Equivale a obtener, en una tirada de porcentaje, un resultado igual o inferior a la quinta parte de las probabilidades de éxito del personaje en un ataque con un arma capaz de empalar. El ataque en cuestión resulta especialmente certero y, en consecuencia, se hacen dos tiradas de daño y se suman los resultados. Por extensión, muchos guardianes aceptan la posibilidad de "empalar" como algo propio de cualquier tirada de habilidad, así que obtener la quinta parte o menos de las probabilidades de éxito del investigador siempre implica que su ejecución es especialmente buena.

ÉXITO

Para tener éxito en una tirada de porcentaje, el resultado debe ser igual o inferior a las probabilidades del personaje (que pueden variar). Un resultado de 01 en 1D100 es el mejor posible. Consultar también "Pifia".

GUARDIÁN

Es la persona que dirige la partida, conoce los secretos de la trama, describe las situaciones y los personajes no jugadores, y determina qué habilidades y tiradas son aplicables.

HABILIDAD

Se trata de una técnica, una aptitud física o un conocimiento que está disponible para los investigadores, pues se relaciona especialmente con sus actividades. Muchos personajes no jugadores disponen de habilidades desconocidas para los investigadores. Estas no son componentes esenciales del juego y existen únicamente a título informativo para el guardián, así que no están disponibles para los personajes jugadores.

HORROR

Se trata del miedo y la repugnancia entremezclados; un sentimiento que no solo percibe la amenaza, sino también que esta implica una intensa iniquidad o perversidad, y que produce una sensación de maldad. Como género, Lovecraft llamó al horror sobrenatural "la literatura del terror cósmico" y dijo: "No se puede encontrar una muestra mayor del tenaz vigor del género que el impulso que, de vez en cuando, lleva a escritores tan dispares a probar suerte con el mismo... Como si quisieran liberar sus mentes de ciertas formas fantasmales que, de lo contrario, los atormentarían".

INCONSCIENCIA

Cuando un personaje alcanza los 0 puntos de magia o se queda con 2 o menos puntos de vida, cae inconsciente. Eso mismo le sucede a cualquier personaje que pierde por una misma herida o golpe la mitad o más de los puntos de vida que le quedan (a no ser que el jugador obtenga en 1D20 un resultado inferior a su CON). La inconsciencia puede durar desde un solo asalto de combate hasta el tiempo necesario para regenerar, al menos, 1 punto de magia o alcanzar los 3 puntos de vida, según corresponda. Una tirada con éxito de Primeros auxilios o de Medicina puede hacer que un personaje recupere antes el conocimiento.

INTERÉS PARTICULAR

Al crear su investigador, el jugador puede asignar a las habilidades que quiera tantos puntos como el equivalente a la INT × 10 del personaje.

INVESTIGADOR

Es un término de juego para referirse a un personaje jugador.

LOCURA INDEFINIDA

Cuando un investigador pierde un 20% o más de sus puntos de Cordura en una hora de tiempo de juego, obtiene una locura indefinida que dura 1D6 meses (o el tiempo que el guardián crea conveniente).

LOCURA PERMANENTE

Cuando los puntos de Cordura de un investigador llegan a 0, este se vuelve loco de forma permanente y no se puede volver a jugar con él.

LOCURA TEMPORAL

Un investigador sufre un grave trauma emocional si pierde 5 o más puntos de Cordura como consecuencia de una sola tirada. El jugador debe lanzar 1D100. Si el resultado es igual o inferior a la INT × 5 de su investigador, este comprende perfectamente lo que ha presenciado y se vuelve loco durante un corto periodo (consultar las tablas del capítulo "Cordura y locura").

MARCA, MARCA DE EXPERIENCIA, MARCA DE HABILIDAD

Si un investigador tiene éxito en el uso de una habilidad y el guardián dice algo parecido a "puedes marcártela", el jugador debe poner una marca en el recuadro que hay a la izquierda de la habilidad en la hoja de personaje. Las habilidades mejoran en incrementos de 1D10 puntos, pero hay que esperar a que el guardián dé permiso para realizar las tiradas de experiencia (normalmente, al final de la aventura).

MEDICINA

Es una habilidad que permite recuperar inmediatamente 1D3 puntos de vida a un personaje herido o enfermo y, además, duplica la curación natural, siempre que se permanezca bajo atención médica.

MITOS DE CTHULHU

Los Mitos están integrados por los dioses, las entidades, los monstruos y los conocimientos de un universo superior. En contraste con lo que los meros humanos pensamos, estos representan la verdad acerca de todas las cosas.

NECRONOMICÓN, EL

Este volumen, que se escribió en el s. VIII y cuyo título original en árabe era "*Kitab al-Azif*", es el libro más poderoso que se conoce acerca de los Mitos de Cthulhu. En sus páginas se detallan muchos hechizos, se describen lugares de otros mundos y se revelan terribles secretos, y los que lo han leído dicen haberse visto empujados al borde de la locura.

OCUPACIÓN

La ocupación muestra a qué se ha dedicado un investigador hasta que inicia sus aventuras, pero en ningún caso determina cómo debe actuar. Al crear un investigador, este obtiene un número de puntos para repartir entre las habilidades de su ocupación igual a su EDU × 20.

PARADA

Una vez por asalto, un personaje puede intentar efectuar una parada para bloquear o desviar un ataque de cuerpo a cuerpo. Para determinar si una parada se realiza con éxito, hay que hacer una tirada de ataque con el arma utilizada, pero es obligatorio indicar al principio del asalto a quién se quiere parar.

PERCENTIL

En términos de juego, un percentil es cada una de las cien partes iguales en las que se divide un todo. Los percentiles pueden sumarse o restarse entre sí. Por ejemplo, si a 60% le restamos 10 percentiles, obtenemos un resultado de 50%, mientras que si a 60% le restamos un 10%, el resultado es 54%.

PIFIA

Un resultado de 00 en 1D100 siempre es un fallo automático (quizá, uno catastrófico).

PORCENTAJE

En este juego, muchas tiradas de dados se hacen con 1D100 (la "tirada de porcentaje"). Todas las habilidades están expresadas en forma de porcentaje y los personajes no pueden incrementar sus puntuaciones en ellas por encima de 99% (un resultado de 00 es siempre un fallo automático).

PSICOFÁRMACOS

Hoy en día, siempre y cuando un investigador se lo pueda permitir y sea capaz de obtenerlos, es posible usar determinados fármacos para que el jugador se libre de tener que interpretar los síntomas provocados por la angustia mental. Sin embargo, esta medicación no inmuniza al personaje frente a pérdidas posteriores de Cordura.

PUNTUACIÓN BÁSICA

Es el porcentaje que un personaje inexperto tiene de usar con éxito una habilidad que desconoce. Algunas habilidades no pueden llegar a utilizarlas correctamente los personajes inexpertos y, por eso, tienen una puntuación básica de 1%. Por el contrario, todo el mundo es bastante capaz de tener éxito en el uso de otras habilidades, como Trepar, y, por ello, estas tienen puntuaciones básicas más altas.

PRIMEROS AUXILIOS

Esta habilidad puede hacer que un personaje herido recupere 1D3 puntos de vida de manera inmediata.

PRIMIGENIOS

Estas entidades o fuerzas son los "semidioses" de los Mitos de Cthulhu. Todos ellos son, por igual, descuidados, arrogantes y extremadamente maléficos, pero poseen fabulosos poderes, y algunos humanos pueden verse tentados a adorarlos. A cambio de que se les ayude a recuperar el control sobre nuestro mundo o de que se les abra una puerta hacia él, los primigenios son capaces de prometer grandes cosas a sus adoradores humanos.

PSICOANÁLISIS

Se trata de una habilidad terapéutica que alivia temporalmente los efectos de la locura temporal y, con el tiempo, también puede ayudar a recuperar puntos de Cordura a los pacientes.

PUNTOS DE CORDURA

Aparecen en el recuadro "Puntos de Cordura" de la hoja de personaje. Su valor comienza siendo igual al de la "característica COR" pero, más allá de eso, no está definido por ella. La "Cordura máxima" equivale a 99 menos la puntuación del personaje en la habilidad Mitos de Cthulhu. Los puntos de Cordura pueden disminuir o aumentar, pero no se regeneran de forma rutinaria como hacen los puntos de magia y los de vida.

PUNTOS DE MAGIA

Son los puntos que se utilizan para realizar o resistir hechizos, y su valor máximo siempre es igual al POD del personaje. Los puntos de magia son inherentes a los seres humanos y a otras especies inteligentes, y se regeneran en su totalidad al cabo de 24 horas. Un personaje cae inconsciente cuando alcanza los 0 puntos de magia, y permanece en ese estado hasta que regenera al menos uno (lo que sucede cuando transcurren tantas horas como el resultado de dividir 24 entre su valor de POD).

PUNTOS DE VIDA

Equivalen a la media de la CON más el TAM del personaje (redondeando hacia arriba). Estos puntos deben tacharse para indicar que ha habido una herida o una lesión, pero, salvo ciertas excepciones, su pérdida no implica ningún otro efecto en el juego. Por ejemplo, cuando a un personaje solo le quedan 2 o menos puntos de vida, cae inconsciente y, cuando estos llegan a 0, empieza a morir (consultar también la sección "Reglas y habilidades").

REGLAS PUNTUALES

En el capítulo "Reglas y habilidades", hay varias páginas dedicadas a reglas secundarias que sirven para cubrir cierto tipo de situaciones. Estas incluyen: combate, armas de fuego y heridas (como las provocadas por el fuego, la asfixia, etc.).

TABLA DE RESISTENCIA

Esta tabla permite llevar a cabo tiradas de porcentaje en las que una característica se enfrenta a otra y, además, establece las probabilidades de éxito. Consultar el capítulo "Reglas y habilidades".

TIRADA DE CORDURA

Es una tirada de 1D100 con unas probabilidades de éxito iguales a los puntos de Cordura que le quedan al personaje. Un éxito puede suponer una pérdida menor de puntos de Cordura, o ninguna en absoluto, pero un fallo siempre conlleva una pérdida mayor y, quizá, la locura temporal o indefinida.

TIRADA DE HABILIDAD

Para tener éxito en esta tirada de 1D100, hay que obtener un resultado igual o inferior a la puntuación del personaje en la habilidad. De lo contrario, se fracasa.


DETECTIVE
Stories
LOS INVESTIGADORES: DONDE SE ESTABLECE EL CONTEXTO DE SU CREACIÓN Y SE TOMAN EN CUENTA LOS ELEMENTOS IMPORTANTES PARA TODOS LOS PERSONAJES DEL JUEGO, ASÍ COMO EL TRASFONDO DE ESTOS.

Los Investigadores

Los jugadores asumen el papel de "investigadores" durante el juego. Estos roles se denominan así porque gran parte del juego consiste en buscar y evaluar pistas y evidencias. Es una casualidad, debida al hecho de existir un orden alfabético, que la primera habilidad de la hoja de personaje sea Antropología, pero también quiere decir que no es alguna del tipo "Aikido" o "Ataque" (las habilidades de armas se encuentran reunidas al final). Los investigadores no son máquinas de combate, y lo único extraordinario de muchos de ellos es lo que pueden llegar a saber.

Tras los aspectos superfluos de nuestro mundo, los investigadores encuentran una verdad terrorífica. El mundo y el universo son demenciales y horribles. Las leyes de la física no son uniformes y varían a lo largo del cosmos. Los seres humanos se han desarrollado en un rincón del universo donde las leyes de lo natural se han simplificado. Las criaturas de los Mitos son mayoría, y los seres humanos, minoría. Más allá, el tablero de juego cósmico se extiende a lo largo de todo el tiempo y el espacio y, en él, los mundos se deslizan y fuerzas incomprensibles vagan y rapiñan.

Esos mundos y seres son muy diferentes, y algunas de esas criaturas increíblemente poderosas, que viven en otros lugares, han venido a la Tierra para quedarse. El capítulo de los Mitos de Cthulhu contiene más detalles al respecto.

Los seres humanos que llegan a admirar o entender estos Mitos alienígenas son transformados de forma progresiva (en términos de juego, acumulan puntos de Mitos de Cthulhu). Al sustituir las verdades que en su día creyeron por otras nuevas, comienzan un proceso que corrompe su equilibrio mental poco a poco y hace que se abandonen y olviden la sociedad gradualmente. Ya se trate de amigos o enemigos, todos enloquecen (durante el juego, la Cordura máxima se va reduciendo a medida que aumentan los puntos en Mitos de Cthulhu).

Finalmente, los investigadores marcan sus propios límites al darse cuenta de que es poco probable que una sola persona sea capaz de hacer que desaparezcan el peligro y la fuerza de los Mitos. Pueden sacrificarse de forma voluntaria, como hacen los soldados en la guerra, o retirarse de la lucha activa, como los veteranos. Con ello, no están traicionando el espíritu del juego, sino que le pasan la carga a los que son más jóvenes y fuertes, como sucede siempre en la vida.

Cómo crear tu investigador

Consultar la pág. 456
para ver los investigadores "listos para jugar"

Consultar también
Habilidades: pág. 76
Armas: pág. 72
Ocupaciones: pág. 46

1. DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS

Consigue una hoja de personaje en blanco y asegúrate de que corresponde a la época de juego correcta. Escribe tu nombre en el espacio lateral.

- Lanza 3D6 para cada una de las siguientes características: FUE, CON, POD, DES y APA. Anota los resultados dentro de los recuadros correspondientes de la hoja de personaje. Utiliza un lápiz y no aprietes mucho, de modo que puedan borrarse.
- Lanza 2D6 + 6 para cada una de las siguientes características: INT y TAM. Anota los resultados.
- Lanza 3D6 + 3 para la característica: EDU. Anota el resultado.
- COR equivale al POD × 5. Anota esa cantidad.

Estos números son el "esqueleto" de tu investigador pero, para darle vida, debes tratar de encontrarles una explicación.

Si lo que deseas es generar un personaje que sea representativo de alguna ocupación particular, consulta las notas al respecto en la sección "Métodos alternativos", en la pág. 45.



2. DETERMINAR LAS TIRADAS DERIVADAS DE CARACTERÍSTICAS

- En el recuadro de las características, multiplica INT × 5 para obtener Idea, POD × 5 para obtener Suerte y EDU × 5 para Conocimientos. Anota los resultados.
- Suma los valores de FUE y TAM y busca a qué tirada de dados corresponde el resultado en la "Tabla de bonificaciones al daño" que aparece en la página siguiente. Anota el resultado como "bonificación al daño". La tirada resultante puede ser positiva o negativa. Si es nula, escribe "nula".
- Anota la cifra 99 detrás de "99 – Mitos de Cthulhu". Si tu investigador gana puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu, debes reducir el valor de este apartado en esa misma cantidad.

3. DETERMINAR LAS PUNTUACIONES DERIVADAS DE LAS CARACTERÍSTICAS

El recuadro *"Puntos de vida"* está justamente debajo del de "Características y tiradas". Suma CON + TAM y divide el resultado entre 2 (redondeando las fracciones hacia arriba). Rodea con un círculo el valor resultante en el recuadro "Puntos de vida". Siempre que el personaje pierda puntos de vida, debes tacharlos con lápiz. Borra los tachones a medida que el investigador los vaya recuperando. El número rodeado con un círculo representa el valor máximo de puntos de vida del investigador.

En el recuadro *"Puntos de magia"*, rodea con un círculo el valor equivalente al POD. Cuando el investigador pierda puntos de magia, debes tacharlos con lápiz. Borra los tachones a medida que el investigador los vaya recuperando. El número rodeado por un círculo representa el valor máximo de puntos de magia que el investigador regenera.

En el recuadro *"Puntos de Cordura"*, rodea con un círculo el valor equivalente a COR. Los puntos de Cordura aumentan y disminuyen. Táchalos con lápiz para mostrar a qué número equivale su valor actual. La característica COR solo cambia cuando cambia el POD. Cada vez que el investigador gane puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu, tacha por completo ese mismo número de puntos de Cordura del recuadro, empezando por 99 y yendo hacia abajo. Estos números tachados por completo representan un límite por encima del cual no pueden incrementarse los puntos de Cordura del investigador.

4. DETERMINAR LA OCUPACIÓN Y LAS HABILIDADES

A) Localiza la época adecuada en el recuadro cercano "Ingresos anuales y propiedades del investigador" y lanza 1D10. Tu investigador posee ese dinero y propiedades. Anota esas cantidades en el recuadro "Ingresos y ahorros" que hay en el reverso de la hoja de personaje.

B) Elige una ocupación que consideres adecuada para las características e ingresos del investigador. Escógela de entre las que aparecen en la lista "Ejemplos de ocupaciones", del capítulo "Los investigadores", o consulta con el guardián y crea una nueva. Si prefieres una ocupación específica para la que las características ya estén a punto, consulta el recuadro "Métodos alternativos", en la pág. 45, y aplica uno de ellos. A continuación, vuelve aquí.

Multiplica EDU × 20 y reparte los puntos resultantes solo entre las habilidades propias de la ocupación (unas ocho o así). Las habilidades se encuentran en el anverso de la hoja de personaje, y puedes tener hasta un máximo de 99 puntos en cada una.

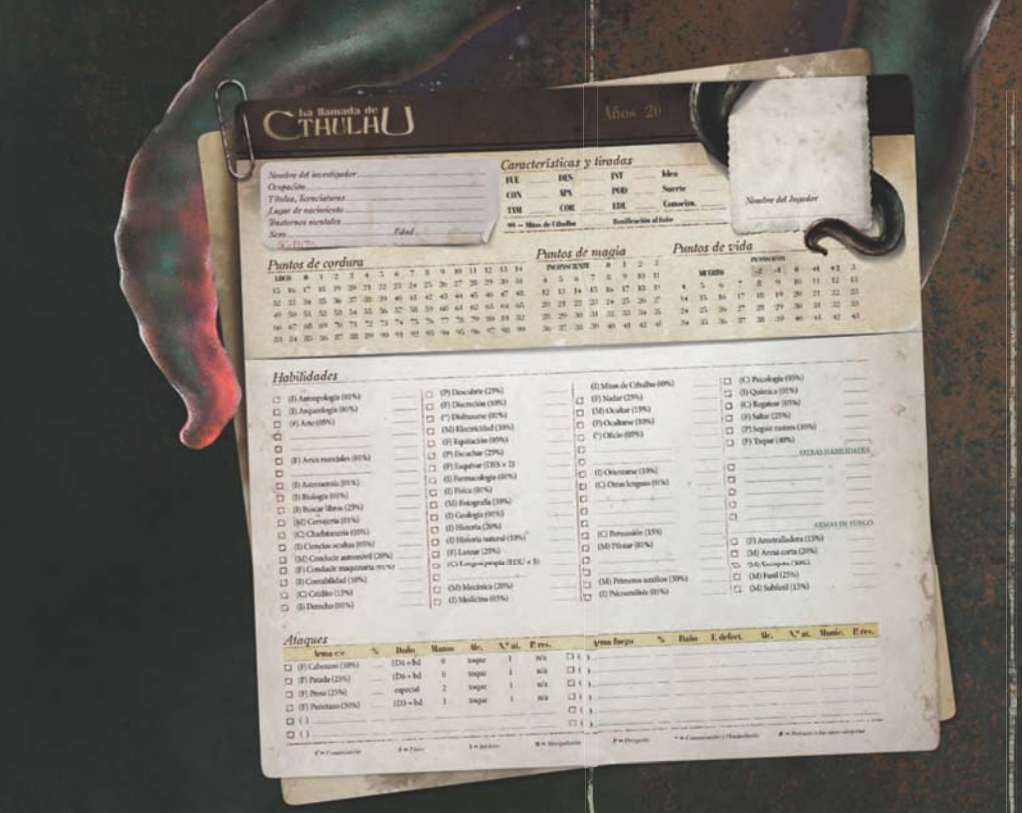
Los valores de las armas de cuerpo a cuerpo y de fuego pueden encontrarse en la "Tabla de armas" que hay en el capítulo "Reglas y habilidades". Anota los datos pertinentes en los recuadros que hay en la parte inferior del anverso de la hoja de personaje.

C) Multiplica INT × 10. Estos son los puntos de interés particular y sirven para incrementar cualquier habilidad excepto Mitos de Cthulhu. Añádelos a las puntuaciones básicas que aparecen impresas en la hoja de personaje o a cualquier cantidad ya anotada en los espacios en blanco que hay a la derecha de las habilidades. Halla el total para cada habilidad.

Asigna todos los puntos, ya que aquellos que no se usan, se pierden directamente.

Las habilidades de armas de cuerpo a cuerpo se hallan en el recuadro "Ataques", en la parte inferior de la hoja de personaje, y las habilidades de armas de fuego, tanto en ese recuadro como en su propia sección al final de las demás habilidades.

No es necesario otorgar puntos a todas las habilidades. Una sola al 70 o el 80% puede resultar más valiosa que dos al 35 o el 40%.



5. DETERMINAR LAS ARMAS

El recuadro "Ataques" contiene cuatro tipos de ataques personales. La información relativa a estos se encuentra en la "Tabla de armas", en las págs. 72 a 75. Añade la bonificación al daño del investigador al daño que hace cada tipo de ataque personal (a no ser que esta sea nula). Por ejemplo, 1D3 + 1D4 para la habilidad Puñetazo.

Las espadas y los puños son armas de cuerpo a cuerpo. Las pistolas y las escopetas lo son de fuego.

Las armas de fuego dependen de la época. Por ejemplo, en los Años 20, no estaba disponible el "fusil de asalto M16".

Al asignar puntos de habilidad a armas de fuego, añádelos tanto a la puntuación de la clase de arma de fuego correspondiente (en la sección "Armas de fuego" del anverso de la hoja de personaje) como a la del arma particular. Por ejemplo, añadir 20 puntos a "revólver del .38" implica que ese modelo de arma se anota al 40% en el recuadro "Ataques", pero también que la habilidad "Arma corta" (justo encima de ese mismo recuadro) se incrementa hasta el 40% y que la habilidad con otras armas cortas (si el investigador obtiene alguna) aumenta en 20 percentiles.

6. DETERMINAR EL TRASFONDO

En algún momento (que no tiene por qué ser ahora), rellena el resto de la información que hay en el anverso de la hoja de personaje. Bajo el nombre del investigador, escribe sus títulos y licenciaturas (si los tiene) y su lugar de nacimiento.

- Las marcas, cicatrices y trastornos mentales pueden ir llegando a lo largo de la partida.
- Anota tu nombre en la parte lateral de la hoja, no en la superior. Arriba es donde va el nombre del investigador.
- La edad mínima del investigador equivale a su EDU + 6 años. Por cada 10 años mayor que este mínimo que sea el investigador (sin contar las fracciones), añade 1 punto a su EDU y reparte 20 percentiles más entre sus habilidades de ocupación. Sin embargo, con la madurez se acerca la muerte: por cada 10 años por encima de 40, debes restar, a tu elección, 1 punto de una de las siguientes características: FUE, CON, DES o APA.

La mayor parte de la hoja de personaje no requiere explicación. Consulta el apartado "Reverso de la hoja de personaje" del capítulo "Los investigadores" (pág. 51).

Ingresos anuales y propiedades del investigador

Selecciona la época de juego apropiada:

- Era Victoriana, Años 20 o Actualidad.

Para la Era Victoriana, lanza 1D10: un resultado de 1 = 500 $ con alojamiento y pensión completa, 2 = 1.000 $, 3 = 1.500 $, 4 = 2.000 $, 5 = 2.500 $, 6 = 3.000 $, 7 = 4.000 $, 8 o 9 = 5.000 $, 10 = 10.000 $.

Para los Años 20, lanza 1D10: un resultado de 1 = 1.500 $ con alojamiento y pensión completa, 2 = 2.500 $, 3 o 4 = 3.500 $, 5 = 4.500 $, 6 = 5.500 $, 7 = 6.500 $, 8 = 7.500 $, 9 = 10.000 $, 10 = 20.000 $.

Para la Actualidad, lanza 1D10: un resultado de 1 = 15.000 $, 2 = 25.000 $, 3 = 35.000 $, 4 = 45.000 $, 5 = 55.000 $, 6 = 75.000 $, 7 = 100.000 $, 8 = 200.000 $, 9 = 300.000 $, 10 = 500.000 $.

El personaje tiene también propiedades y otras posesiones por un valor igual a sus Ingresos anuales × 5 (un investigador de la Actualidad que gane 55.000 $, tendría un total de 275.000 $ en posesiones). Una décima parte de este total está guardada en el banco como dinero en efectivo. Otra décima parte se halla en forma de acciones o bonos convertibles en efectivo en unos 30 días. El resto, corresponde a libros antiguos, una casa o lo que resulte apropiado para el investigador.

Tabla de Bonificaciones al daño

FUE + TAM	BD
2 a 12	-1D6
13 a 16	-1D4
17 a 24	Nula
25 a 32	+1D4
33 a 40	+1D6
42 a 56	+2D6
57 a 72	+3D6
73 a 88	+4D6

Añadir +1D6 por cada 16 puntos adicionales (o fracción).

En su propósito, "La llamada de Cthulhu" ofrece situaciones análogas a las de la vida real ya que, por ejemplo, la muerte es una seria amenaza y los personajes jugadores no son superhombres. Los investigadores se encuentran con problemas emocionales, así como con enfrentamientos al más puro estilo pistolero. Muchas de las habilidades útiles a la civilización (como Antropología) están presentes y son importantes para el juego, pero no hacen que aumente la capacidad de combatir y de conseguir botín. El juego está situado históricamente, no en una fantasía ajena al tiempo. Las sociedades tienen muchos más elementos que una taberna, una cabaña o un castillo, además de sus propios intereses, prioridades y métodos para tratar con los que causan demasiado daño, llaman demasiado la atención o suponen un claro peligro.

Al igual que con todo, jugar a rol es más fácil cuanto más se practica. Ten siempre alguna idea acerca de la personalidad y el carácter de tu personaje antes de empezar, pero deja también que los sucesos de su vida lo transformen y le permitan desarrollarse. Prueba a interpretar papeles diferentes con distintos personajes. Elige de entre tus investigadores al que resulte más apropiado para la aventura y deja que la acción defina su personalidad, pero crea siempre aquellos que puedas interpretar de una forma entusiasta.

Desarrollar el investigador también depende de las características y habilidades que tenga, como veremos más adelante. Sin embargo, la verdadera forma de jugar es saber "vestir" esos números con imaginación.

Características

A lo largo de este capítulo y los siguientes, nos referiremos solo a los investigadores pero, como supondrá el guardián, estas anotaciones sirven para cualquier personaje humano lo suficientemente importante como para desarrollarlo.
Para crear un investigador, lo primero es hacer las tiradas de las características, que son los nueve números que resumen el personaje. Aunque en otros casos da igual, siempre es mejor disponer de unas características altas que de unas bajas. Estos números pueden compararse con el esqueleto y los músculos: nuestros cuerpos son de tamaños y proporciones diferentes, pero todos los seres humanos tienen cabeza, corazón y demás. Pues bien, en el juego, cada característica representa un aspecto general del investigador (su inteligencia, su destreza, etc.). Estas cantidades sirven para determinar el valor relativo y la capacidad del personaje, y dan una idea de la forma en la que puede actuar y reaccionar durante la partida.

Los jugadores realizan al azar las tiradas de sus características por la misma razón que los tenistas usan red: el propósito se ve motivado por el propio contexto.

Tras realizar las tiradas, las características solo se incrementan en raras ocasiones, ya que los investigadores se crean como adultos y han terminado de crecer. Sin embargo, a veces estas pueden disminuir como consecuencia de lesiones mágicas o físicas. El efecto de que una de estas características se vea reducida a 0 o menos se deja al criterio del guardián, aunque se ha incluido una sugerencia para cada caso. Cada efecto debe ser consecuente con la situación concreta y adecuado en cuanto al tono (horrible, cruel o divertido), aunque semejante pérdida siempre resulta un duro golpe para el investigador. A medida que estas identidades se van convirtiendo en personalidades completas, los jugadores participan de la satisfacción y los problemas derivados de las decisiones de sus investigadores, y se obtiene un mayor dramatismo.

FUE (Fuerza)

La Fuerza mide la capacidad muscular de los investigadores. Utilízala para juzgar cuánto peso pueden levantar, empujar o arrastrar, o con cuánta fuerza pueden agarrarse a algo. Esta característica es importante para determinar el daño que los investigadores hacen en el combate cuerpo a cuerpo. Un investigador con Fuerza 0 es un inválido incapaz de abandonar la cama.

CON (Constitución)

Esta característica compara la salud, el vigor y la vitalidad. La Constitución sirve para determinar cuánto tiempo es capaz el investigador de resistir el ahogamiento o la asfixia. Además, los venenos y las enfermedades pueden ponerla a prueba. Aquellos con una CON alta suelen tener más puntos de vida, lo que resulta mejor para resistir heridas y ataques.

Una herida grave, ya sea física o mágica, puede reducir la CON. Si esta alcanza un valor de 0, el personaje muere.

TAM (Tamaño)

La característica TAM reúne en un solo número la altura y el peso. Utilízala para determinar si alguien puede echar un vistazo por encima de un obstáculo, escurrirse a través de una pequeña abertura o, incluso, para averiguar de quién es la cabeza que asoma sobre la hierba. TAM sirve también para determinar los puntos de vida y la bonificación al daño, y podría reducirse su valor para reflejar la pérdida de un miembro aunque, para eso, la solución suele ser reducir la DES. Si el investigador pierde todo su TAM, desaparece (y quién sabe adónde va a parar...).

INT (Inteligencia)

La Inteligencia representa lo bien que los investigadores son capaces de aprender, recordar y analizar, y si están al tanto o no de lo que sucede a su alrededor. Para ayudar a describir ciertas situaciones, el guardián multiplica la INT por un número y requiere que se obtenga el valor resultante o menos en 1D100. La tirada de Idea, que equivale a INT × 5, es especialmente popular. Consultar más adelante para obtener más detalles acerca de ella.

Los conceptos difíciles, los planes o las conclusiones inspiradas tienen menos probabilidades de conseguirse y, por lo tanto, obtienen multiplicadores más bajos, como INT × 2 o INT × 1. Esas tiradas pueden establecer si el investigador deduce algo o no, o si relaciona las informaciones de las que dispone, con lo que se evita el problema de que sea el jugador quien deduzca, por ejemplo, que la existencia de un volcán indica que un mundo desconocido tiene un núcleo fundido.

Un investigador sin INT no es más que un idiota balbuceante al que se le cae la baba.

La Inteligencia determina el número de puntos para habilidades de interés particular que se adjudican a un nuevo investigador y, también, cuánto puede tardar este en aprender un hechizo de los Mitos de Cthulhu.

Si el valor de Inteligencia parece ir en contradicción con una característica que se obtenga más adelante, nos encontramos ante otra posibilidad para la interpretación. Por ejemplo, un investigador con una EDU alta pero una INT baja puede ser un profesor pedante o un intérprete de segunda; alguien que conoce los hechos, pero no su significado. Por otro lado, una INT alta frente a una EDU baja puede ser síntoma de ignorancia, como en el caso de un granjero o un inmigrante en la pobreza; recién llegados a la gran ciudad, pero no por ello menos astutos.

POD (Poder)

El Poder indica la fuerza de voluntad y, cuanto mayor es su valor, mayores son también las aptitudes para la magia. Sin embargo, este no sirve para medir las dotes de liderazgo, que son asunto de la interpretación. El valor de Poder o la cantidad de puntos de magia (que derivan de este) miden la resistencia a los ataques mágicos o hipnóticos. Un personaje sin POD es un auténtico zombi incapaz de hacer uso de la magia.

La tirada de Suerte equivale al POD × 5 y hablaremos sobre ella más adelante. POD × 5 equivale también a la COR inicial del personaje. Los puntos de magia, al contrario que el POD, se gastan y regeneran. El POD no suele cambiar pero, si lo hace, el valor de la característica COR también varía.

Una persona hábil con la magia de los Mitos de Cthulhu puede incrementar su POD. Se aconseja al guardián que consulte el recuadro titulado “Cómo progresa el hechicero” en la pág. 117, cerca del final del capítulo “Magia”.

DES (Destreza)

Los investigadores con valores más altos de Destreza son más rápidos, ágiles y flexibles. El guardián puede solicitar una tirada de DES para intentar agarrarse a algo y evitar una caída, permanecer de pie en medio de un fuerte viento o sobre el hielo, llevar a cabo alguna acción delicada o llevarse algo sin que se note. Al igual que con las demás características, la dificultad de la tirada depende del multiplicador que el guardián elija aplicar. Un personaje sin DES carece de coordinación y es incapaz de realizar tareas sin tener éxito en una tirada de Suerte.

Durante el combate, el personaje con la DES más alta golpea o dispara primero, y es capaz de desarmar o incapacitar a un oponente antes de que este pueda atacar.

DES × 2 sirve para determinar la puntuación inicial del investigador en la habilidad Esquivar.





APA (Apariencia)

La Apariencia muestra el atractivo y la simpatía, y algunos múltiplos de esta característica pueden ser de utilidad en las reuniones de sociedad o al intentar dar una primera impresión determinada a alguien del sexo opuesto (quizá, en combinación con tiradas de Charlatanería o Regatear). Sin embargo, se trata de una característica superficial, ya que las primeras impresiones no tienen por qué durar. La Apariencia determina lo que uno ve en el espejo y no tiene nada que ver con un decidido liderazgo o con el carisma. Un personaje sin APA es espantosamente feo y provoca los comentarios y el desmayo en todas partes.

EDU (Educación)

La Educación sirve para medir los conocimientos formales y los objetivos que posee el investigador, así como los años que le ha llevado aprenderlos. Esta característica mide la información de la que se dispone, no el uso inteligente de la misma, y también determina, en parte, la cantidad de puntos de habilidad que tiene el investigador. EDU × 5 equivale a la tirada de Conocimientos (sobre la que también hablaremos más adelante), así como a los percentiles iniciales que el investigador tiene en la habilidad Lengua propia.

Un personaje sin EDU es como un niño recién nacido o como un amnésico sin ningún conocimiento acerca del mundo; probablemente, curioso y crédulo.

Un valor de 12 o más en EDU significa que el personaje ha terminado el bachillerato; una puntuación superior a 12, que ha pasado algún año en la universidad; y un valor superior a 16, que tiene un título universitario o ha escrito una tesis. Un investigador con una Educación elevada puede no haber asistido a clase y, sin embargo, seguir siendo estudioso y observador.

Consultar también el recuadro a doble página “Cómo crear tu investigador” (en las págs. 38 y 39) para ver cómo afecta la edad del personaje a su EDU.

COR (Cordura)

El valor de Cordura se determina multiplicando POD × 5. Se trata de una característica derivada, pero es crucial para los investigadores y primordial para la idea del juego, así que un capítulo completo de esta sección está dedicado a ella. Es necesario hacer una distinción entre la característica COR, los puntos de Cordura y la Cordura máxima. Los puntos de Cordura varían, mientras que la característica COR no lo hace (salvo cuando cambia el POD). La Cordura máxima equivale a 99 menos la puntuación en Mitos de Cthulhu.

La Cordura de un investigador nunca puede ser superior a 99, que representa la mente más fuerte que se puede encontrar; una mente capaz de asimilar o suavizar incluso el mayor de los impactos emocionales. Por otro lado, 30 puntos de Cordura representan una mente más frágil, que puede caer en la locura temporal o permanente. En el juego, se pierden puntos de Cordura por contemplar a la mayoría de los monstruos de los Mitos, por ser testigo de algunos hechos naturales y por aprender y realizar hechizos de los Mitos.

Los puntos de Cordura de un personaje nunca pueden superar una cifra igual a 99 menos sus percentiles en Mitos de Cthulhu. Sin embargo, es posible recuperar los puntos perdidos hasta ese máximo o, incluso, superar el total original, aunque el proceso para lograrlo es lento.

Tiradas de característica

Animamos al guardián a usar tiradas de característica en los casos en que no sea apropiada una tirada concreta de habilidad, o aquellos en que deba permitirse que el investigador realice alguna.

Cambios en los valores de las características

Los valores de Idea, Suerte y Conocimientos varían de forma inmediata siempre que lo hacen las características de las que derivan. Los puntos de vida y la bonificación al daño también lo hacen si cambian las características con las que están relacionados.

Sin embargo, los puntos de magia pueden no cambiar de inmediato. Si existen puntos en exceso, estos se conservan y pueden utilizarse aunque, una vez gastados, sólo se regeneran hasta el nuevo valor de POD, ya reducido.

La tirada de Idea (INT x 5)

La tirada de Idea se usa para representar las corazonadas y la habilidad de darse cuenta de lo obvio. Siempre que no parezca apropiada ninguna otra tirada de habilidad, esta puede demostrar que se conoce determinado concepto o que puede resolverse un problema urgente. La tirada de Idea es especialmente útil para indicar que el investigador es consciente de algo: ¿se ha dado cuenta de lo que ha visto y lo ha comprendido? ¿Tendría una persona normal una sensación particular acerca de un grupo o lugar? ¿Hay algo en esa colina que parezca fuera de lugar?

Reservad la habilidad Descubrir para las pistas y los objetos específicos que no puedan percibirse de forma inmediata y usad la habilidad Psicología cuando estéis tratando con alguien.

La tirada de Suerte (POD x 5)

¿Se ha acordado el investigador de traer un objeto determinado de su equipo? ¿Es el afortunado al que el vagabundo dimensional decide atacar? ¿Han pisado los investigadores en el tablón que se rompe o en el que chirría? Una tirada de Suerte puede dar una rápida respuesta a estas preguntas.

La Suerte consiste en tener el don de estar en el sitio correcto en el momento justo. A menudo, se suele solicitar esta tirada en situaciones de urgencia, especialmente, siempre que el guardián prefiera que los investigadores dispongan de mayores probabilidades que con tiradas de Saltar o Esquivar.

La tirada de Conocimientos (EDU x 5)

Cualquier persona dispone de información fragmentaria acerca de diferentes temas. La tirada de Conocimientos representa lo que está almacenado en el "desván intelectual" del cerebro, y se calcula en base a las probabilidades que hay de que los estudios del investigador puedan aportar la información deseada.

Este puede saber si hay que echar el ácido sulfúrico sobre el agua o el agua sobre el ácido sulfúrico (haya o no estudiado Química), ser capaz de recordar la geografía del Tíbet (sin necesidad de una tirada de Orientarse) o saber cuántas patas tienen los arácnidos (aun teniendo tan solo un punto en Biología).

Un uso excelente para una tirada de Conocimientos puede ser intentar reconocer alguna lengua usada actualmente. [1]

Ya que nadie es capaz de saberlo todo, el valor de Conocimientos no puede superar los 99 percentiles, aunque el investigador tenga una EDU de 21.

Bonificación al daño FUE + TAM

Todos los seres materiales poseen una bonificación al daño. Sin embargo, este término puede resultar confuso, ya que la "bonificación" puede resultar ser una reducción, pero la idea es sencilla: las criaturas más grandes y fuertes causan, como término medio, más daño que aquellas más pequeñas y débiles.

Para determinar cuál es la bonificación al daño, suma los valores de FUE y TAM y compara el total en la "Tabla de bonificaciones al daño". Cada intervalo de resultados se corresponde con una tirada concreta de uno o más dados. En el combate cuerpo a cuerpo, debe añadirse esa tirada a todos los golpes que el personaje lleve a cabo con un arma natural, como el puño, o con una fabricada por el hombre, como una porra o un cuchillo, tanto al golpear a un oponente como un objeto (por ejemplo, una puerta).

- Al lanzar objetos, se añade al daño o la lesión causados solo la mitad de la bonificación al daño del lanzador.
- Las bonificaciones al daño no se aplican en los ataques con armas de fuego, ni en ningún otro tipo de ataque que no tenga que ver con la Fuerza y el Tamaño.
- En general, el guardián no debe añadir la bonificación al daño a los ataques de mordisco.
- Para una mayor simplicidad, el guardián puede omitir las bonificaciones al daño de los personajes no jugadores que interprete y, en las reglas, siempre se dan bonificaciones al daño particulares o medias para las criaturas.

TABLA DE BONIFICACIONES AL DAÑO

FUE+TAM	BD
2 - 12	-1D6
13 - 16	-1D4
17 - 24	Nula
25 - 32	+1D4
33 - 40	+1D6
41 - 56	+2D6
57 - 72	+3D6
73 - 88	+4D6
89 - 104	+5D6
105 - 120	+6D6
121 - 136	+7D6
137 - 152	+8D6
153 - 168	+9D6
169 - 184	+10D6

Añadir +1D6 por cada 16 puntos adicionales (o fracción).

*(1) **N. del T.:** esta posibilidad sirve para sustituir a la antigua habilidad Lingüística, de la primera edición en castellano; al menos, en la parte que se refiere a reconocer una lengua. La citada habilidad y sus usos diferentes al mencionado se han eliminado del juego.*

Puntos de vida (Media de CON + TAM)

Los seres materiales también poseen puntos de vida, que se obtienen al sumar los valores de CON y TAM, dividir el total entre dos y redondear las fracciones hacia arriba.

Siempre que el investigador sufre daño o una lesión, se utiliza un lápiz para tachar el número de puntos de vida que pierde de la sección de puntos de vida de la hoja de personaje. Los puntos de vida se recuperan de forma natural a un ritmo de 1D3 por semana de tiempo de juego, pero las habilidades de Primeros auxilios y Medicina pueden servir para recuperar 1D3 de forma inmediata como tratamiento de urgencia.

- Cuando los puntos de vida se reducen a un valor de 2 o menos, el investigador cae inconsciente y no puede seguir actuando.
- Cuando los puntos de vida se reducen a 0 o menos, el investigador muere si alguien no consigue que estos alcancen, al menos, un valor de +1 antes de finalizar el asalto siguiente. Consultar las habilidades de Medicina y Primeros auxilios en las págs. 82 y 86.

Puntos de magia (Máximo = POD)

Los puntos de magia del investigador equivalen a su puntuación en POD y pueden utilizarse en la realización de hechizos o para resistirse a las influencias maléficas. Estos puntos se regeneran de forma natural y pueden recuperarse por completo en 24 horas (los tiempos de recuperación de las pérdidas parciales se calculan de forma proporcional).

Si los puntos de magia del investigador llegan a 0, este queda agotado emocionalmente y se desmaya hasta que regenera al menos uno.

Si el valor de POD se reduce, los puntos de magia en exceso no disminuyen hasta que se utilizan pero, después, solo se regeneran hasta ese nuevo valor máximo. Si el valor de POD aumenta, los puntos de magia empiezan a regenerarse de inmediato (al correspondiente ritmo proporcional) hasta alcanzar el nuevo máximo.

Trasfondo

Los valores de las características (y aquellos que derivan de estas) constituyen la base del investigador, pero la mayoría de las ideas y capacidades que hacen más divertido interpretarlo tienen que ver con la elección personal, no con las tiradas de dados.

Examinad la hoja de personaje para ver toda la envergadura de este trasfondo. Si necesitáis ideas, tenéis a vuestra disposición toda la historia de la humanidad.

Sexo del investigador

El investigador puede ser hombre o mujer. Ninguna regla hace distinción entre estos y ninguno de los dos sexos tiene ventajas o desventajas. Algunas aventuras publicadas tienen en cuenta el efecto del sexo en determinadas sociedades, pero el guardián puede prescindir de esa idea si quiere.

Nombre y edad

El nombre del investigador puede ser aquel que el jugador encuentre más divertido o sugerente, aunque la edad que escoja puede inducir un cambio en la EDU del personaje (consultar el recuadro a doble página “Cómo crear tu investigador”, en las págs. 38 y 39).

Títulos y licenciaturas

El jugador puede anotar cualquier licenciatura o titulación que desee. Sin embargo, aquellas que escoja deben ser compatibles con el valor de EDU del investigador, salvo que quiera interpretar a un farsante (cualquier tipo de investigador puede resultar divertido).

Lugar de nacimiento

Elige el país de origen del investigador. En el juego, no existe ninguna penalización o ventaja para un país o cultura determinados sobre otro cualquiera. Sin embargo, la elección que se tome conlleva ciertas conclusiones, como, por ejemplo, que un investigador nacido en los EE. UU. tiene muchas probabilidades de que el inglés sea su Lengua propia, uno nacido en Quebec puede aprender francés en la infancia, uno natural de Arizona puede saber español o navajo y otro de San Francisco puede hablar cantonés.

Marcas, cicatrices y trastornos mentales

Aquí se apunta cualquier alteración corporal, mutilación o cicatriz emocional que se deba a un hecho significativo del pasado del investigador. No se aplican penalizaciones por este tipo de detalles, a no ser que el investigador haya sufrido una gran pérdida, como la de un brazo, una pierna o un ojo. Para esos casos, hay que consultar con el guardián.

La ilustración

Si te gusta la idea, dibuja la cara de tu investigador o que un amigo lo haga por ti. También puedes fotocopiar de una revista o de un libro una ilustración que resulte apropiada y pegarla aquí. Esta es una buena forma de presentárselo a los otros jugadores, ya que incluso una pequeña ilustración es capaz de decir mucho. Las estrellas de cine de los años 20 y 30 son particularmente adecuadas, sin que importe cuál sea la época de juego.

Si no quieres poner una ilustración, puedes usar este espacio para tomar las notas que luego vayas a transcribir al reverso de la hoja.

Métodos alternativos

La sección: "Cómo crear tu investigador" resume el proceso para generar uno nuevo, y la titulada "La creación de Harvey Walters" sirve para ilustrar la creación de un personaje particular, además de aportar ciertas ideas propias del proceso. Consultar cualquiera de las dos secciones para obtener las instrucciones específicas.

¡No me gusta mi investigador!

Realizar las tiradas de características de un personaje lleva solo un momento, pero completarlo puede llevar media hora o más. Decide primero si estás conforme con las características que has obtenido y, si no, descártalas y vuelve a hacer las tiradas.

¡Es que siempre me salen muy bajas!

Con el permiso del guardián, lleva a cabo las tiradas con 2D6 + 6 en lugar de los habituales 3D6. Sin embargo, para la tirada de EDU se usan igualmente 3D6 + 3.

¿Primero la ocupación?

En la sección "Cómo crear tu investigador" se da por supuesto que vas a deducir la ocupación de las características obtenidas, pero quizá prefieras empezar con una idea acerca de la ocupación ("Quiero llevar un médico"). En ese caso, es necesario que modifiques las características, cosa que puede hacerse de varias formas. El guardián puede estar de acuerdo con utilizar una de estas o quizá te ofrezca una alternativa que solucione tu propuesta.

1. *Intercambia tus ocho tiradas de característica. Si, por ejemplo, tu personaje tiene una APA de 11 y una EDU de 17, y te parece que no es adecuado que una estrella de cine tenga una EDU tan elevada, intercambia los dos valores. Ahora, tu investigador tiene una APA de 17 y una EDU de 11.*
2. *Traslada 3 puntos de una tirada de característica a otra. Puedes hacer esto hasta un total de tres veces.*
3. *Suma el total de todos tus puntos de característica, sin contar COR, y vuelve a repartir los puntos como desees. Las únicas excepciones son que la EDU no puede ser superior a 21 y FUE, CON, TAM, INT, POD, DES y APA no pueden superar 18. Además, ninguna de las características puede ser inferior a 3 (INT y TAM no pueden bajar de 8) y el valor de COR equivale a POD x 5.*

Tiradas importantes

FUE, CON, POD, DES, APA: lanza 3D6	
TAM, INT: lanza 2D6 + 6	*EDU: lanza 3D6 + 3*
COR = POD x 5	*Suerte = POD x 5*
Idea = INT x 5	*Conocimientos = EDU x 5*

Ejemplos de ocupaciones

Las ocupaciones, de las que existe una gran variedad, sirven para explicar por qué los personajes poseen unas habilidades determinadas. Las que aquí se muestran ofrecen algunas ideas acerca de la formación del personaje, y aquellas importantes en los relatos de Lovecraft aparecen marcadas con un asterisco. A la hora de crear una nueva ocupación, es mejor limitar el número de habilidades a ocho o menos ya que, de lo contrario, su finalidad, que no es otra que relacionar una serie de habilidades, dejaría de tener sentido.

Casi todas las ocupaciones pueden utilizarse en cualquiera de las tres épocas del juego sin tener que realizar cambios, pero el pirata/asesor informático existe solo en nuestro tiempo.

Abogado

Buscar libros, Charlatanería, Crédito, Derecho, Persuasión, Psicología, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

****Anticuario***

Arte, Buscar libros, Descubrir, Historia, Oficio, Otras lenguas (una a escoger), Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Artista

Arte, Charlatanería, Descubrir, Fotografía, Historia, Oficio, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Atleta profesional

Artes marciales, Equitación, Esquivar, Lanzar, Nadar, Saltar, Trepar y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Clérigo

Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Historia, Otras lenguas (una a escoger), Persuasión, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Criminal

Arma corta, Cerrajería, Charlatanería, Descubrir, Discreción, Disfrazarse, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

****Diletante***

Arte, Crédito, Equitación, Escopeta, Oficio, Otras lenguas (una a escoger) y otras dos habilidades cualesquiera (propias de la época o como especialidades personales).

****Escritor***

Buscar libros, Ciencias ocultas, Historia, Lengua propia, Otras lenguas (una a escoger), Persuasión, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Fanático

Buscar libros, Ocultar, Ocultarse, Persuasión, Psicología, dos habilidades a escoger (entre Derecho, Electricidad, Farmacología, Fusil o Química) y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Granjero/Guarda forestal

Conducir maquinaria, Electricidad, Historia natural, Mecánica, Oficio, Primeros auxilios, Seguir rastros y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Ingeniero

Buscar libros, Conducir maquinaria, Electricidad, Física, Geología, Mecánica, Química y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

****Inspector de policía***

Charlatanería, Derecho, Descubrir, Escuchar, Persuasión, Psicología, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Intérprete

Arte, Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Escuchar, Esquivar, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Investigador privado

Buscar libros, Cerrajería, Charlatanería, Derecho, Fotografía, Psicología, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

****Médico***

Biología, Crédito, Farmacología, Medicina, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicoanálisis, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Miembro de tribu

Ciencias ocultas, Descubrir, Escuchar, Historia natural, Lanzar, Nadar, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Misionero

Arte, Historia natural, Mecánica, Medicina, Oficio, Persuasión, Primeros auxilios y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Músico

Arte, Charlatanería, Escuchar, Oficio, Persuasión, Psicología, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Oficial militar

Contabilidad, Crédito, Derecho, Orientarse, Persuasión, Psicología, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Orador

Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Esquivar, Persuasión, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Parapsicólogo

Antropología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Fotografía, Historia, Otras lenguas (una a escoger), Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

****Periodista***

Buscar libros, Charlatanería, Fotografía, Historia, Lengua propia, Persuasión, Psicología y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Piloto

Astronomía, Conducir maquinaria, Electricidad, Física, Mecánica, Orientarse, Pilotar y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Pirata/Asesor Informático

Buscar libros, Charlatanería, Electricidad, Electrónica, Física, Informática, Otras lenguas (una a escoger) y otra habilidad cualquiera (como especialidad personal).

Policía

Charlatanería, Derecho, Esquivar, Presa, Primeros auxilios, Psicología y otras dos habilidades más (como especialidades personales, a escoger entre Artes marciales, Conducir automóvil, Descubrir, Equitación o Regatear).

****Profesor de universidad***

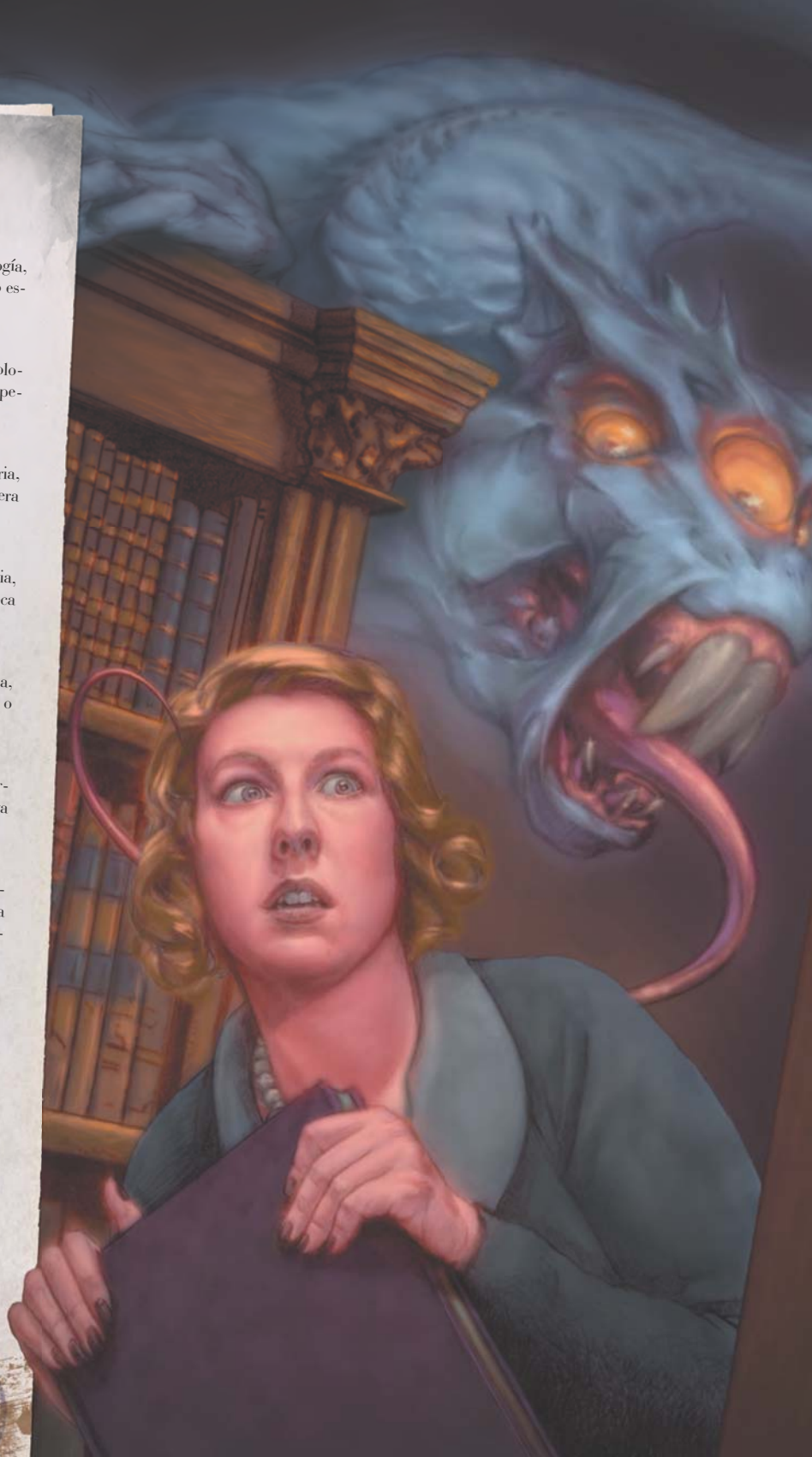
Buscar libros, Crédito, Otras lenguas (una a escoger), Persuasión, Psicología, Regatear y otras dos habilidades más (como especialidades personales, a escoger entre Antropología, Arqueología, Astronomía, Biología, Derecho, Electrónica, Física, Geología, Historia, Historia natural, Medicina o Química).

Soldado

Discreción, Escuchar, Esquivar, Fusil, Mecánica, Ocultarse, Primeros auxilios y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).

Vagabundo

Charlatanería, Discreción, Escuchar, Historia natural, Psicología, Ocultarse, Regatear y otra habilidad cualquiera (propia de la época o como especialidad personal).



Apuntes sobre las ocupaciones

Estos artículos se corresponden con algunas de las ocupaciones para investigadores que aparecen en una lista cercana, y pueden ayudar a definir nuevos investigadores u otros personajes. Algunos incluyen más datos históricos o sociológicos que descripción, pero esto puede servir igualmente para orientarte. Aunque algunas de las ocupaciones son más comunes en unas épocas que en otras, la mayoría son fácilmente intercambiables. Si lo deseas, puedes combinar elementos de dos apartados para dar forma a un investigador más interesante y complejo, pero aquí se describe a personas corrientes. Si necesitas características de forma inmediata, elige uno de los personajes "listos para jugar" que hay al final del libro.

Muchos de estos artículos se han escrito en forma masculina ya que, en épocas pasadas, podría ser necesariamente así, pero también se contempla la posibilidad de que haya equivalentes femeninos.



OCUPACIONES SELECCIONADAS

Anticuario: Este se deleita en la excelencia atemporal del diseño y la manufactura, y en el poder del conocimiento antiguo. Se trata de la ocupación más propia de la obra de Lovecraft. El anticuario raramente lleva a cabo negocios con aquello que aprecia y, muy a menudo, una fuente independiente de ingresos es la que le permite definir y agudizar su placer por las cosas antiguas y oscuras. Tiene un ojo atento y una mente rápida y, con frecuencia, encuentra un humor, mordaz o despectivo, en la necedad del ignorante, del pomposo y del codicioso (¿o son las observaciones de este tipo muestras de su propia inestabilidad mental?). Podría tratarse de una mujer, aunque, a menudo, este personaje es demasiado obsesivo o voyeur como para ser de ese sexo.

Artista: Este se halla inmerso en sus propias visiones, pero posee un talento que le permite expresarse. A menudo, tiene también una cierta vena empresarial. Antiguamente, se trataba de un pintor o un escultor pero, en la Actualidad, los ámbitos académicos han envuelto de tal forma a las bellas artes que la técnica es menos importante que el concepto o la habilidad para escribir un proyecto subvencionado. Tenga talento o no, el ego del artista debe ser lo bastante fuerte y resistente como para que supere los problemas iniciales y continúe trabajando por si algún día le llega el éxito. Esta ocupación es igualmente accesible para hombres y para mujeres.

Diletante: Un diletante dispone de tanto dinero, que necesita de especialistas para cuidar de él. Normalmente, ha tenido una buena educación, aunque no es necesariamente culto o experto en nada. El dinero le da libertad para ser un excéntrico y no tener pelos en la lengua. Ha dispuesto de gran cantidad de tiempo para aprender cómo resultar encantador y sofisticado, pero lo que ha hecho con ese tiempo es lo que saca a relucir su verdadero carácter. Al no tener necesidades financieras, las relaciones con su familia suelen estar de más. Puede tratarse de un hombre o de una mujer.

Escritor: A diferencia del periodista, el escritor utiliza las palabras para definir y explorar la condición de la vida humana y, en especial, el alcance de las emociones. Se dice de ellos que, más que escribir, reescriben. Su labor es solitaria y su recompensa, un puro solipsismo. Solamente unos pocos obtienen unas ganancias importantes en la Actualidad aunque, en el pasado, la industria llegó a proporcionar unos salarios importantes. Los hábitos de trabajo de los escritores varían ampliamente, aunque es bastante típico que se retiren durante sus períodos de creación más intensa. Cuando uno se muestra abierto y sociable como algo constante, significa que ya ha terminado de escribir su obra o, quizá, que no tiene talento con el que empezar a hacerlo. Puede tratarse de un hombre o de una mujer.

Fanático: El fanático, intenso y visionario, desprecia la vida fácil y ansía el bien común o un mundo mejor para la humanidad, a la vez que se considera la parte más importante del grupo. Estas personas sueñan con la justificación de sus creencias, y solo algunas promueven sus creencias por medio de la violencia, pero eso no impide que la pacífica mayoría pueda ser igual de implacable. El fanático no es típicamente joven o viejo, y cabe la posibilidad de que un hombre tenga su equivalente femenino.

Inspector de policía: En la Actualidad, los inspectores pueden asistir a clases de ciencias policiales, obtener una licenciatura y llevar a cabo entrenamientos especiales e interminables oposiciones. Sin embargo, un inspector de cualquier época está curtido por su experiencia como oficial subalterno o como policía de a pie. La rutina y la disciplina policiales son esenciales para sentirse identificado, pero también suponen una continua fuente de frustración, ya que el inspector puede verse tentado a llevar a cabo detenciones ilegales. El inspector de policía puede ser un director encargado de coordinar al personal en una investigación importante, pero rara vez puede permitirse el lujo de concentrarse en un solo caso. En los EE. UU., la responsabilidad de uno solo puede cifrarse en docenas o cientos de casos abiertos. La función crucial del inspector es presentar pruebas suficientes para permitir llevar a cabo una detención que, en su caso, resulte en un enjuiciamiento criminal. Los inspectores sacan la verdad de las mentiras mediante las pruebas y la reconstrucción. Las oficinas del inspector y del fiscal están separadas, de modo que las pruebas puedan valorarse de forma independiente antes del juicio. En los EE. UU., hace poco que ha comenzado a haber inspectoras de policía pero, anteriormente, la ocupación era casi exclusivamente masculina.

Intérprete: Aquí pueden estar incluidos bailarines, cantantes, malabaristas, atletas, músicos y cualquier otro que se gane la vida delante del público. Los intérpretes adoran que los observen, mostrar aquello que mejor saben hacer y recibir el consiguiente aplauso. Estas inclinaciones pueden observarse en niños de incluso tres o cuatro años, y las familias relacionadas con el mundo del

espectáculo resultan un entorno excelente para ello, pero un talento capaz de hacer cosechar el éxito puede permanecer aletargado durante años. Esta ocupación no resultaba respetable en la Era Victoriana, pero el dinero que ganaron las estrellas de Hollywood durante los Años 20 hizo que muchos cambiasen de parecer y, en la Actualidad, este trasfondo se considera una ventaja. Puede tratarse de un hombre o de una mujer.

Investigador privado: En muchos lugares, los investigadores privados están autorizados por la policía pero, a su vez, deben estar vinculados de forma privada, como garantía de una mínima honestidad, así que una infracción probada puede costarles la licencia y obligarlos a dejar el negocio. Normalmente, el investigador privado actúa en situaciones ajenas a la policía: reúne información y pruebas para clientes privados en causas civiles de carácter inminente, rastrea a cónyuges huidos o socios de negocios o actúa como agente para la defensa privada en causas criminales. En los clásicos de detectives, se le contrata para que se ocupe de algún asunto ordinario de carácter civil o privado (como un cónyuge infiel) y después, a medida que el caso se complica, se ve arrastrado a la investigación de uno o varios asesinatos. Al igual que cualquier otro profesional, el investigador privado separa sus sentimientos personales del trabajo que tiene entre manos y, de forma despreocupada, trabaja tanto para el culpable como para el inocente, siempre y cuando se cubran sus honorarios. El investigador privado suele haber sido miembro de una fuerza policial en el pasado y sigue haciendo uso de sus antiguos contactos. Por lo general, no es alguien próspero y nunca ha dispuesto de mucho dinero, pero sus costumbres se ven depuradas gracias a su código de honor personal y su perspicacia. La experiencia policial puede ser o no necesaria, dependiendo de las leyes locales o estatales. En la Actualidad, trabajan más mujeres como investigadoras privadas que como inspectoras de policía.

Médico: Puede tratarse de un médico general, un cirujano o especialista, un psiquiatra o (sobre todo en la Era Victoriana o en los Años 20) un investigador independiente. Además de sus metas personales, existen otras tres comunes a la ocupación: la ayuda a los pacientes, la obtención de prestigio y la creación de una sociedad más prudente y racional. Los médicos tienden a ser gente autosuficiente para la que las familias se convierten en objeto de respetabilidad, y su éxito requiere mucha dedicación y gran cantidad de tiempo. Puede tratarse de un hombre o de una mujer y, en la Actualidad, es normal encontrarse con una doctora.

Miembro de tribu: El tribalismo se da en todas partes, al menos, en el sentido de lealtad familiar. En una tribu, que es un grupo relativamente pequeño, la primacía del parentesco y las costumbres es manifiesta. La personalidad tribal acata el honor personal en lugar de una legislación o unos derechos individuales generales, y la lealtad al grupo destaca desde la pertenencia al mismo. Elogios, venganza, ofrendas y gloria; todos deben ser personales y, para poder tratar a los líderes o enemigos como hombres de honor, también hay que conocerlos personalmente. En un entorno así, la noción de "exilio" tiene auténtico poder. El concepto de tribu como una estructura mental común, desarrollado en los años 60 en EE. UU., y la noción de tribu urbana o de nación tribal, se han convertido cada vez más en sinónimos de la resentida fricción existente entre el nuevo paganismo y el fundamentalismo cristiano activo.

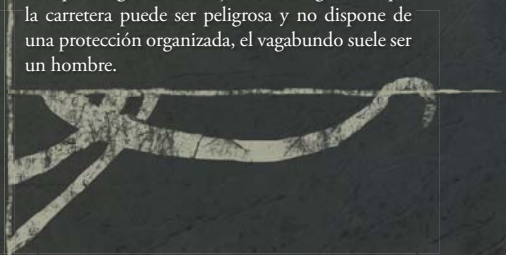
Misionero: Este ha aceptado la llamada para difundir la palabra de Dios. Puede ser fiel exclusivamente a su propia visión o bien estar respaldado por alguna organización aunque, en este último caso, debe haber demostrado cierta capacidad para cumplir tales obligaciones. Un misionero con amplitud de miras sabe centrarse en la humanidad de los conversos y no confunde unas costumbres extrañas con las almas humanas, de modo que asuntos como la vestimenta, el comportamiento y la dieta no se conviertan en cosas demasiado importantes. No queda claro en absoluto dónde termina la moralidad y dónde empieza la religión. Esta ocupación requiere estabilidad emocional así como sentido del humor. El misionero triunfante persevera en la humildad personal y la exaltación de Dios. En todas las épocas, se ha podido encontrar a proselitistas cristianos, islámicos o de otras sectas, como es el caso de los profesores budistas o hindúes en los Años 20 y en la Actualidad. Un misionero puede ser de cualquier sexo.

Parapsicólogo: Las universidades prestigiosas no conceden licenciaturas en parapsicología, y los criterios en este campo se basan totalmente en la reputación personal, así que sus representantes más presentables suelen tener licenciaturas en áreas relacionadas, como física, psicología y medicina. Quien escoge estos estudios está inusualmente abierto a la noción de unos poderes místicos e invisibles, y a dotar de validez tales creencias para satisfacer a los científicos "materiales". Este mundo representa una coexistencia poco usual entre la fe y la duda, y el parapsicólogo puede tener problemas para diferenciar estos deseos contradictorios. Una persona que no se interese en la observación, la experimentación y las pruebas no es un científico, aunque sí puede ser un ocultista.

Periodista: Este hace uso de las palabras para informar y hacer comentarios acerca de los temas e incidentes diarios, y escribe tanto texto en un día como un escritor en una semana. Los periodistas trabajan para periódicos, revistas y noticiarios de radio y televisión. Los mejores informan, pero se mantienen apartados de la corrupción y del provecho personal que presencian. Sin embargo, esta realidad supera a los peores, que pierden cualquier tipo de sensibilidad que no sea la del poder de sus propias palabras. En épocas pasadas, casi siempre eran hombres pero, en la Actualidad, puede tratarse de hombres o mujeres indistintamente.

Profesor de universidad: Esta ocupación indica, principalmente, que se posee un doctorado, y con esta categoría se puede ganar la permanencia en cualquier universidad del mundo. Se está cualificado para enseñar y llevar a cabo una investigación competente, y se tiene una apreciable reputación académica en el área de experiencia correspondiente. Por supuesto, es posible ser un completo ignorante en otras materias, y los personajes tan contradictorios son divertidos de interpretar. Los investigadores de esta ocupación tienden a estar atados a sus continuas responsabilidades para con la facultad y sus alumnos, a no ser que dispongan de unos ingresos independientes y hayan obtenido un permiso de la universidad. Indiana Jones era muy afortunado por tener un director de departamento que le permitiera unas ausencias tan prolongadas, pero quizá tu investigador no tenga un jefe tan comprensivo. En todas las épocas de juego hubo una pequeña minoría de eruditas pero, incluso en la Actualidad, existen ciertos bastiones masculinos, como el de ingeniería, en los que son raras las académicas.

Vagabundo: Al contrario que en el caso de alguien en la pobreza, el vagabundo ha escogido su estilo de vida, quizá debido a alguna carencia social, filosófica, sexual o económica. El vagabundo trabaja, a veces, incluso durante meses, pero la solución que suele buscar a sus problemas es la movilidad y el desplazamiento, no la comodidad o la intimidad. La vida en la carretera puede parecer especialmente americana, pero se da en cualquier lugar donde viajar resulte seguro. Ya que la carretera puede ser peligrosa y no dispone de una protección organizada, el vagabundo suele ser un hombre.



Habilidades y ocupación

El espacio reservado a las habilidades llena dos terceras partes del anverso de la hoja de personaje, y tanto su uso como su incremento son de un interés proporcional.

En "La llamada de Cthulhu", una habilidad es algún tipo de capacidad o comprensión, de alcance subjetivo, cuya vaga definición se presta a una gran variedad de situaciones. De ese modo, alguien doctorado en Biología posee un buen entendimiento de las ciencias naturales. Por extensión, también conoce a los teóricos y ensayistas del campo, en qué revistas se publican sus artículos y dónde enseñan o trabajan. Si un jugador pregunta: "¿Conoce mi investigador a algún biólogo de la Universidad Miskatonic?", el guardián medita, solicita una tirada de Suerte y, si esta tiene éxito, responde: "Sí, conoces a Miller, un especialista en parasitología. Quizá él pueda identificar a la criatura que habéis encontrado."

A menudo, se llevan a cabo conexiones mucho más amplias entre las habilidades y las necesidades. De hecho, muchas veces, las habilidades abarcan la mayor parte del alcance de los logros humanos o, al menos, aquellos que puedan resultar útiles para la interpretación.[2]

Ocupaciones

La ocupación del investigador muestra a qué ha dedicado su tiempo en el pasado; un pasado que se ve reflejado en las habilidades que posee actualmente. Elegid una ocupación si os gustan sus habilidades, pero no os la toméis demasiado en serio. En "La llamada de Cthulhu", no existen "categorías de personaje".

Algunas ocupaciones son típicamente "lovecraftianas" (anticuario, diletante, escritor, inspector de policía, médico, periodista y profesor de universidad) y aparecen marcadas con un asterisco en la lista "Ejemplos de ocupaciones". Otras, por el contrario, no se corresponden con las de los protagonistas de Lovecraft, pero pueden resultarles interesantes a los jugadores.

Una ocupación reúne una serie de habilidades; por ejemplo, la de "anticuario" dispone de: Arte, Buscar libros, Descubrir, Historia, Oficio, Otra lengua, Regatear y una habilidad más a elección del jugador (para reflejar algo relativo a su pasado). En algunas ocupaciones, no se dispone de ninguna habilidad de libre elección, mientras que en otras se dispone de dos.

Puntuaciones de habilidad

Tras escoger una ocupación, hay que multiplicar EDU × 20 [3] y dividir el total de percentiles resultante entre las habilidades disponibles para esta. No es necesario adjudicar puntos a todas las habilidades, pero aquellos que no se asignan, se pierden. En las págs. 76 a la 87 del capítulo "Reglas y habilidades" se hallan las definiciones correspondientes a cada habilidad.

A los puntos que se asignan a cada habilidad hay que añadirles los que aparecen junto a su nombre en la hoja de personaje. Si, por ejemplo, asignáis 25 percentiles a Lanzar, podéis ver que al lado de esa habilidad hay impreso un 25%. Hay que sumar ambas cifras y anotar un 50% como puntuación de la habilidad.

Ninguna habilidad puede ser superior a 99% y, salvo en el caso de Mitos de Cthulhu, siempre es mejor tener una puntuación de habilidad alta.

Interés particular

Los investigadores no solo se dedican a trabajar; también tienen aficiones y hacen otras cosas que ganarse el pan. Multiplicad INT × 10 [4] y repartid el total de percentiles entre las habilidades que queráis (excepto Mitos de Cthulhu).

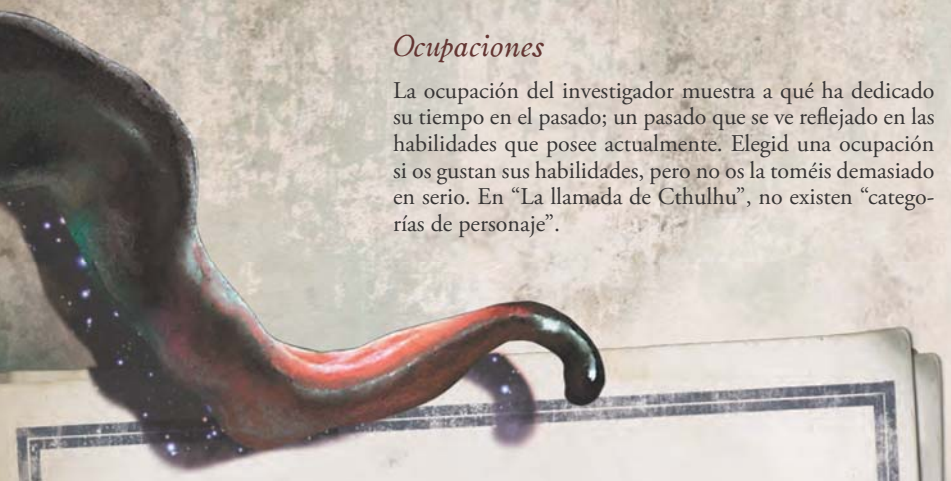
Armas

Aunque un investigador decida no llevar armas, sigue disponiendo de puntuaciones básicas significativas en muchas de ellas. Tened en cuenta siempre la personalidad y los antecedentes del personaje. En cualquier época, son pocos los expertos con las armas aunque, en cambio, sí abundan los que están algo familiarizados con ellas. Excepto en alguna de las ocupaciones, como soldado, los puntos adicionales que se quiera tener en armas deben proceder de los de interés particular.

*(2) **N. del T.:** para adaptar a esta edición las habilidades de los personajes creados con las reglas de la primera edición en castellano, hay que consultar la sección "Nuevas habilidades, conversiones" en el capítulo "El saber del guardián".*

*(3) **N. del T.:** EDU × 15 en la primera edición en castellano.*

*(4) **N. del T.:** INT × 5 en la primera edición en castellano.*



Psiquiatra

Un médico puede ser también psiquiatra. Para calcular su capacidad como terapeuta, se suma la mitad de su puntuación en Medicina con la mitad de la que tenga en Psicoanálisis. Al contrario que un psicoanalista, un psiquiatra puede prescribir medicamentos y disponer de una posición en un hospital.

Un psiquiatra diagnostica los trastornos mentales y administra un tratamiento. Además, es capaz de identificar aquellas enfermedades que pueden confundirse con trastornos mentales. Consultar las págs. 163 a la 169 para obtener información adicional.

Reverso de la hoja de personaje

Un investigador podría interpretarse aunque solo tuviera unos números y habilidades, pero aún se desconocerían muchos datos acerca de él. Quizá no nos planteemos ese tipo de cuestiones y no resulte necesario tener que solucionarlas pero, en cualquier caso, deberían valorarse como posibilidades y registrarse en la parte de atrás de la hoja de personaje, siempre que resulte divertido u oportuno.

Ingresos de los investigadores

Los ingresos pueden ser o no importantes en vuestras partidas, pero hay que tomarse con calma esta cuestión. Muchos guardianes jamás mencionan el dinero o la propiedad particular, y las aventuras que se encuentran publicadas lo hacen en rara ocasión, ya que los gastos e ingresos solo tienen cierto interés a lo largo de una campaña.

El recuadro a doble página "Cómo crear tu investigador" incluye un método para determinar los ingresos, aunque el guardián quizá prefiera cambiar esas cantidades para que se ajusten a su estilo particular de juego.

El nivel de ingresos puede servir para mostrar lo bien o mal que le va al investigador en la carrera que ha escogido, o lo descontento que se encuentra con ella, tal y como sucedería en la vida real.

Un trasfondo de mayor profundidad

Las ideas para el trasfondo no tienen por qué ser maravillosas. Todo aquello fuera de lo común tiene su origen en lo cotidiano y, en ese proceso, obtiene su significado, su contexto y una mayor profundidad. Comenzad por lo cotidiano y ya llegará después lo milagroso.

Por ejemplo, ¿está enamorado el investigador? ¿Prometido? ¿Casado? ¿Tiene hijos? ¿Viejos amores? ¿Ha vivido alguna tragedia?

¿A qué academias ha asistido? ¿Qué amistades forjó en ellas?

¿Tiene el investigador experiencia militar? ¿Cuándo la obtuvo? ¿En qué lugar? ¿Qué sucedió allí? ¿Quiénes eran sus amigos? ¿Recibió alguna condecoración o mención especial en algún informe?

¿Quiénes son sus familiares? ¿Cuál es el origen de la familia? Conoced poco a poco a su padre, madre, hermanos, tías, tíos, primos, etc. (tanto los vivos como los muertos).

¿Cómo es el investigador? Si examináis durante un momento la hoja de personaje, podéis obtener ideas al respecto. Buscad entre las características y las habilidades cualquier indicio o contradicción. ¿Se trata de alguien callado, ruidoso, fuerte, estirado, respetable, brillante, voluble, místico, compasivo, agarrado, bajo, moreno, alto, pálido, atractivo, feo, sencillo, desaliñado, elegante, puntilloso, frenético, caballeroso, nervioso, intelectual, fornido, pretencioso, enérgico, tímido, cortés, impulsivo, excitable, alocado, calvo, barbudo, delgado, tullido, peludo, pulcro o algo totalmente diferente? Anotad vuestras ideas en la parte de atrás de la hoja de personaje a medida que vayáis encontrando las palabras adecuadas para expresarlas.

Destino final

A lo largo de sus aventuras, un investigador puede convertirse en un líder, un escritor famoso, un ocultista de renombre o un especialista de primera al que todos acuden cuando surge un trabajo importante. Aunque, por otro lado, quizá no llegue a ser más que el investigador privado que se espera de él.

Muchas aventuras o misiones implican tener que frustrar los malignos propósitos de los primigenios y los dioses exteriores; unos desafíos que pueden acarrear una vida larga y próspera, o una tan corta y dramática como una estrella fugaz. Esto depende en parte de la suerte, pero también del cuidado y la atención de los jugadores.

Los investigadores que se interpretan de forma incauta, acaban muertos o locos, lo cual solo difiere de la vida real en que, en el juego, cuando alguien se enfrenta al mal y lo hace lo mejor que puede, se está ganando un merecido respeto.



La creación de Harvey Walters

Aquí comienza la historia de cómo creamos a Harvey Walters, célebre periodista, místico e investigador psíquico neoyorquino de los Años 20. El jugador coge una hoja de personaje en blanco, un lápiz y tres dados de seis caras y abre el libro de reglas por la pág. 38.

CARACTERÍSTICAS

FUE *(Fuerza):* la tirada se realiza con 3D6. El jugador obtiene un 4, casi el peor resultado posible. Como consecuencia, el nuevo investigador es excepcionalmente débil. Pero el jugador no desespera: "La llamada de Cthulhu" es un juego poco usual y todavía es posible que las estrellas estén en posición.

DES *(Destreza):* la tirada se realiza con 3D6. El resultado es 12, un valor medio alto, y la puntuación de Esquivar del investigador es 24%. Con una buena Destreza, a pesar de una Fuerza baja, el investigador podría querer aprender habilidades que den muestra de tal capacidad, o quizá solo sea un buen bailarín o mecanógrafo.

INT *(Inteligencia):* la tirada se realiza con 2D6 + 6. El resultado de INT es un excelente 17. Este investigador podría ser alguien con quien contar. Picado por la curiosidad, el jugador sonríe y hace la tirada de la siguiente característica.

CON *(Constitución):* la tirada se realiza con 3D6. El resultado es 14, también bueno. La resistencia del investigador ayuda a compensar su terrible puntuación de FUE.

APA *(Apariencia):* la tirada se realiza con 3D6. El resultado es 17, de nuevo formidable. Por muchos otros defectos que posea, la personalidad de este investigador brilla por sí misma.

POD *(Poder):* la tirada se realiza con 3D6 y el resultado es 9. Nadie que tenga un 9 en POD está destinado a la grandeza en las artes de la magia y nadie con un 45% en su tirada de Suerte debería confiar en ella para librarse de una situación difícil.

TAM *(Tamaño):* la tirada se realiza con 3D6 y el resultado es 16. En el mismo momento en que los dados dejan de moverse, el jugador comienza a pensar en su investigador como de sexo masculino. Con un TAM de 16 es fornido, aunque débil. Quizá esté obeso o quizá una lesión le haya dejado parcialmente paralizado. Los propios números de las características pueden sugerir rasgos de personalidad. La interpretación comienza dándole explicación a las combinaciones inusuales de características. Un nombre se le viene a la mente. Nunca ha tenido un investigador llamado Harvey, pero le parece adecuado. De momento, el investigador se llama Harvey.

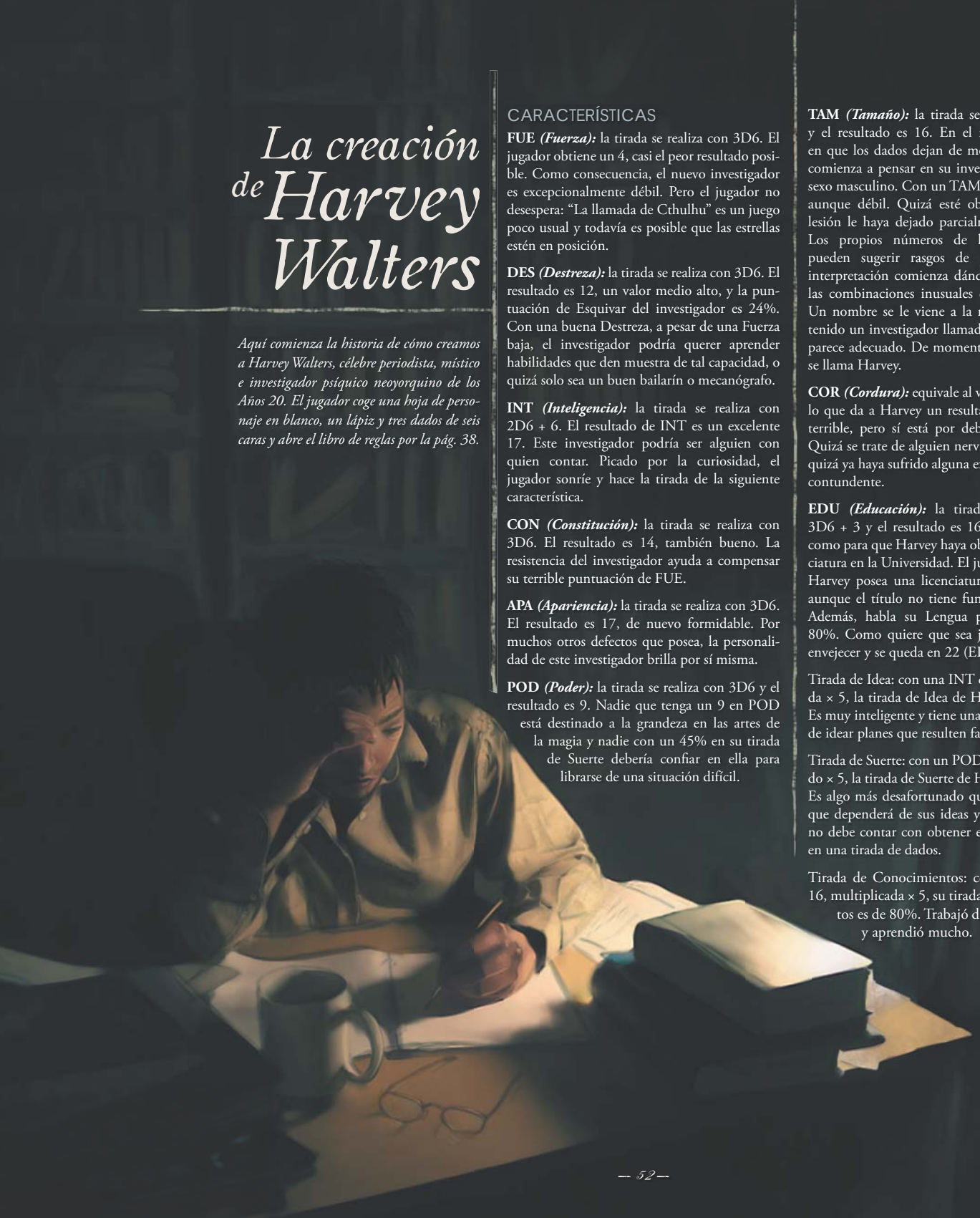
COR *(Cordura):* equivale al valor de POD × 5, lo que da a Harvey un resultado de 45. No es terrible, pero sí está por debajo de la media. Quizá se trate de alguien nervioso y excitable, o quizá ya haya sufrido alguna experiencia mística contundente.

EDU *(Educación):* la tirada se realiza con 3D6 + 3 y el resultado es 16, lo bastante alto como para que Harvey haya obtenido una licenciatura en la Universidad. El jugador decide que Harvey posea una licenciatura en Periodismo, aunque el título no tiene función en el juego. Además, habla su Lengua propia (inglés) al 80%. Como quiere que sea joven, no lo hace envejecer y se queda en 22 (EDU + 6) años.

Tirada de Idea: con una INT de 17, multiplicada × 5, la tirada de Idea de Harvey es de 85%. Es muy inteligente y tiene una alta probabilidad de idear planes que resulten factibles.

Tirada de Suerte: con un POD de 9, multiplicado × 5, la tirada de Suerte de Harvey es de 45%. Es algo más desafortunado que afortunado, así que dependerá de sus ideas y conocimientos y no debe contar con obtener el mejor resultado en una tirada de dados.

Tirada de Conocimientos: con una EDU de 16, multiplicada × 5, su tirada de Conocimientos es de 80%. Trabajó duro en la facultad y aprendió mucho.



Bonificación al daño: la suma de FUE + TAM de Harvey es 4 + 16 = 20. Su bonificación es cero (nula).

Puntos de vida: la suma de CON + TAM de Harvey es 14 + 16 = 30. Dividido entre 2, tiene 15 puntos de vida, una buena cifra. Harvey no es un luchador, pero con su cerebro y su encanto puede salir al paso de las dificultades.

Puntos de magia: equivalen al valor de POD. Harvey tiene 9. En este momento, al jugador se le ocurre el apellido de Harvey: Walters. No sabe muy bien por qué, pero le parece un buen nombre para una persona tan nerviosa.

TRASFONDO

Harvey es un personaje de los Años 20. El jugador obtiene un 2 al realizar la tirada en la tabla "Ingresos anuales y propiedades del investigador", por lo que Harvey tiene 2.500 $ en su bolsillo y otros 2.500 en el banco. El guardián, de forma cruel, determina que el resto de las propiedades de Harvey forman parte de su herencia, que no estará disponible hasta que mueran sus padres. Aunque dispone de dinero suficiente para sobrevivir una temporada, Harvey saca punta a un lápiz y, de manera prudente, comienza a buscar trabajo.

ELECCIÓN DE HABILIDADES

Harvey Walters va a ser periodista y el jugador manifiesta que el investigador ha entrado a formar parte de la revista Enigma, que se centra en los misterios de las ciencias ocultas.

Harvey tiene una EDU de 16 que, multiplicada por 20, da un total de 320 puntos para añadir a sus puntuaciones básicas. El jugador solamente puede añadir estos puntos a las habilidades que aparecen indicadas para la ocupación de Periodista. A cada una de estas se le puede asignar una media de 40 puntos, ya que son pocas las ocupaciones compuestas por más de ocho habilidades.

La puntuación de Harvey en Lengua propia (inglés) es ya del 80% (EDU × 5), así que decide no añadir puntos a esa habilidad. El jugador decide que ha aprendido latín (tiene una puntuación básica de 01%) y asigna a Otras lenguas (latín) 49 de los 320 puntos de que dispone, por lo que obtiene un 50%. Harvey está ahora familiarizado con una lengua que puede encontrar en las investigaciones relacionadas con los Mitos. Aún le quedan 271 puntos de ocupación.

A continuación, el jugador añade 60 a su Charlatanería, lo que la eleva hasta el 65%, e incrementa su Persuasión en 50 puntos, hasta un total de 55%. Para poder evaluar a la gente a la que haga preguntas, añade 55 a Psicología, para obtener un total de 60%. Como periodista de investigación, Harvey está capacitado para hacer preguntas y obtener respuestas honestas. Con su habilidad de Persuasión puede ganarse aliados y hacer que la gente cambie de opinión. En este momento, le queda un total de 106 puntos de ocupación. Todo periodista necesita obtener evidencias. El jugador asigna 20 puntos a Fotografía, para obtener un total de 30%, ya que, en los Años 20, había que ver para creer. Le quedan 86 puntos de ocupación. Los Periodistas pueden tener hasta dos habilidades como especialidad personal[5]. Escoge Arqueología y le asigna 79 puntos, por lo que obtiene un 80%, y Derecho, habilidad en la que tendrá 12% al asignarle 7 puntos. En este momento, el jugador ya ha asignado todos sus puntos de ocupación. Harvey tiene buenas habilidades de comunicación, útiles para un periodista, y es un experto en Arqueología, una habilidad que guarda relación con los Mitos.

La INT de Harvey es 17, de modo que tiene un total de 170 (17 × 10) puntos en habilidades de interés particular, que pueden repartirse como prefiera el jugador. Este asigna 59 puntos a Pilotar avión civil a motor, para un total de 60% ("porque suena muy emocionante") y, ya que es un jugador experto de "La llamada de Cthulhu", asigna también 40 puntos a Buscar libros, y la eleva hasta el 65%. Aún le quedan 71 puntos de interés particular, de los que asigna, en su posible beneficio táctico, 20 a Escuchar (45%), 25 a Ciencias ocultas (30%, una baja puntuación que puede ir en detrimento del trabajo de Harvey), 15 a Regatear (20%) y 11 a Crédito (26%, otra debilidad para una persona que continuamente debe mantener contacto personal con otros). Con esto, ya se han asignado todos los puntos.

El jugador ha escogido no incrementar las puntuaciones de Harvey en habilidades de armas, aunque haya podido hacerlo. Harvey es un intelectual de los Años 20, no el tipo de persona que llevaría una pistola. Si hay algo poco realista en él, se trata sin duda de haber decidido que posea la habilidad Arqueología en lugar de una puntuación superior en Crédito que le permita entrar en las casas y funciones de la clase alta. La elección de Arqueología sirve claramente para anunciar que van a darse ciertas situaciones de juego.

Harvey posee además otras puntuaciones de habilidad, que aparecen impresas en la hoja de personaje, e incluso otras en forma de puntuaciones básicas en las tablas de armas. Todas ellas forman parte de su condición humana.

El jugador asigna el % de Arte a "bailes de salón". Esto es lo único que conserva de la idea que inicialmente tuvo acerca de la Destreza del investigador. Harvey está listo para jugar. El jugador irá acumulando poco a poco ideas acerca de él.

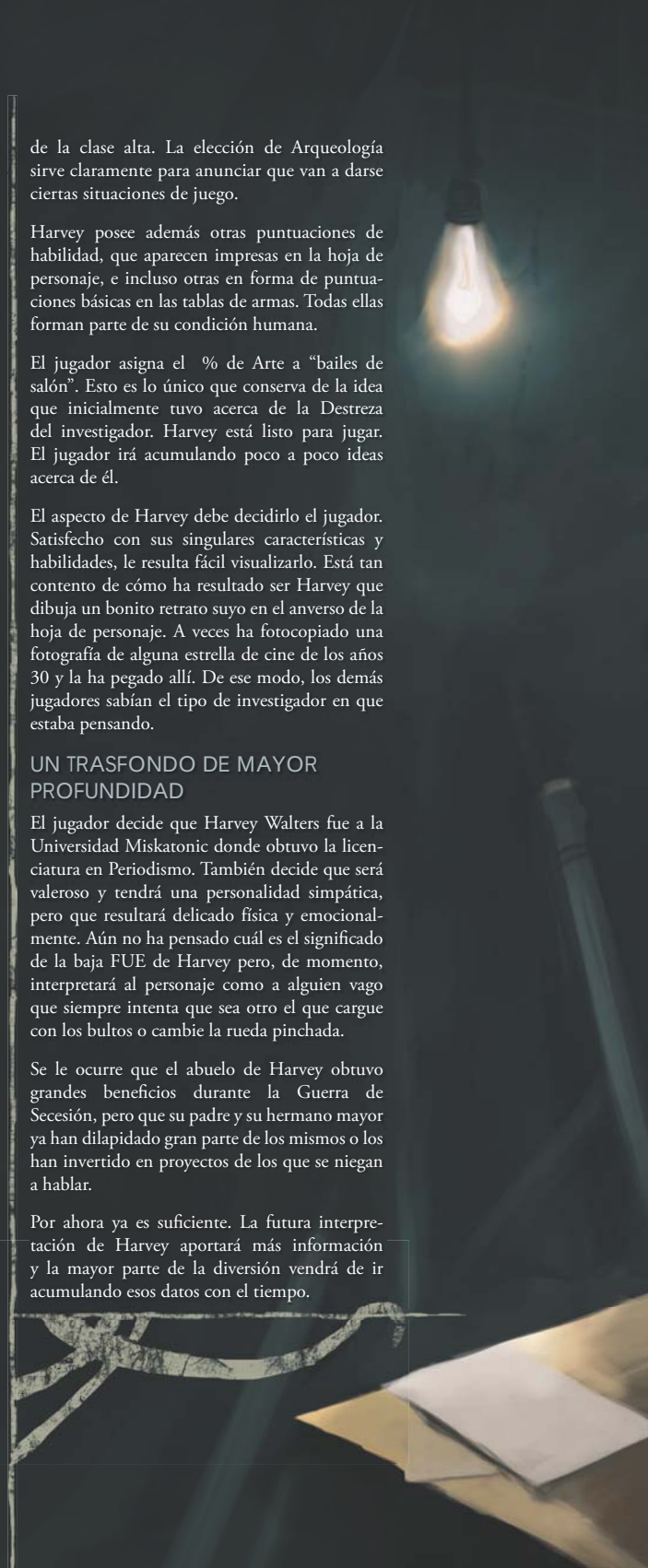
El aspecto de Harvey debe decidirlo el jugador. Satisfecho con sus singulares características y habilidades, le resulta fácil visualizarlo. Está tan contento de cómo ha resultado ser Harvey que dibuja un bonito retrato suyo en el anverso de la hoja de personaje. A veces ha fotocopiado una fotografía de alguna estrella de cine de los años 30 y la ha pegado allí. De ese modo, los demás jugadores sabían el tipo de investigador en que estaba pensando.

UN TRASFONDO DE MAYOR PROFUNDIDAD

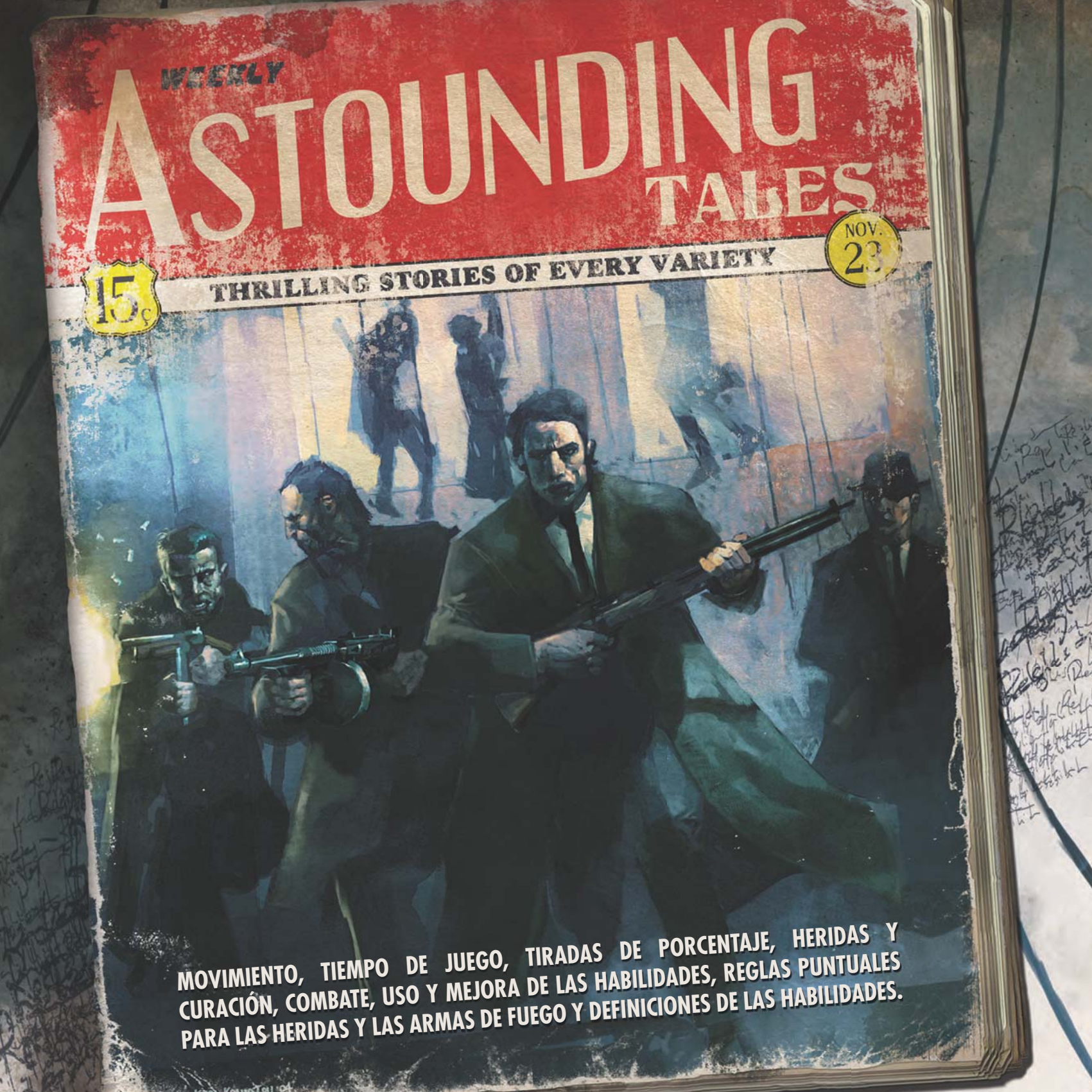
El jugador decide que Harvey Walters fue a la Universidad Miskatonic donde obtuvo la licenciatura en Periodismo. También decide que será valeroso y tendrá una personalidad simpática, pero que resultará delicado física y emocionalmente. Aún no ha pensado cuál es el significado de la baja FUE de Harvey pero, de momento, interpretará al personaje como a alguien vago que siempre intenta que sea otro el que cargue con los bultos o cambie la rueda pinchada.

Se le ocurre que el abuelo de Harvey obtuvo grandes beneficios durante la Guerra de Secesión, pero que su padre y su hermano mayor ya han dilapidado gran parte de los mismos o los han invertido en proyectos de los que se niegan a hablar.

Por ahora ya es suficiente. La futura interpretación de Harvey aportará más información y la mayor parte de la diversión vendrá de ir acumulando esos datos con el tiempo.



(5) N. del T.: *esto era así hasta la 5.ª edición americana, ya que en la 5.5 y la 6.ª, para esta ocupación solo hay una habilidad a elección del jugador*


WEEKLY
ASTOUNDING
TALES
NOV.
23
15¢
THRILLING STORIES OF EVERY VARIETY
MOVIMIENTO, TIEMPO DE JUEGO, TIRADAS DE PORCENTAJE, HERIDAS Y CURACIÓN, COMBATE, USO Y MEJORA DE LAS HABILIDADES, REGLAS PUNTUALES PARA LAS HERIDAS Y LAS ARMAS DE FUEGO Y DEFINICIONES DE LAS HABILIDADES.

Reglas y habilidades

Las reglas hacen que la interpretación se transforme en un juego. Con su uso, los jugadores de ambos bandos reciben el mismo trato y cada participante tiene, en teoría, las mismas posibilidades de obtener la victoria. En "La llamada de Cthulhu", los jugadores forman uno de los bandos, mientras que el guardián interpreta tanto al resto del mundo como a la propia "Naturaleza". En este juego, nadie gana ni pierde, sino que todos ganan cuando se lleva a cabo una buena interpretación.

Las reglas definen los límites a los que el juego puede llegar, incluyendo los tipos de personajes y las acciones importantes. Los jugadores noveles suelen entender esto fácilmente. La típica pregunta: "¿Quién voy a ser?" nos da una idea central, en una sola frase, de lo que es la interpretación. Cada regla se impone sus propios límites, pues resultaría un poco tonto hacer uso de ellas para describir absolutamente todas las situaciones. Cuando dos reglas se contradicen, es el sentido común el que aporta la solución.



Movimiento

La proporción de movimiento varía dependiendo de la especie. En los capítulos de animales y monstruos, y de criaturas y dioses de los Mitos se pueden encontrar, a la derecha del término "Mov" (movimiento), proporciones propias de muchas formas de vida distintas. Los seres humanos pueden llegar a avanzar, por cada asalto de combate, hasta un total de 8 unidades de movimiento, un máximo que representa la velocidad que puede mantenerse.

Este número indica una capacidad media de movimiento, pero no sirve para representar el esfuerzo de participar en una carrera de 100 metros lisos o en una maratón a campo traviesa. En la hoja de personaje, no existe un recuadro destinado al Movimiento debido a que todos los seres humanos tienen la misma proporción máxima de movimiento. Las distancias o las proporciones exactas no suelen tener importancia en el juego. Si al guardián le parece bien, cada unidad de movimiento puede equivaler, según la situación, a uno o varios metros. Si las proporciones obtienen importancia durante la partida, el guardián puede establecer unas específicas o, mejor aún, solucionar la situación con un "podrías llegar en un asalto".

Estos movimientos guardan proporción entre sí, y los animales, las criaturas sobrenaturales y los vehículos pueden resultar más o menos veloces que los seres humanos. Tal proporción hace que resolver persecuciones entre estos sea fácil, y el resultado, preciso. Resta el valor superior del inferior para ver quién se desmarca y se adelanta, o quién se acerca. Un tigre (con Mov 10) se acerca a su presa humana o deja atrás a sus cazadores, como mínimo, dos unidades por asalto.

No es necesario representar el movimiento en la mesa con fichas o miniaturas. El guardián puede describir la situación, tras lo cual se hace una declaración de intenciones general. Si no se desea respetar unas distancias o posiciones concretas, el guardián puede hacer uso de tiradas de Suerte, o de cualquier otro sistema aleatorio, para determinar qué investigador se encuentra más cerca o más lejos, cuál de ellos resulta afectado por algo y cuál no, etc.

Control del movimiento

Si el movimiento de diferentes especies tiene valores diferentes, la distancia entre el perseguido y el perseguidor mengua o se incrementa, por asalto, en tantas unidades como la diferencia entre estos, hasta que tiene lugar la captura o la huida.

En persecuciones largas, el guardián puede solicitar tiradas de CON para ver quién se cansa antes.

Para oponentes de la misma especie, según criterio del guardián, han de realizarse tiradas de CON contra CON, DES contra DES o Nadar contra Nadar en la "Tabla de resistencia".

En caso de estar herido o lisiado, el investigador puede tener que moverse más despacio según la proporción que determine el guardián.

Tiempo de juego

Los combates, o las situaciones que tienden a ellos, se resuelven en asaltos de combate, sobre los que hablaremos en la sección "Combate", en la pág. 64.

Algunas reglas concretas precisan de un periodo de tiempo mayor. Encontrar información en una biblioteca puede llevar un día entero, por ejemplo. La curación natural tiene lugar tras cada semana de juego y los puntos de magia se regeneran totalmente en un periodo de 24 horas.

El tiempo de juego, que es totalmente ficticio y variable, no tiene nada que ver con el "tiempo real" y transcurre a la velocidad que determina el guardián, que puede expandir o contraer el tiempo y el espacio según las necesidades de la narración. Cuando no vaya a suceder nada, puede decir "pasan varios días" o "transcurre un año".

Los jugadores no suelen obtener más de un intento con la misma tirada de habilidad durante un periodo de tiempo razonable, que puede variar según la habilidad y la situación. Cabalgar sobre un caballo que galopa desbocado puede requerir varias tiradas de Equitación en uno o dos minutos de tiempo de juego, mientras que esforzarse en comprender el inmenso y aburrido *Codex Vobiscum* puede requerir una sola tirada semanal de Otras lenguas (latín).

Tiempo de ejecución de las habilidades

El uso de una habilidad puede marcar también el paso del tiempo. Mientras que las habilidades de combate pueden repetirse asalto tras asalto, aquellas que requieren de un proceso pueden representar el paso de horas o días de tiempo de juego.

La frecuencia con la que puede llevarse a cabo una determinada tirada de habilidad corresponde al periodo de tiempo que el guardián considere adecuado para realizar la tarea. Una tirada de Buscar libros, como es la costumbre, representa cuatro horas (o incluso más) de uso continuado, mientras que tareas más sencillas, como desatrancar una puerta, pueden llevar tan solo 15 minutos haciendo uso de Mecánica. A lo largo de un día, pueden realizarse muchas tiradas de Mecánica, siempre que no se esté sintiendo el aliento de un monstruo en el cuello.

Acciones

En el caso de las situaciones rutinarias, una acción puede tener éxito automático, pero las críticas, como los ataques, hay que resolverlas mediante tiradas. Muchas de esas tiradas se realizan con 1D100 (los dados de porcentaje son fundamentales para el juego). Otros tipos de tiradas sirven para determinar las características o el daño causado por un ataque.

Acciones automáticas

Las acciones rutinarias, ya sean de carácter físico o intelectual, llevadas a cabo en condiciones normales siempre tienen éxito. No es necesario lanzar los dados para caminar o correr, hablar u oír. No es necesario tampoco hacer tiradas para utilizar una habilidad en algo corriente, pero algo común puede convertirse en extraordinario tan solo en un momento.

Circunstancias extraordinarias

Los dados son necesarios siempre que se intenta llevar a cabo una acción, o hacer uso de las habilidades, en condiciones peligrosas, bajo una estrecha vigilancia o teniendo que concentrarse.

El uso de las habilidades dramáticas o peligrosas de por sí, como Pilotar, Trepar y Escopeta, suele resolverse mediante tiradas.

El guardián determina qué tirada es la necesaria y cuándo debe realizarse. Puede tratarse de una tirada de habilidad, una tirada de característica (quizá modificada en condiciones especiales) o un enfrentamiento de características en la "Tabla de resistencia".

Tiradas de porcentaje

Cada jugador debe lanzar 1D100 para determinar si su investigador tiene éxito en una tirada de habilidad o de característica, y el guardián se encarga de realizar las tiradas de los personajes no jugadores. La acción tiene éxito siempre que su resultado es igual o inferior a la puntuación del investigador (de lo contrario, fracasa). Tras un fracaso, el guardián suele indicar que debe transcurrir algún tiempo antes de realizar otro intento, y decide el intervalo de tiempo apropiado.

Tiradas en la "Tabla de resistencia"

Usa la "Tabla de resistencia" para enfrentar una característica a otra. Busca el número equivalente a la característica activa (u ofensiva) en la parte superior de las columnas. Localiza después la característica pasiva (o defensiva) a la izquierda de las filas. El número de la tabla en el que se cruzan la columna y la fila buscadas representa el resultado máximo que la característica activa puede obtener en 1D100 para tener éxito.

En la "Tabla de resistencia", pueden enfrentarse tanto las mismas características como dos distintas. Si un investigador quiere alzar a un amigo hasta un lugar seguro, lo más apropiado es enfrentar su FUE contra el TAM de su amigo.

Recompensas de la experiencia

En los juegos de rol, resulta muy agradable participar en la evolución del investigador desde sus humildes orígenes. Los incrementos en las puntuaciones de habilidad resultan especialmente llamativos ya que, cuanto más se usa una habilidad, más experto se vuelve con ella el investigador. Al igual que este va resolviendo misterios, superando desafíos y mejorando sus habilidades, el jugador recuerda, y saborea, las circunstancias que dieron lugar a esos cambios.

Ejemplo:

Al sobrevolar las montañas Rocosas, el avión de Harvey entra en una zona de turbulencias, y este se aferra desesperadamente a los controles, intentando mantenerse en el aire. Su puntuación en Pilotar avión civil a motor es 60%. Para que Harvey tenga éxito, debe obtener un resultado de 60 o menos en 1D100.

Para poder seguir a un sospechoso, Harvey Walters necesita abrir una puerta fuertemente encajada, que está atrancada con una FUE de 6. El pobre Harvey solo tiene 9 en FUE. Al buscar la intersección de las dos líneas en la "Tabla de resistencia", vemos que tiene un 40% de abrir la puerta, así que el jugador debe obtener un resultado igual o inferior a 40 en 1D100.

Ejemplo:

Harvey acude, por encargo de la revista Enigma, a una fiesta de disfraces organizada por la Orden Hermética del Crepúsculo de Plata, una organización de carácter ocultista. Para impresionar a su pareja de baile, comienza a hablar de Arqueología. Harvey tiene éxito en la tirada de habilidad pero el guardián no le otorga ninguna marca de experiencia, ya que no ha aprendido nada. Sería diferente si, por ejemplo, hubiera identificado un antiguo fragmento de cerámica. Más tarde, Harvey observa cómo tres hombres vestidos de esmoquin se escabullen por la entrada de servicio y decide seguirlos haciendo uso de su Discreción. El jugador obtiene un resultado de 07 en 1D100; un éxito, así que el guardián le dice que puede marcar esa habilidad, pues conoce las graves consecuencias que hubiera sufrido en caso de fallar.

La marca de habilidad

Las marcas de habilidad (es decir, marcas de experiencia) se registran en la hoja de personaje. Cuando un investigador utiliza con éxito una habilidad durante la partida, el guardián puede permitir que el jugador ponga una marca en el recuadro que hay junto a esa habilidad en la hoja de personaje, lo que le da una oportunidad de aprender de su propia experiencia.

Hasta el momento en que el guardián permite realizar las tiradas de experiencia, solo puede ponerse una marca en cada habilidad, sin que importe cuántas veces se haya utilizado con éxito en la aventura. Esto significa que solo puede realizarse una tirada por cada habilidad marcada para ver si el investigador mejora en ella. Las tiradas de experiencia suelen hacerse al final de la aventura o tras varios episodios de una campaña.

Cuando llega el momento en que el guardián permite realizar las tiradas de experiencia, hay que revisar la hoja de personaje para ver qué habilidades están marcadas. El jugador debe lanzar 1D100 por cada marca de habilidad.

- Si el resultado es superior a la puntuación del investigador en esa habilidad, este obtiene una mejora en ella. El jugador lanza 1D10 y añade inmediatamente el resultado a la puntuación de esa habilidad.
- Si el resultado obtenido por el jugador es igual o inferior a la puntuación de habilidad del investigador, este no ha aprendido nada de la experiencia y la puntuación de la habilidad no varía.

Hay que repetir el proceso con todas las habilidades marcadas y, después, borrar todas las marcas que queden en la hoja de personaje. Nunca se recibe una marca de habilidad en Mitos de Cthulhu, razón por la que esta no tiene un recuadro destinado a ello en la hoja de personaje. No existe ninguna otra consecuencia para el hecho de no mejorar en una habilidad.

A un personaje siempre le resulta difícil tener éxito en aquello que no conoce bien pero, si lo tiene, aprende de la experiencia. Por otro lado, ser un experto en algo garantiza tener éxito la mayoría de las veces, pero dificulta el poder aprender algo nuevo. Poco a poco, añadir nuevos percentiles a una habilidad va resultando más difícil.

ACERCA DE LA "TABLA DE RESISTENCIA"

Esta fórmula sirve para determinar las probabilidades en la "Tabla de resistencia":

Probabilidad inicial de éxito = 50%

más (+) la característica activa x 5

menos (-) la característica pasiva x 5

Aunque la "Tabla de resistencia" que se encuentra impresa solo tiene 31 puntos en cada eje, gracias a esta fórmula, las puntuaciones pueden alcanzar valores tan altos como se desee y los resultados siguen siendo válidos.

Para calcular mentalmente una posición de la tabla, resta la cantidad menor de la mayor y multiplica la diferencia x 5. Después, añade (o sustrae) ese resultado a la probabilidad básica de 50%. Que tengas que añadir o sustraer depende de si la cantidad mayor es la fuerza activa o lo es la pasiva, respectivamente.

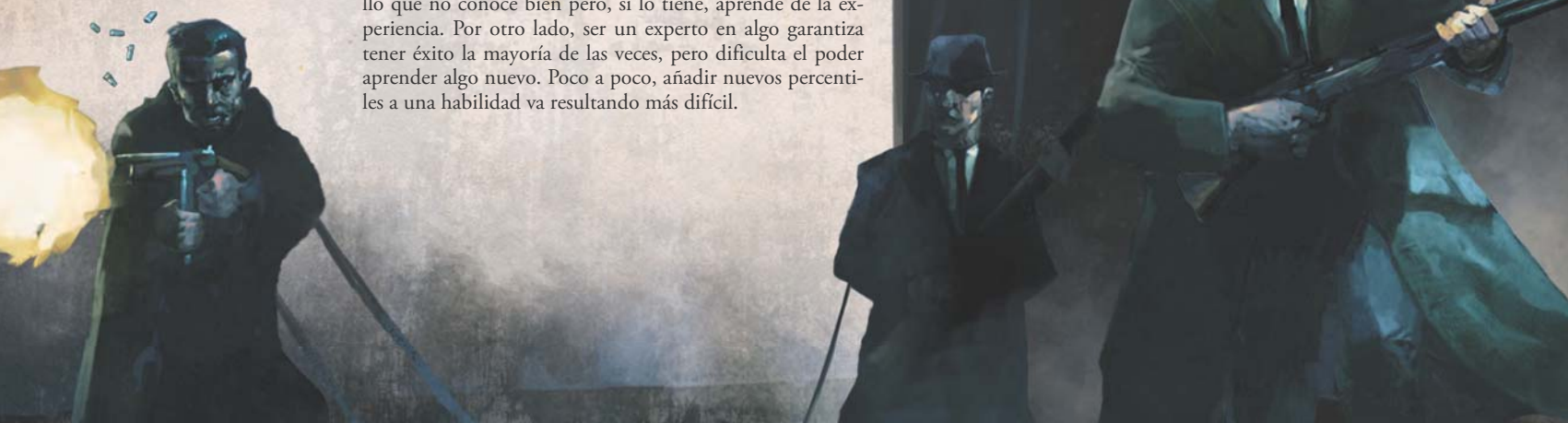


Tabla de resistencia

CARACTERÍSTICA ACTIVA

CARACTERÍSTICA PASIVA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
22	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Área de éxito automático

Área de fracaso automático

Para tener éxito hay que obtener, en 1D100, un resultado menor o igual que el que se indica.

Habilidades al 90%

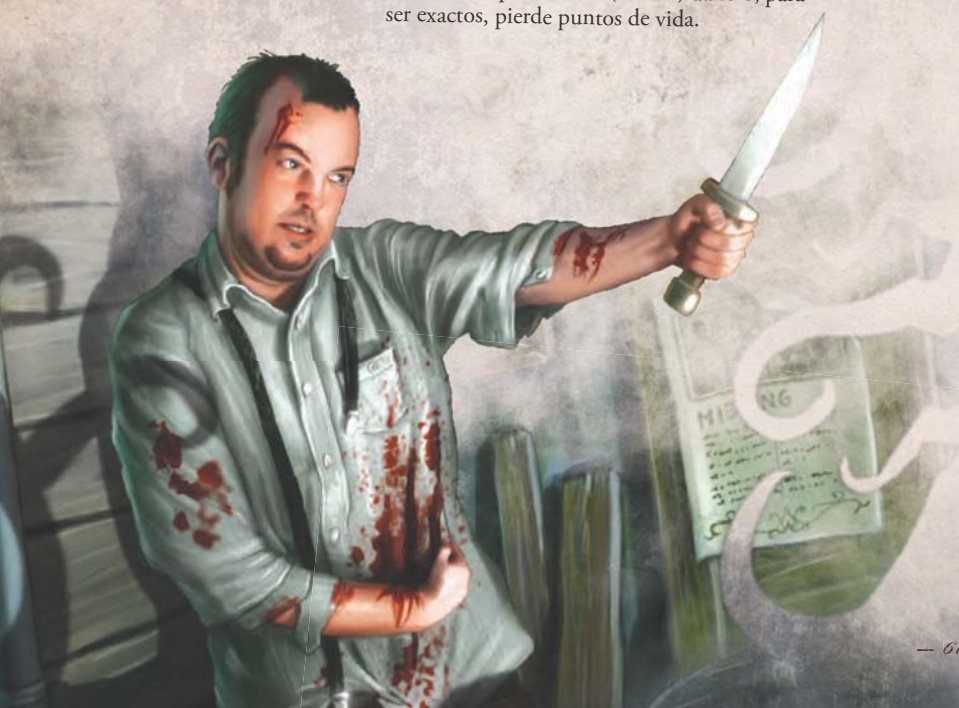
Si, durante el transcurso del juego, un investigador alcanza o supera una puntuación de 90% en una habilidad como consecuencia de una tirada de experiencia, obtiene a cambio 2D6 puntos de Cordura (aunque debe tener en cuenta su máximo de 99 menos Mitos de Cthulhu). Este premio representa la disciplina y la estima personal que se gana al dominar una habilidad. Mitos de Cthulhu es la única excepción a esta regla.

Heridas físicas

Los puntos de vida miden la salud relativa del investigador, así como la cantidad de daño que puede absorber. La pérdida de puntos de vida indica, también de forma relativa, el daño físico causado por una herida o lesión. Un ataque es la suma de daño causada por un mismo oponente dentro de una secuencia de asaltos de combate. Una lesión es la cantidad de daño que se sufre en un accidente o como consecuencia de una fuerza natural, como un huracán.

El daño físico, salvando algunas excepciones, se inflige por motivos físicos, como caer desde cierta altura o recibir el impacto de un disparo. Se suele decir que los ataques de los investigadores "hacen" (o causan) daño, y que aquel que sufre un ataque "recibe" (o sufre) daño o, para ser exactos, pierde puntos de vida.

(1) **N. del T.:** *también CON en 1D20*



Cuando el investigador resulta herido o sufre una lesión, se sustrae la pérdida correspondiente de la cantidad de puntos de vida que aparece en la hoja de personaje. Siempre que el guardián no diga lo contrario (o a no ser que, a causa de un mismo ataque, se pierdan la mitad o más de los puntos de vida restantes), los investigadores heridos pueden seguir actuando con normalidad hasta que sus puntos de vida se reducen a 2, o a una cifra inferior, momento en que caen inconscientes o mueren, dependiendo de cuál sea la pérdida. Esta línea de corte es una abstracción que mantiene a los investigadores en la partida y simplifica los cálculos que hay que realizar.

Las descripciones de las heridas deben resultar apropiadas para el tipo de daño recibido y dramatizarse de forma conveniente. Un investigador no recibe un disparo sin más, sino que lo recibe en uno de los dos brazos; una caída no solo causa daño, sino que el investigador puede haberse torcido un tobillo o tener un chichón detrás de la cabeza. El guardián puede determinar que, debido a una lesión anterior, acciones como subir por una escalera de mano resultan más difíciles (o imposibles) de llevar a cabo.

Aturdimiento

Un ataque con un objeto contundente, una descarga eléctrica, una caída u otro tipo de lesiones puede dejar aturdido al investigador por un tiempo no superior a 1D6 asaltos de combate. Un investigador aturdido puede parar o esquivar, pero es incapaz de llevar a cabo ninguna otra acción. El guardián decide cuándo se produce el aturdimiento, quizá como resultado de un éxito crítico o especial (un resultado de "empalar"). El aturdimiento puede incluir una pérdida de puntos de vida.

Shock

Siempre que un investigador pierde la mitad o más de los puntos de vida que le quedan, como consecuencia de una misma herida, el jugador debe lanzar 1D100 y obtener un resultado igual o inferior a la CON × 5 del personaje[1] o, de lo contrario, este cae inconsciente.

Inconsciencia

Cuando a un investigador le quedan solo 1 o 2 puntos de vida, cae inconsciente de forma automática y no puede continuar participando activamente en la partida. Sigue con vida, pero no despierta hasta que sus puntos de vida alcanzan un valor de 3 o más (aunque el guardián también puede determinar una duración diferente para la inconsciencia).

El transcurso del tiempo puede curar la herida hasta permitir, al menos, que el investigador comience a tambalearse, o este puede recibir ayuda si se tiene éxito en una tirada de Primeros auxilios o Medicina.

Muerte

Si los puntos de vida del investigador alcanzan un valor de 0, o uno negativo, este muere al final del siguiente asalto de combate. Sin embargo, un amigo puede intervenir durante esos pocos segundos. Consultar la sección "Curación" para ver los posibles resultados.

La pérdida de un amigo querido siempre es una situación triste, que exige consuelo durante la partida, así como reconocimiento de los logros del difunto tras la misma.

Curación

Todos los seres vivos se curan de forma natural. Los investigadores regeneran 1D3 puntos de vida por semana de juego hasta recuperarlos todos. Esto quiere decir que recuperar 7 puntos de vida de forma natural puede llevar desde tres hasta siete semanas de tiempo de juego. Sin embargo, las habilidades Primeros auxilios y Medicina pueden acelerar la recuperación.

Los investigadores se mueven y actúan sin penalización siempre que tienen 3 o más puntos de vida, aunque cualquier herida, por moderada que sea, puede resultar mortal con tan pocos puntos.

Primeros auxilios, Medicina

Obtener un éxito con cualquiera de estas dos habilidades permite recuperar, de forma inmediata, 1D3 puntos de vida perdidos en un mismo ataque o lesión. Un investigador puede recibir varias aplicaciones de Primeros auxilios o Medicina, siempre que sea sobre heridas causadas por accidentes o ataques distintos.

Los investigadores a los que se trata con Primeros auxilios se curan también de forma natural, por lo que recuperan los puntos habituales (1D3) al final de la semana de tiempo de juego. Sin embargo, aquellos a los que se trata con Medicina recuperan 2D3 puntos al final de la semana (en lugar de los 1D3 habituales), incluida la primera semana. Por lo tanto, la recuperación total que se da tras aplicar Medicina esta primera semana es de 3D3 puntos de vida (incluyendo 1D3 correspondientes al tratamiento inicial de urgencia).

Ejemplo de lesiones y curación

Harvey salta a través de una ventana para poder huir de un sectario que lo amenaza. Cae desde 5 m de altura y, tras estrellarse contra el suelo, sufre 2D6 puntos de daño a los que resta 1D6 por tener éxito en la tirada de Saltar. Pierde 6 puntos de vida, pero no se ve afectado por el shock ya que tenía un total de 15. Un poco atontado por la caída, cruza la calle tambaleándose para ponerse a salvo. Le quedan 9 puntos de vida.

Un coche tuerce la esquina y se abalanza sobre nuestro héroe. Harvey pierde 5 puntos de vida más a causa de este nuevo golpe y se queda con 4, así que ha perdido más de la mitad de los que le quedaban. El guardián solicita una tirada de CON x 5. El jugador obtiene un 71, un resultado superior a la CON de Harvey, así que el investigador cae inconsciente sobre el frío pavimento.

El conductor baja del coche, le aplica unos Primeros auxilios y hace que recupere 2 puntos, así que el herido queda con un total de 6. El guardián decide que Harvey no recupera el conocimiento debido a que había sufrido otra herida con anterioridad. El conductor lo tumba en el asiento trasero del coche y lo lleva hasta el hospital de Santa María, en Arkham.

Una vez allí, un interno lo atiende de las contusiones, el shock, una ligera conmoción cerebral y un tobillo y dos costillas fracturados. Nuestro periodista ya había recibido Primeros auxilios por el atropello, de modo que el interno utiliza Medicina para curar 2 puntos correspondientes a la caída desde la ventana, y Harvey se queda con un total de 8. El guardián decide que ya recupera el conocimiento.

Harvey permanece en el hospital y, como la habilidad Medicina sustituye el ritmo natural de curación, recupera 2D3 puntos de vida al final de esa semana. En ese momento, tiene un total de 12 y pide que le den el alta, así que, a partir de entonces, continúa recuperando sus puntos de vida al ritmo natural de 1D3 por semana. Si un médico siguiera tratándolo, se recuperaría a un ritmo de 2D3.

Al finalizar la segunda semana, Harvey recupera 2 puntos más y, tras la tercera, tiene de nuevo 15 puntos de vida.

A efectos de juego, Harvey Walters se encuentra completamente recuperado pero, por motivos de la interpretación, el jugador anota que ahora tiene una cicatriz con forma de media luna en una de las manos, por una herida sufrida en la caída.

Cada tratamiento inicial es específico para una herida, pero la Medicina sustituye a la curación natural y, una vez se aplica, el personaje recupera el resto de los puntos de vida perdidos al ritmo semanal de 2D3 establecido por esta habilidad. Sin embargo, cada semana debe volver a aplicarse Medicina o el ritmo de curación vuelve a ser el natural de 1D3.

Los puntos de vida recuperados no pueden superar la media de TAM + CON (redondeando las fracciones hacia arriba).

Regresar de la muerte

Un investigador muerto puede volver a la vida si se le aplica Primeros auxilios o Medicina con éxito antes de finalizar el asalto siguiente a aquel en el que ha muerto, siempre y cuando el tratamiento incremente sus puntos de vida hasta (al menos) un nivel de +1. De ese modo, no ha muerto sino que, simplemente, ha estado cerca.

Reglas puntuales acerca de las heridas

Además de los ataques intencionados, existen montones de formas de resultar herido. Todas las heridas causan la pérdida de puntos de vida, que suelen recuperarse con el tiempo. Sin embargo, en raras ocasiones, un ataque causa también la pérdida de puntos de CON o de APA. Recuperarse por completo de ese tipo de heridas es imposible; un buen ejemplo sería la pérdida de una extremidad.



ÁCIDO

El daño causado por un ácido se calcula en función de su concentración relativa (molaridad), un espectro de posibilidades demasiado complejo para explicarlo aquí. A efectos de juego, solo resulta de interés un contacto de carácter significativo, como la inmersión de un brazo o una mano en el ácido.

- Los ácidos débiles causan 1D3 – 1 puntos de daño por asalto.
- Los ácidos fuertes causan 1D4 puntos de daño por asalto.
- Los ácidos muy fuertes causan 1D6 puntos de daño por asalto.

ASFIXIA

Aplica esta regla si alguien se está ahogando o ha fallado una tirada de Nadar, así como para los estrangulamientos o para añadir dramatismo al efecto causado por una nube de gas carente de oxígeno.

Cuando a un investigador le resulta imposible respirar, el jugador debe lanzar 1D100 y obtener un resultado igual o inferior a su CON × 10 en el primer asalto de combate. En el segundo asalto, el éxito de la tirada se reduce a CON × 9. En el tercero, a CON × 8, y así, sucesivamente hasta alcanzar CON × 1. A partir de ahí, las probabilidades de éxito son siempre de CON × 1.

Un personaje cogido por sorpresa no dispone de tiempo suficiente para tomar aire, por lo que el guardián puede optar por reducir el multiplicador con el que empieza (CON × 6 suele resultar apropiado).

Si se falla una de las tiradas, el personaje inhala el gas irrespirable o empieza a sufrir daño al sistema respiratorio o al cerebro, por lo que pierde en ese momento 1D6 puntos de vida y, cada asalto sucesivo, 1D6 puntos de vida más, automáticamente. Estas tiradas continúan hasta que la víctima consigue huir, es rescatada o muere.

EXPLOSIONES

Las explosiones hacen un daño combinado de impacto y de proyectil. Calcula el efecto de cada una dependiendo de la potencia de su onda expansiva y de su radio en metros.

El daño causado por una explosión se reduce en 1D6 por cada segmento adicional de su radio de acción que esta alcanza desde su centro. Esto quiere decir que un cartucho de dinamita causa 5D6 de daño en los primeros dos metros de radio, 4D6 en los metros tercero y cuarto, 3D6 en los metros quinto y sexto, etc. Un proyectil antipersonal del cañón de un tanque Abrams causa 15D6 de daño en los primeros cuatro metros de radio, 14D6 en los metros quinto al octavo, 13D6 en los metros noveno a duodécimo, etc.

Al aplicar el daño, se resta el total de la tirada correspondiente a cada uno de los objetivos alcanzados, aunque se realiza una tirada distinta para cada uno de ellos.

Alteraciones de la potencia de una explosión: duplicar la carga utilizada incrementa el daño y el radio de acción en un 50%. Al utilizar la mitad de la carga indicada, el daño y el radio de acción se reducen en un 33%.

CAÍDAS

Caer desde una altura causa 1D6 puntos de daño por cada 3 metros de caída (o fracción por encima de los 3 primeros). Si se tiene éxito en una tirada de Saltar al dejarse caer, el personaje pierde 1D6 menos en total, como bonificación por estar preparado.

FUEGO

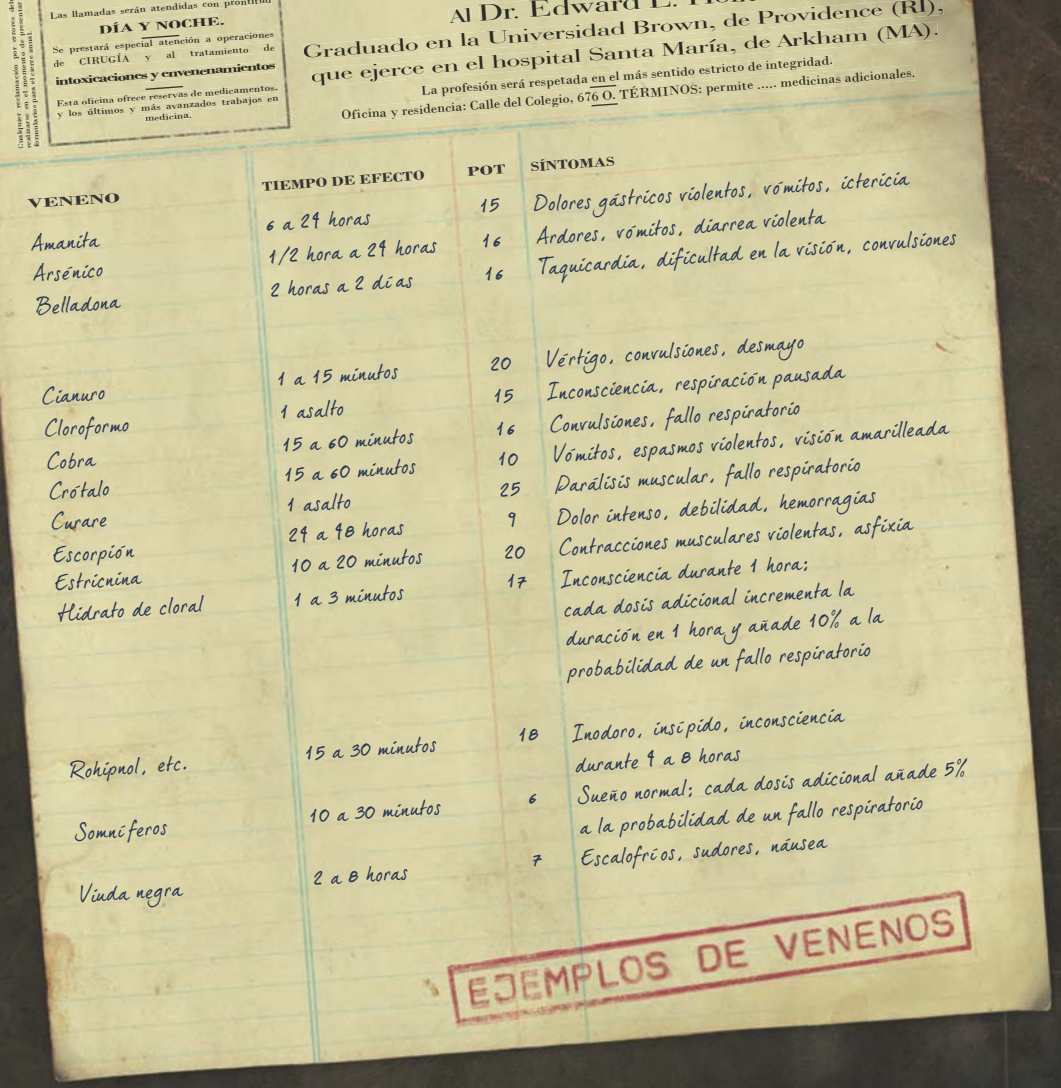
Los fuegos o incendios que puedan suponer una amenaza para los investigadores debe definirlos el guardián. Existen muchas clases y causas, con temperaturas que van desde los 100 °C hasta miles de ellos. El tamaño de un fuego puede ir desde el de una cerilla o una antorcha hasta el de una manzana entera en llamas. Las heridas y las muertes se deben tanto a la asfixia o la inhalación de gases tóxicos, como a las quemaduras directas.

Un daño por quemaduras superior a la mitad de los puntos de vida del investigador puede causar la pérdida de puntos de APA o CON, además de puntos de vida.

- Una antorcha encendida causa 1D6 puntos de daño cada asalto que permanece en contacto con el objetivo que, además, debe tener éxito en una tirada de Suerte para evitar que se le prendan el pelo o la ropa. Si estos empiezan a arder, la víctima sigue perdiendo 1D6 puntos de vida por asalto sin necesidad de que la antorcha permanezca en contacto con ella. Hace falta una tirada de Suerte o de Primeros auxilios para apagar el fuego y, quizá, una de Cordura para contener el miedo.
- Una hoguera grande causa 1D6 + 2 puntos de daño por asalto. El pelo y la ropa del objetivo se prenden directamente.
- Una habitación en llamas causa 1D6 + 2 puntos de daño por asalto a cada persona atrapada en ella. Cada personaje debe tener éxito en una tirada de Suerte cada asalto o empieza a asfixiarse tal y como se describe en la regla puntual de "Asfixia".
- Los fuegos e incendios de mayor tamaño son casos especiales que deben describirse individualmente, y en los que siempre debe haber peligro de muerte.

VENENO

Cada veneno tiene un valor numérico y, cuanto mayor es este, más mortífero y veloz resulta el veneno. El valor de los venenos se indica con la abreviatura POT, de Potencia.



Usa la "Tabla de resistencia" para enfrentar la potencia del veneno (como característica ofensiva) contra la CON de la víctima. Si el veneno supera la CON, normalmente, la víctima pierde tantos puntos de vida como la POT del veneno, aunque podría sufrir algún otro efecto adverso de distinta naturaleza.

Si el veneno no logra superar la CON de la víctima, los resultados no son tan graves. Por ejemplo, podría perder tantos puntos de vida como la mitad de la POT del veneno o, quizá, no sufrir daño alguno. El guardián debe decidir dependiendo del veneno y su forma de aplicarlo.

En la tabla "Ejemplos de venenos" se utiliza el concepto artificial de "dosis uniforme", que equivale, aproximadamente, a un único mordisco o aplicación. El guardián debe modificar esos datos para adaptarlos a las condiciones de juego, y solo él puede decidir cuándo basta una dosis para causar la muerte. Los venenos de acción más rápida comienzan a tener efecto en uno o dos asaltos y, por ejemplo, la muerte por cianuro puede tener lugar en un minuto. Muchos venenos son de acción lenta, de modo que los envenenadores deben ser muy sutiles, y los síntomas que se describen son solo algunos de los posibles.



Combate

En el juego, se hace una distinción entre los ataques de cuerpo a cuerpo y los de armas de fuego. Por ejemplo, Cuchillo de combate, Florete, Porra o Puñetazo son ataques de cuerpo a cuerpo, y Escopeta o Fusil, de armas de fuego.

Cuando alguien recibe un ataque con éxito, puede perder puntos de vida. El daño causado por el ataque varía según el tipo de arma y casi siempre se indica en una escala de resultados posibles, correspondiente a una tirada de dados. Sin embargo, para añadir más incertidumbre, algunas criaturas disponen de una armadura natural que reduce los puntos de daño que sufren y, además, otras reglas pueden modificar el resultado inicial de los ataques.

La tabla de las páginas 72 a 75 incluye una gran variedad de armas. En el mundo de juego está permitida cualquier arma existente, y las que incluye la tabla son, sencillamente, armas comunes o ejemplos de cómo pueden realizarse otros ataques similares. Sin embargo, el guardián puede restringir las posibilidades de poseer algunas de ellas.

En las secciones posteriores, se comentan problemas particulares relativos a las armas de fuego y de cuerpo a cuerpo.

El asalto de combate [2]

Los combates tienen lugar en "asaltos de combate" o "asaltos", cada uno de los cuales dura varios segundos (desde unos pocos, hasta unos doce o así). Un asalto es una unidad de tiempo elástica, durante la cual todo aquel que quiera actuar, y pueda hacerlo, tiene oportunidad de llevar a cabo al menos una acción. La igualdad de oportunidades de los investigadores resulta mucho más importante que la idea de que el asalto de combate deba representar una medida exacta de tiempo real. Si la desigualdad se vuelve patente, dejad que el guardián piense en una forma de arreglar la situación y seguid jugando.

El asalto termina, y da paso al inicio del siguiente, cuando todos los investigadores y los demás personajes han tenido una oportunidad de actuar.

*(2) **N. del T.:** "turno de combate" o "turno" en anteriores ediciones en castellano.*

Destreza y orden de ataque

¿Quién tiene la oportunidad de atacar primero? Esto puede resultar tan importante en un combate como el hecho de tener éxito en el ataque. El orden de ataque se determina clasificando, de mayor a menor, la DES de los combatientes (actúa antes el que tiene mayor DES). Si dos o más investigadores tienen la misma DES, actúa primero el que obtiene el resultado más bajo en 1D100.

- Cuando en un combate se usan a la vez armas de cuerpo a cuerpo y de fuego, las de fuego que están apuntando y listas para atacar pueden efectuar un disparo, por orden de DES, antes de que pueda realizarse ningún ataque de cuerpo a cuerpo (resulta relativamente más rápido apretar un gatillo que blandir una porra o una espada, golpear con ella y recuperar la guardia).
- Tras estos primeros disparos, se clasifican de nuevo los valores de DES. Aquí se incluye a los que disparan ráfagas con armas automáticas, usan alguna tirada de característica o de habilidad o realizan un hechizo.
- Esta "segunda vuelta" de DES incluye a (1) los que llevan a cabo ataques de cuerpo a cuerpo, (2) los que quieren disparar pero han tenido que desenfundar sus pistolas o descolgar sus fusiles o escopetas y (3) los que van a disparar por segunda vez en el asalto. Todas estas acciones (incluidas las del párrafo anterior) tienen lugar en orden descendente de DES.
- Un arma capaz de disparar tres veces por asalto efectúa un disparo más, a la mitad de DES del que dispara, en el último momento del asalto.

Combate cuerpo a cuerpo

En el mundo de juego de "La llamada de Cthulhu", puede utilizarse cualquier arma de cuerpo a cuerpo. Las posibilidades son tantas, e incluso tan extrañas, que no tiene sentido crear una habilidad para cada una. Cualquier persona es capaz de usar Puñetazo, Cabezazo, Patada y Presa, cuatro tipos de ataque personal que se explican, más adelante, junto a las demás habilidades.

La mayoría de las armas de cuerpo a cuerpo pueden llevar a cabo un ataque y una parada en el mismo asalto, aunque las paradas con los ataques personales están algo limitadas. Los cuchillos que no disponen de un tope de seguridad, entre el mango y la hoja, no pueden utilizarse para parar. Consultar "Parada" en la sección "Reglas puntuales acerca del combate".



Un arma de cuerpo a cuerpo jamás se causa daño a sí misma al atacar. Las bonificaciones al daño se añaden a todos los ataques efectuados con estas armas, excepto cuando se arrojan; a las armas arrojadizas solo se les añade la mitad de la bonificación al daño.

Palos, objetos sin punta

Esta categoría incluye la porra de policía, las cachiporras usadas por los criminales, los palos, las piedras y los atizadores de chimenea. Todas estas armas son demasiado distintas en tamaño, peso y material como para compartir una misma habilidad y, por lo tanto, se consideran habilidades distintas, como Palo grande, Palo pequeño y Cachiporra. Pueden encontrarse sus valores en la "Tabla de armas".

Los objetos como las cachiporras y las piedras no pueden utilizarse para efectuar una parada. Un palo de grandes dimensiones puede causar 1D10 puntos de daño, pero el usuario debe tener, al menos, FUE 13. Los Palos no pueden Empalar (consultar "Empalar" en la sección "Reglas puntuales acerca del combate"). Si al guardián le parece apropiado, la puntuación básica en Palo grande o Palo pequeño puede utilizarse también para golpear con taburetes, plantas artificiales y todo tipo de adornos pequeños. Los palos, al igual que otros objetos sin punta, pueden utilizarse para noquear.

Floretes, estoques

Las habilidades Florete y Estoque son similares, y un incremento en una de ellas afecta también a la otra. Un bastón estoque debe tratarse, normalmente, como un florete afilado. Los floretes y los estoques pueden empalar.



Reglas puntuales acerca del combate

ARMADURA

Algunas criaturas disponen de una armadura, incluida en su descripción, que puede representar una piel dura, una gruesa capa de músculo o grasa o un cuerpo extraterreno. Los seres humanos han utilizado una gran variedad de armaduras corporales, desde el cuero hervido hasta los chalecos antibalas. La cantidad y el tipo de daño que una armadura puede bloquear es algo que deben descubrir los investigadores ingeniosos.

La armadura no se pierde cuando un ataque penetra a través de ella, ya que tiene una amplia cobertura, y los agujeros de bala o de arma blanca son pequeños. La probabilidad de atravesar una armadura dos veces por el mismo sitio es demasiado pequeña como para tenerla en cuenta.

Para aplicar la armadura en el juego, hay que restar los puntos de protección (P. P.) que aparecen en la lista al resultado de cada tirada de daño.

ESQUIVAR

Atención, guardián: todos los investigadores disponen de esta habilidad, que puede utilizarse, junto con la tirada de Suerte, como último recurso en momentos de peligro. Acuérdate de solicitar estas tiradas.

EMPALAR

Un resultado de "empalamiento" puede obtenerse con armas de cuerpo a cuerpo que tengan punta o con armas de fuego. Las armas sin punta y los ataques personales no pueden empalar.

Se empala siempre que el atacante obtiene un resultado igual o inferior a la quinta parte de su puntuación máxima en el ataque (redondeando las fracciones hacia arriba). Esto sirve para reflejar las probabilidades de que el arma o la bala golpeen una zona vital, penetren en una arteria o seccionen tendones o músculos importantes.

- Un empalamiento causa un daño mayor, que se calcula tirando el daño dos veces, en lugar de una, y sumando los resultados. Por ejemplo, una bala del calibre .22 causa 1D6 puntos de daño pero, si empala, causa 2D6. Teóricamente, una pistola automática del .22 podría empalar tres veces en un mismo asalto de combate y causar un daño total de 6D6.
- Algunas criaturas de los Mitos son inmunes a los empalamientos.



Ejemplo:

Harvey tiene un 20% en Arma corta. El resultado de dividir esta puntuación entre 5, es 4, de modo que un disparo suyo empala si el jugador obtiene 01, 02, 03 o 04 en 1D100.

- Cuando un arma de cuerpo a cuerpo empala, se queda atascada en el cuerpo del enemigo. El atacante puede extraerla en el siguiente asalto de combate si obtiene un resultado igual o inferior a su puntuación en esa arma en 1D100. Extraer un arma que ha empalado no causa ningún daño adicional.

PARADA

Una parada es el acto de bloquear o desviar un ataque efectuado con un arma de cuerpo a cuerpo, y no tiene ninguna utilidad contra las armas de fuego. La puntuación del defensor para efectuar la parada es siempre igual a su puntuación de ataque con el arma u objeto utilizado. Una parada es siempre una acción defensiva y no causa ningún daño al atacante.

Cada persona envuelta en un combate puede efectuar una parada por asalto, aunque debe declarar al principio del asalto a qué atacante desea parar. La parada no puede tener lugar si el defensor es noqueado o queda aturdido antes de efectuarse el ataque, y tampoco se realiza si el ataque no se lleva a cabo.

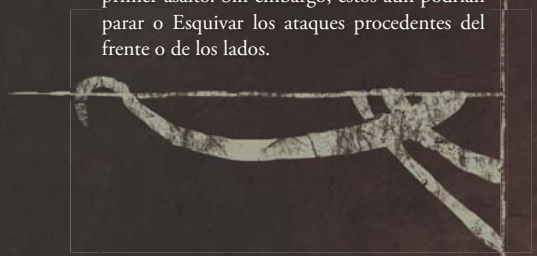
El objeto utilizado para una parada absorbe todo el daño del golpe bloqueado. Si el daño supera la resistencia del objeto, este se rompe y la diferencia (el daño del ataque menos la resistencia del objeto) va a parar al defensor.

- Los ataques personales pueden pararse entre sí.
- Un arma de cuerpo a cuerpo, punzante o de filo, puede bloquearse con casi cualquier otra, también de cuerpo a cuerpo, o con fusiles y escopetas. Sin embargo, los ataques personales no pueden parar el ataque de un arma sin que exista riesgo de recibir el daño normal. En caso de encontrarse a corto alcance y de tener una DES superior a la del atacante, una persona podría intentar agarrar el arma con una Presa y conseguir el mismo efecto que con una parada. Consultar más adelante para obtener más detalles.
- Los floretes, los estoques y la mayoría de las espadas pueden atacar y parar en el mismo asalto.

- Los fusiles, las escopetas y los subfusiles de mayor tamaño sirven para realizar una parada, pero no se puede disparar y parar con ellos en el mismo asalto. Las armas de fuego con las que se realizan paradas y cuya resistencia es superada dejan de funcionar, pero no se rompen.
- Dos éxitos seguidos en Presa pueden parar un ataque; el primero establece contacto con el oponente y el segundo agarra su arma o su mano.
- Cualquier personaje puede parar y Esquivar en un mismo asalto.
- Nadie puede parar una bala o un disparo.

SORPRESA

Durante el primer asalto de un ataque efectuado por sorpresa, la puntuación de DES de los sorprendidos se divide entre 2. En caso de sorpresa absoluta, el guardián puede prohibir que los defensores efectúen ningún ataque en el primer asalto. Sin embargo, estos aún podrían parar o Esquivar los ataques procedentes del frente o de los lados.



EJEMPLOS DE ARMADURAS

Armadura	Puntos de protección
Chaqueta gruesa de cuero	1 P. P.
Casco de la Primera Guerra Mundial	2 P. P.
Madera de 2,5 cm de espesor.	3 P. P.
Piel de elefante.	4 P. P.
Casco norteamericano de la Actualidad	5 P. P.
Chaleco grueso de Kevlar.	8 P. P.
Hormigón de 15 cm de espesor.	9 P. P.
Blindaje corporal militar.	12 P. P.
Cristal a prueba de balas de 3,8 cm de espesor.	15 P. P.
Plancha de acero de 5 cm de espesor.	19 P. P.
Saco grande de arena	20 P. P.

Más reglas puntuales acerca del combate

Penumbra, oscuridad, invisibilidad

Si algo no se puede ver, hay pocas probabilidades de golpearlo, encontrarlo o, incluso, llegar a advertirlo. Si la situación requiere que, a pesar de ello, los investigadores actúen y la única luz disponible es la de la luna, el guardián debe reducir al menos a la mitad sus puntuaciones en algunas habilidades o, quizá, hacer que utilicen en su lugar un multiplicador bajo de POD. Si lo que se busca con el uso de la oscuridad es que los investigadores encuentren difícil actuar en ella, el guardián puede reducir sus puntuaciones de habilidad hasta el 01%. Algunas tareas, como consultar un mapa, resultan totalmente imposibles si no se puede ver.

Noquear

Esta regla se usa cuando se prefiere dejar inconsciente al objetivo del ataque en lugar de causarle daño. Tanto el jugador como el guardián deben declarar su intención antes de efectuar el ataque. Los ataques capaces de noquear solo pueden realizarse con Puñetazo, Patada, Presa, Cabezazo, Porra o algún otro tipo de objeto contundente sin punta.

El daño se calcula como en un ataque normal, pero el resultado se enfrenta a los puntos de vida del objetivo en la "Tabla de resistencia". Si se tiene éxito, el objetivo cae inconsciente durante varios minutos y recibe solo la tercera parte del daño obtenido en los dados (redondeando las fracciones hacia abajo). Si el ataque tiene éxito pero se fracasa en la tirada de la "Tabla de resistencia", no se consigue noquear al objetivo y este recibe el daño completo del golpe.

1. *Los ataques capaces de noquear funcionan en los seres humanos, pero no afectan a la mayoría de las criaturas de los Mitos.*
2. *A elección del guardián, estos ataques pueden funcionar contra profundos, gules, hombres serpiente y otras criaturas de tipo humanoide.*

Un éxito en Primeros auxilios o Medicina sirve para hacer que alguien noqueado se recupere de inmediato.

Cobertura parcial

El hecho de que un blanco esté parcialmente cubierto no tiene por qué suponer una reducción de las probabilidades de acertar de un atacante, o las de advertir su existencia por parte de un observador. Cuando un objetivo resulta difícil de ver, hay que permitir una tirada de Descubrir o de Idea para ayudar a localizarlo.

Objetos arrojadizos

Cuando un personaje lanza un objeto, debe añadir solo la mitad de su bonificación al daño al que produce el objeto en sí. Consultar también la habilidad Lanzar.

¡Se oyen disparos en la vieja mansión Crowninshield!

Un corto ejemplo de combate

Mientras se dedica a investigar en la vieja mansión Crowninshield, en las cercanías de Arkham, Harvey Walters se topa con un merodeador. El ladrón oye llegar a Harvey y tiene listo su revólver cuando este entra en la librería. Harvey ha oído un ruido y lleva en la mano la pata de una silla, pero no la tiene lista para golpear.

El ladrón puede disparar primero su revólver del .22, debido a que Harvey porta un arma de cuerpo a cuerpo. Su puntuación de habilidad es 25% y esta se duplica por el hecho de encontrarse a bocajarro, pero vuelve a reducirse a la mitad por estar a la luz de la luna, quedando de nuevo en 25%. El ladrón falla al obtener el guardián un 72 en la tirada.

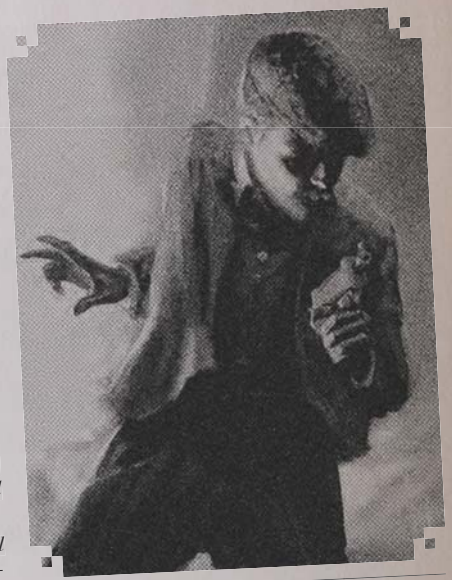
Harvey intenta golpear con la pata de la silla, para lo que también tiene un 25%, como se indica en la "Tabla de armas" para la habilidad Palo pequeño. El jugador falla al obtener un 84 en la tirada.

El ladrón dispara de nuevo en su DES, que es 10. El guardián vuelve a fallar. Al ladrón le queda un disparo más, que realiza a la mitad de su DES (5), ya que un .32 dispara tres veces por asalto. El guardián obtiene un resultado de 00 en la tirada, un funcionamiento defectuoso. El guardián sabe perfectamente que, en el caso de los revólveres, este resultado significa, simplemente, que esa bala tiene un defecto de fabricación, pero se limita a decir que el percutor da un fuerte chasquido tras el cual no hay disparo alguno.

El jugador declara en voz alta que el ladrón debe de haberse quedado sin balas, una suposición apresurada que el guardián decide no corregir, diciendo que el ladrón pierde su primer disparo del asalto siguiente debido a la sorpresa porque el arma no ha disparado.

Harvey cree que tiene toda la ventaja. Golpea con la pata y el jugador obtiene un 01 en la tirada (¡un éxito!). Un Palo pequeño hace 1D6 puntos de daño. Harvey obtiene un 4 en la tirada, sin más, ya que su bonificación al daño es nula.

El guardián comenta que el pistolero grita de dolor. Debido a que el resultado obtenido por el jugador en la tirada de porcentaje ha sido tan bajo, decide también que Harvey ha golpeado la mano del ladrón y que el revólver se ha deslizado por el suelo de la habitación hasta perderse en la oscuridad.



LA POLICÍA ENCUENTRA SENDOS CASQUILLOS DE BALA Y SIGNOS DE LUCHA. TESTIGOS AFIRMAN QUE VIERON MERODEAR A DOS HOMBRES, UNO ADULTO Y OTRO MÁS JOVEN.

* * *

Al inicio del tercer asalto, es Harvey quien tiene la ventaja, ya que su DES es superior y el combate va a tener lugar con armas de cuerpo a cuerpo. Harvey falla la tirada a pesar de obtener un resultado de 22 debido a que su puntuación de habilidad también está reducida a la mitad por culpa de la oscuridad. El guardián decide que el ladrón prefiere escapar de este misterioso luchador experto y huye hacia la noche.

El triunfo de Harvey se ve ensombrecido cuando descubre que al revólver aún le quedaban 4 balas pero, aun así, el guardián lo felicita por su valor y le permite poner una marca de experiencia en la habilidad Palo pequeño. Cuando, una semana más tarde, el guardián deja que los jugadores hagan las tiradas de experiencia de sus personajes, Harvey ve cómo su puntuación en Palo pequeño (pata de silla) aumenta hasta el 32%.

Cuchillos

Los cuchillos de monte, de carnicero y de caza, los puñales, las dagas, las navajas automáticas y los cuchillos de cocina disponen de un filo lo bastante grande como para ser armas de consideración. Incrementar la puntuación de habilidad con uno de ellos también incrementa la de los demás. Los cuchillos pueden empalar.

Ataques personales

Puñetazo, Cabezazo, Patada y Presa son todos ataques personales. Esto quiere decir que alguien desarmado puede realizar cualquiera de ellos, y que todo el mundo los conoce. Cada uno de estos ataques personales se usa de forma individual y su puntuación se incrementa también por separado. Los tipos de ataque se describen en la sección "Definición de las habilidades". La habilidad Presa resulta especialmente compleja y es necesario estudiarla con detenimiento.

- Un éxito en el uso de Artes marciales duplica la tirada de daño causada por un ataque personal.
- Al noquear, se disminuye el daño que recibe el objetivo del ataque. Consultar esa sección en las "Reglas puntuales acerca del combate".
- Normalmente, cualquier ataque personal puede pararse con cualquier arma de cuerpo a cuerpo o con otro ataque personal. Una Presa solo puede pararse con otra Presa.
- Opcionalmente, el guardián puede tener en cuenta el efecto causado por un ataque de Mordisco de un ser humano. Este no causa puntos de daño, pero puede "romper" una Presa realizada por un humano, si el que muerde tiene éxito en una tirada de POD contra POD en la "Tabla de resistencia".

Espadas, sables

Existe una amplia variedad de armas de este tipo. Algunas pueden blandirse con una sola mano, mientras que otras precisan de ambas. Un incremento en la puntuación de una de estas habilidades no sirve para incrementar las demás. Algunas de estas armas pueden empalar pero no así otras, si se han diseñado como armas de tajo o de parada para el uso de la caballería y carecen relativamente de punta.

Uso de las armas de fuego

Las cinco habilidades de armas de fuego son: Ametralladora, Arma corta, Escopeta, Fusil y Subfusil[3]. Con la excepción de la Era Victoriana, en la que no existen los subfusiles, todos los investigadores comienzan con unas puntuaciones modestas en ellas. Estas habilidades aparecen en la sección "Definición de las habilidades", de este mismo capítulo, que da comienzo en la pág. 76.

Para conocer más datos acerca del uso de las armas de fuego, es necesario consultar el recuadro cercano "Reglas puntuales acerca de las armas de fuego".

Cualquier investigador puede efectuar un disparo con un arma pequeña y tener probabilidades de acertar en el blanco. Sin embargo, cuando se quiera cargar o disparar un arma antigua, el guardián puede exigir un éxito en una tirada de Historia para hacerlo de forma correcta.

Los incrementos en la habilidad con un arma determinada se aplican también a la habilidad con armas de ese tipo. Aumentar la puntuación en el uso de un revólver del .45 también incrementa la habilidad con un revólver del .22, ya que ambos entran dentro de la categoría de Arma corta. En la hoja de personaje, se realizan los cambios necesarios tanto en la sección "Armas de fuego" del recuadro "Habilidades" como en las líneas de la sección "Ataques" en las que estén anotadas ambas armas.

- No todas las armas que se incluyen dentro de una habilidad disponen de la misma puntuación básica. Por ejemplo, un revólver del .44 Magnum es lo bastante pesado como para reducir ligeramente esas probabilidades.
- Las puntuaciones básicas aparecen en la "Tabla de armas".
- Un investigador puede parar ataques de armas de cuerpo a cuerpo con un fusil, una escopeta o un subfusil grande. Sin embargo, estas armas no se han diseñado para resistir golpes y dejan de funcionar si reciben un daño superior a sus puntos de resistencia (aunque no se rompen).

*(3) **N. del T.:** también llamada "Metralleta" en algunas aventuras antiguas de los Años 20.*



Reglas puntuales acerca de las Armas de fuego

ARMAS AUTOMÁTICAS, RÁFAGAS

Las armas completamente automáticas, como la metralleta Thompson, pueden disparar una ráfaga (varios disparos seguidos) coincidiendo con la DES del atacante. Su probabilidad de acertar aumenta en un 5% por cada disparo de la ráfaga, pero nunca puede ser más del doble de la normal, sin que importe cuántos disparos efectúe.

Se hace una sola tirada de porcentaje para todos los disparos dirigidos a un mismo objetivo. Si la tirada de ataque tiene éxito, se lanza el dado apropiado para determinar el número de impactos que dan en el blanco (por ejemplo, para una ráfaga de ocho disparos, se lanza 1D8). Si se obtiene un resultado de empalar, solo empala la primera bala dirigida a ese objetivo. El guardián puede exigir que las ráfagas se efectúen solo en cantidades fáciles de calcular con los dados, como 6, 8 o 10.

- Las probabilidades de acertar no aumentan cuando se dispara a varios objetivos dispersos en el campo de acción del arma, y se efectúa una tirada distinta para cada uno de ellos. El atacante decide cuántas balas van dirigidas a cada objetivo diferente.
- Las probabilidades de acertar aumentan (aunque nunca hasta más del doble) si se dispara a un solo objetivo o a varios que estén dentro de un campo de acción estrecho, como un grupo situado en un pasillo o un túnel.

En cualquiera de estos casos, el guardián debe describir correctamente la situación, de modo que el jugador pueda escoger la táctica más favorable.

OBJETIVOS GRANDES

Es más fácil acertarle a las cosas de gran tamaño. Al disparar o lanzar un objeto a una criatura de TAM 30 o superior, hay que añadir a las probabilidades de acertar un 5% por cada 10 puntos de TAM que esta tenga por encima de 30. Las reglas de "Disparos a bocajarro" y de "Largo alcance" se aplican igualmente.

ESCOGER UNA ESCOPETA

Las escopetas pueden ser de dos cañones (de un solo disparo cada uno), de repetición (de un solo cañón) o semiautomáticas (también de un solo cañón). En la Era Victoriana, la mayoría de las escopetas son de dos cañones, mientras que, en la Actualidad, casi todas son semiautomáticas o de repetición.

Con una escopeta de dos cañones, pueden dispararse (1) los dos simultáneamente en un asalto a la misma DES, (2) uno a la DES normal y otro a la mitad de DES (también en el mismo asalto) o (3) cada uno de los cañones en asaltos seguidos. Una escopeta de repetición dispara una o dos veces por asalto, dependiendo de su calibre. Las semiautomáticas disparan siempre una o dos veces por asalto.

LARGO ALCANCE

Un personaje puede disparar, a la mitad de probabilidades, hasta una distancia igual al doble del alcance básico del arma. De este modo, se deduce que puede disparar hasta el triple del alcance básico del arma a una cuarta parte de sus probabilidades, hasta el cuádruple a una octava parte, etc. Sin embargo, a distancias tan largas, es posible que el daño causado sea inferior, ya que la bala va perdiendo velocidad.

REVÓLVERES CARGADOS

Cuando portar un revólver era algo normal, también resultaba común la práctica de seguridad de dejar vacío el espacio del tambor sobre el que reposa el percutor ya que, si cinco balas no bastaban para detener a un malhechor, es probable que la sexta tampoco lo lograse. Un revólver cargado por completo puede dispararse por accidente. Estas situaciones se resuelven mediante una tirada de Suerte.

FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO, ENCASQUILLADO

Un arma de fuego no dispara cuando se obtiene en la tirada un resultado igual o superior a su valor de funcionamiento defectuoso (que aparece como "F. defect." en la "Tabla de armas").

- Si se trata de un revólver, un fusil de cerrojo o una escopeta de dos cañones, el problema se debe solo a que uno de los proyectiles no ha funcionado.
- Si se trata de un arma automática, semiautomática, de repetición o de palanca, el problema es que esta se ha encasquillado.

Desencasquillar un arma lleva 1D6 asaltos de combate y, además, hace falta tener éxito en una tirada de Mecánica o en la habilidad correspondiente al arma encasquillada. Puede repetirse la tirada hasta que se tiene éxito o se obtiene un resultado de 96 a 00 y el arma queda inutilizada.

DISPAROS A BOCAJARRO

Bocajarro es una distancia, medida en metros, igual al valor de DES del investigador × 0,3. Las probabilidades de acertar del tirador se duplican siempre que está a bocajarro, aunque el daño causado no varía.

PUNTERÍA, MIRAS TELESCÓPICAS Y LÁSER

Esta regla solo es aplicable a los fusiles. El tirador apoya el arma, se toma un tiempo mayor para poder apuntar y dispara una sola vez en el asalto a la mitad de DES. El efecto es que se duplican tanto el alcance básico como el de bocajarro del fusil.

RECARGAR UN ARMA DE FUEGO

Se tarda un asalto en cargar dos proyectiles en un arma corta, un fusil o una escopeta, y lo mismo en cambiar un cargador. Se tarda dos asaltos en cambiar la cinta de una ametralladora.

En un mismo asalto, es posible meter un proyectil en la recámara y efectuar ese disparo a la mitad de DES.

DOS ARMAS CORTAS A LA VEZ

Un personaje puede disparar dos armas cortas a la vez en un mismo asalto. Para ello, se usa la regla de "Disparar a ciegas".

DISPARAR A CIEGAS

En la columna "Ataques por asalto" de la "Tabla de armas", se da por supuesto que el tirador tiene intención de acertar en el blanco y que, por lo tanto, se molesta en apuntar. Pero si lo que el personaje quiere es crear un fuego de cobertura que mantenga al enemigo agachado, esta es una buena opción. Disparar a ciegas permite realizar, en un mismo asalto, el doble de los ataques que se indican en la "Tabla de armas". Las probabilidades de acertar del tirador se reducen a una quinta parte de las normales y, si hay más de un objetivo, se determina al azar quién recibe el disparo. Es posible empalar de la forma habitual, pero en base a las probabilidades reducidas.

ACCESORIOS PARA ARMAS DE FUEGO

MIRAS LÁSER Y TELESCÓPICAS

El alcance básico de los fusiles equipados con mira telescópica se duplica. Si, además, se usa la regla de Puntería con un fusil con mira telescópica, el alcance básico del arma se cuadruplica. Una mira láser cuadruplica el alcance básico del arma sin necesidad de usar la regla de Puntería.

SUPRESORES (SILENCIADORES)

Un silenciador es un tubo largo y grueso, diseñado para acoplarse al cañón de un arma de fuego, que suaviza el sonido de los disparos pero, a la vez, disminuye la velocidad del proyectil y reduce el alcance del arma a la mitad. Los silenciadores se fabrican por encargo y quedan deteriorados por completo cuando se utilizan para disparar un total de 1D100 + 10 balas. Cuanto más potente es el proyectil que se dispara, antes queda inutilizado el silenciador. Este accesorio no puede acoplarse a una escopeta o a una ametralladora pesada, pero sí a un arma automática pequeña, como una Uzi.

Tanto en los Años 20 como en la Actualidad, los silenciadores son ilegales en casi todas partes. En la Era Victoriana, esto depende de la jurisdicción local.





Tabla de armas

	PROBABILIDAD BÁSICA O PUNTUACIÓN INICIAL	DAÑO CAUSADO	ALCANCE BÁSICO (METROS)	ATAQUES POR ASALTO	CAPACIDAD (CANT. BALAS)	PUNTOS DE RESISTENCIA	PRECIO ($) CADA ÉPOCA	F. DEFECT.	COMÚN EN LA ÉPOCA
ARMAS DE CUERPO A CUERPO									
Aerosol irritante#	DES 5	aturde. 2D10 min	1/2 del alcance bocajarro	1	25 usos	4	10	00	actualidad
Antorcha encendida	10 y % prender fuego	1D6.	toque.	1	-	15	0,05	-	todas
Bastón estoque*	20	1D6.+ bd	toque.	1	-	10	10/25/100	-	todas
Bumerang de guerra	% Lanzar.	1D8	ver. Lanzar.	1 cada 2	-	8	1/2/40	-	rara
Cable eléctrico (110 V)	% Electricidad	1D8 + aturde.	toque.	1	-	6.(caja de fusibles)	-	-	1920, actualidad
Cable eléctrico (220 V)	% Electricidad	2D8 + aturde.	toque.	1	-	6.(caja de fusibles)	-	-	actualidad
Cachiporra	40	1D8 + bd	toque.	1	-	4	0,6/2/15	-	todas
Cuchillo de carnicero*	25	1D6.+ bd	toque.	1	-	12	1/2/7	-	todas
Cuchillo de combate* (puñal, etc.)	25	1D4 + 2 + bd	toque.	1	-	15	1/2/15	-	todas
Destral/hoz	20	1D6.+ 1 + bd	toque.	1	-	12	2/3/9	-	todas
Estoque*	10	1D6.+ 1 + bd	toque.	1	-	15	6/20/150	-	todas
Florete* (afilado)	20	1D6.+ 1 + bd	toque.	1	-	10	4/6/70	-	todas
Garrote.	15	estrangulamiento***	toque.	1	-	1	0,2/0,5/3	-	todas
Hacha	20	1D8 + 2 + bd	toque.	1	-	15	3/5/10	-	todas
Jabalina	% Lanzar.	1D8 + 1	ver. Lanzar.	1 cada 2	-	15	1/1/25	-	rara
Lanza de caballería*	10	1D8 + 1 + 1D6.**	toque.	1	-	15	15/25/150	-	todas
Látigo	05	1D3 o presa	3	1	-	4	2/5/50	-	1890, 1920
Motosierra##	20	2D8	toque.	1	-	20	300	95	actualidad
Navaja automática*	25	1D4 + bd	toque.	1	-	9	0,5/2/6.	-	todas
Palo grande/palo de cricket / atizador.	25	1D8 + bd	toque.	1	-	20	1/3/35	-	todas
Palo pequeño, porra	25	1D6.+ bd	toque.	1	-	15	1/3/35	-	todas
Piedra arrojadiza	% Lanzar.	1D4	ver. Lanzar.	1	-	-	-	-	todas
Pistola aturdidora#	20	aturde.	DES 0,3 (máx. 4)	1	varía	8	400	95	actualidad
Porra aturdidora	% Puñetazo	aturde.	toque.	1	varía	?	200	95	actualidad
Sable de caballería	15	1D8 + 1 + bd	toque.	1	-	20	15/30/75	-	todas
Tejo	25	1D6.+ 1 + 1/2 bd	% Lanzar.	1	-	15	0,05	-	todas
ARMAS CORTAS*									
Trabuco	20	1D6.+ 1	10	1 cada 4	1	8	15/30/300	95	rara
Pistola automática .22 corto	20	1D6.	10	3	6.	6.	25/190	00	1920, actualidad
Derringer .25 (1C)	20	1D6.	3	1	1	5	4/12/55	00	1890, 1920

Revólver .32 o 7,65 mm	20	1D8	15	3	6	10	6/15/200	00	todas
Pistola automática .32 o 7,65 mm	20	1D8	15	3	8	8	20/350	99	1920, actualidad
Revólver .357 Magnum	20	1D8 + 1D4	20	1	6	11	425	00	actualidad
Revólver .38 o 9 mm	20	1D10	15	2	6	10	8/25/200	00	todas
Pistola automática .38	20	1D10	15	2	6	8	30/375	99	1920, actualidad
Pistola automática Glock 17 9 mm	20	1D10	20	3	17	8	500	98	actualidad
Pistola Luger modelo P08	20	1D10	20	2	8	9	75/600	99	1920, actualidad
Revólver .41	20	1D10	15	1	6	10	20	00	1890
Revólver .44 Magnum	15	2D6 + 2	30	1	6	12	475	00	actualidad
Revólver .45	20	1D10 + 2	15	1	6	10	10/30/300	00	todas
Pistola automática .45	20	1D10 + 2	15	1	7	8	40/375	00	1920, actualidad
Pistola IMI Desert Eagle	20	3D6 + 3	30	1	7	9	650	94	actualidad
FUSILES (consultar también Fusiles de asalto)									
Mosquete Springfield .58	25	1D10 + 4	60	1 cada 4	1	12	10/25/325	95	rara
Fusil .22 de cerrojo	25	1D6 + 2	30	1	6	9	10/13/70	99	todas
Carabina .30 de palanca	25	2D6	50	1	6	8	12/19/150	98	todas
Fusil Martini-Henry .45	25	1D8 + 1D6 + 3	80	1 cada 3	1	12	15/50/275	00	1890
Fusil aire comprimido Coronel Moran	15	2D6 + 1	20	1 cada 3	1	7	200	88	1890
Fusil Garand M1, M2	25	2D6 + 2	110	1 cada 2	8	11	400	00	SGM y post.
Carabina SKS	25	2D6 + 1	90	2	10	10	500	97	actualidad
FUSILES DE ASALTO									
AK-47 o AKM	25	2D6 + 1	90	2 o ráfaga	30	12	200	00	actualidad
AK-74	25	2D8	120	2 o ráfaga	30	12	1.000	97	actualidad
Barrett modelo 82	25	2D10 + 4	210	1	11	12	3.000	96	actualidad
FN FAL	25	2D6 + 3	100	1 o ráfaga	20	11	1.500	97	actualidad
Galil AR	25	2D6 + 3	110	1 o ráfaga	20	12	2.000	98	actualidad
M16A2	25	2D8	130	1 o ráfaga de 3	30	11	ND	97	actualidad
Steyer AUG	25	2D6	120	1 o ráfaga	30	12	1.100	99	actualidad
Beretta M70/90	25	2D6	120	1, 3 o ráfaga	30	12	2.800	99	actualidad
SUBFUSILES									
Metralleta Thompson	15	1D10 + 2	20	1 o ráfaga	20/30/50	8	ND/ND	96	1920
Heckler & Kock MP5	15	1D10	45	2 o ráfaga	15/30	10	ND	97	actualidad
Ingram MAC-11	15	1D8	20	3 o ráfaga	32	6	750	96	actualidad
Subfusil Skorpion	15	1D8	20	3 o ráfaga	20	6	ND	96	actualidad
Subfusil UZI	15	1D10	40	2 o ráfaga	32	8	1.000	98	actualidad
AMETRALLADORAS									
Gatling modelo 1882	15	2D6 + 4	100	ráfaga	200	20	1.000/2.000/6.500	96	1890
Browning automática M1918	15	2D6 + 4	90	1 cada 2 o ráfaga	20	11	ND/800	00	1920
Browning M1917A1 .30 (cinta)	15	2D6 + 3	150	ráfaga	250	12	-/3.000/ND	96	1920
MaschInengewehr 42 7,92 mm (cinta)	15	2D6 + 4	200	ráfaga	300	18	rara	00	SGM
FN Minimi 5,56 mm (cargador o cinta)	15	2D8	130	ráfaga	30/200	11	ND	99	actualidad



	PROBABILIDAD BÁSICA O PUNTUACIÓN INICIAL	DAÑO CAUSADO	ALCANCE BÁSICO (METROS)	ATAQUES POR ASALTO	CAPACIDAD (CANT. BALAS)	PUNTOS DE RESISTENCIA	PRECIO ($) CADA ÉPOCA	F. DEFECT.	COMÚN EN LA ÉPOCA
EXPLOSIVOS, ARMAS PESADAS									
Cóctel Molotov	% Lanzar.	2D6.+ Suerte. = quemar.	Lanzado	1 cada 2	solo 1	1	ND/ND	95	1920, actualidad
Pistola de señales (o bengalas)	25	1D10 + 1D3 quemadura	10	1 cada 2	1	11	10/15/75	00	todas
Lanzagranadas M79	25	3D6/2 m	20	1 cada 3	1	12	ND	99	actualidad
Fusil Lee-Enfield .303	25	2D6.+ 4	110	1 cada 2	10	12	25/50/300	00	todas
Fusil 30-06 de cerrojo	25	2D6.+ 4	110	1 cada 2	5	12	30/75/175	00	todas
Fusil 30-06 semiautomático	25	2D6.+ 4	130	1	5	12	275	00	actualidad
Fusil Marlin .444	25	1D8 + 1D6.+ 4	90	1	5	12	400	98	actualidad
Fusil mataelefantes (2C)	15	3D6.+ 4	100	1 o 2	2	12	100/400/1.800	00	todas
ESCOPETAS*### (solo empalan con munición de postas, consultar al final de la tabla)									
Escopeta calibre 20 (2C)	30	2D6/1D6/1D3	10/20/50	1 o 2	2	12	25/35/rara	00	1890, 1920
Escopeta calibre 16 (2C)	30	2D6.+ 2/1D6.+ 1/1D4	10/20/50	1 o 2	2	12	30/40/rara	00	1890, 1920
Escopeta calibre 12 (2C)	30	4D6/2D6/1D6.	10/20/50	1 o 2	2	12	30/40/rara	00	1890, 1920
Escopeta calibre 12 de repetición	30	4D6/2D6/1D6.	10/20/50	1	5	10	75/45/100	00	1920, actualidad
Escopeta calibre 12 semiautomática	30	4D6/2D6/1D6.	10/20/50	2	5	10	75/45/100	00	actualidad
Escopeta calibre 12 recortada (2C)	30	4D6/1D6.	5/10	1 o 2	2	14	15/ND/ND	00	1920
Escopeta calibre 10 (2C)	30	4D6.+ 2/2D6.+ 1/1D6.	10/20/50	1 o 2	2	12	35/rara/rara	00	1890
Escopeta Bellini M3 cal. 12 (culata plegable)	30	4D6/2D6/1D6.	10/20/50	2	7.	14	895	00	actualidad
Escopeta SPAS calibre 12 (culata plegable)	30	4D6/2D6/1D6.	10/20/50	1	8	6.	600	98	actualidad
Cañón artillería naval 122 mm (estabilizado)	01	12D6/4 m	3.000	2	depósito automático	50	ND	98	actualidad
Mina antipersonal	% Ocultar + Suerte.	4D6/5 m	colocada	colocada	1 solo uso	9	ND/ND	99	1920, actualidad
Mina Claymore.	Suerte.	6D6.+ 6/3D6.+ 2/1D6.	10/25/50	colocada	1 solo uso	12	ND	99	actualidad
Lanzallamas	05	2D6.+ shock	25	1	mínimo de 10	6.	ND/ND	95	1920, actualidad
Mini-Gun GE****	15	2D6.+ 4	400	33	4.000	14	ND	98	actualidad
Lanzacohetes*****	15	8D6/1 m	150	1	1	10	ND	98	actualidad

*: esta arma, o grupo de armas, puede empalar.

**: en la bonificación al daño que aparece en la lista, se supone que el ataque se efectúa desde una montura.

***: para determinar la pérdida de puntos de vida (o si se muere) se utiliza el procedimiento de "Asfixia" de las reglas (pág. 62).

****: del estilo de las ametralladoras pesadas que suelen montarse en los helicópteros de combate. Alguien que quiera usarla para disparar de forma manual debe tener un mínimo de 16 tanto en FUE como en TAM.

*****: arma antitanque ligera (desechable).

#: la regla de bocajarro no se aplica con esta arma.

##: un resultado de empalar significa que se ha seccionado un miembro al azar.

###: consultar la descripción de la habilidad "Escopeta" (pág. 80).

% Lanzar: consultar la descripción de la habilidad "Lanzar" (pág. 82).

+bd: más la bonificación al daño, que varía según el individuo.

1 cada 2, 1 cada 3, etc.: puede efectuarse un disparo cada dos o cada tres asaltos de combate, respectivamente.

1 o 2: en un mismo asalto puede dispararse con un solo cañón o con ambos a la vez.

1890: Era Victoriana.

1920: Años 20.

1C, 2C: 1 cañón, 2 cañones.

2 m, 3 m, etc.: radio de acción (daño) de la explosión, expresado en metros. El daño se reduce en 1D6 por cada segmento adicional del radio de acción que la explosión se aleja de su centro (consultar la sección "Reglas puntuales acerca de las heridas", en la pág. 62).

aturde: el objetivo puede parar, pero es incapaz de realizar otra acción durante 1 asalto, 1D6 asaltos o lo que le parezca más apropiado al guardián. Además, hay que tener éxito en POD × 1 para no quedar cegado temporalmente.

f. defect.: funcionamiento defectuoso. Siempre que en una tirada de ataque se obtiene un resultado igual o superior al valor de funcionamiento defectuoso del arma, el tirador no solo falla, sino que el arma no dispara. Si se trata de un revólver, un fusil de cerrojo o una escopeta de dos cañones, el problema es, simplemente, un proyectil defectuoso. Pero si el arma es automática, semiautomática, de repetición o de palanca, queda encasquillada. Desencasquillar un arma lleva 1D6 asaltos y requiere una tirada con éxito de Mecánica o de la habilidad de arma de fuego apropiada (un fusil encasquillado se arregla también con una tirada de Fusil). Puede repetirse la tirada hasta que se tiene éxito o se obtiene un resultado de 96 a 00 y el arma queda inutilizada.

fusil de aire comprimido del Coronel Moran: hace uso de aire comprimido en lugar de pólvora, lo que asegura un uso relativamente silencioso.

mina Claymore: esta arma produce un "cono de efecto" de 120° al explotar.

munición de postas para escopeta: las del calibre 10 causan 1D10 + 8 puntos de daño; las del 12, 1D10 + 6; las del 16, 1D10 + 5; y las del 20, 1D10 + 4. Las postas pueden empalar, tienen un alcance básico de 50 m y, para disparar con ellas, se utiliza la habilidad Fusil (no la de Escopeta).

NA: no aplicable.

ND: no disponible para civiles en modo de disparo automático (o incluso no disponible en absoluto). La posesión de armas con capacidad de disparo automático es ilegal. Existen unos equipos de conversión con los que se puede hacer que el arma funcione con ese tipo de disparo.

precio ($) cada época: los precios correspondientes a la Actualidad son los del mercado del coleccionismo, cosa que no sucede con los de la Era Victoriana y los Años 20.

presa: para ver las posibilidades, consultar las reglas de "Presa" en la sección "Definición de las habilidades" (pág. 85).

ráfaga: la capacidad de disparo en ráfaga no se encuentra disponible para civiles, así que los precios que se dan son los del mercado negro. Consulta "Armas automáticas, ráfagas" en la sección "Reglas puntuales acerca de las armas de fuego" (pág. 70).

rara: puede tratarse de un arma obsoleta, un auténtico ejemplar de coleccionista o, quizá, de un arma ilegal.



Definición de las habilidades

Las definiciones de las habilidades deben ser resúmenes generales que hagan referencia a su objetivo y su campo de aplicación. Sin embargo, las circunstancias imprevistas dan lugar a nuevas interpretaciones y usos de las mismas. Cualquier utilización especial de una habilidad debe consultarse con el guardián.

Tras el nombre de cada habilidad, se encuentra su puntuación básica entre paréntesis.

Las habilidades representan también los conocimientos que se tienen en cada época, pero las puntuaciones en ellas no son una proporción de lo que, hipotéticamente, puede llegar a saberse. Si dos físicos de distintas épocas pudieran apilar sus respectivos saberes sobre una mesa, como si se tratase de fichas de póquer, para medir la diferencia, uno del año 2002, con un 60% en Física, sabría mucho más que otro de 1902 con un 90%.

Con un 50% en una habilidad, un investigador puede ganarse la vida a duras penas pero, si aumenta mucho su porcentaje, el jugador y el guardián pueden discutir la posibilidad de que el personaje consiga una nueva ocupación con la que obtenga un sueldo mayor.[4]



Ametralladora (15%)

Esta habilidad se utiliza siempre que se disparan ráfagas con armas montadas en un bípode. Si se dispara tiro a tiro desde un arma de bípode, ha de utilizarse la habilidad Fusil (si se tiene una puntuación mayor). Las diferencias existentes entre un fusil de asalto, un subfusil y una ametralladora ligera son muy tenues hoy en día.

Antropología (01%)

Permite a quien la usa identificar y comprender el modo de vida y el comportamiento de un individuo. Si el usuario puede observar una cultura diferente durante algún tiempo, o trabaja haciendo uso de informes precisos acerca de una ya desaparecida, es capaz de llevar a cabo predicciones sencillas acerca de sus costumbres y su moral, aunque las evidencias de las que disponga sean incompletas. Al estudiar la cultura durante al menos un mes, el antropólogo empieza a entender su funcionamiento y, en combinación con Psicología, puede llevar a cabo predicciones acerca de las acciones y las creencias de sus integrantes. La habilidad resulta útil, casi exclusivamente, con las culturas humanas existentes.

Arma corta (20%)

Esta habilidad se utiliza siempre que se usa un arma de fuego similar a una pistola para disparar tiro a tiro. En el caso de las pistolas ametralladoras que existen actualmente (MAC-11, Uzi, etc.), se utiliza la habilidad Subfusil cuando se dispara una ráfaga. Las diferencias existentes entre las cadencias de disparo de las armas cortas se deben, en parte, al retroceso y al tiempo empleado en volver a apuntar al objetivo pero, también, a las diferencias de mecanismo entre un revólver y una semiautomática.

A discreción del guardián, cargar y usar una pistola de pólvora puede requerir, además, un éxito en una tirada de Historia.

Arqueología (01%)

Esta habilidad permite datar e identificar los objetos pertenecientes a culturas del pasado, así como detectar las falsificaciones. Tras inspeccionar un lugar, el usuario es capaz de deducir cuál era su utilidad, así como el modo de vida de los que construyeron los restos (para lo que también puede ser de ayuda la habilidad Antropología). Arqueología sirve, además, para ayudar a identificar la forma escrita de las lenguas muertas de la humanidad.

Arte (05%) [5]

El jugador debe especificar si se trata de cantar, tocar un instrumento, pintar, cocinar, etc., y puede escoger cualquier forma artística, no literaria, a la que una persona pueda dedicarse seriamente durante su vida. Cuando el artista tiene éxito, la realización o la creación es buena y el público queda satisfecho pero, si falla, significa que ha estado desacertado o inexpresivo. Los artistas de Lovecraft invocan a las musas tradicionales, pero el guardián puede permitir una interpretación mucho más amplia de la palabra "arte". La línea que separa un Arte de un Oficio varía dependiendo de cada guardián.[6]

Artes marciales (01%)

Se usa en combinación con un ataque de Puñetazo, Cabezazo, Patada o Presa. Si el resultado de una tirada de ataque con éxito es, además, igual o menor que la puntuación en Artes marciales del atacante, el ataque causa doble daño. Esto significa que un Puñetazo causa 2D3 puntos de daño, a los que se suma también la bonificación al daño. Artes marciales duplica el daño de un ataque con éxito, pero no la bonificación al daño.

- Alguien con Artes marciales puede escoger qué ataque parar justo antes de que este se efectúe, sin necesidad de avisar de la parada al inicio del asalto.
- Las balas y otros proyectiles no pueden pararse, ni siquiera con Artes marciales.

Las Artes marciales suelen desarrollarse en compensación por un desarme forzoso en un país. Puede escogerse una de las siguientes o crearse una nueva: judo, aikijutsu, aikido, capoeira, karate, savate, taekyun o taekwondo, kung fu de diversas escuelas, etc. En épocas pasadas, estas escuelas eran secretas y sus técnicas estaban celosamente guardadas. Por lo tanto, hasta la Actualidad, eran poco conocidas fuera de sus correspondientes culturas.

Astronomía (01%)

El usuario sabe, o es capaz de averiguar, qué estrellas y planetas están sobre nosotros en un día u hora del día o la noche determinados, cuándo se producirán los eclipses y las lluvias de meteoritos, los nombres de las estrellas más importantes y algunos datos acerca de la posible vida en otros planetas o sobre la formación de las galaxias. Un académico puede calcular órbitas, discutir acerca de los ciclos de vida de las estrellas y, en la Actualidad, estar especializado en astronomía infrarroja o en interferometría de radiación de fondo de microondas.

Biología (01%)

Es la ciencia de la vida, que incluye botánica, citología, ecología, genética, histología, microbiología, fisiología, zoología, etc. El conocimiento del investigador refleja el propio de la época en la que se juega. Ayudado por esta habilidad, alguien puede desarrollar una vacuna contra alguna horrible bacteria de los Mitos, o aislar las propiedades alucinógenas de una planta selvática. [7]

Buscar libros (25%)

Esta es, desde muchos puntos de vista, la habilidad más importante del juego. Buscar libros sirve para que el investigador encuentre un libro, un periódico o una referencia en concreto dentro de una biblioteca o una colección de documentos, aunque solo si lo que busca se encuentra allí. Cada utilización de esta habilidad requiere cuatro horas de búsqueda continuada así que, por lo general, un investigador no puede llevar a cabo más de dos intentos diarios.

Esta habilidad puede servir para localizar una sección de acceso restringido o una colección especial de libros raros pero, para conseguir acceso a ellas, puede ser necesaria una tirada de Charlatanería, Persuasión, Regatear o Crédito (o, incluso, un soborno o unas credenciales especiales).

Cabezazo (10%)

Una habilidad imprescindible en toda pelea de bar. Este ataque personal se aplica sobre la barriga del oponente, o bien sobre la sien, la coronilla, la nariz, la barbilla o la nuca. Resulta sorprendentemente rápido e intenso y requiere muy poco espacio libre, aunque no se puede usar para bloquear un ataque. Puede utilizarse en combinación con Artes marciales y también sirve para noquear.

Cerrajería (01%)

El usuario puede fabricar llaves y reparar cerraduras o abrirlas mediante llaves maestras, ganzúas u otras herramientas. Las cerraduras especialmente complicadas pueden reducir las probabilidades de éxito. Un éxito en Cerrajería sirve para abrir la puerta de un coche, hacerle un puente al mismo, forzar la ventana de una biblioteca, resolver un rompecabezas chino o traspasar un sistema de alarma corriente de los que se comercializan. Las cajas fuertes más sofisticadas, las cámaras acorazadas y otros sistemas importantes de seguridad van más allá del alcance de esta habilidad. El guardián puede combinar Cerrajería con tiradas de DES o POD para resolver gran variedad de situaciones clandestinas.[8]

*(4) **N. del T.:** en esta edición, se han incluido notas de referencia acerca de los cambios en las habilidades con respecto a la primera edición en castellano. Por lo general, esto quiere decir que una o varias habilidades antiguas se han englobado en otra nueva, o que la antigua se ha conservado como una mera posibilidad dentro de una habilidad nueva. La única habilidad que ha desaparecido es Lingüística, pero uno de sus usos, el de reconocer una lengua moderna, corresponde ahora a una tirada de Conocimientos. En la sección "Nuevas habilidades, conversiones" del capítulo "El saber del guardián", puede encontrarse información más detallada al respecto.*

*(5) **N. del T.:** "Habilidad artística" en la anterior edición en castellano.*

*(6) **N. del T.:** la habilidad Cantar de la primera edición en castellano solo sería una de las posibles Artes.*

*(7) **N. del T.:** esta habilidad viene a sustituir a las de Botánica y Zoología, presentes en la primera edición en castellano, aunque su cobertura va más allá.*

*(8) **N. del T.:** en la primera edición en castellano, esta habilidad se llamaba "Abrir cerraduras" y su utilidad estaba más limitada.*

Ejemplo:

El conde von Samme obtiene un éxito en una tirada de Charlatanería y Harvey va, escaleras arriba, a buscar una estilográfica con la que firmar el contrato fraudulento de este. Mientras la busca, Harvey comienza a pensar de nuevo por sí mismo, ya que lleva un tiempo lejos del conde. El guardián solicita una tirada de Idea, en la que el investigador tiene éxito. Harvey vuelve a cambiar de idea y regresa, decidido a no firmar. El conde debe esperar algún tiempo para poder intentar una nueva tirada o cambiar de táctica y probar su Persuasión con Harvey.

Charlatanería (05%)

Esta habilidad convence a la persona afectada de lo que dice el charlatán durante un breve periodo. Sin pensárselo dos veces, esta firma el papel, permite el paso, presta su automóvil o hace lo que se le pide. No obstante, si logra disponer de algún tiempo más para recapacitar y tiene éxito en una tirada de Idea, puede volver a ver las cosas claras y la Charlatanería deja de surtir efecto.

Ciencias ocultas (05%)

El usuario es capaz de reconocer las palabras, los conceptos y la parafernalia que caracterizan las Ciencias ocultas, así como de identificar grimorios de magia y códigos de ocultismo de un simple vistazo. El ocultista está familiarizado con el saber secreto que se nos ha transmitido desde Egipto hasta Sumeria, desde el Medievo y el Renacimiento occidentales y, quizá, también desde Asia y África.

Es posible obtener percentiles en esta habilidad al leer y comprender ciertos libros de Ciencias ocultas, algunos de los cuales aparecen comentados en el capítulo "Magia", en la pág. 110. Esta habilidad no se aplica con los hechizos, los libros y la magia de los Mitos de Cthulhu pero, en ocasiones, los adoradores de los primigenios adoptan algunos de los conceptos relacionados con las Ciencias ocultas.

Conducir automóvil/carruaje (20%)

Cualquier persona con esta habilidad es capaz de conducir un coche o un camión pequeño, realizar maniobras sencillas y apañárselas con los problemas de un vehículo común. Si lo que quiere el investigador es dejar atrás a un perseguidor o seguir a alguien, ambos conductores deben llevar a cabo sus tiradas de Conducir hasta que uno falla y el otro tiene éxito. Si se trata de persecuciones más complicadas, es necesario consultar la regla opcional "Persecuciones", en la pág. 425. Siempre hay que hacer una tirada de Conducir cuando se realiza una maniobra peligrosa.

En la Era Victoriana, esta habilidad se denomina "Conducir carruaje" y tiene los mismos beneficios y peligros. Puede utilizarse con una calesa o una carreta, tiradas por un solo caballo, o con un carro o una diligencia, tirados por dos o cuatro. Los personajes de esta época que deseen tener la habilidad Conducir automóvil comienzan con una puntuación básica de 01% y, del mismo modo, los de épocas posteriores comienzan con un 01% en Conducir carruaje.

Conducir maquinaria (01%)

Esta habilidad es necesaria para conducir y operar un tanque, un *bulldozer*, una excavadora o cualquier otra máquina de construcción a gran escala. Una vez se conoce la habilidad, no se necesita llevar a cabo ninguna tirada, salvo para realizar tareas difíciles o bajo condiciones malas o peligrosas. En el caso de máquinas muy diferentes entre sí, el guardián puede reducir la puntuación del investigador, al no estar familiarizado con ese tipo de problemas. Alguien acostumbrado a manejar un bulldozer puede no ser competente al instante con las turbinas de vapor de la sala de máquinas de un barco.

Contabilidad (10%)

Esta habilidad permite comprender los procedimientos contables, y sirve también para revelar la situación financiera de una persona o un negocio. Al inspeccionar los libros, se puede detectar si hay empleados a los que se está estafando, fondos desviados o pagos de sobornos y chantajes, y si la situación financiera es mejor o peor de lo que se dice. Al consultar viejos libros de cuentas, también es posible averiguar cómo se ha ganado y perdido el dinero en el pasado (grano, comercio de esclavos, tráfico de *whisky*, etc.) y cuánto se pagó o a quién se hicieron los pagos.

Crédito (15%)

Es, a grandes rasgos, una forma de representar la prosperidad del investigador o la confianza que tiene en sí mismo. Representa también las probabilidades que tiene de que le concedan un crédito, de que alguien le dé limosna o, incluso, de colar un cheque sin fondos o hacer caso omiso de una petición de credenciales.

En los pueblos pequeños, o en las sociedades intolerantes, como la de la Inglaterra Eduardiana, todo el mundo se conoce y esta habilidad viene a indicar tanto la reputación como la solvencia personales. En esas sociedades, la puntuación puede reducirse sobremanera por culpa de un escándalo o de un comportamiento extravagante, mientras que la pérdida o la acumulación de riqueza puede afectarla poco o nada. El guardián puede requerir que el personaje deje claras esas distinciones, según resulte apropiado.

Derecho (05%)

Representa la probabilidad existente de conocer una determinada ley, precedente, maniobra legal o procedimiento jurídico. La práctica de la abogacía como ocupación puede reportar grandes beneficios económicos y políticos, pero requiere una aplicación intensa durante muchos años. Dispo-

ner de un Crédito elevado resulta crucial para esto. Nadie de ninguna otra ocupación se irrita tan fácilmente por el extraño comportamiento común a todos los investigadores de "La llamada de Cthulhu". En los EE. UU., la práctica de la abogacía debe ser autorizada por el Colegio de Abogados del estado correspondiente. Las probabilidades de éxito se reducen a la mitad si se está en un país extranjero, a no ser que el personaje haya dedicado (30 – INT) meses al estudio de sus leyes particulares.

Descubrir (25%)

Esta habilidad permite al que la utiliza encontrar una puerta o un compartimento secretos, detectar a un intruso escondido, dar con una pista apenas visible, reconocer un automóvil que se ha vuelto a pintar, descubrir a un grupo preparado para una emboscada, notar que una maleta está abultada o cualquier cosa similar. Es una habilidad de importancia para el juego.

Discreción (10%)

Es el arte de actuar con sigilo, sin alertar a quien pueda escuchar algún ruido. Cuando se utiliza en combinación con Ocultarse, el investigador realiza una única tirada de porcentaje, cuyo resultado se compara con las puntuaciones en ambas habilidades. Esta combinación se utiliza cuando es necesario moverse en silencio. Consultar también la habilidad Ocultarse.

Disfrazarse (01%)

El usuario efectúa un cambio en su actitud, su indumentaria o su voz para parecerse a otra persona o tipo de persona. El maquillaje teatral puede servir de ayuda, así como una luz tenue, y las probabilidades de ser descubierto aumentan si el disfraz implica diferencias significativas en el sexo, la edad, el tamaño o la forma de hablar. La puntuación en Disfrazarse se reduce a la mitad cuando lo que se pretende es parecerse a una persona en particular y no a alguien de un tipo determinado. Esta clase de engaño se mantiene mejor en la distancia.

Un éxito en Descubrir o en Psicología puede indicar a un observador que alguien está disfrazado, aunque las probabilidades de ser descubierto con cualquiera de estas dos habilidades se reducen en 10 percentiles si el personaje disfrazado tiene éxito en una tirada de Charlatanería.

Aunque dar una explicación a las tiradas es competencia del guardián, puede suponerse que un resultado bajo permite al personaje dar unas órdenes convincentes o pasar desapercibido ante sus propios amigos. Pero, si falla la tirada, los observadores advierten un comportamiento o una expresión no característicos y, con un fallo de 90 a 00, empiezan a comentar: "¡Esa persona es sospechosa! ¡Investíguenla de inmediato!"

Electricidad (10%)

Permite al investigador reparar y cambiar la configuración de equipos eléctricos, como dispositivos de encendido, motores eléctricos, cajas de fusibles y alarmas antirrobo. Tiene poco que ver con la Electrónica de la Actualidad ya que, para reparar un aparato electrónico, pueden hacer falta componentes o herramientas especiales. En los Años 20, puede hacer falta usar esta habilidad en combinación con Mecánica.

Electrónica (01%)

Sirve para reparar y solucionar los problemas del equipo electrónico, así como para fabricar aparatos electrónicos sencillos. Se trata de una habilidad de la Actualidad (para los avances electrónicos de la Era Victoriana y los Años 20, se utilizan las habilidades Física y Electricidad). Al contrario que con Electricidad, los componentes necesarios para Electrónica no pueden improvisarse, ya que suelen estar diseñados para realizar funciones precisas. El usuario no está de suerte si no dispone del microchip o el circuito integrado correcto.





Equitación (05%)

Esta habilidad está pensada para emplearse al montar caballos, mulas y burros ensillados, aunque se puede montar también un camello con una penalización. Cuando se usa para montar "a pelo", hay que restar 15 percentiles al porcentaje. La habilidad incluye los conocimientos básicos acerca del cuidado del animal, del equipo de monta empleado y de cómo controlar a un corcel al galope o sobre terreno difícil.

Si una montura se alza o encabrita de repente, la probabilidad del jinete de permanecer montado equivale a su puntuación en Equitación. Si el investigador se cae de la montura, ya sea porque el animal haya tropezado, desfallecido o muerto, o por haber fallado una tirada de Equitación, sufre 1D6 puntos de daño a causa del accidente, aunque una tirada con éxito de Saltar reduce este daño en 1D6 puntos.

Para poder empuñar un arma de forma eficaz mientras se cabalga, es necesario tener puntuaciones superiores al 50% tanto en Equitación como en la habilidad del arma. El guardián puede aplicar modificadores para reflejar alguna situación particular.

Escopeta (30%)

Con esta habilidad puede dispararse todo tipo de armas de dispersión. Las probabilidades de acertar del tirador no menguan con la distancia, ya que la carga sale disparada formando un abanico, pero el daño sí disminuye. A distancias de entre 10 y 20 m es posible acertar con un mismo disparo a 1D3 objetivos cercanos entre sí, y entre 20 y 50 m, a 1D6 objetivos cercanos. El guardián es quien decide si estos objetivos se encuentran lo bastante cerca como para hacer uso de esta regla.

Las escopetas de dos cañones pueden "recortarse" para transportarlas y esconderlas más fácilmente, aunque las armas de este tipo son ilegales en EE. UU. durante los Años 20.

Si se dispara con munición de postas, debe utilizarse la habilidad Fusil. Si el guardián lo prefiere, las habilidades Fusil y Escopeta pueden combinarse como una sola, y diferenciarse únicamente en el uso de munición de perdigones o de postas.

Escuchar (25%)

Esta habilidad mide la capacidad del investigador para interpretar y comprender lo que escucha, desde conversaciones oídas de pasada, hasta murmullos tras una puerta o palabras susurradas en un café. El guardián puede utilizarla para determinar el curso de un encuentro inminente (¿ha despertado el ruido de aquella rama a tu investigador?). Por extensión, una puntuación elevada en Escuchar puede indicar que el personaje suele estar alerta.

Esquivar (DES x 2%)

Esta habilidad permite al investigador evitar, de forma instintiva, golpes, armas arrojadizas y emboscadas. El personaje que esquiva puede parar en el mismo asalto de combate, pero no atacar. La habilidad de Esquivar puede aumentar gracias a la experiencia, al igual que las demás.

Siempre que un personaje es capaz de detectar algo con antelación, también puede intentar esquivarlo.

Farmacología (01%)

El usuario puede reconocer, preparar y, quizá, dispensar, una gran variedad de medicamentos y pócimas, tanto naturales como sintéticos, y entiende sus efectos secundarios y sus contraindicaciones. Además, dispone de un conocimiento práctico acerca de los venenos y sus antídotos, y puede utilizar esta habilidad como si se tratase de una tirada de Primeros auxilios en los casos de envenenamiento. Sin embargo, Farmacología no capacita para diagnosticar enfermedades ni da derecho a la prescripción de medicinas.[9]

Física (01%)

Esta habilidad concede conocimientos teóricos sobre la presión, la materia, el movimiento, el magnetismo, la electricidad, la óptica, la radiactividad y sus fenómenos relacionados, así como cierta capacidad para construir un aparato experimental con el que realizar comprobaciones acerca de alguna idea. El grado de conocimiento depende de la época de juego. Los aparatos con un uso práctico, como un automóvil, no entran dentro del campo de acción de un físico corriente, pero quizá sí de uno experimental (que podría usar Física junto a Electrónica o Mecánica).

Fotografía (10%)

Abarca tanto la fotografía fija como en movimiento. Permite tomar fotos claras, revelarlas adecuadamente y, quizá, ampliar detalles parcialmente ocultos. El resultado de un fallo en la tirada es una imagen borrosa o que no muestra lo deseado. Esta habilidad se amplía en la Actualidad hasta las cámaras y los equipos de reproducción de vídeo y de fotografía digital.

Fusil (25%)

El usuario puede disparar con cualquier tipo de fusil de palanca, de cerrojo o semiautomático. Esta habilidad se utiliza siempre que se dispara un fusil de asalto militar, tanto tiro a tiro como mediante una ráfaga, y cuando se emplea munición de postas con cualquier escopeta.

La cantidad de disparos que puede efectuarse en un asalto varía dependiendo del mecanismo y el retroceso del arma, así como del tiempo que se requiere para volver a apuntar al objetivo.

A discreción del guardián, cargar y usar un fusil de pólvora puede requerir, además, un éxito en una tirada de Historia. Si el guardián lo prefiere, las habilidades Fusil y Escopeta pueden combinarse como una sola, y diferenciarse únicamente en el uso de munición de perdigones o de postas.

Geología (01%)

Capacita al investigador para determinar la antigüedad aproximada de un estrato rocoso, reconocer tipos de fósiles, diferenciar cristales y minerales, localizar lugares favorables para la perforación o la minería, evaluar suelos y predecir erupciones volcánicas, movimientos sísmicos, avalanchas y otros fenómenos de ese tipo. Sherlock Holmes era un experto en los suelos del área de Londres, lo que le permitía discernir cuáles habían sido los movimientos de una persona con solo observar la tierra de su calzado.

Historia (20%)

Esta habilidad capacita al investigador para recordar los datos significativos acerca de un país, una ciudad, una región o una persona, según corresponda. Sin embargo, las probabilidades se reducen cuando se trata de hechos poco documentados. Una tirada con éxito de Historia puede servir para identificar herramientas, técnicas o ideas comunes para nuestros antepasados, pero de las que se sabe poco hoy en día.

Historia natural (10%)

En sus orígenes, era el estudio de la vida animal y vegetal, así como su entorno, y se encontraba ya dividido en numerosas disciplinas académicas en el s. XIX. Pero, como habilidad del juego, representa el conocimiento tradicional y la observación personal de granjeros, pescadores y aficionados inspirados, y sirve para identificar de forma general las especies, sus costumbres y sus hábitats, y para figurarse qué puede resultar importante para alguna en concreto. Sin embargo, la información que se obtiene con Historia natural puede no ser exacta, pues se trata de un conjunto de estimaciones, juicios, tradiciones y entusiasmo. Esta habilidad puede utilizarse para juzgar la calidad de una carne de caballo concreta en la feria del condado, o para saber si una colección de mariposas es excelente o solo está excelentemente presentada.

*(9) **N. del T.:** esta habilidad ya existía en la primera edición en castellano y no solo se ha conservado desde entonces sino que, además, incluye algunos conocimientos básicos de la antigua "Tratar envenenamientos".*

Informática (01%)

Esta habilidad no es necesaria para utilizar ordenadores personales (microordenadores) ni para hacer funcionar el software comercializado, aunque un uso especializado de un sistema de este tipo sí puede llegar a requerir una tirada de Informática.

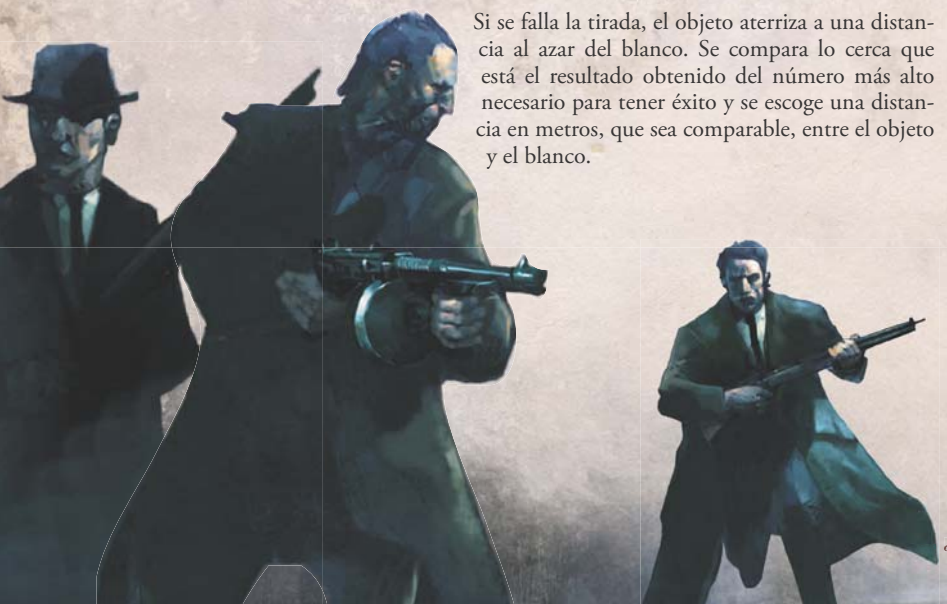
Esta habilidad de hoy en día permite al investigador utilizar varios lenguajes de programación para conseguir un fin determinado, como escribir un nuevo programa, recuperar y analizar datos, meterse en un sistema protegido, explorar una red de sistemas compleja o detectar "*exploits*", "puertas traseras" y virus informáticos.

Cada uso de la habilidad puede llevar medio día (o más) y, quizá, requerir más de una tirada con éxito. El guardián debe juzgar cuáles son los requisitos y los resultados, y es probable que, en determinados momentos, tenga que efectuar tiradas de Informática en secreto. Una vez se ha entrado en una red de sistemas, también puede hacerse uso de la habilidad Buscar libros.

Lanzar (25%)

Lanzar se usa para golpear un blanco determinado con un objeto o con la parte correcta de este (como la hoja de un cuchillo o un destral). Un objeto que quepa en la mano y esté lo bastante equilibrado puede arrojarse hasta una distancia de 3 m por cada punto en que la FUE del lanzador supere su TAM. Si el objeto está diseñado específicamente para lanzarse, la distancia que alcanza es de 6 m por cada punto por encima del TAM, o quizá llegue incluso más lejos rebotando. El guardián debe decidir qué multiplicador se ha de utilizar para la distancia alcanzada con una pelota de béisbol, una jabalina, etc.

Si se falla la tirada, el objeto aterriza a una distancia al azar del blanco. Se compara lo cerca que está el resultado obtenido del número más alto necesario para tener éxito y se escoge una distancia en metros, que sea comparable, entre el objeto y el blanco.



Lengua propia (EDU x 5%)

El jugador debe especificar de qué lengua se trata. La mayoría de las personas usa una sola lengua durante la infancia y la adolescencia. En el caso de los EE. UU., esta suele ser alguna modalidad del inglés. La puntuación en la Lengua propia escogida comienza, automáticamente, a un porcentaje igual a EDU × 5, que incluye la capacidad del investigador para comprenderla, hablarla, leerla y escribirla.

Para utilizar la Lengua propia, no suele hacer falta efectuar ninguna tirada, aunque el guardián puede reducir las probabilidades de éxito del usuario si el documento resulta muy difícil de leer o si está escrito en un dialecto arcaico.

Los escritores suelen disponer de una alta puntuación en Lengua propia. [10]

Mecánica (20%)

El investigador puede reparar una máquina estropeada o crear una nueva, aunque la habilidad permite llevar a cabo también obras sencillas de carpintería o fontanería. Según el caso, el investigador puede necesitar componentes y herramientas especiales. Esta habilidad puede utilizarse para abrir la cerradura corriente de una casa, pero no para una más compleja (consultar la habilidad Cerrajería). Mecánica es una habilidad que va emparejada a Electricidad y ambas pueden resultar necesarias para arreglar aparatos como un coche o un avión.

Medicina (05%)

El usuario es capaz de diagnosticar y tratar accidentes, lesiones, enfermedades, envenenamientos, etc., además de dar consejos de salud pública. Si en una época no se dispone de un buen tratamiento para una enfermedad, los esfuerzos resultan limitados, inciertos o no concluyentes. Un fallo en la aplicación de la habilidad requiere que el usuario espere algún tiempo antes de poder volver a intentarlo, pero otro personaje puede llevar a cabo un intento en el asalto siguiente. [11]

- En caso de urgencia, el uso con éxito de Medicina sirve para recuperar 1D3 puntos de vida, de forma inmediata, de una herida o lesión (puede realizarse una tirada distinta para cada herida).
- En el mismo asalto de combate en que un investigador muere, o en el asalto siguiente, el personaje puede "volver a la vida" si se consigue que sus puntos de vida alcancen, al menos, un nivel de +1.
- Un investigador al que se ha tratado con éxito con Medicina recupera 2D3 puntos de vida por semana de tiempo de juego (incluida la primera) en lugar de 1D3, como es habitual.

- La recuperación total correspondiente a la primera semana de aplicación de Medicina, incluyendo el tratamiento de urgencia, puede ser de 3D3.
- Con un éxito en Medicina, una víctima noqueada por un ataque, o alguien inconsciente por otras razones, vuelve en sí de forma inmediata.
- El guardián puede decidir que una dolencia determinada no puede tratarse en absoluto. Consultar también "Primeros auxilios".

Mitos de Cthulhu (00%)

Esta habilidad es distinta a las demás del juego. Ningún investigador recién creado puede asignar puntos de ocupación ni de interés particular a Mitos de Cthulhu. Además, la habilidad tampoco dispone del recuadro que se usa para poner una marca de experiencia en la hoja de personaje, ya que su uso no garantiza ningún incremento de la puntuación del investigador.

Mitos de Cthulhu solo se incrementa como consecuencia de los encuentros con criaturas que provocan una locura, de las incursiones voluntarias en la verdadera naturaleza del universo o de la lectura de libros prohibidos y otros escritos relacionados con los Mitos. Contemplar alguna ceremonia o participar en algún acontecimiento podría conceder un incremento en la habilidad, pero eso es algo que solo el guardián puede decidir.

Disponer de una puntuación modesta en Mitos de Cthulhu puede resultar útil, pero a un investigador no le conviene una demasiado alta, ya que su Cordura máxima equivale a 99 menos su puntuación en Mitos de Cthulhu. A medida que se acumulan puntos en esta habilidad, se reducen los puntos de Cordura máximos y el investigador se vuelve más vulnerable. Puedes ver más detalles en la pág. 91.

La habilidad Mitos de Cthulhu tiene varias aplicaciones útiles. Siempre que se encuentra algún rastro, o evidencia de otro tipo, de un monstruo de los Mitos, una tirada con éxito permite al investigador identificar la entidad de la que se trata, deducir algún dato acerca de su comportamiento o averiguar alguna de sus particularidades. Una tirada con éxito también puede servir para recordar algún hecho relativo a los Mitos, identificar un hechizo mientras se está realizando, saber en qué libro se encuentra una fórmula o una información en particular o realizar alguna otra tarea diferente.

Ningún ser humano puede llegar jamás a poseer un conocimiento completo acerca de los Mitos de Cthulhu, aunque alcance un 99% en la habilidad. Hay que tener en cuenta que ni siquiera los primigenios son capaces de ello, y que sus puntuaciones de 100% sirven como comparación frente a lo que los humanos pueden llegar a conocer, no como muestra de un conocimiento absoluto de los Mitos. Quizá los dioses exteriores los conozcan por completo (si es que se preocupan siquiera de pensar en ello), pues son los únicos capaces de hacer frente a lo infinito. La cruel oscuridad de los Mitos se extenderá por siempre, y la apariencia de un control absoluto de sus misterios solo es algo de carácter temporal, poco común y totalmente ilusorio.

Nadar (25%)

Esta habilidad permite flotar y moverse a través del agua u otro medio líquido. Solo deben realizarse tiradas de Nadar en los momentos críticos o de peligro que decida el guardián. Al fallar una tirada de Nadar, empiezan a aplicarse las reglas de "Asfixia". Cuando un personaje se está ahogando, puede intentar una tirada de Nadar cada asalto. Si tiene éxito, alcanza la superficie y puede respirar. Con un segundo éxito, puede moverse por el agua pero, si falla la segunda tirada, empieza a ahogarse de nuevo.

Ocultar (15%)

Esta habilidad permite cubrir, ocultar o enmascarar uno o varios objetos, ya sea con escombros, ropa u otros materiales opacos o capaces de disimularlos, quizá mediante la construcción de un panel secreto o un compartimento falso, volviéndolos a pintar o cambiando de alguna otra forma sus características para que pasen desapercibidos.

Con ella, incluso una persona puede ocultarse a la vista, pero no disfrazarse sin quedar delatada ante la más superficial de las inspecciones. Los objetos grandes de cualquier tipo pueden resultar proporcionalmente más difíciles de ocultar, y aquellos mayores que un elefante no puede ocultarlos una sola persona, pero sí un grupo.

Comparar con la habilidad Ocultarse. [12]



(10) N. del T.: *en esta habilidad quedan incluidas las de Leer-escribir inglés y Hablar inglés que se utilizaban en la primera edición en castellano. En ediciones posteriores, se decidió que cada lengua quedara englobada en una única habilidad y, también, que la lengua propia del investigador no tuviera por qué ser la inglesa, de modo que ha de anotarse la correspondiente en la hoja de personaje.*

(11) N. del T.: *esta habilidad incluye otras tres de la primera edición en castellano: Diagnosticar enfermedades, Tratar enfermedades y Tratar envenenamientos. En el caso de los venenos, Farmacología sirve para reconocerlos, saber cuál es su antídoto y tratarlos con carácter de urgencia, mientras que Medicina puede utilizarse para todo eso y, además, para llevar a cabo un tratamiento más completo de sus efectos.*

(12) N. del T.: *esta habilidad se llamaba Camuflaje en la primera edición en castellano.*

Ocultarse (10%)

Al contrario que en el caso de Ocultar, Ocultarse se refiere a la habilidad personal de escapar a la detección en una posición no preparada para ello. Esta habilidad solo se usa en situaciones de persecución o cuando alguien se halla bajo vigilancia, y permite al usuario valerse de objetos, arbustos o sombras para esconderse durante un momento. Sin embargo, es necesario que exista alguna cobertura para poder utilizarla. El usuario puede moverse mientras se esconde en una zona vigilada pero, en ese caso, las probabilidades de tener éxito con Ocultarse quedan reducidas a la mitad.

Oficio (05%) [13]

Es cualquier habilidad especializada en crear o reparar cosas prácticas, o en producir resultados satisfactorios, mediante cierta maña y destreza manual. Como dedicación particular suele reportar unos ingresos superiores a los de un empleo, pero no tantos como los de una profesión liberal.

Existe una gran variedad de Oficios, desde pintor (de brocha gorda) a domador de leones o "experto" en cajas fuertes. Al igual que sucede con Arte, en la hoja de personaje hay que especificar cuál es la práctica que se domina, como, por ejemplo: zapatero remendón, barbero o soplador de vidrio.

Para crear o reparar algo hay que disponer del tiempo y los materiales que determine el guardián. Con un resultado bajo en la tirada, el personaje crea un objeto excepcionalmente bello. Si, por el contrario, falla, el objeto se rompe la primera vez que se utiliza o no queda bien en el lugar donde se coloca. Además, una tirada con éxito de Oficio puede facilitar información acerca de cuándo se ha creado un objeto y en qué lugar, dar a conocer algún dato de su historia o técnica, o indicar quién puede haberlo fabricado.

Orientarse (10%)

Permite al usuario seguir su rumbo, llueva o haga buen tiempo, de día o de noche. Aquellos con una puntuación alta en la habilidad están familiarizados con tablas astronómicas, cuadros, instrumentos y sistemas de navegación por satélite, siempre que existan en la época de juego. El guardián debe mantener en secreto los resultados obtenidos en las tiradas de esta habilidad, pues es algo que los investigadores deben llevar a cabo primero, y comprobar después. Se puede usar Orientarse para medir un área y cartografiarla, tanto una isla de muchos kilómetros cuadrados como el interior de una habitación. [14]

Otras lenguas (01%)

Esta habilidad representa las probabilidades que tiene quien la posee de entender, hablar, leer y escribir una lengua que no sea la suya propia. Hay que especificar de qué lengua se trata, y no hay límite al número de lenguas que puede conocer una persona. Sin embargo, no se pueden escoger lenguas antiguas o desconocidas (como el aklo) pero sí cualquiera de las que se usan actualmente en el mundo. El guardián puede determinar que un documento o un discurso contiene varios puntos complicados, y que hace falta una tirada distinta para cada uno de ellos. Además, también puede reducir temporalmente la puntuación de habilidad del usuario si este se encuentra con un habla o una escritura arcaicas en esa lengua. Una única tirada con éxito de Otras lenguas suele bastar para comprender un libro completo.

Un investigador con unos cuantos puntos en Otras lenguas, sabe lo esencial para poder mantener una conversión en el idioma escogido. Sin embargo, para hacerse pasar por un nativo, debe tener en su segunda lengua, al menos, una puntuación igual a su INT × 5. Existen espacios en blanco en la hoja de personaje para anotar Otras lenguas.

Para identificar una lengua humana de la Actualidad, desconocida para el investigador, se hace una tirada de Conocimientos; para identificar una lengua muerta, se usa Arqueología; y para una lengua alienígena, se utiliza Mitos de Cthulhu o, quizá, Ciencias ocultas. [15]

(13) N. del T.: *"Habilidad artesanal" en la anterior edición en castellano.*

(14) N. del T.: *la antigua habilidad Dibujar mapas de la primera edición en castellano quedaría incluida dentro de esta.*

(15) N. del T.: *en la primera edición en castellano, existían dos habilidades para cada lengua: Hablar y Leer-escribir. Sin embargo, esto cambió en ediciones posteriores y, ahora, cada lengua dispone de una sola habilidad que sirve tanto para hablarla como para leerla y escribirla.*



Patada (25%)

Una patada es lo bastante potente como para causar daño allí donde golpea, tanto si se dirige sin miramientos a la entrepierna o la mandíbula, como si es una elegante patada voladora de karate o si se efectúa con ambas piernas desde el suelo. Una Patada puede utilizarse para realizar una parada y en combinación con Artes marciales, pero con ella no se aplica la regla de noquear, salvo en circunstancias poco comunes.

Persuasión (15%)

Persuasión se utiliza para convencer a alguien acerca de una idea, un concepto o una creencia determinados. Al igual que sucede con Charlatanería, puede utilizarse sin tener por qué ser fiel a la verdad pero, al contrario que con aquella, sus efectos permanecen de forma indefinida, quizá durante años, hasta que los acontecimientos u otra tirada de Persuasión hacen que se cambie de nuevo de opinión. El uso de esta habilidad puede llevar desde una hora hasta varios días, dependiendo de lo que se pretenda conseguir. [16]

Pilotar (01%)

Es el equivalente aéreo o marítimo de Conducir automóvil, y sirve para hacer maniobrar aeronaves o pequeñas embarcaciones. El investigador puede disponer de varias versiones de esta habilidad anotadas en los espacios en blanco de la hoja de personaje, cada una de las cuales tiene una puntuación inicial de 01%. [17]

- La habilidad Pilotar aeronave cambia dependiendo de la época, pero no Pilotar embarcación, en la que no se hace distinción alguna entre embarcaciones de vela o a motor. El mal tiempo o la visibilidad, así como el daño, afectan a las aeronaves y las embarcaciones.
- Un usuario con menos de 15% en su puntuación de habilidad sabe lo justo para meterse en problemas. Puede navegar o volar en un día calmado con buena visibilidad, pero necesita llevar a cabo tiradas de Suerte al despegar y aterrizar, al atracar, cambiar las velas y juzgar la fuerza del viento o la corriente, etc. El guardián debe solicitar tiradas de Pilotar en todo tipo de situaciones difíciles, como superar una tormenta, orientarse mediante los instrumentos si hay poca visibilidad, etc.

Pilotar aeronave: [18]

Alguien con esta habilidad está capacitado para manejar una de las clases generales de aeronaves que se nombran más adelante. Incluso en las mejores condiciones, sigue siendo necesario efectuar una tirada de Pilotar al aterrizar. Si las condiciones son muy buenas, se duplican las probabilidades de éxito pero, si son malas, el piloto debe aterrizar con las probabilidades normales. Un fallo puede suponer que la aeronave quede dañada y deba repararse antes del siguiente despegue. El piloto y los pasajeros pueden salir ilesos o necesitar tiradas de Suerte para no sufrir heridas importantes. Un resultado de 00 implica un desastre memorable que causa, al menos, la muerte del piloto.

- Cada tipo de aeronave cuenta como una habilidad diferente y debe anotarse de forma independiente, o como decida el guardián: Era Victoriana, Pilotar globo (solamente); Años 20, Pilotar avión civil a motor/dirigible/globo (solamente); Actualidad, Pilotar avión civil a motor/avión civil a reacción/avión de línea aérea/caza/dirigible/globo/helicóptero.

Pilotar embarcación: [19]

Alguien con esta habilidad sabe cuál es el comportamiento de una pequeña embarcación de vela o a motor cuando hay viento, tormenta o marea, y también puede medir la acción de las olas o el viento, para detectar algún obstáculo oculto o el acercamiento de una tormenta. Con viento, los marineros novatos encuentran difícil atracar incluso un bote de remos.

Presa (25%)

Una Presa es un ataque personal especial, que suele utilizarse para inmovilizar a un oponente sin hacerle daño. Este ataque puede pararse mediante una Contrapresa (que es la misma habilidad de Presa) o mediante otro ataque realizado por su objetivo, pero solo durante el primer asalto de estar agarrado.

Si una Presa se realiza con éxito y no se neutraliza durante el primer asalto, el atacante ha agarrado al contrario y puede llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Inmovilizar al oponente, para lo que debe tener éxito en una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia". Si tiene éxito, el oponente permanece inmovilizado hasta que el atacante decide llevar a cabo otra acción.
- Derribar al contrario. Si se opta por hacer esto, se tiene éxito de forma automática.
- Noquear al oponente en el primer asalto o en uno posterior. Consultar la regla "Noquear" en la pág. 67.
- Desarmar al oponente. Mediante dos éxitos consecutivos de Presa, un personaje puede utilizar esta habilidad para prevenir un ataque de cuerpo a cuerpo durante el primer asalto y, en el segundo, agarrar el arma del atacante o su mano.

*(16) **N. del T.:** las habilidades Discusión y Elocuencia, de la primera edición en castellano, quedan incluidas en esta.*

*(17) **N. del T.:** en la primera edición en castellano, solo existía "Pilotar avión".*

*(18) **N. del T.:** "Pilotar avión" en anteriores ediciones en castellano.*

*(19) **N. del T.:** "Pilotar bote" en anteriores ediciones en castellano.*

- Causar daño al oponente. El oponente debe encontrarse ya apresado, y el atacante debe tener éxito en una segunda tirada de Presa en ese mismo asalto o en uno de los siguientes. Si lo consigue, el oponente sufre 1D6 puntos de daño, más la bonificación al daño del atacante. Causar daño en asaltos siguientes requiere nuevos éxitos en Presa y el daño es el mismo indicado anteriormente.
- Estrangular al oponente. Desde el asalto en el que se declara esta intención, el oponente empieza a verse afectado por las reglas de "Asfixia". Esto continúa en los asaltos siguientes, sin que el atacante necesite realizar nuevas tiradas de Presa.

En el caso de cualquiera de los tipos de Presa que causan daño, la víctima solo puede escapar si tiene éxito al enfrentar su FUE contra la del atacante en la "Tabla de resistencia". Si son dos personas las que atacan, se suman sus valores en FUE.

Primeros auxilios (30%)

Corresponde al porcentaje que existe de hacer que un compañero inconsciente o aturdido vuelva en sí, de entablillar un miembro roto, de tratar quemaduras, de reanimar a un ahogado, etc. Esta habilidad no tiene efecto sobre enfermedades o dolencias físicas leves, ni sobre venenos, a no ser que el guardián permita que se haga la tirada. El ritmo de curación de un investigador tratado con Primeros auxilios sigue siendo de 1D3 puntos de vida semanales (si fuera trasladado a un hospital y tratado correctamente con Medicina, recuperaría 2D3 semanales). Un fallo en la aplicación de la habilidad requiere que el usuario espere algún tiempo antes de poder volver a intentarlo (y que aplique los Primeros auxilios de forma distinta, ya que lo que ha hecho no ha servido para nada), pero otro personaje puede llevar a cabo un intento en el asalto siguiente.



- Un éxito en esta habilidad recupera 1D3 puntos de vida de una misma herida o lesión. Por lo tanto, un personaje con varios golpes o impactos puede recibir Primeros auxilios por cada uno de ellos, siempre que no los haya causado el mismo ataque.
- Un personaje puede volver a la vida si el tratamiento de urgencia que recibe le hace recuperar, al menos, un nivel de +1 en sus puntos de vida antes de finalizar el asalto siguiente a aquel en el que ha muerto.
- Con un éxito en una tirada de Primeros auxilios, un personaje noqueado recupera el conocimiento de inmediato. Según el criterio del guardián, esto puede servir para recuperarse de la inconsciencia.

Cuando se aplican los Primeros auxilios con éxito sobre una herida, los intentos posteriores de aplicar esta misma habilidad o Medicina ya no tienen efecto, aunque las nuevas heridas se tratan de forma independiente. Aplicar esta habilidad lleva un asalto completo o el tiempo que el guardián estime conveniente. Consultar también "Medicina".

Psicoanálisis (01%)

Esta habilidad permite al usuario suavizar los efectos de la locura temporal o indefinida del paciente durante un día, aproximadamente. Si la locura en cuestión tiene una duración superior a este periodo, el infortunado sufre una recaída y solo se cura con el tiempo. Realizar este tratamiento de urgencia lleva una hora y solo puede intentarse una vez en un mismo episodio de locura, sin que importe cuántos psicoanalistas haya presentes.

- Recibir tratamiento de un psicoterapeuta puede implicar un incremento en los puntos de Cordura durante la locura indefinida. Consultar el capítulo "Cordura y locura", en la pág. 91.
- El Psicoanálisis no puede incrementar los puntos de Cordura de un investigador más allá de su POD × 5 o de 99 menos Mitos de Cthulhu (lo que resulte más bajo).

Esta habilidad hace referencia a toda la gama de terapias emocionales, no solo al procedimiento freudiano. La psicoterapia formal era poco conocida en la Era Victoriana, aunque algunos de sus procedimientos son tan antiguos como la humanidad. Sin embargo, el psicoanálisis llegó a considerarse un estudio fraudulento incluso en los Años 20. "Alienista" era el término que se utilizaba entonces para

un analista o erudito de los trastornos emocionales. En la Actualidad, se ha desarrollado toda una combinación de terapias, así que esta habilidad podría denominarse, con justicia, Tratamiento psiquiátrico.

Psicología (05%)

Se trata de una habilidad propia de todos los seres humanos, que permite a quien la utiliza estudiar a un individuo y formarse una idea acerca de su carácter y sus motivaciones. El guardián debe mantener en secreto el resultado de las tiradas de esta habilidad y dar a conocer solo la información, verdadera o falsa, que se obtiene al emplearla. Los jugadores no deben esperar que la Psicología sea capaz de descubrir un hábil engaño, a no ser que hayan logrado minar la confianza de esa persona.

Puñetazo (50%)

Esta habilidad, que no requiere explicación, puede describirse como un golpe con el puño cerrado, un golpe de karate, un gancho, una bofetada, etc. La habilidad Puñetazo puede parar una Patada o un Cabezazo, y utilizarse en combinación con Artes marciales. Además, con ella se aplica la regla de noquear.

Química (01%)

Es el estudio de la composición de las sustancias, los efectos que la temperatura y la presión tienen sobre ellas y la forma en que se afectan las unas a las otras. Mediante el uso de esta habilidad, un personaje puede crear o extraer compuestos químicos complejos (incluso explosivos simples, venenos, gases y ácidos), aunque para ello hace falta al menos un día de trabajo y la utilización del equipo y los productos químicos adecuados. Además, si dispone del equipo y los reactivos necesarios, el usuario puede analizar también una sustancia desconocida.

Regatear (05%)

Es la habilidad de conseguir algo por un precio razonable. El usuario debe decir cuánto quiere pagar por el objeto, y restar 1 percentil a su puntuación en Regatear por cada 2% de diferencia entre ese precio y el que le piden. El vendedor no pierde dinero, sin que importe lo bien que se regatee, y el guardián debe determinar el mínimo posible en secreto.

Esta habilidad debe utilizarse en cualquier negocio que implique una posible variación en el precio, y puede resultar útil combinarla con tiradas de Crédito, Charlatanería o Persuasión.

Un trato sencillo puede resolverse en cuestión de minutos, pero un contrato complejo puede llevar semanas y exigir que se combinen tiradas de Regatear y Derecho.

Saltar (25%)

Si tiene éxito en esta habilidad, el investigador puede saltar verticalmente hasta alcanzar su propia altura, caer verticalmente desde una distancia no superior a su altura sin sufrir daño, saltar sin tomar impulso y cubrir una distancia horizontal igual a su propia altura o llegar hasta el doble de esta si toma impulso. Al dejarse caer desde una altura, una tirada con éxito de Saltar sirve para prepararse ante el golpe y resta 1D6 puntos de daño a la lesión que se produce.

Seguir rastros (10%)

Mediante la habilidad Seguir rastros, un investigador puede seguir a una persona, un vehículo o un animal a través de tierra no compactada o que esté cubierta de hojas. Sin embargo, hay que restar 10 percentiles a las probabilidades de éxito por cada día de antigüedad de las huellas. La lluvia impide por completo el uso de esta habilidad y, salvo en circunstancias especiales, no se puede seguir el rastro de nadie de noche ni a través del agua o el hormigón.

Subfusil (15%)

Esta habilidad se utiliza para disparar con una pistola ametralladora o con un subfusil. Ciertas pistolas ametralladoras de la Actualidad son lo bastante pequeñas como para usar la habilidad Arma corta al disparar con ellas tiro a tiro. En la Era Victoriana, no existe ningún tipo de subfusil.

Trepar (40%)

Hay que realizar una tirada de esta habilidad cada 3 a 10 metros de escalada vertical, dependiendo de la dificultad de la misma y según estime el guardián. Además, es posible tener que aplicar un modificador debido a la firmeza de la superficie, el viento, la visibilidad o la lluvia.

Si el investigador tiene que trepar en silencio, la misma tirada de porcentaje se emplea tanto para Trepar como para Discreción. Si tiene éxito en Trepar pero no en Discreción, consigue escalar pero se le oye. Si falla Trepar pero tiene éxito en Discreción, cae sin hacer ruido.

Ejemplo:

Harvey Walters compra en Alemania una escopeta para llevarla consigo cuando investigue la desaparición en unas ruinas cercanas de su sirviente Kurt (que falló una tirada de Discreción y fue atrapado por el habitante). El viejo tendero pide 100 dólares americanos por el arma, pero Harvey anda corto de dinero y le ofrece 70 $.

El jugador lanza 1D100. Harvey tiene un 20% en Regatear pero, como quiere obtener el arma por un 30% menos de su precio, sus probabilidades de éxito se reducen en 15 percentiles, de modo que se queda con un 05%. El resultado de la tirada es 22, un fracaso. Harvey sube la oferta a 80 $, lo que aumenta sus probabilidades hasta el 10%. El jugador obtiene un 02 y el investigador consigue por fin el arma.

HABILIDADES Y PUNTUACIONES BÁSICAS

HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA
Ametralladora	15%
Antropología	01%
Arma corta	20%
Arqueología	01%
Arte	05%
Artes marciales	01%
Astronomía	01%
Biología	01%
Buscar libros	25%
Cabezazo	10%
Cerrajería	01%
Charlatanería	05%
Ciencias ocultas	05%
Conducir automóvil/carruaje	20%
Conducir maquinaria	01%
Contabilidad	10%
Crédito	15%
Derecho	05%
Descubrir	25%
Discreción	10%
Disfrazarse	01%
Electricidad	10%
Electrónica	01%
Equitación	05%
Escopeta	30%
Escuchar	25%
Esquivar	DES x 2%
Farmacología	01%
Física	01%
Fotografía	10%
Fusil	25%
Geología	01%
Historia	20%
Historia natural	10%
Informática	01%
Lanzar	25%
Lengua propia	EDU x 5%
Mecánica	20%

HABILIDAD	PUNTUACIÓN BÁSICA
Medicina	05%
Mitos de Cthulhu	00%
Nadar	25%
Ocultar	15%
Ocultarse	10%
Oficio	05%
Orientarse	10%
Otras lenguas	01%
Patada	25%
Persuasión	15%
Pilotar	01%
Presa	25%
Primeros auxilios	30%
Psicoanálisis	01%
Psicología	05%
Puñetazo	50%
Química	01%
Regatear	05%
Saltar	25%
Seguir rastros	10%
Subfusil	15%
Trepar	40%

Apuntes sobre las habilidades

1. *Informática y Electrónica se encuentran disponibles solo en la Actualidad.*
2. *En la Era Victoriana, no había metralletas (subfusiles) a la venta.*
3. *En la "Tabla de armas", aparecen docenas de ataques y habilidades en armas.*
4. *Psicoanálisis no se encuentra disponible para la ocupación "médico" durante la Era Victoriana.*
5. *En la Era Victoriana, Pilotar se limita a embarcación y globo. En los Años 20, existen: Pilotar avión civil a motor/dirigible/embarcación/globo. En la Actualidad existen: Pilotar avión civil a motor/avión civil a reacción/avión de línea aérea/caza/dirigible/embarcación/globo/helicóptero.*
6. *Conducir carruaje comienza al 20% en la Era Victoriana y Conducir automóvil, al 01%. En épocas posteriores, Conducir carruaje tiene una puntuación inicial de 01% y Conducir automóvil, de 20%.*

EL TIEMPO
Seguirá lloviendo

ARKHAM ADVERTISER

24 PÁGINAS — MARTES, 17 DE OCTUBRE · 1923· EDICIÓN NOCHE · — TRES CENTAVOS

¿ES ADECUADA SU PREPARACIÓN?

¿CUÁLES SON LAS HABILIDADES MÁS ÚTILES?

La respuesta a esta pregunta depende del estilo del guardián y los jugadores. En las aventuras publicadas, probablemente se realizarían tiradas de varias de las habilidades mencionadas a continuación.

Mitos de Cthulhu: es una habilidad esencial para el juego, pero cuanto más aumenta tu puntuación en ella, más se hunde tu estabilidad mental. Todos los personajes son "prisioneros" de esta habilidad.

Buscar libros: es de un valor incalculable para localizar evidencias, pistas y trasfondo, pero no sirve para decidir qué hacer con la información obtenida.

Descubrir: útil para encontrar pistas, sectarios escondidos y objetos de todo tipo.

Otras lenguas: los libros de los Mitos suelen incluir evidencias pero muchos no están escritos en inglés. Si no dominas una lengua, ¿puedes encontrar a alguien capaz de traducirla?

Regatear/Charlatanería: para abrirse puertas, engañar y hacer un trato casi con cualquiera y de forma rápida. Persuasión lleva más tiempo.

Crédito (Era Victoriana)/ Informática (Actualidad): habilidades importantes para épocas diferentes.

Armas de fuego o de cuerpo a cuerpo: los músculos resultan útiles para tratar con guardaespaldas y locos, pero no tienen tanto valor frente a lo sobrenatural.

Una habilidad académica, como ***Astronomía*** o ***Física:*** una o dos podrían resultar de utilidad pero, ¿cuáles?

Primeros auxilios/Medicina: un tratamiento de urgencia mantiene a los investigadores con vida y, si lo practica un entendido, el resultado es mejor.

Psicología/Psicoanálisis: la primera ofrece una visión de las motivaciones de los demás, mientras que la segunda sirve para dar unos primeros auxilios, o una terapia más amplia, a aquellos que sufren un grave impacto emocional.

Entrenamiento

Un personaje puede enseñar a otro cualquier cosa que sepa, si recibe a cambio el dinero suficiente, pero la existencia del entrenamiento solo tiene sentido durante una campaña donde los mismos jugadores, con los mismos personajes, se reúnan de forma periódica y se entiendan entre sí.

Sin una buena razón, nadie debería obtener más de 1D10 puntos en una habilidad por asistir a clase durante un periodo de seis meses de tiempo de juego. El guardián debe decidir si se puede asistir a varios cursos a la vez y si la participación en clase del investigador es satisfactoria. Al finalizar con éxito cada segmento de entrenamiento, se obtiene una marca de experiencia de forma automática, aunque demasiadas aventuras en un mismo semestre pueden invalidar las clases o prácticas a las que se haya asistido en ese periodo.

Según el criterio del guardián, un investigador bajo la tutela de un maestro de renombre puede recibir un mayor beneficio u obtenerlo en un menor tiempo. Sin embargo, esto solo debería utilizarse como pago por un acto relevante o una gran perseverancia, ya que son muchos los que desean recibir el favor de un profesor célebre.

El jugador y el guardián también pueden acordar el estudio por cuenta propia de alguna materia académica. En ese caso, el investigador debe estudiar durante seis meses y, a continuación, obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a su (INT + POD) × 2%. Si tiene éxito, obtiene 1D10 puntos en esa materia.

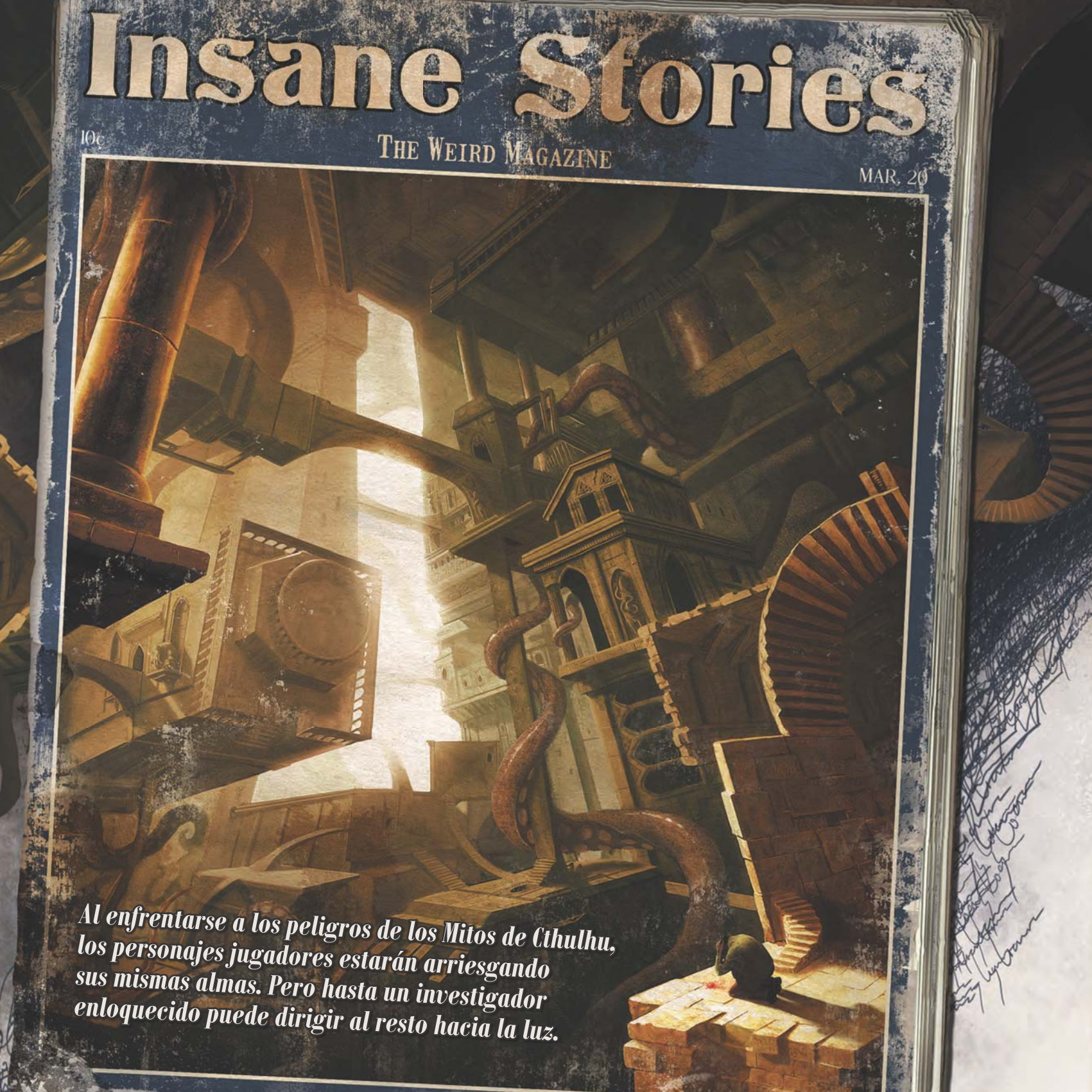
Algunas habilidades de combate, como Florete, se utilizan tan poco que una academia representa la única forma de aprender a usarlas.

COMENZAR UNA HABILIDAD DESDE 0%

En ediciones anteriores del juego, había diecisiete habilidades con una puntuación inicial de 0%. Esto solía resultar confuso y poco realista, ya que la mayoría de la gente sabe un poquito acerca de casi cualquier cosa o, al menos, debería disponer de la posibilidad de probar suerte. Si en alguna de tus viejas hojas de personaje tienes aún habilidades al 00%, debes cambiarlas por 01%, con la única excepción de Mitos de Cthulhu, cuya puntuación básica sigue siendo 00%.

Insane Stories

10c THE WEIRD MAGAZINE MAR, 20



Al enfrentarse a los peligros de los Mitos de Cthulhu, los personajes jugadores estarán arriesgando sus mismas almas. Pero hasta un investigador enloquecido puede dirigir al resto hacia la luz.

Cordura y locura

Parte de la información y los conceptos incluidos en este capítulo aparecieron por primera vez en el libro "Estigma de locura". Ese libro incluye información profundamente relacionada con este capítulo, entre la que puede encontrarse un amplio trasfondo histórico, consideraciones legales, comentarios acerca de los manicomios y de los problemas que supone el ingreso en ellos y una lista histórica de sanatorios psiquiátricos.

La mayoría de los que padecen una enfermedad mental importante llevan sufriéndola desde una edad temprana y tienen que tratar con ella durante toda su vida. Los personajes jugadores de "La llamada de Cthulhu" suelen empezar cuerdos y mentalmente competentes pero, durante el transcurso de la partida, se encuentran con conocimientos y entidades de horror alienígena y terroríficas consecuencias; unas experiencias que sacuden y destrozan toda creencia en un mundo normal.

En este juego, la Cordura está diseñada a partir del comportamiento de los protagonistas de los relatos de Lovecraft, que no en pocas ocasiones se desmayan o se vuelven locos. La característica COR (Cordura) es el valor del juego que mide la flexibilidad y la resistencia que tiene el investigador frente al trauma emocional. Los personajes que comienzan con un valor alto en COR encuentran más fácil racionalizar un suceso traumático o reprimir los recuerdos horribles, pero los que tienen una COR inferior, resultan mentalmente frágiles y susceptibles a la perturbación emocional. Algunas escenas y sucesos corrientes también pueden provocar un trastorno emocional, pero el papel principal en el juego corresponde a los Mitos de Cthulhu.

El guardián, en su desconcertante y horrorosa situación en el juego, debe poner a prueba la resistencia y la fortaleza emocional de los personajes jugadores y pedirles que realicen tiradas de Cordura. Para tener éxito en una de estas tiradas, el resultado debe ser igual o inferior a los puntos de Cordura que posee el personaje. Un fallo siempre le cuesta puntos de Cordura, y un éxito supone que no hay ninguna pérdida o que esta es de carácter leve. Consultar la tabla cercana para ver algunos ejemplos de pérdidas típicas.

La locura de un personaje, tanto temporal como indefinida, se desencadena siempre que este pierde demasiados puntos de Cordura en muy poco tiempo, tal y como se describe más adelante.



Para que el personaje pueda seguir participando de forma activa en el juego, la locura que le afecta debe poder interpretarse de manera efectiva. Si no se dispone de tiempo, el guardián puede efectuar una tirada en una de las tablas de locura temporal, pero lo más correcto sería escoger una que guarde relación con aquello que la provocó, e intentar caracterizarla teniendo en cuenta al jugador y al investigador.

Un personaje loco puede tardar solo unos asaltos en recuperar la razón o necesitar meses para curarse. Cuando los puntos de Cordura del personaje llegan a cero, este necesita que lo hospitalicen por un largo periodo y es probable que jamás pueda volver al juego.

Cualquier personaje puede recuperar puntos de Cordura, e incluso ver incrementado su valor en la característica COR si aumenta el de POD. Sin embargo, cada incremento en la habilidad Mitos de Cthulhu reduce en la misma cantidad su Cordura máxima.

Por qué los Mitos causan la locura

La guerra, el abuso y cualquier otra experiencia personal desagradable pueden dejar sus cicatrices en los sentimientos. Pero Lovecraft postuló nuevos terrores para nosotros con el fin de enfatizar ciertas ideas suyas acerca del miedo, lo desconocido y el insignificante lugar que el ser humano ocupa en el esquema de todas las cosas. Además, también sugirió que las leyes del tiempo y del espacio, que creemos inmutables, resultan válidas solo de forma localizada y son ciertas únicamente en parte. Más allá de nuestro entendimiento, hay otros infinitos donde imperan realidades mayores. Existen pequeños y grandes poderes alienígenas, así como razas, que, en ocasiones, resultan activamente hostiles, y algunos de ellos invaden nuestro mundo. Tal y como sugieren muchos autores de relatos de los Mitos, el verdadero universo se caracteriza por los sucesos irracionales, la furia impía, el conflicto sin fin y la implacable anarquía. La locura del ser humano es una ventana abierta a este reino desde la que podemos vislumbrar la oscura y sangrienta verdad que encierra el corazón de todo lo que existe. Sin embargo, las visiones de tal envergadura cósmica son momentos culminantes y poco frecuentes en el juego.

La Cordura suele perderse de varias formas específicas.

- El conocimiento resulta peligroso. La habilidad Mitos de Cthulhu representa el conocimiento que se posee acerca del verdadero universo, y ninguna psicoterapia o reposo, por mucho que se prolongue, puede evitar el peligro de ser transformado por él. A medida que Mitos de Cthulhu aumenta, disminuye el valor máximo de Cordura y, a su vez, este limita los puntos de Cordura disponibles. Como consecuencia de esto, los fallos en las tiradas de Cordura se vuelven más frecuentes y los puntos de Cordura menguan.

- La magia de los Mitos se corresponde con las leyes físicas del verdadero universo. Al realizar hechizos de los Mitos, los personajes experimentan visiones de lo inimaginable y sus mentes deben seguir procesos de pensamiento de carácter alienígena, que les dejan secuelas. Es cierto que el hechicero se ofrece de forma voluntaria a pasar por semejante trauma, pero no por ello resulta este menos impactante.

- Los libros de los Mitos añaden puntos a la habilidad Mitos de Cthulhu y enseñan hechizos. Cuando se estudia y se llega a comprender un libro de los Mitos, todo lo que se cree cierto queda ensombrecido. El ardiente poder de una realidad mayor y más horrible se apodera de nuestra alma. Aunque intentemos apartarnos de la experiencia o ansiemos profundizar en ella, vamos perdiendo la confianza en todo aquello en lo que creímos una vez, y somos absorbidos un poco más por la verdad de los Mitos de Cthulhu.

- Encontrarse con casi cualquier criatura y entidad de los Mitos cuesta puntos de Cordura. Los seres alienígenas resultan inquietantes y repelentes de manera intrínseca. Jamás perdemos la sensación de viscosa y apestosa alteridad que provocan en nosotros y que Lovecraft caracterizaba de obscena y blasfema. Esta reacción instintiva es una parte propia de la condición humana, y ni siquiera la pérdida de puntos de Cordura sirve para eliminar esta antipatía.

- Los impactos emocionales no relacionados con los Mitos también pueden causar pérdidas de Cordura. Esto incluye presenciar una muerte prematura o violenta, sufrir una mutilación o una pérdida de posición social, ser traicionado o fracasar en el amor o cualquier otra cosa que el guardián considere un desafío. En esta categoría podemos agrupar los sucesos o agentes sobrenaturales "comunes" de nuestro mundo, como lugares encantados, zombis, vampiros, hombres lobo, maldiciones, etc.

Uso de la COR y puntos de Cordura

La hoja de personaje se utiliza para registrar los valores relacionados con la COR, que son de tres clases.

- Característica COR. Equivale al POD × 5 del personaje. Es un número que no suele cambiar (solo lo hace si varía el valor de POD).
- Cordura máxima. Equivale a 99 menos la puntuación en Mitos de Cthulhu, y su valor puede ser igual, mayor o menor que la característica COR. La Cordura máxima es un tope que indica el número máximo de puntos de Cordura que puede tener el investigador. Este valor puede cambiar en determinadas ocasiones.
- Puntos de Cordura. Esta es la cantidad más importante a la que hay que prestar atención, y los siguientes apartados hacen referencia a ella. Este número cambia con frecuencia.

El guardián solicita tiradas de Cordura siempre que los investigadores se ven envueltos en una situación perjudicial para la salud mental. Cada jugador debe lanzar 1D100 por su personaje, y tiene éxito si el resultado de la tirada es igual o inferior a los puntos de Cordura de su investigador.

En las descripciones de las criaturas y en las aventuras publicadas, las pérdidas de Cordura aparecen como dos números o tiradas de dados separadas por una barra (1/1D4 + 1, por ejemplo). El número que se encuentra a la izquierda de la barra corresponde a la pérdida de puntos de Cordura si se tiene éxito en la tirada indicada en el párrafo anterior, y la tirada de dados que aparece a la derecha, es la que se aplica si se falla.

Esto significa que una tirada con éxito no le supone ninguna pérdida de puntos de Cordura al investigador, o que esta es mínima, y que un fallo conlleva una pérdida mayor. La cantidad que se pierde depende del hechizo, el libro, la entidad o la situación en particular.

Tal y como se explica más adelante, la pérdida de bastantes puntos de Cordura de una sola vez puede volver loco al investigador y, si sus puntos de Cordura caen hasta alcanzar un valor de 0, enloquece de forma permanente y no puede volver a utilizarse en el juego (al menos, con normalidad).

EJEMPLOS DE PÉRDIDAS DE CORDURA

Pérdida de Cordura*	Situación horrible o desconcertante
0/1D2	Sorpresa al encontrar los restos mutilados de un animal
0/1D3	Sorpresa al encontrar un cadáver
0/1D3	Sorpresa al encontrar un fragmento de un cadáver
0/1D4	Ver manar una corriente de sangre
1/1D4 + 1	Encontrar un cadáver humano mutilado
0/1D6	Despertar en el interior de un ataúd
0/1D6	Presenciar la muerte de un amigo
0/1D6	Ver a un gul
1/1D6 + 1	Encontrarse con alguien a quien se sabe muerto
0/1D10	Ser sometido a fuertes torturas
1/1D10	Ver un cadáver alzarse de su tumba
2/2D10 + 1	Ver caer del cielo una cabeza gigante seccionada
1D10/1D100	Ver al Gran Cthulhu

*Pérdida por un éxito/un fallo en la tirada





Acostumbrarse a lo horrible

La exposición constante a un mismo libro o criatura de los Mitos puede no llegar a causar efecto con el tiempo. Por ejemplo, cuando un investigador ha leído y comprendido un libro, además de sufrir la pérdida de Cordura y obtener el incremento en Mitos de Cthulhu que esto conlleva, puede consultarlo una y otra vez sin sufrir pérdidas adicionales de Cordura.

De forma parecida, un investigador no sufre pérdidas adicionales, durante un periodo razonable, cuando ha perdido tantos puntos de Cordura por ver un tipo determinado de monstruo como la pérdida máxima que tal monstruo puede causar. A elección del guardián, este "periodo razonable" puede ser un día o una semana de juego, o bien toda una aventura. Esto quiere decir que, por ejemplo, durante ese periodo razonable, un investigador no puede perder más de 6 puntos de Cordura debido a encuentros con profundos (COR 0/1D6), aunque vea un centenar. Sin embargo, ningún ser humano puede acostumbrarse de verdad a contemplar estas obscenidades alienígenas y, pasado un tiempo, el horror que siente por ellas vuelve a surgir en su interior.

Aprender o realizar un hechizo nunca se convierte en algo normal. Cada hechizo es independiente de los demás, la mayoría se realiza con intenciones maléficas y cualquiera de ellos produce un efecto imposible en el mundo real. Recrear los efectos horribles y adoptar los mecanismos mentales alienígenas necesarios para realizar hechizos siempre cuesta puntos de Cordura, aunque el hechicero repita el proceso veinte veces al día. La realización de hechizos equivale a un pacto con las tinieblas cuyo precio ha de pagarse.

Por último, también es posible acostumbrarse por un tiempo a los traumas emocionales de la vida normal (descritos anteriormente, en la categoría 5), pero a estos sucesos hay que aplicarles también ese "periodo razonable" que, una vez transcurrido, hace que el personaje pueda experimentar de nuevo el horror.

La locura y los Mitos de Cthulhu

La locura que proviene de causas no relacionadas con los Mitos no conlleva un conocimiento de estos pero, cada vez que un investigador sufre un trauma a causa de los Mitos, aprende más acerca de ellos. Este proceso queda reflejado en la habilidad arcana Mitos de Cthulhu.

La primera vez que un personaje sufre una locura relacionada con los Mitos, gana 5 percentiles en Mitos de Cthulhu y, en cada episodio posterior de locura de ese tipo, gana 1 percentil adicional en la habilidad.

* * *

Ejemplo: Harvey Walters encuentra un manuscrito en la Mansión Crowninshield. Tras leerlo y comprenderlo, obtiene un 3% en Mitos de Cthulhu pero no pierde puntos de Cordura. Al salir, ve pasar sobre él un ángel descarnado de la noche y enloquece, ya que su mente no alcanza a comprender tal manifestación sobrenatural. Al ser la primera locura relacionada con los Mitos que sufre Harvey, el jugador debe añadir 5 percentiles a la puntuación en Mitos de Cthulhu del personaje, que se eleva hasta el 8%. La Cordura máxima de Harvey desciende hasta 91 (es decir, 99 menos sus 8 puntos en Mitos de Cthulhu).

Cómo incrementar los puntos de Cordura

A algunos guardianes les parece que el concepto de un continuo perfeccionamiento del individuo entra en conflicto con la visión oscura de Lovecraft y no lo permiten. Sin embargo, otros lo promueven sin preocuparse, ya que mantiene contentos a los jugadores y, en el fondo, sus personajes siguen enloqueciendo sin que importen sus puntos de Cordura. Los puntos de Cordura nunca pueden incrementarse más allá de la Cordura máxima, aunque sí pueden superar el valor original de COR. A continuación, se indican varios métodos para conseguirlo.

Recompensa del guardián: al finalizar una aventura con éxito, los guardianes suelen especificar algunas tiradas de dados destinadas a incrementar los puntos de Cordura de los investigadores. Las recompensas del guardián son las mismas para todos los jugadores, pero cada uno debe realizar las tiradas correspondientes a su investigador. Tales recompensas deben ser proporcionales a los peligros a los que el grupo ha hecho frente pero si, por el contrario, los investigadores han sido cobardes, brutales o crueles, no merecen ninguna. Aparte, el guardián puede conceder una recompensa por una interpretación excepcional y poco usual, aunque se recomienda que lo haga en pocas ocasiones y, quizá, en secreto, ya que no todos van a verse beneficiados.

Incremento del POD: en el capítulo "Magia" hay diversos procedimientos para incrementar el POD del investigador. Este es un logro poco común pero, si el POD aumenta, también lo hace la característica COR, que siempre equivale a POD × 5. No olvidéis comparar cualquier incremento en los puntos de Cordura (que no cambian por el mero hecho de hacerlo la característica COR) con la Cordura máxima.

Incrementar una habilidad hasta el 90%: cuando un investigador alcanza el 90% o más en la puntuación de una habilidad, se convierte en un maestro en su uso y añade 2D6 a sus puntos de Cordura para simular la disciplina y la autoestima que ha alcanzado. De entre todas las habilidades, la única a la que no puede aplicarse esta regla es Mitos de Cthulhu.

Derrotar a entidades antinaturales: los animales y los enemigos humanos pueden aterrorizarnos, pero no suelen provocarnos horror. Vencer en una lucha con un oso no conlleva ninguna recompensa a la Cordura, pero capturar a un profundo sí que podría. Cuando un investigador consigue derrotar, expulsar o despedazar algo extraño y alienígena, como un alma en pena o un byakhee, es normal que mejore su confianza. La mecánica del juego refleja esto en forma de un incremento en sus puntos de Cordura.

"Derrotar" es un término necesariamente vago. ¿Cuáles eran los objetivos del monstruo? ¿Han frustrado los investigadores sus planes? ¿Se han esforzado con decisión para derrotar a la criatura? La recompensa no debe superar la tirada de pérdida de Cordura causada por un encuentro con ese tipo de criatura aunque, si se derrota a varias del mismo tipo, aumenta hasta un valor equivalente a la pérdida máxima correspondiente. Por ejemplo, se obtiene 1D6 por derrotar a un solo shantak, y 6 puntos por vencer a todo un grupo.

Psicoterapia: el terapeuta debe poseer la habilidad Psicoanálisis y, mediante un tratamiento intensivo, puede recuperar los puntos de Cordura de un paciente hasta que estos alcanzan un valor igual al POD × 5 o a la Cordura máxima del personaje tratado (lo que suceda antes).

Para averiguar la evolución de la terapia, hay que efectuar una vez al mes una tirada de porcentaje y compararla con la puntuación del analista en la habilidad Psicoanálisis. Si la tirada tiene éxito, el paciente gana 1D3 puntos de Cordura pero, si falla, no recupera ninguno. Además, si el resultado está entre 96 y 00, el paciente pierde 1D6 puntos de Cordura y se da por terminado el tratamiento con ese analista, pues se produce algún incidente grave que rompe la relación.

Los trastornos mentales en la Actualidad

Para obtener una información más completa acerca de los elementos que aparecen en este esquema, hay que consultar las páginas dedicadas a ellos en el capítulo "Trastornos mentales" de la sección "El saber del guardián". El libro "Estigma de locura" contiene una amplia información relativa a la locura y su tratamiento, escrita con una base histórica. Este esquema no es más que un resumen incompleto, sobre todo, si tenemos en cuenta que no incluye los trastornos infantiles.

Muchos de los términos psiquiátricos que se nombran en el esquema se han acuñado recientemente, y carecen del "color" y el "sabor" del lenguaje utilizado en épocas pasadas. Durante la década de los 30, y con anterioridad, muchos trastornos se hubieran descrito cuidadosamente de manera individual, para acabar registrados como "ansiedad" o "psicosis" y, quizá, ni siquiera diferenciados de ese modo.

1) Esquizofrenia y otros trastornos psicóticos (pág. 169)
   - Esquizofrenia
   - Trastorno paranoide compartido (folie à deux)
   - Trastornos psicóticos pasajeros
2) Trastornos del estado de ánimo (pág. 169)
   - Depresión
   - Manía
   - Trastorno bipolar
3) Trastornos de abuso de sustancias (pág. 165)
4) Trastornos de ansiedad (pág. 165)
   - Agorafobia
   - Crisis de angustia
   - Compulsiones
   - Fobia o manía
   - Trastorno de ansiedad generalizada
   - Trastorno de estrés postraumático
   - Trastorno obsesivo-compulsivo
5) Trastornos psicosomáticos (pág. 166)
   - Hipocondría
   - Trastorno de conversión
   - Trastorno dismórfico corporal
   - Trastorno somático
6) Trastornos disociativos (pág. 168)
   - Amnesia disociativa
   - Fuga disociativa
   - Trastorno disociativo de la personalidad
7) Trastornos psicosexuales (pág. 169)
8) Trastornos alimenticios (pág. 169)
   - Anorexia nerviosa
   - Bulimia
9) Trastornos del sueño (pág. 169)
   - Sonambulismo
   - Terrores nocturnos
10) Trastornos del control de impulsos (pág. 169)
   - Cleptomanía
   - Ludopatía
   - Piromanía
   - Trastorno explosivo intermitente
11) Trastornos de la personalidad (pág. 169)
12) Otros trastornos (pág. 169)



En el juego, el Psicoanálisis no sirve para acelerar la recuperación de la locura (que no está ligada a los puntos de Cordura que posee el personaje) pero puede fortalecer al investigador, ya que incrementa sus puntos de Cordura y le proporciona una reserva mayor para futuros días en activo. El uso del Psicoanálisis es diferente en el mundo de juego que en el mundo real ya que, en este último, no sirve de nada contra los síntomas de la esquizofrenia, los trastornos psicóticos, los trastornos bipolares (como el síndrome maníaco-depresivo) o la depresión severa.

En la vida real, el progreso con la psicoterapia es lento e incierto pero, en el juego, la habilidad Psicoanálisis es el equivalente a unos Primeros auxilios mentales. Sin embargo, esta "cura conversacional" no resulta efectiva para tratar la locura permanente, ya que la mente del investigador sufre tal desorden que no puede participar en ella de forma coherente.

Psicofármacos: aunque durante la Era Victoriana y los Años 20 se llegó a administrar fármacos a los pacientes, a veces, con resultados prometedores, solo hoy en día son estos amplia y regularmente eficaces en el tratamiento de los síntomas del trauma emocional. Si el investigador obtiene un fármaco determinado y es capaz de tomarlo, el jugador se libra de tener que interpretar los síntomas provocados por la angustia mental. No obstante, si dicho fármaco deja de estar disponible, su interpretación debe empezar a reflejar su ausencia. Tomar psicofármacos no inmuniza al personaje ante posteriores pérdidas de Cordura.

Puede ser necesario emplear fármacos para varios conjuntos diferentes de síntomas aunque, a elección del guardián, el solapamiento de medicaciones diferentes puede causar fuertes efectos secundarios. Por cada mes de terapia de psicofármacos con éxito, el paciente suma 1D3 a sus puntos de Cordura. Sin embargo, el guardián no debe combinar los psicofármacos con la psicoterapia propia de la Era Victoriana o los Años 20 ya que, en aquellas épocas, los medicamentos estaban repletos de efectos secundarios y algunos también resultaban adictivos.

Cuando el paciente ya ha mejorado, puede sentirse tentado a abandonar la medicación y los, a veces, palpables efectos secundarios que conlleva, al creer que ya está curado o negar, incluso, que la enfermedad existiera en un principio. Si sucede tal cosa, la locura vuelve a aparecer.

Una opción: revelación por locura

A discreción del guardián, un personaje que haya enloquecido puede tener una revelación relacionada con la situación o la entidad que haya provocado su locura. El jugador debe lanzar 1D100 y necesita obtener un resultado mayor que la INT x 5 de su personaje. Si tiene éxito, el guardián le comunica la revelación con rapidez.

Locura

En el juego, la locura es inducida por las experiencias traumáticas y las revelaciones horribles relacionadas con los Mitos de Cthulhu. La duración de un estado de locura depende del número o la proporción de puntos de Cordura perdidos, y son tres los posibles estados resultantes: locura temporal, locura indefinida y locura permanente.

Locura temporal

Siempre que un investigador pierde 5 o más puntos de Cordura como consecuencia de una sola tirada, sufre un trauma emocional bastante importante por el que el guardián pone a prueba su Cordura y pide al jugador que haga una tirada de Idea. Si falla, el investigador logra reprimir el recuerdo de lo sucedido (un truco que la mente usa para protegerse) pero, si tiene éxito, comprende perfectamente lo que ha visto o experimentado y enloquece temporalmente. Los efectos de la locura temporal comienzan de inmediato y, para averiguar su duración, hay que consultar las tablas de la pág. 101.

En cualquier caso de locura, el guardián y el jugador deben escoger conjuntamente el tipo apropiado de trastorno o, por el contrario, ponerse de acuerdo para hacer una tirada al azar en una de las tablas. La mayoría de los síntomas de la locura temporal no necesitan explicación, y el guardián debe escoger la duración más apropiada para el trauma emocional del investigador.

Cuando la locura temporal ha pasado, puede quedar una fobia leve como un residuo de aquella experiencia, pero el *souvenir* más verosímil sería cierto grado de trastorno de estrés postraumático (consultar la sección "Trastornos de ansiedad", en la pág. 167).



Glosario psiquiátrico para la Actualidad

ALUCINACIÓN
Percepción de un estímulo sensorial en ausencia de este.

ÁNIMO
Es la expresión externa del estado de ánimo del paciente (tristeza, enfado, alegría, miedo). Dependiendo de la enfermedad, puede resultar incongruente con el estado de ánimo real.

ANOREXIA
Pérdida o reducción del apetito.

COMPULSIÓN
Necesidad de efectuar una acción de forma repetitiva, como ciertos rituales particulares: dipsomanía, cleptomanía, ninfomanía, satiriasis, tricotilomanía (tirarse del pelo), etc.

CATATONIA
Varios tipos de alteración motora severa como, por ejemplo, el estupor catatónico (reducción en la actividad hasta el punto de la inmovilidad), la catalepsia (se puede amoldar al paciente a extrañas posturas que se mantienen) y la excitación catatónica (movimientos agitados involuntarios).

DELIRIO
Síndrome reversible, causado por una dolencia subyacente, que se caracteriza por el aturdimiento, el desasosiego y la desorientación asociados con el miedo y las alucinaciones.

DEMENCIA
Pérdida de las funciones cognitivas, que suele comenzar a manifestarse en forma de pérdida de memoria.

DESPERSONALIZACIÓN
Sensación subjetiva del enfermo de no ser real o creerse ajeno a uno mismo o al entorno, que parece extraño o irreal (pensar que el mundo es un escenario o un cuadro en dos dimensiones, por ejemplo).

DISOCIACIÓN
Hallar confusión en el sentido unitario del yo y la identidad.

ESTADO DE ÁNIMO
Sensación generalizada que se experimenta interiormente.

FENÓMENO DE ARRASTRE
Anomalía perceptiva, asociada con los alucinógenos, en la que pueden verse objetos móviles sobre una serie de imágenes discontinuas.

ORMIGUEO
Sensación de estar cubierto de insectos que se arrastran por todo el cuerpo. Una alucinación táctil causada por la cocaína (u otras drogas psicotrópicas) y el *delirium tremens*.

IMAGINACIONES
Percepción defectuosa de un estímulo sensorial; por ejemplo, creer que las crujientes ramas de un árbol son, en realidad, tentáculos.

ILUSIÓN
Falsa creencia fuertemente arraigada y que no se basa en la realidad. Puede ser extraña, como en el caso de la esquizofrenia, o estar sistematizada, como en el de los trastornos ilusorios.

LOGORREA
Habla abundante, coherente y lógica.

MANÍA
Estado de ánimo caracterizado por la euforia y el incremento en la actividad.

NEUROSIS
Este término hace referencia a la teórica existencia de conflictos psíquicos internos que producen síntomas de depresión, ansiedad, etc. Un paciente neurótico posee, relativamente, una buena salud mental en comparación con un esquizofrénico.

NOESIS
Revelación en la que se produce una gran iluminación asociada con el sentimiento de haber sido escogido para liderar o mandar.

OBSESIÓN
Idea o pensamiento que se introduce constantemente en la consciencia.

PARANOIA
Ilusiones de ser perseguido o envidiado que resultan persistentes, coherentes, plausibles e ingeniosas. Cualquier nueva información parece confirmar aún más la creciente amenaza de alguna enorme conspiración. Se trata de un síntoma más que de un trastorno y puede darse en la esquizofrenia, la manía, etc.

PSICOSIS
Síntomas que consisten en tener pensamientos y percepciones ajenos a la realidad.

SINESTESIA
Sensación causada por otra sensación; por ejemplo, llegar a ver el sonido.

SONAMBULISMO
Caminar y hablar dormido.

SOMNOLENCIA
Sentir sueño de forma anormal.

TIC
Impulso motor espasmódico e involuntario.

TRANCE
Atención enfocada y consciencia alterada, que suelen resultar propias de la hipnosis, los trastornos disociativos y las experiencias religiosas extáticas.

La locura y su Tratamiento

MEDICACIONES Y TRATAMIENTOS DURANTE LOS AÑOS 20 Y 30

Medicaciones

Barbitúricos: comenzaron a usarse en 1903 como sedantes y fueron las drogas hipnóticas más utilizadas durante los años 60, década en la que aparecieron las benzodiacepinas. Los barbitúricos poseen un gran potencial para el abuso y se han utilizado para la ansiedad, el insomnio y la aprensión. Las sobredosis suelen resultar mortales y los síntomas que muestra la intoxicación son confusión, somnolencia, irritabilidad, falta de coordinación muscular, ataxia y nistagmos.

Paraldehído: éter cíclico que comenzó a usarse en 1882 como hipnótico. Resulta un tratamiento efectivo para el abandono del alcohol, la ansiedad y el insomnio. Se metaboliza en los pulmones, tiene un sabor repugnante y un olor ubicuo.

Reserpina: históricamente, el primer fármaco antipsicótico. Se extrae de la raíz de la *rauwolfia serpentina*, que es originaria de India, África y Sudamérica, y se ha usado como parte de la medicina tradicional durante siglos. Se utilizó durante los Años 20 pero no fue hasta 1931 cuando se escribió el documento que describía su efectividad en el tratamiento de la manía y la hipertensión.

Tratamientos

Acupuntura: se trata de un antiguo tratamiento de origen chino basado en la estimulación del cuerpo mediante la inserción de agujas. Dicha estimulación está asociada a puntos específicos que alivian ciertos síntomas y que están identificados con ciertos órganos. Los médicos chinos juran que resulta efectiva para gran variedad de trastornos, y los psiquiatras modernos dicen que podría tener algún efecto en el tratamiento de alguna depresión o drogodependencia (nicotina, cafeína, cocaína o heroína).

Hipnosis: fue inventada por Mesner (1734-1815), pero el término "hipnosis" comenzó a utilizarse con Baird en la década de 1840, y el neurólogo francés Jean-Martin Charcot la estudió en mayor profundidad a finales del s. XIX. Sigmund Freud, que estudió junto a Charcot, hizo uso de la hipnosis al principio de su carrera para ayudar a sus pacientes a recuperar recuerdos reprimidos. Advirtió que los pacientes revivían los acontecimientos traumáticos cuando estaban bajo hipnosis, proceso conocido como abreacción. Más tarde, Freud sustituyó la hipnosis por la técnica de asociación libre.

Terapia de dióxido de carbono: comenzó a usarse en 1929. Los pacientes inhalaban dióxido de carbono, experimentando una abreacción (descarga verbal de emoción) con excitación motora severa tras retirárseles la mascarilla. Se usaba en los pacientes neuróticos y desde un principio fue considerado un tratamiento dudoso, por lo que no tardó en abandonarse.

Terapia de inducción de coma por insulina: comenzó a usarse en 1933. Se pensaba que algunos esquizofrénicos que entraban en coma aparentaban una disminución de sus síntomas. La insulina se utilizaba para inducir una coma de entre 15 y 60 minutos de duración, pero el riesgo de muerte y de deterioro mental era alto, así que este tratamiento se abandonó en los años 50 con la aparición de los primeros fármacos antipsicóticos.

Terapia de sueño continuo: un método sintomático de tratamiento en el que el paciente es sedado por medio de fármacos con el fin de que duerma un total de veinte horas al día (o hasta tres semanas en pacientes fuertemente agitados). Klaesi la bautizó en 1922 e hizo uso de barbitúricos para inducir un coma profundo. Este tratamiento está actualmente en desuso.

TERAPIAS BIOLÓGICAS, 1845-1934

1845	Se propone que la intoxicación por hachís podría ser un modelo de locura.
1869	Comienza el uso del hidrato de cloral como tratamiento de la melancolía (depresión) y la manía.
1875	La cocaína comienza a utilizarse como tratamiento en psiquiatría (Freud). Se abandona una vez se vuelven evidentes sus propiedades adictivas.
1882	Aparición del paraldehído.
1892	Investigación en personas normales con morfina, alcohol, éter y paraldehído (Kraepelin).
1903	Aparición de los barbitúricos.
1917	La psicosis de la sífilis es tratada con terapia de fiebre artificial (Wagner-Jauregg).
1922	Inducción de coma por barbitúricos (Kaesi).
1927	Uso del shock de insulina para el tratamiento de la esquizofrenia (Sakel).
1931	Comienza el uso de la reserpina para el tratamiento de la esquizofrenia (Sen y Bose).
1934	Inducción de convulsiones por pentilenotetrazol (Meduna).

MEDICACIONES Y TRATAMIENTOS EN LA ACTUALIDAD

M

Ansiolíticos: son los fármacos empleados para tratar los síntomas de la ansiedad. Los primeros en ser utilizados fueron los barbitúricos como el secobarbital, pero resultaban altamente adictivos y se abandonaron en favor de las benzodiacepinas (Valium, etc.), que resultan menos adictivas y no tienen tantos efectos secundarios. Estos fármacos se venden a menudo en la calle, como si se tratase de drogas, bajo una gran variedad de nombres ("Red Devils" es el nombre que se da en la calle al secobarbital).

Antidepresivos: se usan para tratar los síntomas depresivos, normalmente en los episodios de depresión grave. Estos incluyen el Elavil y otros fármacos tricíclicos, el Parnate y otros IMAO (inhibidores de la monoamina oxidasa) y el Prozac y otros inhibidores de la recaptación de serotonina. Comenzar a tratar un episodio depresivo grave suele llevar de un mes a seis semanas. Si se abandona la medicación antes de que el episodio haya concluido (seis meses a un año), el paciente volverá a experimentar los síntomas.

Antipsicóticos: variedad de fármacos utilizados en el tratamiento de la esquizofrenia y otros trastornos psicóticos. Entre ellos se incluyen la cloropromacina, la tioridazina, el haloperidol y otros más novedosos o especializados como la risperidona y la clozapina. A estos fármacos también se les llama neurolépticos y pueden tener efectos secundarios como insomnio y movimiento corporal irregular. Tardan algunas semanas en comenzar a invertir la psicosis, pero los efectos sedantes dependen desde un principio de la dosis. El abandono de la medicación en el caso de una enfermedad psicótica crónica resulta en una recaída del paciente.

Estabilizadores del estado de ánimo: se utilizan en los trastornos bipolares, especialmente en la fase maníaca. Este fármaco actúa como un paraguas que impide que el ánimo de la persona afectada por esa enfermedad se excite o decaiga mucho. Las más clásicas son las sales de litio, seguidas de varios anticonvulsivantes, como la carbamacepina, el ácido valproico y la gabapentina. Las sales de litio pueden resultar muy tóxicas y, en caso de sobredosis (o de quedar deshidratado, etc.), la persona podría sufrir convulsiones o entrar en coma.

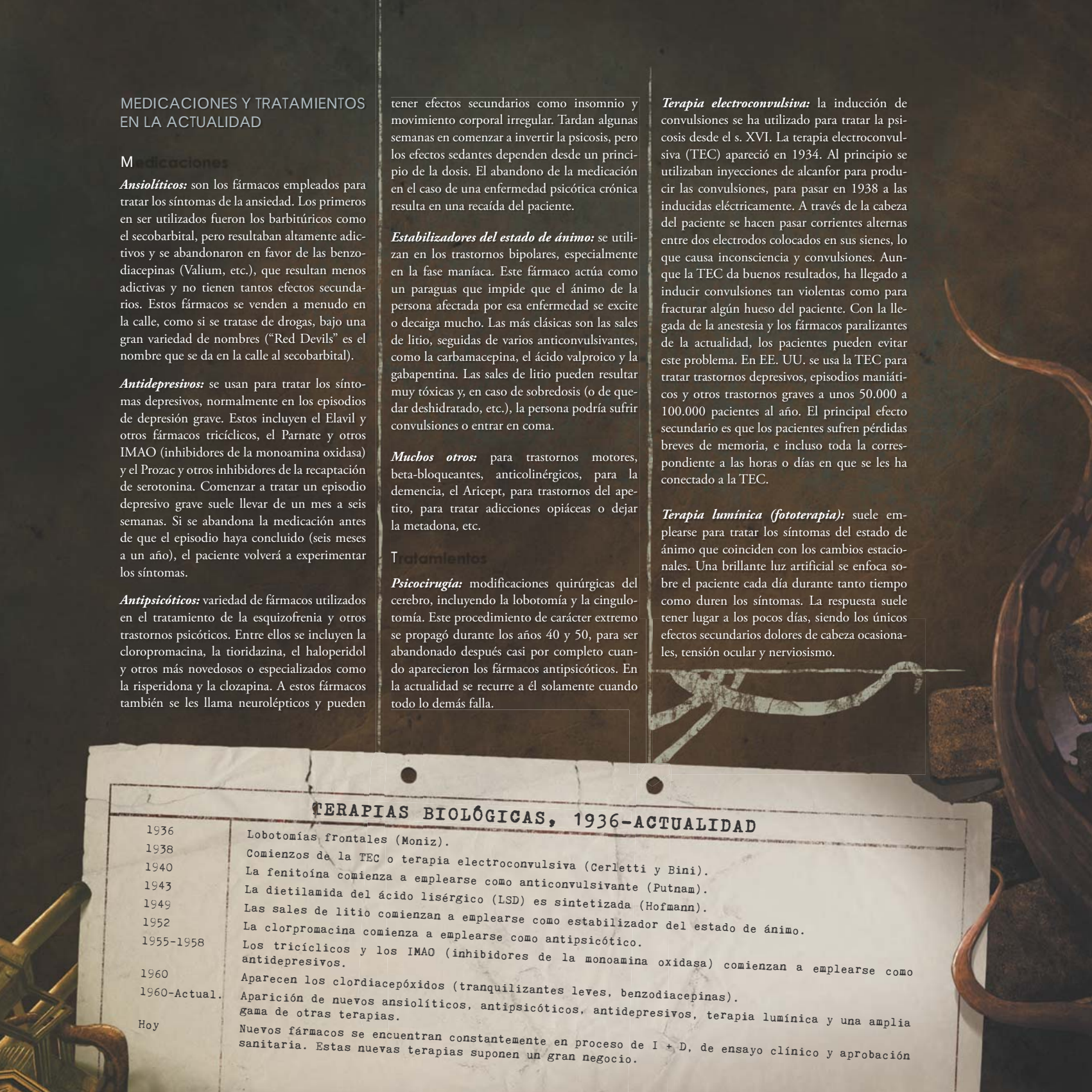
Muchos otros: para trastornos motores, beta-bloqueantes, anticolinérgicos, para la demencia, el Aricept, para trastornos del apetito, para tratar adicciones opiáceas o dejar la metadona, etc.

T

Psicocirugía: modificaciones quirúrgicas del cerebro, incluyendo la lobotomía y la cingulotomía. Este procedimiento de carácter extremo se propagó durante los años 40 y 50, para ser abandonado después casi por completo cuando aparecieron los fármacos antipsicóticos. En la actualidad se recurre a él solamente cuando todo lo demás falla.

Terapia electroconvulsiva: la inducción de convulsiones se ha utilizado para tratar la psicosis desde el s. XVI. La terapia electroconvulsiva (TEC) apareció en 1934. Al principio se utilizaban inyecciones de alcanfor para producir las convulsiones, para pasar en 1938 a las inducidas eléctricamente. A través de la cabeza del paciente se hacen pasar corrientes alternas entre dos electrodos colocados en sus sienes, lo que causa inconsciencia y convulsiones. Aunque la TEC da buenos resultados, ha llegado a inducir convulsiones tan violentas como para fracturar algún hueso del paciente. Con la llegada de la anestesia y los fármacos paralizantes de la actualidad, los pacientes pueden evitar este problema. En EE. UU. se usa la TEC para tratar trastornos depresivos, episodios maniáticos y otros trastornos graves a unos 50.000 a 100.000 pacientes al año. El principal efecto secundario es que los pacientes sufren pérdidas breves de memoria, e incluso toda la correspondiente a las horas o días en que se les ha conectado a la TEC.

Terapia lumínica (fototerapia): suele emplearse para tratar los síntomas del estado de ánimo que coinciden con los cambios estacionales. Una brillante luz artificial se enfoca sobre el paciente cada día durante tanto tiempo como duren los síntomas. La respuesta suele tener lugar a los pocos días, siendo los únicos efectos secundarios dolores de cabeza ocasionales, tensión ocular y nerviosismo.



TERAPIAS BIOLÓGICAS, 1936-ACTUALIDAD

1936	Lobotomías frontales (Moniz).
1938	Comienzos de la TEC o terapia electroconvulsiva (Cerletti y Bini).
1940	La fenitoína comienza a emplearse como anticonvulsivante (Putnam).
1943	La dietilamida del ácido lisérgico (LSD) es sintetizada (Hofmann).
1949	Las sales de litio comienzan a emplearse como estabilizador del estado de ánimo.
1952	La clorpromacina comienza a emplearse como antipsicótico.
1955-1958	Los tricíclicos y los IMAO (inhibidores de la monoamina oxidasa) comienzan a emplearse como antidepresivos.
1960	Aparecen los clordiacepóxidos (tranquilizantes leves, benzodiacepinas).
1960-Actual.	Aparición de nuevos ansiolíticos, antipsicóticos, antidepresivos, terapia lumínica y una amplia gama de otras terapias.
Hoy	Nuevos fármacos se encuentran constantemente en proceso de I + D, de ensayo clínico y aprobación sanitaria. Estas nuevas terapias suponen un gran negocio.

Locura indefinida

Un investigador se vuelve loco de forma indefinida si pierde una quinta parte o más (redondeando las fracciones hacia arriba) de sus puntos de Cordura en una hora de tiempo de juego. Este tipo de locura puede apartar al personaje de la partida por un tiempo, ya que su duración media es de 1D6 meses.

Cuando un personaje sufre una locura indefinida, basta una tirada aleatoria en una de las tablas de locuras para trivializar el *shock* masivo que lo afecta. Si no resulta claro ningún diagnóstico de locura indefinida, el guardián puede posponer su veredicto hasta el final de la sesión o el comienzo de la siguiente. La partida puede seguir mientras tanto y, por el momento, el personaje solo está obsesionado con un fuerte presentimiento. Debido a que los trastornos provocados por la locura indefinida no aparecen sin más, el jugador cuyo personaje ha enloquecido puede aportar alguna buena razón para escoger una locura determinada.

Los síntomas de algunas locuras indefinidas son continuos (por ejemplo, la amnesia, la depresión y el trastorno obsesivo-compulsivo), pero los de otras son de carácter transitorio y solo se manifiestan en momentos determinados (como los trastornos de personalidad múltiple, disociativo de la personalidad, de conversión, explosivo intermitente, etc.). Ambas sintomatologías ofrecen buenas posibilidades para la interpretación.

Dado el tipo de situaciones y el estrés que los investigadores experimentan, lo más apropiado podría ser algún trastorno de ansiedad.

Por ejemplo, tras una situación de vida o muerte, una persona puede volver a experimentar el trauma de alguna forma; quizá, a través de visiones, sueños, flashbacks o asociaciones mentales. Algunos síntomas acusados de la ansiedad creciente pueden ir seguidos de otros de carácter disociativo como, por ejemplo: (1) sensaciones subjetivas de insensibilidad, alienación y ausencia de respuesta emocional; (2) reducción de la conciencia y aturdimiento; (3) sensación de que el mundo es un escenario o percepción bidimensional de este; (4) sensación de que uno mismo no es real; (5) amnesia.

Locura permanente

Los investigadores que alcanzan los cero puntos de Cordura se vuelven locos permanentemente, aunque esto puede significar "durante un año" o, quizá, "durante el resto de su vida". En la vida real, un paciente permanece en una institución, de media, algo más de cuatro años pero, en el juego, la duración de la locura permanente queda enteramente en manos del guardián.

La única diferencia entre la locura indefinida y la permanente es que, en este último caso, el dictamen del psiquiatra que examina al paciente también debe confirmarlo un juez. En el mucho real, todas las locuras son indefinidas, ya que nadie puede predecir el futuro de una forma tan acertada como lo haría el guardián en "La llamada de Cthulhu".

Muchos trastornos, especialmente, aquellos de carácter congénito, ofrecen pocas posibilidades de recuperación. Lovecraft concluye más de uno de sus relatos con la insinuación de que lo único que le espera al narrador es una vida de locura, pero es el guardián quien debe plantearse qué límites resultan más satisfactorios en sus partidas.

De vez en cuando, algún personaje podría recibir el alta del manicomio local. Una persona delgada y antinaturalmente pálida, casi irreconocible tras una máscara de terror desmoralizador, podría dirigirse tímidamente al centro de Arkham, o a cualquier otro lugar, buscando con ojos penetrantes e intentando sondear la oscuridad que lo rodea. Sin embargo, ningún jugador debe pensar que tal privilegio se trata de un derecho.

Interpretar la locura

El riesgo de locura en las reglas de "La llamada de Cthulhu" caracteriza a los Mitos de una forma que no permite concesiones. Pocos seres humanos escogen el camino de los Mitos una vez expuestos a ellos, ya que resultan asquerosos y horribles. La relación existente entre los puntos de Cordura y la puntuación de Mitos de Cthulhu enfatiza el poder de estos últimos, que todo lo corrompen y lo echan a perder por simple proximidad o asociación. Las reglas de Cordura nos demuestran nuestra propia fragilidad. Todo aquello que creemos consistente se vuelve ilusorio y falso, si bien la locura es, a veces, condición *sine qua non* para hallar la verdad. El humor y las risas en torno a la mesa de juego se convierten en una compensación imprescindible, y los buenos sentimientos promueven la armonía y la cohesión en los momentos más oscuros del juego.

Rozar el límite

El jugador tiene un control firme sobre su personaje aun cuando a este le queda un único punto de Cordura. La esencia de la interpretación está en la forma en la que el jugador escoge representar a un investigador casi totalmente loco. A medida que este va empeorando, debe ir saltando a la vista tal debilidad. Rozar la locura exige una interpretación más intensa, no un menor control sobre el personaje.

RESULTADOS DE LA LOCURA TEMPORAL

Locura temporal de corta duración

(1D10 + 4 ASALTOS DE COMBATE)

Lanzar 1D10

N.º	Resultado
1	Desmayo o gritos incontrolables
2	Estampida
3	Histerismo físico o explosión emocional (risa, llanto, etc.)
4	Habla balbuceante, incoherente o rápida, o bien logorrea (torrente de habla coherente)
5	Fobia intensa, quizá capaz de paralizar al investigador
6	Manía homicida o suicida
7	Alucinaciones o ilusiones
8	Ecopraxia/ecolalia (el investigador hace/dice lo que los demás hacen/dicen a su alrededor)
9	Apetito extraño o pervertido (tierra, lodo, canibalismo, etc.)
10	Estupor (asume posición fetal y permanece ajeno al entorno) o catatonia (puede estar erguido pero no demuestra voluntad ni interés; se le puede dirigir o forzar a realizar acciones sencillas, pero no lleva a cabo ninguna de forma independiente)

Locura temporal de larga duración

(1D10 x 10 HORAS DE TIEMPO DE JUEGO)

Lanzar 1D10

N.º	Resultado
1	Amnesia (los recuerdos de la gente cercana suelen ser los primeros en perderse; se conservan las lenguas y las habilidades físicas, pero las intelectuales desaparecen) o estupor/catatonia (consultar la tabla Locura temporal de corta duración)
2	Fobia severa (puede huir, pero ve el objeto de su obsesión por todas partes)
3	Alucinaciones
4	Deseos sexuales extraños (exhibicionismo, ninfomanía o satiriasis, teratofilia, etc.)
5	Fetiche (el investigador se aferra a un objeto, tipo de objeto o persona, como si se tratase de un manto protector)
6	Tics o temblores incontrolables, o incapacidad de comunicarse por medio del habla o la escritura
7	Ceguera o sordera psicosomáticas, o pérdida del uso de un miembro o miembros
8	Psicosis reactiva breve (incoherencia, ilusiones, comportamiento aberrante o alucinaciones)
9	Paranoia temporal
10	Rituales compulsivos (lavarse las manos constantemente, rezar, caminar a un ritmo determinado, no pisar nunca las rendijas entre baldosas, comprobar constantemente el arma, etc.)

EJEMPLO DE UN HÉROE ENLOQUECIDO

Harvey Walters entra en el Castillo de Kriegs armado con su escopeta y, allí, descubre el cadáver horriblemente mutilado de su sirviente Kurt, colgando de un gancho. Harvey se aleja tambaleándose de la terrible escena, y el guardián indica que este suceso puede afectar a la Cordura. El valor de Harvey en la característica COR es 45 y sus puntos de Cordura, 36. El jugador obtiene un 38 en 1D100, dos puntos por encima del éxito. Como consecuencia, el periodista pierde 8 puntos de Cordura y se queda con 30.

El guardián solicita una tirada de Idea, y el jugador obtiene 72 en 1D100, lo que supone un éxito. La inteligencia de Harvey acaba de traicionarlo, pues ha comprendido perfectamente que el cadáver mutilado de Kurt cuelga frente a él.

El guardián le asegura que la locura ha sido provocada por los Mitos, al confirmar que la runa de una secta está dibujada en la pared. Siendo así, el jugador aumenta en 1 percentil la puntuación de Harvey en Mitos de Cthulhu (para un total de 9) y reduce su Cordura máxima a 90.

Nuestro héroe enloquece temporalmente. El guardián decide no realizar ninguna tirada en las tablas de locura y declara que Harvey se desmaya durante tres asaltos para, después, volver en sí con una fuerte sensación de claustrofobia. El jugador dice que, tras recuperarse, el periodista sale un rato del lugar para calmarse, así que va a parar a unas almenas y respira el aire frío de la tarde.

Por encima de él se escuchan unos alaridos espantosos. Tras alzar la vista, Harvey se acobarda al ver... ¡una horda de terroríficos seres alados! (a los que el guardián describe como "gigantescas, graznadoras y apestosas bestias aladas de garras centelleantes"). El guardián sabe que se trata de byakhee, pero Harvey jamás había visto algo semejante. Afectado aún por la claustrofobia, aprieta los dientes y retrocede hacia la poco profunda entrada, tratando de esconderse. Sin embargo, la puerta se encuentra firmemente cerrada desde dentro, de modo que no tiene posibilidades de huir.

Los byakhee aletean horriblemente a unos seis metros del suelo... El jugador debe realizar otra tirada de Cordura ya que, al encontrarse con estos monstruos, la pérdida está asegurada. En esta ocasión, el resultado es 54, lo que supone un nuevo fallo. La ya mencionada pérdida tendría que ser 1/1D6, tal y como sabe el guardián, pero, debido a que hay muchas de estas criaturas, decide que Harvey debe perder el resultado máximo posible (6 puntos). Si se hubiera tratado de un único byakhee, el jugador podría haber lanzado 1D6 y, con suerte, obtener una pérdida menor.

Al comenzar la partida, el periodista tenía 36 puntos de Cordura pero, en este momento, ha perdido un total de 12 puntos en rápida sucesión. Harvey enloquece de forma indefinida, ya que esa cantidad supone una pérdida igual o superior al 20% en un intervalo razonable de tiempo. El guardián se decanta por una locura fácil de interpretar (como una fobia), pues imagina que este no va a ser el último susto de Harvey.

El guardián detiene la acción durante un momento para comentar la situación con el jugador y este sugiere que el impacto procedente de lo alto ha reforzado la claustrofobia del personaje. El guardián (que, de todas maneras, ya se había dado cuenta de que la zoofobia no era una buena opción), está de acuerdo y elige la claustrofobia aguda. El jugador reduce a 24 los puntos de Cordura del personaje, añade 1 percentil más a Mitos de Cthulhu (ahora, 10%) y reduce la Cordura máxima a 89. Después, la partida continúa.

El jugador declara que su investigador ve al enjambre alado como una amenazadora bóveda de carne que puede tragarse a Harvey para siempre, así que el periodista se pone frenético. Los byakhee no atacan, pero el enfurecido Harvey vacía ambos cañones de su escopeta. El guardián comenta que el pánico que lo afecta también le impide apuntar correctamente, y decide que los perdigones silban inofensivos al lado de las criaturas sin causarles daño, aunque el rugido repentino del arma las asusta y estas se alejan volando desde las almenas.

Harvey aprovecha el momento para salir lanzado de la entrada y, tras una búsqueda caracterizada por el pánico, encuentra unos peldaños que descienden hasta el valle. A la mañana siguiente, lo encuentran al lado de la carretera, temblando de frío y miedo.



Tal investigador debe hablar acerca de su condición mental, de modo que los demás puedan entender la situación y sean capaces de actuar con la debida atención y compasión. Murmurar "A mi personaje le queda poca Cordura", no supone una buena interpretación. Tal afirmación está hueca y no provoca ninguna reacción. Por el contrario, un jugador capaz de describir de forma vívida la ansiedad y el terror de su personaje, y cómo afectan estos al juego, se merece un aplauso.

Cualquier personaje sabe con certeza que la situación es grave cuando le quedan 10 o menos puntos de Cordura. En la vida real, mucha gente se apartaría de la acción e ingresaría en un sanatorio psiquiátrico si estuviera tan apurada, y los investigadores no deberían ser una excepción.

Caracterización de la locura

El poder de los Mitos se encuentra caracterizado en la locura del investigador, ya que esta lo obliga a adoptar un comportamiento limitado y, sin embargo, expresivo e interesante de interpretar. Si se consigue negociar una buena alternativa con el guardián, ni siquiera un investigador que haya enloquecido de forma permanente tiene por qué quedar "aparcado" en un psiquiátrico. La elección puede ser seria, excéntrica, estrafalaria o, quizá, incluso ridícula, pero, en cualquier caso, no debe alterar el curso de la partida.

Por ejemplo, supongamos que, para demostrar su locura, un investigador lleva puestos dos sombreros de noche y de día y sostiene que, de lo contrario, su cabeza quedaría desprotegida si el cielo se cayese al quitarse el sombrero frente a una dama. Como los dos sombreros pueden verse, los personajes no jugadores pueden darse cuenta y hacer comentarios o críticas acerca de semejante manía. Para defenderse, es posible que todos los investigadores empiecen a llevar puestos dos sombreros. En tal caso, no les permitirían entrar en ningún restaurante, ya que tal comportamiento es grosero pero, al menos, el loco de los dos sombreros no abandonaría la partida, porque esta se habría adaptado para acomodarlo.

Sin embargo, el jugador podría sacar a relucir demasiados elementos de la locura de su investigador. Si esto empieza a entrometerse en el buen curso de la partida, el guardián debe acabar con la interrupción de inmediato porque, si no, la situación puede perjudicar al resto de los jugadores.

Las ediciones más recientes de "La llamada de Cthulhu" ofrecen una visión más realista de las posibilidades de la locura. Esta información es importante para empezar, pero no debe controlar en absoluto la dirección de la partida. No perdáis el tiempo tratando de reproducir un trastorno particular y dejad que evolucione poco a poco la forma en la que vuestros investigadores interpretan la locura prolongada.

Tratamiento de la locura

La locura temporal termina de forma tan rápida que no tiene sentido llevar a cabo programas de tratamiento, y tampoco lo tiene tratar a un personaje de la locura permanente ya que, por definición, no puede recuperarse de ella por completo, sin importar la calidad de la atención que reciba. La locura temporal termina lo bastante rápido como para que sea suficiente protegerse de un trastorno o un perjuicio posterior. Asimismo, la locura permanente está más allá del alcance del tratamiento porque sus fronteras y su duración las determina de forma exclusiva el guardián. Solo la locura indefinida ofrece un marco adecuado para la intervención y el tratamiento.

Tras 1D6 meses de tiempo juego, a salvo ya de traumas posteriores, un personaje que haya padecido una locura indefinida puede, con el permiso del guardián, volver al mundo real tras recuperar el suficiente equilibrio mental. Para devolver al personaje hasta este punto, son tres los tipos de atención que pueden ser de ayuda. A la hora de escoger entre ellos, el jugador y el guardián deben tener en cuenta los recursos del personaje, la ayuda de sus amigos o parientes y el tipo de comportamiento que el investigador haya mostrado en el pasado.

Atención particular

La mejor atención posible se encuentra en el hogar o en algún lugar acogedor donde el cuidado recibido sea afectuoso y no quede interrumpido por las necesidades de otros pacientes. Si, en ese entorno, existe la posibilidad de recibir Psicoanálisis o de tomar psicofármacos (aunque no las dos cosas a la vez), hay que lanzar 1D100 por cada mes. Con un resultado de 01 a 95, el personaje recupera 1D3 puntos de Cordura. Sin embargo, con uno de 96 a 00, el analista pifia la tirada, y el paciente se niega a recibir la medicación, pierde 1D6 puntos de Cordura y no progresa en absoluto durante el siguiente mes de tiempo de juego.

Institución psiquiátrica

El siguiente tipo de atención corresponde al ingreso en un manicomio. Podría decirse que estos poseen una ventaja frente a la atención en el propio hogar porque son relativamente baratos o, incluso, un servicio gratuito facilitado por el estado. Pero tales instituciones ofrecen una calidad desigual en todas las épocas de juego y, en ciertos casos, pueden resultar potencialmente dañinas. Algunas son centros creativos donde se aplica una terapia experimental y avanzada, mientras que otras ofrecen, simplemente, un lugar de reclusión. En la Actualidad, muchas de estas instituciones de los EE. UU. se encuentran al completo, o solo conceden el acceso a los locos criminales. Recibir de gente extraña un tratamiento atento y reparador resulta poco frecuente en cualquier época.

En la Actualidad, estas instituciones suelen ofrecer actividades supervisadas, terapia ocupacional, psicofármacos, hidroterapia y terapia electroconvulsiva, pero no Psicoanálisis. Además, a veces, pueden trasmitir una sensación de desatención que socava los efectos favorables de los psicofármacos y deja al personaje con una sensación de enfado y pérdida que le hace desconfiar de los programas de apoyo a ex pacientes cuando le dan el alta. Hay que lanzar 1D100 por cada mes. Con un resultado de 01 a 95, el personaje recupera 1D3 puntos de Cordura gracias a los psicofármacos. Sin embargo, con uno de 96 a 00, el paciente se niega a recibir la medicación, pierde 1D6 puntos de Cordura y no progresa en absoluto durante el siguiente mes de tiempo de juego.

Vagabundeo

El investigador se convierte en un vagabundo que trata de sobrevivir, y no recupera ningún punto de Cordura a no ser que se una a otros sin techo y forje amistad, al menos, con uno de ellos. Para encontrar a un amigo, hay que obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a los puntos de Cordura + POD del personaje. La tirada puede repetirse una vez al mes y, en cuanto el amigo aparece, el personaje recupera 1 punto de Cordura mensual.

Sin embargo, cada mes de tiempo de juego también hay que lanzar 1D100 para determinar la supervivencia. Con un resultado de 01 a 95, el personaje sobrevive pero, con uno de 96 a 00, muere por culpa de la enfermedad, la exposición a los elementos o el asesinato.





Incapacitación

Un médico puede dictaminar que una persona que suponga un riesgo para sí misma o para los demás y que, aparentemente, no pueda cuidar de sí misma, deba ser sometida a un examen psiquiátrico o ingresada en contra de su voluntad. Con esta iniciativa, que suele originarse desde la comprensión, el estado puede retener a un individuo bajo observación y, posiblemente, someterlo a un tratamiento. La duración de este ingreso varía dependiendo de las leyes de cada estado, pero el periodo no suele ser inferior a 60 días si se trata de un examen legal y, con frecuencia, llega hasta los 180. Este destino resulta más apropiado para un investigador que haya llevado a cabo un asalto o un intento de asesinato sin motivo aparente, o de uno que simule, inteligentemente, estar perturbado para evitar cargos criminales más graves. Un médico puede declarar incapacitada a una persona para ejercer su propio control financiero o su derecho a conducir un coche, para tomar decisiones relativas a su tratamiento y su medicación, etc. (1)

Ejemplo de incapacitación: el Dr. Shiny

Tras ser detenido por entrar en un lugar en construcción e intentar robar dinamita, Harvey Walters continúa balbuceando incoherencias acerca de salvar el mundo de la secta de Cthulhu y las fuerzas de los Mitos, especialmente, del diabólico hechicero Carl Stanford, así que el tribunal decide que debe examinarlo un psiquiatra local. El Dr. Shiny escucha atentamente durante la entrevista y, después, decide ingresar a Harvey en contra de su voluntad, ya que (1) supone un riesgo para otros, especialmente, para la persona del señor Stanford; (2) también supone un riesgo para sí mismo, debido al robo de la dinamita y los fulminantes; y (3) padece un trastorno mental, en forma de ilusiones relativas a sectarios y los Mitos de Cthulhu. Al realizar sus anotaciones del relato de Harvey, el doctor advierte que este se ha visto envuelto recientemente en cinco accidentes ocasionados por persecuciones, así como en un atropello tras el cual se dio a la fuga. Al final, Harvey explica que tuvo que pasarle por encima a un sectario malvado (¡vaya, vaya!), así que el doctor lo declara también no apto para conducir. Sin embargo, encuentra a Harvey financieramente competente, capaz de explicar cuáles son todas sus posesiones y la manera en que obtiene el dinero, así que este conserva su derecho a seguir gestionando sus asuntos financieros. No obstante, decide ingresar al periodista en una institución psiquiátrica para que lo sometan a una evaluación.

Pasadas varias noches, Harvey escapa de ese lugar y se dirige hacia Arkham. Naturalmente, el Dr. Shiny quiere proteger a todos los implicados en el caso, así que se lo notifica a la policía y telefonea también a Carl Stanford para ponerlo al corriente de la huida. "Sí, señor Stanford, Harvey podría resultar peligroso…".

*(1) **N. del T.:** actualmente, algunos estados exigen que sea un juez quien declare incapacitada a una persona, tras recibir el dictamen del médico.*

Ejemplo de juego

Donde se aporta una visión de una partida de "La llamada de Cthulhu", incluyendo el uso de algunas de las mecánicas de juego que ya se han explicado.

Estamos en los Años 20. Los investigadores tratan de averiguar por qué ha desaparecido Boss Morgan, una notable figura del mundo del hampa. Fijaos en que, aunque cada jugador hace referencia a su personaje de una forma diferente, el guardián interpreta fácilmente lo que estos dicen, sin necesidad de que exista una mayor coherencia.

GUARDIÁN Y bien, ¿cuál es el plan?

PAULA Hagamos una visita furtiva a casa de Boss Morgan en busca de pistas (todos están de acuerdo con el plan de Paula).

JOE ¡Venga! Iremos todos en mi Hupmobile. Queremos llegar a medianoche. ¿Hay alguien por la calle?

GUARDIÁN No, no hay nadie.

CAT Y Mi investigador privado, Jake, puede abrir la cerradura de la puerta de atrás (los jugadores están de acuerdo).

PAULA Yo me quedaré vigilando.

ARNOLD Yo me quedaré en el coche por ahora. Mi investigador está todavía muy nervioso.

JOE Yo iré con Paula.

GUARDIÁN Paula, haz una tirada de Escuchar.

PAULA La saco.

GUARDIÁN Oyes cómo la puerta de delante de la casa se abre silenciosamente. Puedes ponerte una marca en Escuchar.

PAULA Bien (dice, mientras pone una marca en su hoja de personaje). Voy a intentar esconderme detrás de unos cubos de basura (lanza 1D100). Me ha salido bien la tirada. ¿Qué es lo que sucede?

GUARDIÁN No puedes ver mucho porque es de noche y no hay farolas cercanas. Una figura pesada abandona la casa y se arrastra hacia la calle. Cuando llega hasta la mitad, levanta la tapa de una alcantarilla y se deja caer al interior. Escuchas un chapoteo (el guardián emite un dudoso ruido de líquido).

PAULA ¿Ha cerrado la puerta?

GUARDIÁN No solo no está cerrada, sino que está abierta de par en par.

PAULA Voy a ir a contárselo a los otros. Por cierto, ¿no me marco Ocultarse?

GUARDIÁN No, está muy oscuro como para que importe. ¡Los demás! Paula os dice que la puerta de delante está abierta.

JOE y CAT Y juntos Pasamos.

GUARDIÁN ¿Qué vas a hacer, Arnold?

ARNOLD ¿Estás de guasa? ¿Entrar mi profesor? Ni hablar.

CAT Y Arnold puede hacer guardia mientras los demás entramos.

ARNOLD ¿Yo solo? Entro también.

GUARDIÁN Dentro está muy oscuro.

PAULA Joe, déjame tu linterna. Yo iré delante. Los demás, apagad las vuestras. No queremos que nos vean desde la calle.

GUARDIÁN Estáis en el recibidor de la casa. Podéis ir a la izquierda a través de un arco hacia el salón o por una puerta abierta hacia el estudio. Delante de vosotros hay una escalera que sube y, tras ella, hay una puerta cerrada. Vuestra linterna ilumina delante de vosotros unas manchas de humedad en el suelo, posiblemente huellas. El agua que hay en ellas está sucia y huele mal.

PAULA ¿De dónde vienen las huellas?

GUARDIÁN No sabrías decirlo. Tirad todos Descubrir (nadie logra ver unas gotas que hay en la parte inferior del pasamanos de la escalera). ¿Qué queréis hacer?

PAULA Yo busco en el estudio.

JOE Yo en el salón.

ARNOLD El profesor mira en el lavabo del recibidor.

CAT Y Jake va a mirar arriba.

GUARDIÁN (Ya que el grupo se ha dividido, el guardián habla con cada uno por separado). Paula, hay unas estanterías, pero solo unos cuantos libros. Hay dos archivos sin cerrar, un escritorio que sí lo está, una silla para el escritorio y otras tres sillas grandes de cuero.

PAULA Abro primero el escritorio.

GUARDIÁN Está cerrado. Haz una tirada de Cerrajería o tira contra Fuerza 9 en la "Tabla de resistencia".

PAULA Tengo éxito con Cerrajería.

GUARDIÁN Bien, márcatela. Dentro del escritorio encuentras dos cosas interesantes: un sobre lacrado en el que pone "Última voluntad y testamento" y un pequeño cuaderno de contabilidad en el que pone "Compañía naviera de Innsmouth". ¿Quieres echarles un vistazo ahora? (Paula tiene muchas ganas de hacerlo, pero el guardián desvía su atención hacia Cathy). Cathy, haz una tirada de Suerte cuando Jake llega a lo alto de las escaleras.

CAT Y Tengo éxito.

GUARDIÁN Notas que hay gotas en la parte inferior del pasamanos de la escalera, como si el agua se hubiera acumulado después de que algo tocara la barandilla.

CAT Y Oh, oh. Jake procede con cautela.

GUARDIÁN Hay dos dormitorios y un baño en esta planta. La puerta del dormitorio de la derecha está abierta.

CAT Y Jake echa un vistazo al interior.

GUARDIÁN Hay sangre por todas partes. El cadáver vestido de Boss Morgan está echado en la cama. Le han arrancado la parte superior de la cabeza y sacado todo su contenido a lo bestia. Puedes ver todo esto gracias a una leve fosforescencia verde que cubre gran parte de la habitación. Tira Cordura por Jake, por favor.

CAT Y ¡Ostras! Fallo.

GUARDIÁN De acuerdo, Jake falla, lanza 1D6 (Cathy tira y Jake pierde 4 puntos de Cordura). Se pone verde y enfermo por culpa de la horrible visión, pero no antes de alertar a los otros con un grito. Los demás oyen cómo Jake grita desde lo alto.

TODOS ¡Vamos corriendo a ayudarlo!

GUARDIÁN Bien. Haced todos una tirada de Cordura al ver el cadáver (Lo hacen y obtienen varios resultados diferentes).

CAT Y En cuanto Jake se ha recuperado, va al baño a quitarse la gabardina.

GUARDIÁN ¿Qué vais a hacer los demás?

JOE Quiero inspeccionar el cuerpo de cerca pero sin llegar a tocarlo. Además, les digo a los demás que no pisen la sangre.

PAULA Yo miro en las demás habitaciones de arriba.

ARNOLD El profesor va contigo.

GUARDIÁN Joe, puedes ver más agua sucia salpicando el cadáver. Hay incluso en el interior del cráneo. También hay algunas heridas en lo que queda de la cara. Haz una tirada de Idea.

JOE La consigo. Ahora ¿qué?

GUARDIÁN A unos dos metros de altura en la pared, hay una huella ensangrentada y húmeda de una mano. Unas marcas de garras resultan visibles y la huella tiene unos 20 cm de ancho, aunque los dedos parecen muy cortos. No se encuentra muy empapada y puedes ver las líneas de la palma.

JOE ¡Vaya! Aviso a Paula, Jake y el profesor en voz baja para que se acerquen. Arnold, ¿ha traído el profesor la cámara?

ARNOLD ¡Mierda! ¡Sabía que el profesor se olvidaba de algo! Bueno, pues coge una hoja del cuaderno de notas y la aprieta contra la huella para hacer una copia.

GUARDIÁN Ya tiene una copia. Arnold, el profesor también se da cuenta de unos extraños símbolos que hay en la pared de enfrente. A la vez que los observa, parece que empiezan a girar de forma hipnótica.

ARNOLD ¿Sí? Se va a verlos más de cerca.

GUARDIÁN No le da tiempo. Haced todos una tirada de Escuchar por vuestro investigador (Joe, Arnold y Cathy fallan, pero Paula tiene éxito). Paula, oyes un fuerte sonido metálico en la calle. Los demás no oís nada.

PAULA ¿Qué puede ser? ¡Espero que no sea la tapa de la alcantarilla!

GUARDIÁN La puerta de la casa se cierra de repente y oís unas fuertes pisadas que suben por las escaleras (el guardián pega un pisotón en el suelo y encoge los hombros).

ARNOLD El profesor salta por la ventana.

PAULA Ilumino con la linterna fuera del dormitorio para ver qué es lo que viene.

CAT Y Jake desenfunda su .38 y mira por encima del hombro de Paula.

JOE Me cubro detrás de Jake y Paula, pero saco mi cuchillo de trincheras, por si acaso.

GUARDIÁN Arnold, tu investigador está de espaldas y no puede saber lo que ven los demás. Por favor, vete a la otra habitación un momento mientras describo la escena. Arnold se marcha a la cocina y aprovecha para abrir otra botella de refresco.

E GUARDIÁN continúa: Lo que entra en la habitación es una macabra parodia de un ser humano. Mide unos dos metros y medio y tiene unas extremidades deformes. Su cara es una masa arrugada sin rasgos visibles. Su piel, de un asqueroso color marrón verdoso, está suelta y unos pegotes de carne putrefacta cuelgan de sus brazos. El agua sucia que visteis antes gotea de su cuerpo. Tirad los tres Cordura por 1/1D10 puntos cada uno.

JOE Tengo éxito.

CAT Y Fallo, pero Jake solo pierde 3 puntos de Cordura.

PAULA ¡Oh, oh! Yo me asusto de verdad. Pierdo 9 puntos.

GUARDIÁN Veamos (el guardián echa un vistazo a su hoja de personaje). Paula, tu investigador no enloquece indefinidamente porque tiene 76 puntos de Cordura, pero se desmaya si no sacas un resultado mayor a su INT × 5 en 1D100 (Paula obtiene un 04 y su investigador cae muy, muy desmayado).

E GUARDIÁN continúa: Como el investigador de Paula era el que llevaba la luz, la linterna está ahora rodando por el suelo, iluminando la habitación al azar. El profesor de Arnold se ha dado la vuelta otra vez ya que ha visto, tal y como hubiera podido en caso de comprobarlo antes, que la ventana tiene barrotes. La única salida es pasar al lado de la criatura.

TODOS (de forma confusa): ¡Intento separar los barrotes con una silla! ¿Dónde está mi linterna? ¿Alguien sabe dónde está la criatura? Le disparo en las narices. ¡Socorro! ¡Socorro!

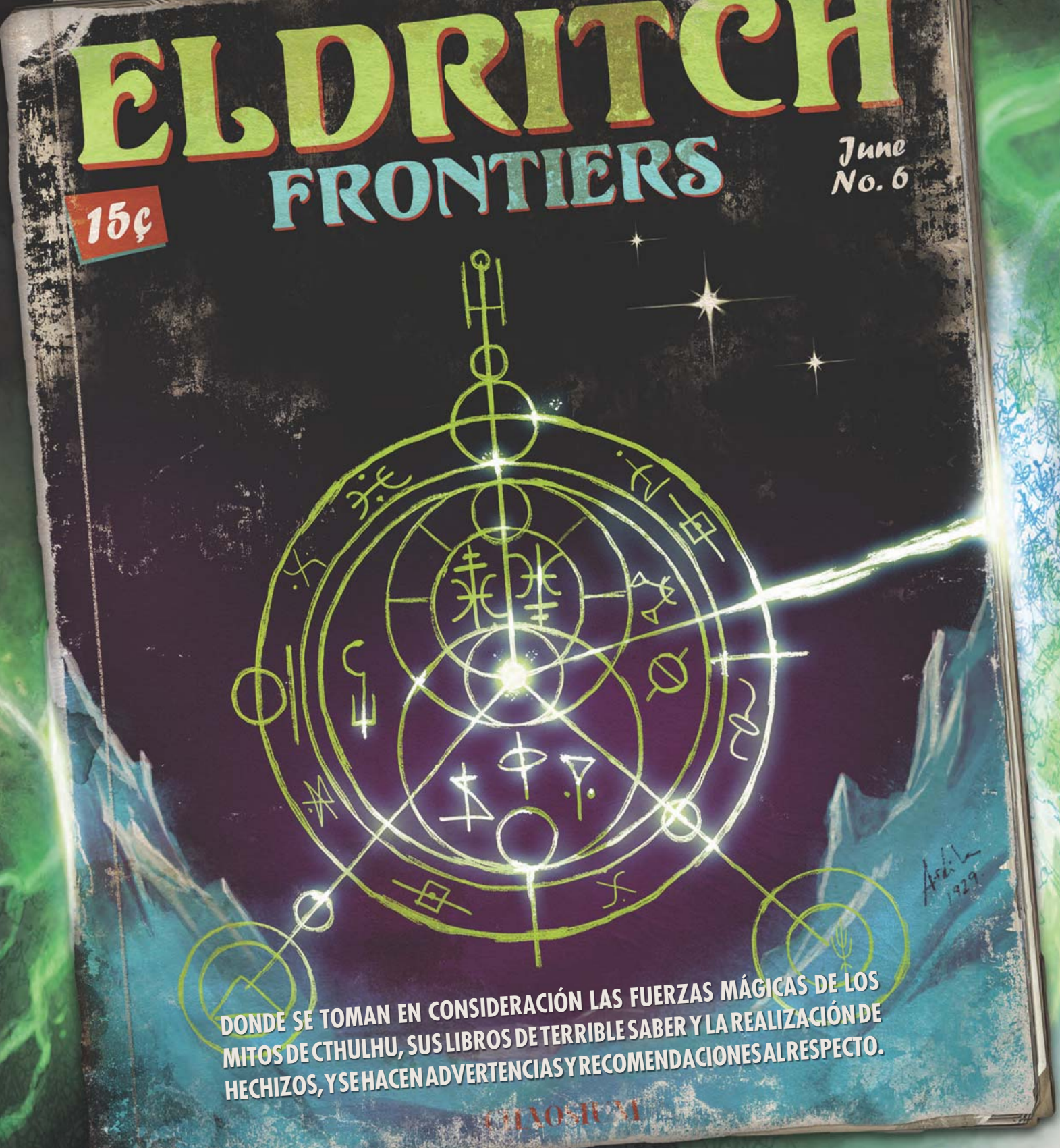
¿Se abrirán los barrotes lo bastante para permitir la huida? ¿Son esos extraños símbolos en la pared la marca de un portal? ¿Atacará el monstruo? ¿Se habrá acordado el investigador de Paula de llevarse el cuaderno y los documentos que encontró? ¿Afectará el .38 de Jake a la criatura?



ELDRITCH FRONTIERS

15¢

June
No. 6



DONDE SE TOMAN EN CONSIDERACIÓN LAS FUERZAS MÁGICAS DE LOS MITOS DE CTHULHU, SUS LIBROS DE TERRIBLE SABER Y LA REALIZACIÓN DE HECHIZOS, Y SE HACEN ADVERTENCIAS Y RECOMENDACIONES AL RESPECTO.

Magia

Los investigadores siempre encuentran molesta la magia de los Mitos, saquen o no provecho de ella, porque pierden puntos de Cordura cuando la usan, aunque sea para hacer el bien. Además, pocos de sus hechizos se realizan con rapidez, y los que pueden aprenderse durante el transcurso de algunas aventuras publicadas, solo resultan útiles en dichas aventuras. Por lo tanto, aunque todos los jugadores están invitados a estudiar este capítulo, solo el guardián puede llegar a sacarle auténtico provecho.

La magia de los Mitos resulta tradicional en su alcance al estar centrada en las invocaciones peligrosas de entidades horribles y en la manipulación desesperada de fuerzas perjudiciales. Sus hechizos están diseñados de manera formal y una palabra o un gesto equivocados pueden impedir que se produzca su efecto. Los investigadores pueden llegar a aprender hechizos y encantar objetos mediante el estudio largo y continuado de crípticos manuscritos y antiguos libros arcanos, pero los sectarios y los hechiceros disponen de otros métodos menos accesibles, como aprender de sus propios compañeros o mediante visiones o encuentros con los espantosos primigenios y dioses exteriores, esas entidades gigantescas e inadvertidas que acechan más allá de los sentidos.

La magia de los Mitos resulta extraña y difícil de usar para los personajes humanos, y sus hechizos deben tomarse con calma, ya que sus costes y efectos son por completo desconocidos. De hecho, pueden resultar una trampa peligrosa para los investigadores, ya que estos pierden puntos de Cordura con su uso y, a cambio, los ganan en Mitos de Cthulhu con lo que, cada vez, se van pareciendo más a aquellos a los que tratan de derrotar. Esta magia provoca en los practicantes humanos sensaciones de desconcierto, *shock*, desorientación y debilidad y, mediante una exposición lo bastante prolongada, las contradicciones psíquicas propias de su uso acaban volviéndolos locos.

En el juego, son los investigadores quienes más viven la magia vista desde fuera, ya sea como el objetivo de la misma o al presenciar el efecto de los hechizos realizados por otros. Sin embargo, estos no suelen convertirse en magos, ya que el conocimiento y la experiencia que ello requiere conducen antes a la locura.

En este capítulo

Este capítulo trata acerca de los hechizos, los encantamientos y los libros de los Mitos de Cthulhu. Cuenta la forma en la que se puede aprender ese tipo de cosas y qué es lo que se puede hacer con tales conocimientos. También habla de las ciencias ocultas en contraste con lo mágico y describe las formas en las que puede incrementarse la característica POD.

Este capítulo no incluye conjuros, pero se describen cientos de ellos en el "Grimorio de los Mitos", que comienza en la pág. 309 de la sección "Referencia"; más de los que un investigador puede llegar a aprender jamás.

¿Qué es la magia?

"Gilman obtuvo del terrible Necronomicón de Abdul al-Hazrad (...) y del prohibido Unausprechlichen Kulten de Von Junzt, algunos datos que poder contrastar con sus fórmulas abstractas acerca de las propiedades del espacio y la relación que existe entre las dimensiones conocidas y desconocidas"

—"Los sueños de la casa de la bruja" por **H. P. Lovecraft.**

Tras la Primera Guerra Mundial, los astrónomos confirmaron que las estrellas y el polvo estelar que pueden observarse con facilidad y que se encuentran a distancias de hasta treinta o cuarenta mil años luz, comprenden solamente un rincón del universo. No había una sola Vía Láctea, como estos habían pensado, sino miles e incluso millones de galaxias, la mayoría tan tenues y lejanas que nunca antes se había confirmado la realidad de la nebulosa, a pesar de haberse sostenido esta durante mucho tiempo. La noción de universos diferentes (galaxias, como ahora las llamamos) fue todo un bombazo, y la percepción que la humanidad tenía del auténtico e infinito tamaño del universo creció en magnitud en los Años 20.

Al escribir a medida que tales descubrimientos tenían lugar. Lovecraft fue incorporándolos en el desarrollo de un trasfondo mitológico y añadiendo también algunos aderezos de Einstein y Plank. Estos nuevos "universos", tal y como él pareció conjeturar, son auténticas islas diferenciadas, y tales diferencias incluyen las leyes naturales que les son propias. La materia de la vida puede diferir de forma salvaje al estar aislada por cientos de miles o de millones de años luz, y estas islas asumieron rápidamente una concepción riemanniana de existir o estar conectadas a otras dimensiones.

La magia de los Mitos de Cthulhu equivale a la lógica unificada de este universo de universos, y funciona en cualquier lugar, ya que define y modela una realidad superior. Es, a la vez, la expresión definitiva de las leyes naturales, la manifestación palpable de la voluntad de los dioses exteriores y el árbitro del tiempo, el espacio y la materia.

La ciencia y la religión terrestres parecen tener poco valor en comparación, y resulta evidente que comprendemos mucho menos de lo que creemos saber. ¿Es imperfecto aquello en lo que creemos o la forma en que lo creemos? Quizá nuestras almas y ecuaciones puedan ofrecer un pequeño adelanto de esos conocimientos y revelaciones definitivos, pero los Mitos logran dejar en ridículo cualquier pretensión humana.

Libros de los Mitos [1]

En los relatos de Lovecraft, la magia de los Mitos solía aprenderse mediante la búsqueda y la interpretación de instrucciones escritas. Los volúmenes de saber arcano mencionados por los escritores del círculo de Lovecraft representan una intrusión intelectual por parte de los Mitos de Cthulhu. Estos manuscritos antiguos y publicaciones prohibidas incluyen, particularmente, fórmulas para permitir el paso o el regreso de los primigenios y los dioses exteriores, tal y como se relata en el clásico de Lovecraft "El horror de Dunwich". Sin embargo, en ellos también se indica, aunque sea de forma implícita, la forma de expulsar o disipar a esas entidades, una información decisiva que no puede hallarse en ningún otro lugar.

Se tarda mucho en aprender de un libro, incluso en el caso de aquellos escritos y dispuestos cuidadosamente con tal propósito. Y se tarda mucho más en estudiar los libros de los Mitos, indescifrables, idiosincrásicos e infinitamente más difíciles, así como en aprender a realizar los hechizos concretos que puedan contener.

Hay que tener en cuenta que los escribieron toscamente unos hombres cuya cordura desapareció como consecuencia de sus experimentos y ensayos. El texto suele estar escrito con letra arcaica y apretada, y muchos de estos manuscritos ni siquiera utilizan un alfabeto conocido. Por ejemplo, algunos son más antiguos que el hombre y emplean lenguas que se perdieron hace mucho, y otros están escritos en forma de códigos ocultistas pensados para burlar a los cazadores de brujas o a la Inquisición, así que deben descifrarse antes de que el lector pueda llegar a considerar las negras verdades que encierran.

Incluso cuando un hechicero escribía para otros familiarizados con lo arcano y lo oculto, lo hacía pensando en los adeptos o los sectarios, no en los profanos. El autor no tenía motivos para explicar nada y empleaba términos e ideas extraños sin preocupación. Además, un libro puede tener anotaciones realizadas por una sucesión de sus dueños, quizá, escritas en otras lenguas o con enfoques diferentes y, a veces, erróneos.

La organización que rodea al estudio en la Actualidad no se da en estos libros, que no tienen índices, glosarios o definiciones cuidadosas. De hecho, puede que ni siquiera tengan páginas numeradas, capítulos, párrafos, puntuación o espacios entre las palabras.

*(1) **N. del T.:** a lo largo del manual, las referencias genéricas a un libro aparecen con el título en castellano, como en el caso de El Necronomicón o Cultos inconfesables, mientras que, si el título aparece en otro idioma, se está haciendo referencia a una edición concreta escrita en esa lengua, como The Necronomicon o Unausprechlichen Kulten.*

Dos libros diferentes pueden haberlos escrito, con siglos de diferencia entre sí, autores de distintas culturas y experiencias. Estos escritores, cuyas creencias filosóficas varían ampliamente, siempre hacen uso de diferentes vocabularios técnicos, de modo que, con cada obra, hay que aprender una nueva jerga. Todo el que quiera comprender un libro de estas características debe leer atentamente, tener en cuenta cada una de las sílabas y comparar ideas y procedimientos con otros libros relacionados.

Aparte, la dificultad para leer un libro puede resultar palpable, ya que muchos son antiquísimos y deben manipularse con cuidado, y otros son delicados y el lector debe usar guantes y pasar las páginas con pinzas acolchadas. Las fotocopiadoras con las que puede hacerse una copia rápida y precisa existen solo en la Actualidad.

Algunos son muy largos, repetitivos, aburridos y están mal escritos o tienen un estilo confuso. Estudiar algo así es agotador y da la sensación de resultar inútil. Además, un lector con los sentidos embotados no presta atención a los hechos y las alusiones importantes, por lo que debe detener el estudio hasta que se refresca, cosa que también lleva su tiempo.

Existe una fórmula para determinar el tiempo que tarda un individuo en leer un libro de los Mitos. Los factores que incluye son la Inteligencia, la Educación y la Lengua del investigador, así como sus puntuaciones en Mitos de Cthulhu y Ciencias ocultas, y un valor que el guardián asigna a la biblioteca en la que está estudiando el volumen. Consultar "Modificadores a la investigación en libros" en el capítulo "El saber del guardián", pág. 171.

Descripción de los libros de los Mitos

Varias páginas de este capítulo recopilan información relativa a los libros de los Mitos que con más frecuencia se mencionan en los relatos. Estos párrafos cortos y metódicos pueden dar la impresión de un total entendimiento, pero no os engañéis. Los hechiceros locos no aparecen en la revista del Círculo de Lectores. Sus trabajos nunca se han corregido o comercializado y ningún editor tiene la posibilidad de llevar aparte al autor y decirle: "¿Qué es lo que quieres decir aquí exactamente?". La información que se emplea en el juego debe sacarse de estos resúmenes, pero tanto el guardián como el jugador deben hacerse a la idea de que se trata de libros.

Algunos volúmenes de los Mitos pueden tener un origen lo bastante reciente como para haberse impreso con tipos móviles. Estas ediciones solían tener tiradas pequeñas y, a menudo, se secuestraban y destruían al publicarse, como sucedió con *The King in yellow*. A veces, los ejemplares supervivientes han sido maltratados por personas locas o maliciosas, o se han reencuadernado para ocultar sus blasfemos contenidos. Por supuesto, algunos manuscritos jamás han llegado a formalizarse mediante la composición tipográfica y la imprenta, y su letra oscilante y borrosa puede llegar a ser incomprensible durante varias páginas, cosa a la que solo se puede hacer frente con una gran dedicación y erudición.

Aunque el resumen de cada libro es uniforme en las reglas, cada ejemplar de una obra concreta de los Mitos puede ser distinto a sus compañeros. Esa lógica tiene menos sentido en el caso de libros recientes como *Azathoth and Others* pero, aun así, estos pueden tener las encuadernaciones rotas, las páginas arrancadas, carecer de signatura o tenerla equivocada, etc. Sus contenidos pueden estar manchados de tinta o corroídos por el ácido, sus páginas, medio quemadas y sus palabras, tachadas o desfiguradas por locos o por gente en sus cabales que buscaba destruir tan peligrosa información. En las notas marginales, o insertada entre páginas aquí y allá, puede haber información única. Láminas coloreadas a mano de valor incalculable pueden haberse insertado en el interior o, quizá, fueran arrancadas y clavadas a una pared que ardió hace mucho.

Los sectarios y los hechiceros no son bibliotecarios. Son irracionales y poco caritativos y no se preocupan por la posteridad, ya que pretenden ser ellos los que vivan para siempre.

Descubrimiento de ediciones

Si se encuentra una versión en lengua original de una obra que, hasta entonces, solo se conocía traducida, esta primera contiene una mayor información y añade 3 percentiles más al plus al conocimiento. La edición original debe tratarse como otra más, así que el guardián tiene que elegir la lengua en la que está escrita y puede decidir cuál es su título en dicho idioma.

Si un investigador ya ha leído otra edición del mismo libro pero la nueva tiene un plus al conocimiento mayor, no se le aplica la posible diferencia debida a la pérdida de Cordura, pero sí se le otorga la diferencia en Mitos de Cthulhu.

Si el guardián crea un nuevo libro de los Mitos con algún propósito, debe disponer de un nombre para él, saber la lengua en la que está escrito, qué aspecto tiene, cuáles son las pérdidas de Cordura por hojearlo y leerlo, qué plus al conocimiento se obtiene al comprenderlo y, además, qué hechizos contiene.

Ejemplo:

Harvey Walters encuentra en un libro arcano una referencia al "Grial de Arturo", pero el jugador falla la tirada de Ciencias ocultas solicitada por el guardián para recordar algo al respecto. Por lo tanto, Harvey no se da cuenta de que el Santo Grial de la leyenda artúrica es un reflejo del Caldero Negro de la mitología Celta, ni recuerda que este se utilizaba para resucitar a los muertos hirviéndolos en su interior o que, según la creencia popular, provenía del infierno. A continuación, el jugador falla también una tirada de Idea y Harvey tampoco se da cuenta, durante varios meses, de que la frase "bebió del Grial de Arturo" puede hacer referencia a alguien que fue devuelto a la vida con el hechizo Resurrección. Sí, además, Harvey no sabe nada acerca de este hechizo, es posible que esa frase jamás llegue a tener sentido para él.

Ejemplos de libros de ocultismo

Es probable que los poseedores de libros de los Mitos también tengan en su poder ciertos libros de ocultismo, y cualquiera de estos últimos añade siempre, al menos, un percentil a la puntuación de Ciencias ocultas tras su lectura. Existen cientos de libros de ocultismo y esta página solo es una pequeña muestra.

Leer uno de estos libros de ciencias ocultas no suele suponer pérdida alguna de Cordura, aunque no siempre es así (esta podría darse por causa de la pesadez, complejidad, extensión o incomprensibilidad del libro). En caso de que aparezcan en el juego, se les aplican las mismas reglas que a los libros de los Mitos en cualquier otro aspecto que no sea el de la pérdida de Cordura. No se indica ningún tiempo de lectura y el guardián debe determinar el intervalo relativo de tiempo que estime apropiado (2D6, 4D6 o incluso 8D6 semanas). También es libre de incluir un hechizo de los Mitos en forma de anotación marginal o en las guardas del libro, siempre que lo considere apropiado. El tono de estos volúmenes, con excepción del Malleus Maleficarum, es cualquier cosa menos diabólico o peligroso.

BEATUS METHODIVO (El santo Metodio): *en latín, atribuido a san Metodio de Tesalónica, aprox. 300 d. C.* Este trabajo de cariz gnóstico está escrito como un Apocalipsis profético en el que se predice la historia de la humanidad. Cuenta cómo Set buscó una nueva tierra en oriente y llegó al país de los iniciados, cómo los descendientes de Caín instituyeron un sistema de magia negra en la India y mucho más. Relativamente breve. *No hay pérdida de Cordura, +2 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

THE EMERALD TABLET (La tabla esmeralda): *traducido a varias lenguas aparentemente desde el original arameo o griego, autor o autores desconocidos, aprox. 200 d. C.* El principal texto alquímico de la Europa medieval, breve pero tan críptico y elusivo como el *Tao Te Ching* de la China clásica. *No hay pérdida de Cordura, aunque el estudio obsesivo del libro puede ser síntoma de trastorno mental, +1 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

THE GOLDEN BOUGH (La rama de oro): *en inglés, por sir George Frazer, dos volúmenes*. Se publicó una versión ampliada de trece volúmenes en 1911-1915. Un trabajo clásico de antropología que explora la evolución del pensamiento mágico, religioso y científico. En la mayoría de las bibliotecas de Estados Unidos se encuentra disponible una versión abreviada. *Pérdida de Cordura 0/1D2, +5 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

I CHING o YIJING (Libro de los cambios): *en chino mandarín clásico y traducciones a varias lenguas, incluyendo la de Wilhelm/Baynes al inglés en 1950, versión preferida durante mucho tiempo por los ocultistas angloparlantes*. Uno de los cinco clásicos de la China confuciana. Sistema de adivinación sutil y poético de fácil aplicación pero capaz de arrojar profundas alusiones circunstanciales. Tomar en consideración sus significados resulta casi irresistible y sirve como una referencia asequible durante una campaña, aunque el libro es de tal calidad que se corre el riesgo de que predomine sobre la dirección de la misma. *No hay pérdida de Cordura, +8 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

THE KEY OF SOLOMON (La llave de Salomón): *traducido del latín a varias lenguas, escrito alrededor del s. XIV, aunque se sostiene que su autor fue el Rey Salomón*. Está formado por dos volúmenes; el primero indica la forma de no cometer errores drásticos en el trato con espíritus y el segundo trata acerca de las artes mágicas. La compleja magia ritual que incluye suministra razones suficientes para averiguar por qué no ha funcionado un hechizo. *No hay pérdida de Cordura, +5 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

MALLEUS MALEFICARUM (El martillo de los maleficios): *conocido también como "El martillo de las brujas". En latín, por Jacob Sprenger y Heinrich Kramer, 1486 d. C. Varias traducciones posteriores*. Una guía acerca de la identificación y tortura de brujas dirigida a los inquisidores de la Edad Media. Este terrible libro sirvió para acabar con la vida de unos nueve millones de personas. La traducción al alemán de 1906 lleva el excelente título *Der hexenhammer. No hay pérdida de Cordura, +3 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

ORACLES OF NOSTRADAMUS (Las centurias astrológicas o Profecías de Nostradamus): *en francés, por Michel de Nostradame (Nostradamus), 1555-1557*. Contiene en torno a mil poemas de cuatro versos, cuya intención es la de profetizar acontecimientos de la humanidad hasta el año 3797. Las descripciones de tales profecías resultan imprecisas e imaginativas, prestándose a todo tipo de interpretaciones de las que se han hecho muchas. Puede resultarle útil al guardián como mecanismo de continuidad a lo largo de una campaña. *No hay pérdida de Cordura, +1 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

PERT EM HRU (Llegan por el día o El libro de los muertos): *versión en jeroglíficos egipcios formada por unos doscientos pergaminos; hay traducciones publicadas en francés, inglés y otros*. El principal asunto que trata es la beatificación de los muertos, a los que se creía conceder privilegios en su nueva vida tras la muerte recitando

en orden los capítulos. Estas instrucciones y procedimientos mágicos protegían a los muertos contra los peligros que pudieran encontrar en su llegada al otro mundo. Se incluyen muchos hechizos que preservan del moho a la momia y que ayudan al embalsamamiento o a que los muertos se vuelvan como dioses. *No hay pérdida de Cordura, +3 a Ciencias ocultas*. Contiene muchos (relativos) hechizos del Egipto Dinástico.

PRINCIPLES OF NATURE, HER DIVINE REVELATIONS AND A VOICE TO MANKIND (Principios de la naturaleza, sus divinas revelaciones y un mensaje a la humanidad): *en inglés, por Andrew Jackson Davis, Nueva York, 1847*. Libro en que el "Vidente de Poughkeepsie" escribe su "filosofía de la armonía", tal y como le fue revelada por Galen y Swedenborg, y profetiza una nueva absolución de la humanidad que será precedida por una revolución social. *No hay pérdida de Cordura, +1 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

THE WITCH-CULT IN WESTERN EUROPE (Brujería en la Europa occidental): *en inglés, por la Dra. Margaret Murray, 1921*. Libro en inglés moderno, editado en octavo con guarda. Desde su aparición se han sucedido muchas nuevas ediciones y reimpresiones. Relaciona los llamados aquelarres medievales con creencias anteriores al Cristianismo, que han sobrevivido en forma de supersticiones o en un sentido más organizado sepultado por la Iglesia. Puede encontrarse en la mayoría de las bibliotecas y librerías. *No hay pérdida de Cordura, +1 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.

ZOHAR, EL (Sefer ha-zohar o Libro del esplendor): *en hebreo, varias ediciones y traducciones al latín, alemán, inglés, francés, etc., por el cabalista español Moisés de León, aunque atribuido en el s. II al rabí Simeón bar Yohai*. Trabajo fundamental del misticismo medieval judío que representa el esfuerzo de conocer o alcanzar a Dios mediante la contemplación y la revelación. Extenso, denso y complicado. *Pérdida de Cordura 1/1D3 + 1, +7 a Ciencias ocultas*. Sin hechizos.



A pesar del peligro, los investigadores suelen querer estudiar este o aquel volumen terrible. Dicha lectura puede ser pausada y suspenderse en cualquier momento durante el tiempo que sea necesario así que, en este contexto, "estudiar" y "leer" son sinónimos.

Leer un libro de los Mitos

Los libros que añaden puntos a Mitos de Cthulhu hay que estudiarlos antes de comprenderlos. En los resúmenes de libros de los Mitos que aparecen en este capítulo, los tiempos de lectura se dan en semanas. Sin embargo, el guardián no debe sentirse a merced de esos números y puede reducirlos o incrementarlos según crea conveniente. Un académico competente, con las correspondientes habilidades en lenguas, puede leer un libro más deprisa que un periodista formal, pero inculto y desorientado. El tiempo de estudio no tiene por qué corresponder a días, semanas o meses seguidos, y el guardián es quien decide cuándo ha pasado el suficiente.

Si el libro está escrito en una Lengua distinta a la propia del investigador, este ha de tener éxito en una tirada de la habilidad correspondiente. Si lo consigue, recibe también una marca de experiencia en esa Lengua. Si, por el contrario, falla la tirada, ha podido hojear el libro, y pierde por ello algunos puntos de Cordura, pero no añade nada a su puntuación de Mitos de Cthulhu ni aprende ningún hechizo.

Si el libro está escrito en una lengua desconocida para el investigador, hace falta un traductor, y el guardián debe decidir lo rápida y exacta que es la traducción. Si la Lengua es una desconocida o una olvidada hace mucho, los investigadores deben idear un plan de procedimiento que convenza al guardián o, de lo contrario, el libro se les resiste.

Con un éxito (si es que necesita realizar una tirada) el investigador ha comprendido el libro. Por lo tanto, añade los percentiles indicados a Mitos de Cthulhu (el plus al conocimiento), reduce su Cordura máxima en esa misma cantidad y pierde los puntos de Cordura correspondientes a la lectura del libro. Además, como ya lo ha leído y comprendido, no sufre ninguna pérdida adicional por las lecturas posteriores (la única excepción a esta regla se describe anteriormente, en el párrafo "Descubrimiento de ediciones").

Para que la lectura de un libro o manuscrito sea posible, debe estar escrito en la Lengua propia del personaje, este debe tener éxito en una tirada de la Lengua correspondiente o un tercero debe haberlo traducido de forma fidedigna. Siempre que se hojea o se lee con éxito un libro, hay una pérdida de puntos de Cordura. Sin embargo, un investigador no pierde Cordura solo por mirarlo, ni tampoco cuando lo consulta o vuelve a leer después de haberlo comprendido.

Hojear un libro de los Mitos

Un investigador puede optar por hojear un libro para averiguar de qué trata e intentar adivinar qué conjuros contiene. Esta acción tiene éxito directamente si el lector puede leer la Lengua en la que está escrito.

- Hojear un libro impreso o mecanografiado lleva una hora por cada cien páginas, pero con un manuscrito se tarda una hora por cada diez.
- Hojear un libro de los Mitos supone una pérdida de puntos de Cordura igual a la mitad de la requerida por leerlo (o lo que indique el guardián).
- Hojear un libro nunca supone un incremento en Mitos de Cthulhu.
- Después de hojear el libro, su lectura cuesta la pérdida completa de puntos de Cordura, menos los puntos que se han perdido al hojearlo.

Los libros de los Mitos como referencia

Cuando se ha leído un libro, los percentiles correspondientes a su plus al conocimiento sirven también para cuantificar la utilidad del mismo como guía de referencia de los Mitos. Resulta apropiado que un libro de tales características pueda facilitar información acerca de algún hecho relacionado con estos como, por ejemplo, cuánto tarda un chthonian en alcanzar la madurez o dónde aguarda el cuerpo de Y'golonac su resurrección.

El investigador emplea 1D4 horas en estudiar el libro. A continuación, debe multiplicar × 5 el plus al conocimiento del mismo y obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a ese número. Si tiene éxito, encuentra el dato que busca o alguna alusión al mismo (aunque el guardián puede expresarlo de forma tan imprecisa como desee). Si, por el contrario, falla la tirada, el libro no aporta ningún dato al respecto. A los investigadores les conviene ir anotando la información que está o no incluida en cada volumen.

Libros de ocultismo

Estas mismas ideas acerca del manejo de la información en los libros de los Mitos de Cthulhu pueden aplicarse a volúmenes que no tengan que ver con ellos. La lectura de un libro de ocultismo supone, por definición, un incremento en la habilidad Ciencias ocultas. Un libro de ocultismo no incluye ningún conocimiento que suponga un incremento de Mitos de Cthulhu o, de lo contrario, se encontraría clasificado como un libro de los Mitos. Sin embargo, algunos pueden incluir un estudio acerca de magia no perteneciente a los Mitos e, incluso, instrucciones para realizar hechizos. La lectura de un libro de ocultismo puede suponer una pérdida de puntos de Cordura si su contenido es confuso y desconcertante.

Aventuras publicadas

A menudo, el procedimiento para descifrar libros de los Mitos se ha abreviado en las aventuras publicadas, incluso, de forma drástica, para acentuar el dramatismo de la situación. Una aventura puede sugerir, por ejemplo, que los investigadores solo necesitan 1D4 días de tiempo de juego para estudiar el *Nameless Cults* y que, después, tienen un 50% de probabilidades de aprender un hechizo decisivo para la resolución de la aventura.

Si te molesta esta incongruencia, cambia el nombre del libro o el manuscrito por uno de tu propia cosecha o modifica la aventura de manera que la presión del tiempo no tenga consecuencias. Las reglas de "La llamada de Cthulhu" dan por supuesto que transcurrirán meses o años de partidas con los mismos jugadores, que la mayoría de los misterios en los que se implicarán los personajes los creará el guardián, sin sacarlos de ningún libro, y que los episodios irán convergiendo como los arroyos en un río. Sin embargo, quizá tú prefieras no jugar de esta forma, ya sea por elección o debido a las circunstancias.

Uso de la magia

Los puntos que incrementan la habilidad de Mitos de Cthulhu amplían los horizontes del estudiante y arrancan cualquier reserva que este pudiera tener, igual que cuando alguien desconcha la pintura. Pero la finalidad del aprendizaje de los Mitos es que, gracias a este conocimiento, el erudito sea capaz de usar métodos específicos para cambiar la realidad. Estos conjuntos de información están organizados en forma de hechizos que, para ser activados en el juego, se miden en puntos de magia.

Puntos de magia

Los puntos de magia pueden gastarse para realizar hechizos, para activar objetos y portales mágicos, para combatir los ataques mágicos o la manipulación por medio de la "Tabla de resistencia", etc. Ningún investigador puede gastar más puntos de magia de los que posee, ni puede regenerarlos más allá de su valor en POD.

Gastar o sacrificar puntos de magia o de POD requiere únicamente la voluntad de hacerlo por parte de su dueño, sin ningún otro proceso especial. Esta acción puede dejar sensaciones de placer mezcladas con pesar, causar una especie de entumecimiento del alma o, quizá, pasar totalmente inadvertida.

Algunos ataques mágicos absorben puntos de magia o POD de objetivos involuntarios. En esos casos, las tiradas en la "Tabla de resistencia" pueden describirse como dolorosas o, quizá, decir que provocan dolor de cabeza o algún otro síntoma leve. Una pérdida involuntaria de POD siempre provoca una sensación más fuerte que una equivalente de puntos de magia.

Hojas de registro de libros

Si resulta de interés disponer de un registro preciso, se puede crear un apartado para cada uno de los libros de los Mitos o de Ciencias ocultas que hayan leído o a los que tengan acceso los investigadores. Cada apartado debe incluir lo siguiente:

- título/autor/edición
- lengua/fecha de publicación o creación
- plus al conocimiento (Mitos de Cthulhu)
- pérdida de Cordura por hojearlo/pérdida de Cordura por leerlo
- hechizos incluidos
- estado del libro, tamaño, tipo de encuadernación, daños sufridos, integridad del texto, etc.
- investigadores que lo han leído

Si los puntos de magia llegan hasta cero, el investigador cae inconsciente hasta que regenera al menos uno.

Los puntos de magia se regeneran en su totalidad al cabo de 24 horas, a no ser que el investigador haya gastado alguno mientras tanto. Esta regeneración es una función natural, y los tiempos de recuperación de las pérdidas parciales se calculan de forma proporcional (por ejemplo, en 6 horas se recuperan tantos como la cuarta parte del POD del personaje, redondeando las fracciones hacia abajo).

Si un personaje obtiene puntos de magia en una cantidad superior a su POD, puede gastar el exceso pero no regenerarlo.

Aprender un hechizo

En el capítulo "Grimorio de los Mitos", que comienza en la pág. 309, hay una amplia selección de hechizos para el juego, ordenados alfabéticamente.

Aprender hechizos de los Mitos no supone ninguna pérdida de puntos de Cordura, pero sí realizarlos.

Cualquiera puede aprender un hechizo, pero estudiar los Mitos de Cthulhu es lo último que debería hacer un investigador, ya que su conocimiento lo acerca más y más al momento en el que la locura o los propios Mitos lo reclamarán. Sin embargo, a veces las circunstancias pueden exigir tal sacrificio.

Existen tres formas de transmitir el conocimiento de un hechizo, pero aprenderlo de un libro es, con diferencia, el método más común.

Aprender un hechizo de un libro de los Mitos

Los hechiceros enloquecen por culpa de la experimentación y la exposición a los conocimientos de los Mitos de Cthulhu, pero los investigadores ansían obtener sus obras porque pueden ofrecer soluciones rápidas a problema de alcance sobrenatural. Sin embargo, leer las notas y los procedimientos de un hechicero puede resultar horrible y enloquecedor, y no debe tomarse a la ligera.

Si un libro contiene hechizos, el guardián debe indicar su presencia y resumir cada uno en una frase o dos. Es probable que no utilice los nombres que se les da en las reglas pero, por ejemplo, puede dar una descripción del tipo "Atraer a la gran bestia alada de los abismos" en lugar de la demasiado exacta "Convocar/Atar a un byakhee".

Para aprender un hechizo de un libro de los Mitos, es obligatorio haber leído antes el volumen que lo incluye, además de dedicar a su estudio 2D6 semanas de tiempo de juego (o lo que indique el guardián). Al igual que sucede con la lectura de los libros de los Mitos, el estudio de un hechizo puede emprenderse, dejarse de lado y retomarse como resulte conveniente. El jugador escoge un hechizo y, cuando transcurre el periodo requerido, se completa su estudio. En ese momento, lanza 1D100 y debe obtener un resultado igual o inferior a la INT × 3 de su investigador (o lo que determine el guardián). Si tiene éxito, aprende el hechizo y, si falla, ha perdido el tiempo, pero el investigador puede hacer otro intento tras un nuevo periodo de estudio.

Aprender un hechizo de otra persona

Un personaje que haya aprendido un hechizo puede enseñárselo a otros, pues aprender de un maestro es más rápido que hacerlo de un libro. Para aprender un hechizo de otra persona, cada semana de tiempo de juego empleada en su estudio se lanza 1D100. Si el estudiante obtiene un resultado igual o inferior a su INT × 3, aprende el hechizo y puede enseñárselo a otros.

Aprender un hechizo de una criatura de los Mitos

Si así lo desea, una entidad inteligente y poderosa puede facilitar a un hechicero un libro o un pergamino con un hechizo. Sin embargo, una opción más característica sería que impartiera ese conocimiento por medio de visiones o sueños perturbadores y alienantes, capaces de minar la Cordura y la voluntad, en un proceso cuya duración se ajuste a las exigencias de la aventura. Una entidad lo bastante poderosa también podría transmitir el conocimiento completo del hechizo a la mente del personaje por medio de la telepatía, aunque una experiencia tan fuerte podría hacer que este acabase en el manicomio.

Cuando se completa el proceso, el hechicero debe tener éxito en una tirada de Idea para retener el conocimiento del hechizo. Si falla, no lo aprende y hay que empezar de nuevo.

Enseñar o transmitir hechizos de este modo es algo muy poco frecuente, y los investigadores no suelen aprenderlos así. Sin embargo, los adoradores de los Mitos de Cthulhu lo hacen a menudo.

El primer hechizo *de Harvey: un ejemplo*

Tras pasarse más loco que una cabra algunos meses de juego, Harvey Walters comienza a recuperarse de su locura indefinida. Todavía en Alemania, busca en el interior de la biblioteca del manicomio, donde se topa con un manuscrito en latín medieval, cuya existencia se ha ignorado durante mucho. El libro no tiene título, pero Harvey comienza a pensar en él como el Libro Rojo, debido a su cubierta carmesí de cuero. El jugador declara que el investigador hojeará el libro para comprobar si merece la pena estudiarlo. El guardián está de acuerdo, ya que ha colocado allí el libro para darle a Harvey algo que hacer mientras se recupera, y le dice que hojear el Libro Rojo le cuesta a Harvey 1D3 puntos de Cordura. El hecho de que le diga eso es tanto una confirmación del valor del libro (información que el guardián no está obligado a dar de antemano), como una muestra de preocupación por la frágil Cordura de Harvey. El jugador acepta la pérdida de Cordura y obtiene un 1 en la tirada. Harvey pierde un punto de Cordura por hojear el libro sin que haya ninguna otra consecuencia.

El guardián resume el Libro Rojo como un desmenuzado diario, comido por los gusanos, que versa sobre las investigaciones alquímicas realizadas en el s. XIII por un tal Gustaf el Negro. Aunque Harvey es un experto en Otras lenguas (latín), partes importantes del texto se encuentran cifradas y en forma de abreviaturas crípticas, así que entenderlas le llevará su tiempo. Además, encuentra una clara referencia a "Recurrir a los sirvientes alados de los primigenios" (añade el guardián). El jugador no se lo piensa dos veces y Harvey opta por estudiar el libro.

El guardián anota en secreto que descifrar el Libro Rojo le llevará a Harvey un total de tres meses de tiempo de juego. Podría haber lanzado 2D6 para obtener el número de meses de forma aleatoria, pero ya había calculado que Harvey se recuperará dentro de cinco, y tiene planes para él cuando eso suceda.

La sesión de juego continúa. En cada una de las siguientes sesiones (en las que el jugador estaría empleando un investigador diferente) el guardián realizará una tirada de Psicoanálisis para averiguar cuál es la evolución de Harvey. Tras tres meses, los puntos de Cordura de Harvey se han incrementado hasta 33. El guardián declara que Harvey ha concluido su lectura del Libro Rojo, añade 8 percentiles a su puntuación en Mitos de Cthulhu y pierde 1D6 puntos de Cordura por comprenderlo.

El jugador añade 8 percentiles a sus Mitos de Cthulhu, que se elevan hasta 20, y reduce la Cordura máxima de Harvey a 79. Lanza 1D3 y obtiene un resultado de 3, pero como Harvey ya había perdido 1 punto de Cordura por hojear el Libro Rojo, resta solo 2 de los que le quedan al personaje (ahora, 31).

Harvey sospecha que el "Recurrir a los sirvientes alados" que hay anotado en el Libro Rojo debe de ser un hechizo de los Mitos, pero va a necesitar tiempo para averiguar si hay un hechizo completo en el libro (tres semanas, según decide el guardián). Al final de ese periodo, el guardián solicita que el jugador haga una tirada igual o inferior a la INT (17) × 3 de Harvey. Eso significa que debe obtener un resultado de 51 o menos, pero saca un 77 y falla.

El guardián suspira para sí, pero responde con soltura que el bibliotecario del manicomio está de acuerdo en prestarle a Harvey el libro de forma indefinida. Harvey puede continuar estudiando el hechizo mientras participa en otras aventuras. El guardián realiza en secreto una tirada de 2D6 para determinar cuánto tiempo pasará hasta que el investigador pueda hacer un nuevo intento.

Tras una aventura intermedia (al final de la cual, sus puntos de Cordura se elevan a 38), Harvey está listo para intentarlo de nuevo con el hechizo y tiene éxito en esta ocasión.

Se trata del hechizo Convocar/Atar a un byakhee (al que el guardián sigue refiriéndose como Recurrir a los sirvientes alados). Después de otra aventura, consigue el silbato necesario para su realización y, tras varar su barco en una enorme y yerma roca en mitad del Atlántico Norte, está listo para realizar el hechizo.

La descripción dice claramente que las probabilidades serán mayores cuanto mayor sea la cantidad de puntos de magia gastados en el hechizo. El bajo POD de Harvey no le da más que 9, así que el jugador decide sacrificar 8 para que el investigador pueda permanecer consciente. Realizar el hechizo supone una pérdida de 1D3 puntos de Cordura, lo que deja a Harvey con 36.

Once minutos más tarde, una oscura y horrible figura desciende del cielo y se posa sobre la roca. La bestia chilla de una forma aborrecible y mira en dirección a Harvey. Esta visión (un byakhee, como sabe el guardián), cuesta 1/1D6 puntos de Cordura. El jugador falla la tirada de Cordura y lanza 1D6. Harvey pierde 5 puntos.

Harvey ha perdido 5 puntos de Cordura como consecuencia de una sola tirada, lo que supone que obtendrá una locura temporal. Esta no será indefinida porque solo ha perdido 7 (2 por el hechizo y 5 por la criatura) en un periodo de tiempo razonable, cantidad que no llega al 20% (quinta parte) de los puntos que tenía al comenzar ese periodo.

El amable guardián permite que el jugador haga una tirada de Suerte. La tirada tiene éxito y el guardián dice que Harvey, antes de empezar a farfullar y alucinar, consigue apuntar con su dedo hacia el oeste y chillar: "¡Llévame a tierra!", mientras sube a lomos de la criatura (esto se debe a que tanto la parte de Convocación del hechizo como la de Atadura estaban incluidas en la versión aprendida por Harvey).

El guardián decide que el trastorno temporal de Harvey durará 20 horas de tiempo de juego. A la mañana siguiente, un desgreñado Harvey vaga por la pequeña ciudad de Newfoundland. Harvey apretó fuertemente con sus manos la piel del sirviente alado, parecida a la de un murciélago, mientras lo llevaba de vuelta a la seguridad, y este hecho ha implantado en él un sentimiento de gratitud hacia los murciélagos. A la vez que aprende acerca de ellos, Harvey se arriesgará siempre que resulte necesario para poner a salvo a estas criaturas benevolentes.

El investigador ha aprendido también que realizar hechizos de los Mitos puede ser una experiencia traumática, y que debe tener cuidado cuando vuelva a hacerlo en el futuro.

Aprender magia ajena a los Mitos

La magia de los Mitos es el medio más eficiente para manipular la realidad y, en los relatos de ficción, simboliza el mejor mapa mágico o la mejor representación del universo. Sin embargo, no toda la magia se origina en los Mitos y, a discreción del guardián, otros tipos de magia terrestre o la propia religión pueden resultar significativos y tener efecto.

La mecánica y los procedimientos de la magia terrestre pueden ser los mismos que los de los Mitos, aunque sus medios y sus objetivos sean diferentes. Sin embargo, los actos horrendos, del tipo que sean, siempre deben suponer una pérdida de Cordura.

Realización de hechizos

Manipular las fuerzas de los Mitos de Cthulhu cuesta puntos de Cordura, en cantidades que varían según cada hechizo. Si una criatura horrible acude en respuesta a un hechizo, encontrarse con ella supone una nueva pérdida de Cordura. El hecho de carecer de puntos de Cordura no impide la realización de hechizos (de lo contrario, no habría sectarios...).

Casi todos los hechizos, y muchos objetos mágicos, requieren el gasto de puntos de magia (o de POD) para funcionar.

A veces, los hechizos requieren ciertos componentes materiales, algunos reutilizables (como los grandes menhires para la invocación de "aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado") y otros, consumibles (como el hidromiel espacial).

Todos los hechizos necesitan un tiempo para realizarse, que puede ir desde unos segundos o minutos, hasta una semana entera.

El realizador debe conocer el hechizo y repetir con voz autoritaria ciertos cánticos que, a veces, son complejos y largos. Además, suele necesitar una completa libertad de movimientos, ya que las gesticulaciones pueden ser tan importantes como los cánticos.

Alcance de los hechizos

En el juego, el alcance de los hechizos suele ser uno de estos tres: toque, 100 m o vista al natural con el ojo. Estas opciones generales resultan fáciles de visualizar y comprender, y unos alcances superiores pasarían a ser problemas de ingeniería, no ejemplos de horror cósmico. Evitad los hechizos enviados por teléfono, e-mail, carta-bomba, misil de crucero, telescopio, microbios, microondas y demás invenciones. Al igual que la interpretación, la magia y el horror son efectos a nivel personal.

Tiradas en la "Tabla de resistencia"

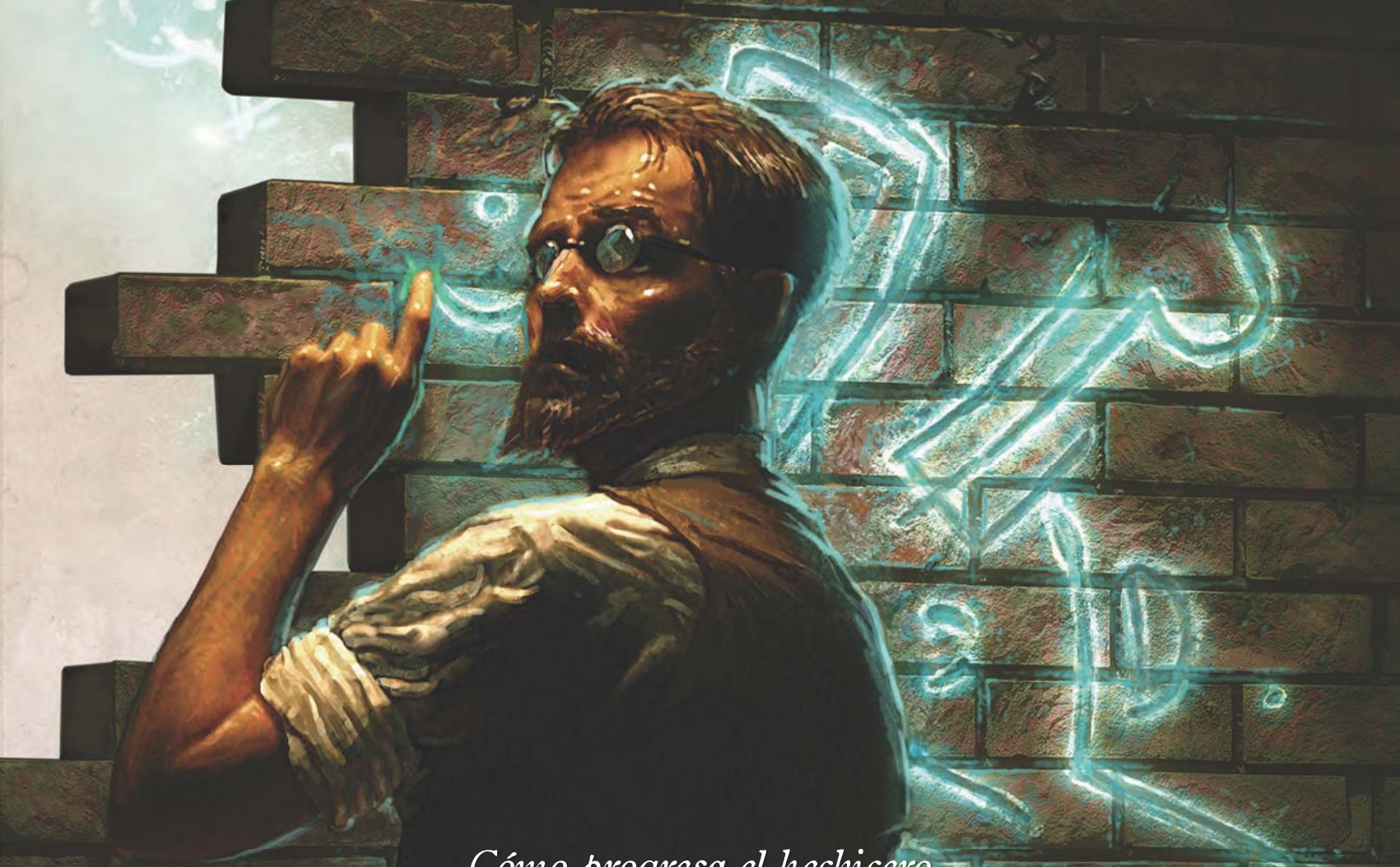
Muchos hechizos requieren enfrentar los puntos de magia del realizador contra los del objetivo en la "Tabla de resistencia". A falta de otras instrucciones, réstale primero al brujo el coste en puntos de magia del hechizo y, después, enfrenta sus puntos de magia restantes contra los del objetivo. Para afectar a la víctima, el hechicero debe tener antes éxito en ese enfrentamiento.

Evidencias de la realización de hechizos

Aunque el daño causado por un hechizo probablemente resulte obvio, una prueba visible de que uno se está realizando puede no ser tan clara. En caso de serlo, un observador podría ver cómo el realizador hace un movimiento peculiar con la mano o el cuerpo o, incluso, detectar que tiene en su poder un objeto inusual o un ingrediente necesario. Dado que estos efectos irán dotando de un tono particular a la magia de los Mitos, se recomienda al guardián que los modere. Aunque, si así lo prefiere, puede describirlos de forma más llamativa, como horrorosos rugidos del más allá, lluvias de fuego, líneas de fuerza eléctrica, aparición de nimbos pálidos, aureolas de colores o ráfagas de viento, reacciones coléricas, aire ionizado, sensaciones de pinchazo, peste a azufre, aullidos o siseos de animales, voces murmurantes, gemidos alarmantes o cualquier otra cosa que crea conveniente.

"Una tarde tuvo lugar una discusión acerca de posibles curvaturas caprichosas en el espacio, y de teóricos puntos de acercamiento, o incluso contacto, entre nuestra parte del cosmos y [...] tan fabulosamente remotas como las provisionalmente concebibles unidades cósmicas más allá del completo continuo espacio-tiempo einsteiniano."

—*"Los sueños de la casa de la bruja"*, por **H. P. Lovecraft.**



Cómo progresa el hechicero

Aunque a los investigadores no les sucede lo mismo, algunos hechiceros y sectarios disponen de mucho Poder, pero ¿de dónde proviene? Las siguientes ideas están pensadas, en mayor medida, para racionalizar algunos personajes no jugadores.

Cuando aumenta el POD, también lo hace la característica COR (que equivale siempre a POD x 5), pero no los puntos de Cordura.

Cuando un personaje tiene éxito al realizar un hechizo que requiere un enfrentamiento de puntos de magia o de POD en la "Tabla de resistencia", existe la posibilidad de que su POD aumente por medio de este "ejercicio". Se resta el POD del personaje de 21 y se multiplica la diferencia x 5. El producto resultante equivale al porcentaje que tiene de incrementar su POD en 1D3 puntos. Para recibir el incremento, debe lanzar 1D100 y obtener un resultado igual o inferior a ese porcentaje.

Como premio por un resultado de 01 en cualquier tirada de Suerte, también puede decirse que se ha ejercitado el POD. Se resta el POD del personaje de 21 y se multiplica la diferencia x 5. El producto resultante equivale al porcentaje que tiene de incrementar su POD en 1D3 puntos. Para recibir el incremento, debe lanzar 1D100 y obtener un resultado igual o inferior a ese porcentaje.

Los individuos crueles y voluntariosos se comportan de forma extraña. Al crear un personaje, pueden canjearse 10 puntos de Cordura por 1 punto de POD. Sin embargo, cada vez que se hace esto, también hay que restar 10 a la Cordura máxima. Este procedimiento puede repetirse hasta que los puntos de Cordura llegan a 9 o menos, momento en el que el instinto de conservación toma el control. Según estime conveniente el guardián, este procedimiento podría costar más de 10 puntos de Cordura por cada punto de POD.

Un personaje puede ser capaz de hacer un sacrificio o una ofrenda a los primigenios o los dioses exteriores a cambio de POD, aunque tal razonamiento se deja al criterio del guardián. Una experiencia de ese tipo podría incrementar también su puntuación en Mitos de Cthulhu y causarle una pérdida de Cordura adicional a la de comunicarse con la entidad.

Principales libros de los Mitos

Esta sección está dedicada a las obras escritas por la humanidad que describen alguna parte de los Mitos de Cthulhu. Algunas de estas informaciones las conocen de manera común bibliófilos, historiadores y otros relacionados con el mercado del libro.



De Vermis Mysteriis y Cultes des Gules

Existen muchas otras versiones de ellas, así como libros de los Mitos de menor importancia o cuadernos, diarios y cartas de carácter accesorio. Los títulos precedidos de un punto indican versiones diferentes de un mismo original. Para tres de estos libros se dan dos fechas, la segunda de las cuales corresponde a la que se atribuye al libro en el relato en que se menciona. El número de ejemplares, en caso de que aparezca, refleja aquellos que forman parte de colecciones públicas o privadas, aunque es probable que existan otros distintos.

Las dimensiones que se dan se corresponden con las tradicionales, ya que las actuales a menudo varían dependiendo del ejemplar. El formato de *folio* va de los 32 × 51 a los 25 × 38 cm. El *cuarto* varía entre 25 × 32 y 19 × 25 cm y el *octavo* entre 16 × 25 y 13 × 19 cm.

Cada apartado incluye el título, seguido de la lengua en que se encuentra la edición, el autor o el traductor y la fecha de realización o publicación (algunas de las fechas son mera conjetura). A continuación vienen unas notas descriptivas. Concluyendo cada apartado se encuentran la *pérdida de Cordura* por hojear y leer el libro, así como el *plus* al *conocimiento* (número de percentiles que se añaden a Mitos de Cthulhu) que supone su comprensión. Después, aparecen anotados los hechizos con mayor probabilidad de estar incluidos en el libro, aunque el guardián es libre de añadir los que desee a esas listas. El concepto de "multiplicador de hechizos" que aparecía en anteriores ediciones ha dejado de utilizarse.

Estos resúmenes incluyen también la cantidad media de semanas de estudio que requiere cada libro para poder comprenderlo. Ten en cuenta las habilidades particulares y la ocupación del lector a la hora de emplear estos números, y utilízalos como indicadores de la dificultad de un libro comparado con otro. Cada investigador estudiará y comprenderá un libro en una proporción diferente.

AL-AZIF: consultar *The Necronomicon*.

AZATHOTH AND OTHERS ***(Azathoth y otros): en inglés, por Edward Derby Pickman, 1919***. Antología de las obras más tempranas del poeta natural de Arkham. Publicado en Boston en formato de edición de bolsillo (9 × 13 cm) y forrado en negro. Se imprimieron y vendieron unos 1.400 ejemplares. *Pérdida de Cordura 1/1D4, +4 a Mitos de Cthulhu, 1 semana*. Sin hechizos.

BOOK OF DZYAN ***(Libro de Dzyan): en inglés, autor y traductor desconocidos, de un reputado antiguo origen***. Su autoría se atribuyó durante mucho tiempo a la teósofa Helena Blavarsky, aunque nunca se ha encontrado un ejemplar que lo verifique. Se dice que es una traducción de unos manuscritos originales de la Atlántida. También conocido como "Stanzas of Dzyan" (*Las estrofas de Dzyan*). Varios fragmentos de esta obra se han traducido como "The Secret Doctrine" (*La doctrina secreta*), que no incluye hechizos u otras informaciones de los Mitos. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +9 a Mitos de Cthulhu, 14 semanas*. Hechizos: Invocar al caminante inadvertido (Convocar/Atar a un vagabundo dimensional), Invocar a un espíritu de los vientos (Convocar/Atar a un byakhee), Invocar a un hijo de los bosques (Convocar/Atar a un retoño oscuro), Visión onírica (Contactar con Cthulhu).

Book of Eibon *(El libro de Eibon)*

A continuación, aparecen tres versiones diferentes:

- ***LIBER IVONIS:*** *en latín, traducido por Caius Phillipus Faber, s. IX d. C.* Aunque se dice que el original fue obra del hechicero hiperbóreo Eibon, jamás se ha encontrado versión alguna anterior a la latina que pueda confirmarlo. Nunca llegó a imprimirse, pero se han catalogado un total de seis versiones manuscritas encuadernadas, como parte de las colecciones de varias bibliotecas. *Pérdida de Cordura 1D4/2D4, +13 a Mitos de Cthulhu, 36 semanas*. Hechizos: Ajar un miembro, Contactar con Kthulhut (Cthulhu), Contactar con una semilla informe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contactar con Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contactar con Zhothaqquah (Tsathoggua), Crear barrera de Naach-Tith, Crear niebla de Releh, Crear portal,

Desviar el daño, Encantar brasero, Encantar cuchillo, Llamar/Expulsar a Azathoth, Llamar/Expulsar a Rlim Shaikorth, Levitar, Rueda de niebla de Eibon, Signo de conjuración.

- ***LIVRE D'IVON:*** *en francés, traducido por Gaspard du Nord, aprox. s. XIII d. C.* Manuscrito encuadernado del que se sabe existen trece ejemplares, parciales o completos. *Pérdida de Cordura 1D4/2D4, +12 a Mitos de Cthulhu, 36 semanas*. Hechizos: los mismos que para el *Liber Ivonis*.

- ***BOOK OF EIBON:*** *en inglés, traductor desconocido, aprox. s. XV d. C.* Una traducción incompleta y repleta de errores. Se conocen un total de dieciocho ejemplares en diversas manos. *Pérdida de Cordura 1D4/2D4, +11 a Mitos de Cthulhu, 32 semanas*. Hechizos: los mismos que para el *Liber Ivonis* con la excepción de Crear barrera de Naach-Tith, Desviar el daño, Llamar/Expulsar a Rlim Shaikorth y Signo de conjuración, que no se encuentran en esta versión.

CELAENO FRAGMENTS ***(Fragmentos de Celeno):*** *manuscrito hológrafo en inglés por el Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938)*. Solo se conoce un ejemplar que fue depositado en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic poco antes de que el autor desapareciera de forma misteriosa. *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +9 a Mitos de Cthulhu, 15 semanas*. Hechizos: Convocar/Atar a un byakhee, Encantar silbato, Fabricar hidromiel espacial, Llamar a Cthugha, Símbolo arcano.

Chaat aquadingen

A continuación aparecen dos versiones diferentes:

- ***CHAAT AQUADINGEN:*** *en latín, autor desconocido, aprox. s. XI o XII*. Un estudio exhaustivo acerca de los profundos. Existen tres ejemplares de la versión latina, todos ellos forrados de piel humana que, según se dice, comienza a sudar cada vez que desciende la humedad. Uno de los ejemplares se encuentra en el Museo Británico, mientras que los otros dos pertenecen a colecciones privadas, también británicas. *Pérdida de Cordura 1D8/2D8, +13 a Mitos de Cthulhu, 46 semanas*. Hechizos: Canto fúnebre de Nyhargo (se trata de una modificación del hechizo invertido de Resurrección que se usa para destruir a los resucitados), Convocar a La Negrura (de Yibb-Tstll), Hablar con los hijos del dios (Contactar con una semilla estelar de Cthulhu), Hablar con los hijos del mar (Contactar con un profundo), Hablar con la Madre Hidra, Hablar con el Padre Dagón, Sueños del Ahogador (Contactar con Yibb-Tstll), Sueños del dios (Cthulhu), Sueños de Zattoqua (Tsathoggua), Traer a aquel que es grande (Llamar/Expulsar a Bugg-Shash).

- ***CHAAT AQUADINGEN:*** *en inglés medieval, autor y traductor desconocidos, aprox. s. XIV d. C.* Un estudio exhaustivo de los profundos, pero una traducción incompleta y llena de errores. Un único manuscrito encuadernado se conserva en el Museo Británico. *Pérdida de Cordura 1D4/2D4, +6 a Mitos de Cthulhu, 29 semanas*. Hechizos: Hablar con los hijos del dios (Contactar con una semilla estelar de Cthulhu), Hablar con los hijos del mar (Contactar con un profundo), Hablar con la Madre Hidra, Hablar con el Padre Dagón, Sueños del Ahogador (Contactar con Yibb-Tstll), Sueños del dios (Cthulhu), Traer a aquel que es grande (Llamar/Expulsar a Bugg-Shash).

CTHULHU IN THE NECRONOMICON (Cthulhu en el Necronomicón): *en inglés, por el profesor Laban Shrewsbury, 1915 (1938)*. Anotaciones a mano para un libro en proyecto. Depositadas en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic poco antes de que el autor desapareciera de forma misteriosa. Habla del poder de Cthulhu para afectar a los sueños de los hombres, y advierte acerca de la existencia de una secta a escala mundial dedicada a preparar el regreso de la criatura. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +6 a Mitos de Cthulhu, 14 semanas*. Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con un profundo, Símbolo arcano.

CULTES DES GOULES ***(Cultos de los gules):*** *en francés, por François-Honore Balfour, conde d'Erlette, ¿1702?* Publicado en 1703 en Francia (¿París?) en formato de cuarto. La Iglesia denunció el hecho de inmediato. Cataloga información acerca de una gran secta que practica la nigromancia, la necrofagia y la necrofilia en París. Se sabe de la existencia de catorce ejemplares, siendo uno de 1906 el que más recientemente ha hecho su aparición. *Pérdida de Cordura 1D4/1D10, +12 a Mitos de Cthulhu, 22 semanas*. Hechizos: Atadura negra, Consunción, Contactar con un gul, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un retoño oscuro, Llamar/Expulsar a Nyogtha, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Resurrección, Signo de conjuración.

DE VERMIIS MYSTERIIS ***(Misterios del gusano):*** *en latín, por Ludwig Prinn, 1542*. Edición en formato de folio forrada de cuero negro e impresa ese mismo año en Colonia, Alemania. Censurado por la Iglesia. Quince ejemplares han sobrevivido. Describe en parte el mundo árabe y las cosas sobrenaturales que suceden en él. *Pérdida de Cordura 1D6/2D6, +12 a Mitos de Cthulhu, 48 semanas*. Hechizos: Contactar con Byatis, Contactar con Yig, Convocar a un fantasma, Crear ventana de observación, Crear zombi, Cruz ansada de Prinn, Fabricar droga de Liao (Droga plutónica, un hechizo que se cree descono-

cido), Invocar demonio (Convocar/Atar a un byakhee), Invocar al hijo de la cabra (Convocar/Atar a un retoño oscuro), Invocar sirviente invisible (Convocar/Atar a un vampiro estelar), Signo de conjuración, Transferencia del espíritu (Transferencia de mente).

ELTDOWN SHARDS ***(Arcillas de Eltdown): en inglés, por el reverendo Arthur Brooke Winter-Hall, 1912***. Traducción un tanto cuestionable de unos misteriosos jeroglíficos encontrados en fragmentos de arcilla al sur de Inglaterra. Habla de unos seres capaces de intercambiar su mente con otros a lo largo del espacio y el tiempo. *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +11 a Mitos de Cthulhu, 6 semanas*. Hechizo: Contactar con un yithiano.

G'HARNE FRAGMENTS ***(Fragmentos de G'harne): en inglés, por sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931)***. Estudio erudito y traducción de unos fragmentos inscritos con unos curiosos dibujos circulares. Describe la ciudad de G'harne en gran detalle e incluye su localización. Los fragmentos fueron descubiertos por Windrop en el África septentrional. La edición original tuvo una tirada de 958 ejemplares y se imprimió a expensas del autor en un humilde formato de dieciseisavo (11 × 15). *Pérdida de Cordura 1D6/1D10, +10 a Mitos de Cthulhu, 12 semanas*. Hechizos: Contactar con un antiguo, Contactar con un chthonian, Contactar con Shudde M'ell, Signo rojo de Shudde M'ell.

THE KING IN YELLOW ***(El Rey de amarillo): en inglés, traductor desconocido, aprox. 1895***. Al parecer, el original estaba escrito en francés, pero la edición fue secuestrada y destruida por la Tercera República justo tras su publicación. La edición inglesa es un fino volumen negro en formato de octavo en cuya cubierta aparece realzado un gran Signo amarillo (ver por primera vez el Signo amarillo cuesta 0/1D6 puntos de Cordura). El texto es una ambigua y onírica representación teatral que conduce al público a la locura. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6 + 1, +5 a Mitos de Cthulhu, 1 semana*. Hechizos: Ninguno.



The King in yellow

LIBER IVONIS, LIVRE D'IVON: consultar *Book of Eibon*.

MESSA DI REQUIEM PER SHUGGAY ***(Misa de réquiem por Shuggay): en italiano, por Benvenuto Chieti Brodghera, 1768***. Una ópera (música y letra) jamás publicada y que, según se cree, solo se ha puesto en escena en una ocasión. Trata de la violación, el incesto y otras formas de degradación. Los músicos entendidos afirman que algunos de sus fragmentos son imposibles de interpretar musicalmente. Se conservan ejemplares en el Museo Británico, la Bibliothéque Nationale de París y, probablemente, en la Colección Z del Vaticano. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +4 a Mitos de Cthulhu, 2 semanas*. Hechizos: si la obra se representa con coro y orquesta completos, el hechizo Llamar a Azathoth se realiza a mitad del tercer acto.

MONSTRES AND THEIR KYNDE ***(Los monstruos y su ralea): en inglés, autor desconocido, s. XVI d. C.*** Solo ha existido una versión en formato de folio de este manuscrito y la robaron del Museo Británico en 1898. Los rumores acerca de otros ejemplares continúan hoy en día, pero nadie ha verificado su existencia. Incluye una mezcla de temas extraídos de *El Necronomicón*, *El libro de Eibon* y otros. Trata acerca de muchas entidades, incluyendo a Cthulhu, Yog-Sothoth y Lloigor, el gemelo de Zhar. *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +8 a Mitos de Cthulhu, 36 semanas*. Hechizos: Encantar altar (libro), Encantar filo (cuchillo), Encantar flautas (silbato), Subyugar a una bestia de la noche (Convocar/Atar a un horrendo cazador), Subyugar a un caminante estelar (Convocar/Atar a un vagabundo dimensional), Subyugar al que no tiene cara (Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche), Subyugar a un demonio del hielo (Convocar/Atar a un byakhee), Subyugar a un sirviente invisible (Convocar/Atar a un vampiro estelar).

Nameless cults *(Cultos inconfesables)*

A continuación, aparecen tres versiones diferentes:

- ***UNAUSPRECHLICHEN KULTEN:*** *en alemán, por Friedrich Willhelm von Junzt, 1839*. Volumen en formato de cuarto impreso probablemente en Hamburgo. Este libro, largo tiempo conocido como *"Black Book" (El libro negro)*, cuenta los contactos del propio Von Junzt con varias sectas y sociedades secretas. Se rumorea que existen otras ediciones y se sabe que se conservan seis ejemplares en bibliotecas importantes de Europa y América. La edición original ostenta un horrendo grabado de Gunther Hasse. *Pérdida de Cordura 1D8/2D8, +15 a Mitos de Cthulhu, 52 semanas*. Hechizos: Acercarse a un hermano (Contactar con un gul), Atraer la atención de aquel que es grande (Contactar con Padre Dagón), Contactar con los hijos de las profundidades (Contactar con un profundo), Crear barrera de Naach-Tith, Dirigirse a Zhar (Contactar con Zhar), Invocar a aquel que no debería existir (Llamar/Expulsar a Nyogtha), Invocar a Cyaegha (Llamar/Expulsar a Cyaegha), Invocar a la diosa del bosque (Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath), Invocar al Hombre Astado (Contactar con Nyarlathotep), Invocar al Sol (Llamar/Expulsar a Azathoth), Llamar a un diablo del éter (Contactar con un mi-go), Revivificar (Resurrección), Subyugar a los árboles (Convocar/Atar a un retoño oscuro), Subyugar al

Desconocido (Llamar/Expulsar a Ghatanothoa), Subyugar a los espíritus del aire (Convocar/Atar a un byakhee).

- ***NAMELESS CULTS:*** *en inglés, traductor desconocido, publicado en 1845*. Una traducción no autorizada, publicada por Bridewell de Inglaterra (probablemente Londres) en formato de octavo. Un mínimo de veinte ejemplares se conservan en varias colecciones. *Pérdida de Cordura 1D8/2D8, +12 a Mitos de Cthulhu, 48 semanas*. Hechizos: los mismos que para el *Unausprechlichen Kulten*, pero muchas de estas versiones de los hechizos son incompletas o defectuosas. Para encontrar una versión que funcione de un hechizo concreto, hay que obtener en 1D100 un resultado igual o inferior al POD × 2 del personaje.

- ***NAMELESS CULTS:*** *en inglés, traductor desconocido, publicado en 1909*. Una versión expurgada del texto de Bridewell, que fue publicada por Golden Goblin Press, en Nueva York. Contiene únicamente las descripciones de los hechizos, no los rituales completos que aparecían en anteriores ediciones. Si se busca, esta edición puede encontrarse en tiendas de libros de segunda mano. *Pérdida de Cordura 1D8/2D8, +9 a Mitos de Cthulhu, 30 semanas*. Hechizos: ninguno.

The Necronomicon *(El Necronomicón)*

A continuación, aparecen cinco versiones diferentes:

- ***AL-AZIF:*** *en árabe, por Abdul al-Hazrad (Abd al-Azrad), aprox. 730 d. C.* Se desconoce cómo era el original, pero numerosas versiones manuscritas circularon entre los eruditos medievales. Ya en el s. XII se hacía referencia a esta edición como perdida. Se trata de un inmenso compendio que toca casi cualquier aspecto de los Mitos, y una referencia válida en muchos aspectos, incluyendo cartas y mapas estelares. *Pérdida de Cordura 1D10/2D10, +18 a Mitos de Cthulhu, 68 semanas*. Hechizos: Consunción, Contactar con un gul, Contactar con un habitante de la arena, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, Convocar/Atar a un vampiro de fuego, Dominar, Llamar/Expulsar a Azathoth, Llamar/Expulsar a Cthugha, Llamar/Expulsar a Nyogtha, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth, Maldición de Azathoth, Polvo de Ibn-Ghazi, Polvo de Suleimán, Resurrección, Signo de conjuración, Símbolo arcano.

- ***NECRONOMICON:*** *en griego, traducido por Theodorus Philetas, aprox. 950 d. C.* Se desconoce la existencia de primeras copias manuscritas. Una pequeña tirada impresa en Italia (¿Florencia?) fue censurada por la Iglesia (esta carecía de dibujos, mapas y cartas). El último ejemplar conocido ardió en Salem en 1692. *Pérdida de Cordura 1D10/2D10, +17 a Mitos de Cthulhu, 68 semanas*. Hechizos: los mismos que para el Al-Azif.

- ***NECRONOMICON:*** *en latín, traducción de Olaus Wormius, 1228 d. C.* Circuló primero en forma manuscrita en Alemania (finales del s. XV) en formato de folio en Letra Gótica. A principios del s. XVII se publicó en España una edición casi idéntica. Se sabe que se conservan una copia de la primera y cuatro de la segunda. *Pérdida de Cordura 1D10/2D10, +16 a Mitos de Cthulhu, 66 semanas*. Hechizos: los mismos que para el *Al-Azif*.

- ***NECRONOMICON:*** *en inglés, traducción del Dr. John Dee, 1586*. Una versión exacta pero expurgada de la traducción griega. Jamás se imprimió y solamente existe en forma de manuscrito encuadernado. Se conservan tres ejemplares casi completos. *Pérdida de Cordura 1D10/2D10, +15 a Mitos de Cthulhu, 50 semanas*. Hechizos: Consultar al espíritu de la tierra (Contactar con Nyarlathotep), Consultar al servidor oscuro (Contactar con un gul), Dominar, Invocar al Ángel Yazrael (Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth), Invocar al señor del abismo (Llamar/Expulsar a Nyogtha), Polvo de Ibn-Ghazi, Polvo de Suleimán, Signo de conjuración, Subyugar al Ángel Dilyah (Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses).

- **SUSSEX MANUSCRIPT** ***(El manuscrito de Sussex):*** *en inglés, traducido por el barón Frederic, 1595*. Una traducción confusa e incompleta del *Necronomicon* latino, impresa en Sussex, Inglaterra, en formato de octavo. Conocido apropiadamente como *"Cultus maleficarum" (El culto de los maleficios). Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +7 a Mitos de Cthulhu, 36 semanas*. Hechizos: los mismos que para el *Al-Azif*, pero es posible que resulten peligrosamente defectuosos en cuanto a su forma e intención.

PEOPLE OF THE MONOLITH ***(El pueblo del monolito): en inglés, por Justin Geoffrey, 1926.*** Una antología de poemas, en dimensiones de 10 × 17 cm, encuadernada con tapas de color rojo oscuro y editada por Erebus Press, Mommouth, Illinois, con una tirada de 1200 ejemplares. El poema que le da título está reconocido como la obra maestra de Geoffrey. *Pérdida de Cordura 1/1D3, +3 a Mitos de Cthulhu, 1 semana*. Hechizos: ninguno.



PNAKOTIC MANUSCRIPTS ***(Manuscritos pnakóticos): en inglés, autor y traductor desconocidos, s. XV***. En Europa y América se encuentran catalogadas cinco versiones encuadernadas y manuscritas de este libro. El supuesto volumen precursor, la *Pnakótica*, estaba escrito en griego clásico y puede trazar sus orígenes hasta los crinoideos anteriores a la aparición del hombre que sembraron la vida en la Tierra. *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +10 a Mitos de Cthulhu, 45 semanas*. Hechizo: Contactar con un Alado (Contactar con un antiguo).

PONAPE SCRIPTURE ***(Escritura de Ponapé): en inglés, por el capitán Abner Ezequiel Hoag, 1734***. Publicada con carácter póstumo en Boston en 1795, en formato de dieciseisavo (10 × 17 cm), pero inferior en exactitud e integridad al manuscrito de Hoag del que, se supone, aún existe algún ejemplar. Relata detalles de una secta de isleños de los mares del Sur que adoraban a los profundos y se entrecruzaban con ellos. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +5 a Mitos de Cthulhu, 10 semanas*. Hechizos: la versión impresa no incluye ninguno, pero la original contiene Contactar con Madre Hidra, Contactar con un profundo, Contactar con Padre Dagón.

REVELATIONS OF GLAAKI ***(Revelaciones de Glaaki): en inglés, por varios autores, 1842-1865***. Nueve volúmenes en formato de folio se publicaron para suscripción, el último en 1865, aunque se dice que, desde ese momento, otros tres se han compuesto y distribuido de forma privada. Ejemplares de los nueve volúmenes originales en formato de folio se conservan en bibliotecas importantes. Cada uno de ellos está escrito por un sectario diferente que trata aspectos, también diferentes, de Glaaki, de las entidades asociadas a él y de otras sectas. Parece ser que esta versión del texto resultó expurgada, pero mucha de la información se conserva.



La variedad de hechizos aporta una buena idea acerca de los contenidos generales. *Pérdida de Cordura 1D6/2D6, +15 a Mitos de Cthulhu, 32 semanas*. Hechizos: Canto fúnebre de Nyhargo, Contactar con Byatis, Contactar con los cristalizadores de sueños, Contactar con Eihort, Contactar con Glaaki, Contactar con M'nagalah, Convocar/Atar a un ser de Xiclotl, Llamar/Expulsar a Azathoth, Llamar/Expulsar a Daoloth, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath.

R'LYEH TEXT ***(El texto de R'lyeh): en chino, autor desconocido, aprox. 300 a. C.*** Las tabletas de arcilla originales fueron supuestamente destruidas, pero se dice que existen copias en pergamino y traducciones recientes al inglés y al alemán. Al parecer, el texto concierne a Dagón, Hidra, la semilla estelar, Zoth-Ommog, Ghatanothoa y Cthulhu, y habla del hundimiento de Mu y de R'lyeh. *Pérdida de Cordura 1D8/2D8, +15 a Mitos de Cthulhu, 54 semanas*. Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con Madre Hidra, Contactar con Padre Dagón, Contactar con un profundo, Garra de Cthulhu, Llamar a Cyaegha, Maldición de la piedra, Ola de olvido.

SEVEN CRYPTICAL BOOKS OF HSAN ***(Los siete libros crípticos de Hsan): en chino, por Hsan el Mayor, aprox. s. II a. C.*** Siete pergaminos, cada uno de ellos sobre un tema distinto. Se dice que existe una traducción al inglés llamada *"Seven Cryptical Books of Earth" (Los siete libros crípticos de la Tierra)*. Estos pergaminos tratan acerca de elementos de los Mitos de particular importancia para los que viven en el "Imperio Medio" (China). *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +8 a Mitos de Cthulhu, 40 semanas*. Hechizos: Atraer a un espíritu (Convocar/Atar a un byakhee), Contactar con un gul, Contactar con un perro de Tíndalos, Invocar a un espíritu de la tierra (Contactar con un chthonian), Puerta hacia Kadath (un portal hacia Kadath), Restaurar la vida (Resurrección).

THAUMATURGICAL PRODIGIES IN THE NEW ENGLAND CANAAN ***(Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra): en inglés, por el Reverendo Ward Phillips, ¿1788?*** Publicado en dos ediciones, la segunda en Boston en 1801. Un rudimentario octavo americano en imitación de cuero negro. El interior de ambas ediciones es el mismo, salvo por cambios en la imprenta, el lugar de impresión y la fecha de edición. Puede encontrarse con facilidad en las bibliotecas importantes y en las sociedades históricas de Nueva Inglaterra. Describe las blasfemias propias de brujas, brujos, chamanes y otros practicantes del mal de la Era Colonial. Detalla los acontecimientos que tuvieron lugar en el bosque de Billington y sus alrededores. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +4 a Mitos de Cthulhu, 8 semanas*. Hechizos: ninguno, pero existen anotaciones en el ejemplar particular del reverendo que revelan los siguientes: Contactar con Narlato



(Nyarlathotep), Contactar con Sadogowah (Tsathoggua), Contactar con Yogge Sothyothe (Yog-Sothoth), Llamar/Expulsar Ithaka (Ithaqua), Símbolo arcano.

TRUE MAGIC ***(Magia auténtica): en inglés, por Theophilus Wenn, s. XVII***. Un pequeño y desmenuzado manuscrito encuadernado a mano que, sin embargo, puede calificarse como una verdadera enciclopedia acerca del saber del Maligno. *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +6 a Mitos de Cthulhu, 24 semanas*. Hechizos: Hablar con el Oscuro (Contactar con Nyogtha), Invocar a un alado (Convocar/Atar a un byakhee), Invocar a un espíritu del aire (Convocar/Atar a un vampiro estelar), Invocar al Uno (Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses).

UNAUSSPRECHLICHEN KULTEN: Consultar *Nameless cults*.

ZANTHU TABLETS ***(Las tabletas de Zanthu): en inglés, por el profesor Harold Hadley Copeland, 1916***. Un folleto que lleva por subtítulo *"A Conjectural Translation" (Una traducción conjetural)* con una tirada de 400 ejemplares. Traduce las inscripciones grabadas sobre unas tabletas de jade que trajeron unos pescadores desde el océano Pacífico. El autor afirma que las inscripciones son naacal hierático, la alta lengua de la antigua Mu. El folleto describe la adoración de Ghatanothoa, Shub-Niggurath y Cthulhu. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +3 a Mitos de Cthulhu, 8 semanas*. Hechizos: el texto está expurgado en parte y no contiene hechizos. Las tabletas muanas originales incluyen: Contactar con Cthulhu, Contactar con Ghatanothoa, Contactar con Lloigor (el dios), Contactar con un yuggya (servidores de Ythogtha y Zoth-Ommog, también llamados yuggs), Contactar con Zoth-Ommog.

MÁS LIBROS DE LOS MITOS I

Folio..... 124

Título	Lengua, fecha	Autor	Semanas	Pérdida COR	Plus	Relato/autor
Alma en caos	inglés	Edgar Gordon	7	1D2/1D4	+4	"El demonio oscuro", Bloch
Ángel descarnado de la noche, el	inglés	Edgar Gordon	4	1/1D3	+1	"El demonio oscuro", Bloch
Cábala de Saboth, la	griego, 1686	desconocido	16	1D3/1D6	+3	"El maniquí", Bloch
Canción de Yste, la	griego	Familia Dirka	11	1D3/1D6	+5	"El abismo", Lowndes
Cánticos de Dhol	birmano	desconocido	62	1D6/2D6	+10	"Horror en el museo", Lovecraft y Heald
Cánticos de Dhol	alemán	Heinrich Zimmerman	17	1D4/1D8	+7	"Horror en el museo", Lovecraft y Heald
Cánticos de Yuggya	inglés	desconocido	11	1D3/1D6	+4	"Surgido de los tiempos", Carter
Chronike von Nath	alemán	Rudolf Yergler	22	1D4/1D8	+6	"La música de las estrellas", Rimel
Confesiones de Clithanus, el monje loco	latín, c. 900	Clithanus	29	1D6/2D6	+9	"La desaparición de Eric Holm", Derleth
Cuarto libro de D'harsis, el	inglés	D'harsis	42	1D6/2D6	+11	"Reloj de sueños", Lumley
Daemonolatreia	inglés, 1595	Remigius	28	1D4/1D8	+8	"El ceremonial", Lovecraft
De maléfica hechicería practicada en N. Inglaterra	inglés, c. 1600	desconocido	9	1D3/1D6	+4	"El que acecha en el umbral", Lovecraft y Derleth
Dios negro de la locura, el	inglés, años 30	Amadaeus Carson	7	1D3/1D6	+4	"El horror de Salem", Kuttner
El que socava allá abajo	inglés, 1936	Georg Reuter	2	1/1D3	+3	"El terror de las profundidades", Leiber
En lugares oprimidos	inglés	Hartrack	3	1D3/1D6	+5	"El reloj de De Marigny", Lumley
Ética de Ygor	latín	desconocido	13	1D3/1D6	+4	"El gran espacio blanco", Cooper
Fischbuch	alemán, 1598	Konrad von Gerner	8	1D2/1D4	+3	"Nombre y número", Lumley
Fundación oculta, la	inglés, c. 1980	J. C. Wassermann	16	1D3/1D6	+5	"La casa del sapo", Tierney
Ghorl Nigral	naacal muano	Zakuba	46	1D8/2D8	+14	"Zoth-Ommog", Carter
Hydrophinnae	latín	Gantley	7	1/1D4	+3	"El acuario", Jacobi
Invocaciones de Dagón, las	inglés	Asaph Waite	16	1D4/1D8	+9	"El rastro de Cthulhu", Derleth
Leyendas de Liqualia	inglés	Oswald	9	1D2/1D4	+4	"El reloj de De Marigny", Lumley
Liber damnatus damnatiorum	inglés, 1697	Janus Aquaticus	34	1D4/1D8	+10	"La casa del sapo", Tierney
Libro de Iod, el	antigua lengua	desconocido	51	1D6/2D6	+12	"Las campanas del horror", Kuttner
Libro de Iod	traducc. inglés	Johann Negus	10	1D3/1D6	+4	"Las campanas del horror", Kuttner
Libro de Skelos	aklo	desconocido	54	1D6/2D6	+10	"Conan el bucanero", Carter y deCamp
Libro negro, el	latín	Alsophocus	37	1D6/2D6	+10	"El Libro negro de Alsophocus", Lovecraft y Barnes
Libro negro del cráneo, el	griego	Jcak Igguratian	29	1D4/1D8	+6	"Las siete ciudades de oro", Burnham
Libro verde, el	inglés	desconocido	50	1D8/2D8	+13	"El pueblo blanco", Machen
Llave de Naacal, la	inglés	Churchward	2	1/1D2	+1	"Los pescadores de allá afuera", Carter
Los que velan en silencio	inglés	Halpin Chalmers	10	1D2/1D4	+4	"Los perros de Tíndalos", Long
Los que vigilan desde el otro lado	inglés, años 90	Nayland Colum	2	1D2/1D4	+3	"El guardián de la llave", Derleth

MÁS LIBROS DE LOS MITOS II

Folio..... 125

Título	Lengua, fecha	Autor	Semanas	Pérdida COR	Plus	Relato/autor
Necrolatría	alemán, 1702	Ivor Gorstadt	20	1D6/2D6	+12	"Sueños de R'lyeh", Carter
Magia y las artes negras, la	inglés	Kane	12	1D3/1D6	+5	"El azote de B'moth", Russell
Maravillas de la naturaleza	inglés	Morryster	11	1D2/1D4	+3	"El ceremonial", Lovecraft
Misterios secretos de Asia, con Comentario sobre Ghorl Nigral	alemán, 1897	Gottfried Mulder	16	1D4/1D8	+7	"Zoth-Ommog", Carter
Mitología polinesia, con nota acerca del ciclo de leyendas de Cthulhu	inglés, 1906	Harold H. Copeland	8	1/1D3	+3	"Zoth-Ommog", Carter
Moradores de las profundidades, los	francés	Gaston Le Fé	12	1D4/1D8	+8	"El acuario", Jacobi
Narración de Johansen	inglés	Gustaf Johansen	6	1D3/1D6	+4	"La llamada de Cthulhu", Lovecraft
Othuum omnicia	latín	desconocido	12	1D2/1D4	+3	"El último rito", Lumley
Pacífico prehistórico a la luz de la escritura de Ponapé, el	inglés, 1911	Harold H. Copeland	7	1D2/1D4	+4	"Zoth-Ommog", Carter
Papiros de Ilarnek, los	inglés	desconocido	15	1D4/1D8	+6	"La maldición que cayó sobre Sarnath", Lovecraft
Papiros de Mum-Rath	latín	Ibn Shoddathua	10	1D3/1D6	+4	"El horror de la feria", Lumley
Pasamos de vista	inglés, 1964	Roland Franklyn	1	1D3/1D6	+4	"Los párrafos Franklyn", Campbell
Pergaminos de Pnom, los	hiperbóreo	Pnom	31	1D6/2D6	+11	"La venida del gusano blanco", Smith
Prehistoria en el Pacífico: investigación preliminar	inglés, 1902	Harold H Copeland	4	1/1D2	+1	"Zoth-Ommog", Carter
Reflexiones	inglés	Ibn Schacabao	27	1D4/1D8	+8	"El ceremonial", Lovecraft
Revelaciones cthónicas	laosiano	Thanang Phram	18	1D4/1D8	+7	"Donde Yidhra camina", DeBill
Revelaciones de Hali, las	inglés, 1913	E. S. Bayrolles	5	1D2/1D4	+4	"Un habitante de Carcosa", Bierce
Retazos de imperios perdidos	alemán, 1809	Otto Dostmann	5	1/1D3	+2	"La piedra negra", Howard
Ritos negros	atlante	Lureh-Keraphf	41	1D6/2D6	+11	"El suicida en el estudio", Bloch
Rituales sarracenos	inglés, s. XIX	Clérigo X	6	1/1D3	+3	"El señor de los gusanos", Lumley
Rituales toscanos	italiano	desconocido	3	1/1D3	+2	"¿Qué dios oscuro?", Lumley
Rituales yhe	egipcio	Niggoum-Zhog	14	1D4/1D8	+4	"La cosa del pozo", Carter
Saducismus triumphatus	inglés, 1681	Joseph Glarvill	6	1D3/1D6	+4	"El ceremonial", Lovecraft
Sapientia maglorum	latín	Ostanes	40	1D6/2D6	+10	"La semilla del dios estelar", Tierney
Sutra negra	birmano, c. 700	U Pao	18	1D4/1D8	+5	"Donde Yidhra camina", DeBill
Testamento de Carnamagos	griego, s. XII	Carnamagos	23	1D3/1D6	+6	"El que pisa sobre el polvo", Smith
Transcripciones de Geph	inglés	desconocido	20	1D4/1D8	+7	"Nombre y número", Lumley
Unter zee kulten	alemán, s. XVII	Graf Gauberg	17	1D3/1D6	+6	"El regreso de los profundos", Lumley
Uralteschrecken	alemán, s. XIX	Graf von Konnenberg	22	1D3/1D6	+6	"Donde Yidhra camina", DeBill
Vida de Eibon	francés	Cyron	8	1D2/1D4	+3	"Los pescadores de allá afuera", Carter
Visiones de Yaddith	inglés, 1927	Ariel Prescott	1	1D2/1D4	+4	"Visiones de Yaddith", Carter
Von denen verdammten	alemán (reimpr.), 1904	Edith Brendall	10	1D3/1D6	+5	"Tinieblas, me llamo", Bertín
Von denen verdammten oder	alemán	Karaj Heinz Vogel	24	1D6/2D6	+12	"Tinieblas, me llamo", Bertín





II. Referencia para el guardián


CHAOSIUM PRODUCTIONS
Presenta
LA SEMILLA DE AZATHOTH
La verdad innombrable sobre nuestro pasado... y nuestro futuro
Reparto:
PHILIP BAXTER • DIMITRI PASSELOV
SILAS PATTERSON • FRANCIS WILSON
Una película de
K. HERBER

Los Mitos de Cthulhu

Invulnerables e indiferentes como son, las entidades de los Mitos pueden dejar los asuntos mundanos para sus adoradores y agentes humanos, cuyos planes pueden ser frustrados por los investigadores inteligentes.

Lovecraft escribió una vez: "Todos mis relatos están basados en la premisa fundamental de que las leyes, los intereses y las emociones de la humanidad carecen de validez y significado dentro del inmenso universo infinito". El autor también imaginaba que las verdades fundamentales del universo eran tan alienígenas y horribles que su mera contemplación podía provocar la locura y el suicidio. Aunque la humanidad anhele tanto la verdad como la comodidad, solo le es posible tener la una o la otra.

La mente humana es un recipiente inflexible, incapaz de contener al mismo tiempo la verdad y una completa salud mental; cada gota que se vierte sobre ella de la primera debe derramar alguna cantidad de la segunda. Aquellos seres humanos desesperados por alcanzar el poder oculto en la verdad deben abandonar todo resto de Cordura para poder convertirse en adeptos y manipular los secretos del tiempo y el espacio. Una vez firmado su pacto con el Diablo, esos hechiceros sin piedad traen la muerte y la desolación a este mundo con tal de conseguir más conocimiento y poder.

El desarrollo de estas ideas en los relatos de Lovecraft se conoce por el nombre de Mitos de Cthulhu. El término abarca un conjunto tan amplio de relatos, narraciones, ensayos, cartas y deducciones, a veces contradictorios, que resulta imposible resumirlos (entre otras cosas, porque hoy en día continúa escribiéndose material relacionado con los Mitos en todo el mundo). Para complicar más las cosas, una de sus premisas era que, por definición, algo verdaderamente alienígena no puede llegar a comprenderse. Los Mitos no solo son misteriosos, sino variables y contradictorios. No solo no los conocemos, sino que tampoco podemos llegar a hacerlo.

Así, para muchas de estas criaturas solo disponemos de los nombres que nosotros mismos hemos creado, y no sabemos cuáles son los que ellas emplean entre sí, o si los tienen siquiera.

Un resumen general

Aunque las relaciones entre entidades de los Mitos de Cthulhu puedan resultar misteriosas, sabemos que algunas son claramente superiores o inferiores en poder a otras. Los dioses son las criaturas más poderosas, seguidas (a cierta distancia, al parecer) por los primigenios. Aparte, ambos tipos de entidades son atendidas por razas servidoras; a menudo, de una especie determinada.

Dioses exteriores, dioses arquetípicos y otros dioses

Dependiendo de cada autor, el universo está dirigido por los seres conocidos como "dioses exteriores", "dioses arquetípicos" u "otros dioses". Solo se conoce por su nombre a algunas de estas entidades; la mayoría, ciegas y estúpidas. Se trata de seres alienígenas extremadamente poderosos, algunos de los cuales podrían tener un origen extracósmico.

Los dioses exteriores dirigen el universo y tienen poco trato con la humanidad (excepto en el caso de Nyarlathotep) y los humanos que se entrometen en su camino sufren las consecuencias y suelen acabar locos o muertos. Se conoce el nombre de algunos de ellos y, al parecer, son dioses auténticos (no como los horrores alienígenas de los primigenios) o, quizá, personificaciones de principios cósmicos. Solo algunas de estas entidades parecen interesarse por los asuntos humanos o conocer siquiera nuestra existencia y, cuando lo hacen, suele ser para atravesar los muros del cosmos o las dimensiones con el fin de sembrar la destrucción. Todas las razas y dioses menores de los Mitos conocen la existencia de los dioses exteriores, y muchos de ellos incluso los adoran.

Los dioses exteriores están controlados, en cierto modo, por su alma y mensajero, Nyarlathotep, y, cuando se les incomoda, es él quien se dedica a investigar. Azathoth, el sultán demoníaco y gobernante del cosmos, se retuerce estúpidamente al son diabólico de una flauta en el mismo centro del universo. Yog-Sothoth, segundo al mando o co-director, existe a la vez en todo el tiempo y el espacio, pero se encuentra encerrado fuera del universo mundano. Este último solo puede ser atraído desde el otro lado mediante

Prehistoria de los Mitos en la Tierra

4.500 millones de años antes de la Actualidad: en los tiempos más tempranos, cuando la Tierra aún se está enfriando, aparecen Cthugha y sus sirvientes, los vampiros de fuego; la primera vida en el planeta. La Tierra está cubierta por mares calientes y poco profundos de los que surgen continentes periódicamente.

1.800 millones a. A: primeros fósiles conocidos de mohos acuáticos y algas.

1.000 millones a. A: los antiguos llegan a la Tierra y establecen su primera colonia submarina tras descender sobre lo que hoy en día es el océano Glacial Antártico. Haciendo uso de material orgánico extraído del fondo del océano, invocan o generan la materia primordial de shoggoth, llamada en el *Libro de Eibon* "Ubbo-Sathla", el padre de toda la vida. De hecho, toda la vida terrestre más compleja que las bacterias o las algas verdeazuladas tiene su origen en esta criatura. Gracias a la fuerza bruta de las "semillas shoggoth" de Ubbo-Sathla, los antiguos construyen su primera gran ciudad submarina.

750 millones a. A: los misteriosos pólipos volantes llegan a la Tierra procedentes del espacio exterior, construyen grandes ciudades de basalto con edificios sin ventanas en la región que, mucho después, se convertirá en Australia y se alimentan de una especie autóctona de seres cónicos.

450 millones a. A: los antiguos continúan su creación y explotación de formas de vida primitivas y, cuando alguno de sus experimentos escapa, permiten que se desarrolle por su cuenta, lo que, con el tiempo, resulta en la aparición de los primeros vertebrados (criaturas pisciformes) y otras formas de vida.

el uso de poderosos hechizos pero, teóricamente, es posible encontrarse con Azathoth si se viaja lo bastante lejos a través del espacio. Varios de los otros dioses danzan con sus servidores lentamente alrededor del sultán, pero ninguno de ellos tiene nombre.

El término dioses arquetípicos hace referencia, en ocasiones, a otra raza de dioses de carácter neutral y, posiblemente, rivales de los dioses exteriores. Los dioses arquetípicos, si es que existen, no parecen resultar tan peligrosos para la humanidad como Azathoth y los suyos, pero tienen aún menos contacto con ella. Nodens es el más conocido de ellos.

Al ser deidades de otros planetas distintos de la Tierra, en ocasiones, los dioses exteriores y arquetípicos se han integrado en un todo denominado confusamente "otros dioses". Pocas veces se les invoca para que acudan pero, cuando aparecen, producen un horror indescriptible y, para confundir aún más, algunos de los dioses exteriores menos importantes se conocen colectivamente como "otros dioses menores".

Al igual que sus amos, las especies asociadas a estos dioses, como los shantaks, horrendos cazadores, servidores de los otros dioses y retoños oscuros de Shub-Niggurath, resultan difíciles de encontrar en la Tierra.

Primigenios

No son tan sobrenaturales como los dioses exteriores pero, para la humanidad, siguen siendo divinos y terribles. Los seres humanos suelen adorarlos frente a los dioses exteriores, ya que se encuentran comparativamente más cerca y, en ocasiones, participan en los asuntos de la humanidad o contactan con algún individuo. Familias enteras y sectas adoran en secreto a los primigenios, mientras que los locos solitarios prefieren orientar su devoción hacia los dioses exteriores. Normalmente, los investigadores no se encuentran con los propios primigenios, sino con sus adoradores y sirvientes alienígenas, que suelen habitar en lugares remotos de la Tierra.

En este momento, la corteza terrestre ha formado dos grandes continentes, uno en el hemisferio norte y otro en el hemisferio sur, que se aproximan lentamente.

400 millones a. A: las mentes de la gran raza viajan a través del tiempo y el espacio para invadir los cuerpos de los seres cónicos de Australia. Los yithianos comienzan una guerra con el fin de subyugar a los pólipos volantes, a los que cogen por sorpresa, derrotan rápidamente y encierran en cámaras subterráneas. A continuación, construyen sobre ellos ciudades a modo de puestos guardia.

350 millones a. A: los dos grandes continentes colisionan, formando el supercontinente que conocemos como Pangea y causando la aparición de las montañas de Escocia y Escandinavia. Este cataclismo provoca también el surgimiento de nuevas masas terrestres en el océano Pacífico, entre ellas, K'naa Ponapé, Yhe y R'lyeh, los lugares que un día serían conocidos como Mu.

Después de esta convulsión, Cthulhu y su semilla estelar se deslizan a la Tierra desde el lejano sistema solar de Xoth y se apoderan del continente de Mu. A continuación, comienza una guerra entre estos y los antiguos por el control del planeta pero, llegado un momento, se declara una tregua entre ambas razas.

300 millones a. A: un nuevo cataclismo hace temblar la Tierra y sumerge bajo las aguas del océano Pacífico la región de Mu. En ese mismo momento, se destierra del planeta a Cthugha y sus vampiros de fuego y, posiblemente, se encierra a otros primigenios.

Los primigenios parecen ser criaturas alienígenas inmensamente poderosas y poseedoras de facultades de carácter sobrenatural, pero no dioses verdaderos como se considera a los dioses exteriores. Cada uno es distinto de los demás y muchos parecen estar encarcelados temporalmente de alguna forma.

Se dice que los primigenios pueden saltar de un mundo a otro "cuando las estrellas están en posición" y que "no pueden vivir" cuando estas no son propicias. Sin embargo, "no pueden vivir" no tiene por qué significar que estén muertos, como afirma el famoso verso del Necronomicón.

Que NO está muerto
lo que puede yacer eternamente,
y con los evos extraños
aun la muerte puede morir.

275 millones a. A: la civilización de los hombres serpiente da comienzo en Valusia, una tierra en la zona central de Pangea que se convierte en el afamado Primer Imperio de estas criaturas. Una raza paralela de hombres reptil sin cola, que puede estar o no emparentada con los hombres serpiente de Valusia, habita en el este y construye la "Ciudad sin Nombre".

250 millones a. A: se produce la revuelta de los shoggoths contra sus amos. Al final, los antiguos alcanzan la victoria en la guerra por la supervivencia, pero la práctica extinción de sus bestias esclavas señala el comienzo de su largo declive.

225 millones a. A: da comienzo la Era de los Reptiles, en la que los dinosaurios reinan en toda Pangea y causan la caída del Primer Imperio de los hombres serpiente. Muchos de estos mueren, pero otros hibernan o se refugian en las profundidades de la Tierra, dando lugar a civilizaciones como la de Yoth.

190 millones a. A: aparece una gran grieta que cruza Pangea de este a oeste y la separa en dos nuevos continentes: Laurasia en el norte y Gondwana en el sur. Los restos de Valusia se sumergen bajo las olas de lo que algún día será el mar Mediterráneo. La masa de tierra correspondiente a la Antártida y Australia es impulsada hacia el Polo Sur. Más o menos en este momento, lo que ahora es la India se separa del continente en dirección norte hacia Asia.

160 millones a. A: los mi-go, también conocidos como hongos de Yuggoth, llegan y establecen su primera colonia en los Apalaches. Estas criaturas combaten contra los antiguos y los fuerzan a retroceder hacia el sur. Pronto, la Tierra queda dividida entre los mi-go al norte, los antiguos al sur y la gran raza en las tierras que rodean Australia.

Cthulhu, la creación más famosa de Lovecraft, es un ser que duerme junto al resto de su raza en una inmensa tumba en el fondo del océano Pacífico y, además, parece ser el primigenio más importante de los que se hallan en la Tierra. Pero, aparte de él, se afirma que existen otros diferentes que son menos poderosos pero disfrutan de una mayor libertad. Ithaqua, el que camina en el viento, recorre a voluntad las latitudes árticas del planeta. Hastur el innombrable habita cerca de la estrella Aldebarán, y Cthugha, cerca de Fomalhaut. No cabe duda de que otros primigenios infestan otros mundos, y quizá sea común que un planeta cualquiera esté dirigido por un primigenio dominante. Los humanos adoran a todos los primigenios cuya presencia en la Tierra se conoce pero, como se evidencia en los relatos, Cthulhu tiene más adoradores que todos los demás juntos. Otros de menor importancia, como Quachil Uttaus, no suelen tener adoradores, aunque algún hechicero podría saber cómo invocarlos. Las entidades de este tipo hacen las veces de demonios dentro de la jerarquía de los Mitos.

A pesar de todo, son pocos los que saben de la existencia de Cthulhu, y las intervenciones de los primigenios en los asuntos humanos son escasas. Algunos entendidos sospechan que estos seres superiores no suelen pensar en los seres humanos o tenerlos en cuenta siquiera. Para ellos, la humanidad es despreciable e insignificante.

Razas servidoras

Algunas especies determinadas suelen estar asociadas a primigenios o dioses exteriores en particular, como los byakhee a Hastur o los ángeles descarnados de la noche a Nodens. Se trata de razas servidoras y, a menudo, los dioses o primigenios se manifiestan acompañados de varios de sus integrantes. Estos seres pueden actuar como asesinos, mensajeros, espías o medio de transporte, espantar a los investigadores o formar el grueso de las fuerzas de sus amos en los enfrentamientos. Los investigadores se encuentran con estas razas servidoras mucho más a menudo que con sus amos, los primigenios y los dioses exteriores.

70 millones a. A: un cometa o asteroide se estrella contra el Yucatán, y las tremendas consecuencias climáticas aceleran el fin de los dinosaurios. Sudamérica y África se separan, de la misma forma que la Antártida y Australia. Norteamérica queda liberada de Europa y se dirige hacia el oeste. Hiperbórea queda también libre y se desliza hacia el norte. África colisiona poco después contra Oriente Próximo y causa la formación de los Alpes, los Cárpatos y los Pirineos. En este momento, los jóvenes océano Atlántico y mar Mediterráneo quedan claramente definidos, mientras que gran parte de Europa central permanece sumergida. Las fuerzas geológicas dan lugar a la formación de los Andes y las Rocosas.

65 millones a. A: los mamíferos se convierten en la forma de vida dominante.

50 millones a. A: un cataclismo sacude la Tierra y destruye las antiguas prisiones de los carnívoros pólipos volantes. Las mentes de los yithianos huyen de sus cuerpos cónicos para invadir los de otra especie que existirá en el futuro distante de la Tierra. Privados de su inteligencia, los seres cónicos son arrollados y exterminados por los pólipos volantes que, después, casi desaparecen del planeta. En la Antártida, la mayor ciudad de los antiguos es destruida por el mismo terremoto que causa la formación de las "Montañas de la Locura". Tras el cataclismo, los antiguos construyen los cimientos de una nueva ciudad, la última estructura que edifican en la superficie.

40 millones a. A: el subcontinente Indio colisiona contra el vientre de Asia y causa la formación del Himalaya.

26 millones a. A: los continentes se aproximan a sus posiciones actuales.

Razas independientes

Otras especies alienígenas son también importantes y algunas han llegado a enfrentarse a los primigenios. El poder de estas razas independientes varía y algunas podrían haberse extinguido. Además, están íntimamente relacionadas con nuestro planeta, tal y como se describe en las obras "En las montañas de la locura" y "En la noche de los tiempos", relatos en los que Lovecraft nos muestra la auténtica historia de la Tierra. Algunas de estas especies no están asociadas con dioses particulares (como los pólipos volantes o los dholes) o, al menos, no tienen un interés especial en la magia (como los antiguos o la gran raza). El hecho de que una de estas razas se describa como "mayor" o "menor" parece depender del peligro relativo que supone un representante medio de la especie.

En los albores de la era Cámbrica, los seres conocidos como los antiguos llegaron a la Tierra. Estos habitaron en gran parte de la superficie, combatieron con otras especies y, finalmente, fueron obligados a retroceder hasta la Antártida. Los antiguos, quizá por error, engendraron los organismos que, en el futuro, se convertirían en los dinosaurios, los mamíferos y el ser humano. De igual manera, crearon a los terribles shoggoths, cuya última revuelta estuvo a punto de causar la extinción de sus amos.

Hace eones, unas criaturas cónicas indígenas de la Tierra fueron invadidas mentalmente por la gran raza de Yith, unos seres mentales provenientes de las estrellas. La gran raza sobrevivió en estos cuerpos adoptados hasta hace unos 50 millones de años, momento en el que fue derrotada por los terribles pólipos volantes, de origen extraterrestre, a los que había encerrado en inmensas cavernas subterráneas. Sin embargo, antes de su caída, la gran raza logró transmitir sus mentes hacia adelante en el tiempo para escapar a su destrucción.

La semilla estelar de Cthulhu llegó también de las estrellas y conquistó una gran porción de tierra en lo que algún día sería el océano Pacífico, pero quedó atrapada cuando ese continente se hundió bajo las aguas.

Los seres conocidos como los hongos de Yuggoth (o migo) establecieron sus primeras bases en la Tierra durante el periodo Jurásico, hace unos cien millones de años, pero fueron retirándose poco a poco hasta conservar únicamente las cimas de algunas montañas, donde aún mantienen colonias mineras.

Fueron docenas las razas que participaron en este desfile antediluviano como, por ejemplo, los hombres serpiente (que construyeron ciudades y una civilización en la era

3 millones a. A: da comienzo la civilización de los voormis en Hiperbórea, que adora a Tsathoggua y su semilla informe.

1,7 millones a. A: de esta época data el hielo más antiguo encontrado en la moderna Groenlandia, que no es sino un fragmento de la antigua Hiperbórea. A partir de este momento, comienza el declive de la civilización de los voormis.

1 millón a. A: comienza la Edad de Hielo, que causa la caída de los voormis en Hiperbórea y de una avanzada civilización humana en Zobna. Otra civilización humana aparece en Hiperbórea y los supervivientes de Zobna fundan la nueva tierra de Lomar. En la Antártida, el clima se recrudece y los antiguos desarrollan un sistema de calefacción artificial.

750.000 a. A: en el norte, tienen lugar numerosas glaciaciones pero es la de Riss (una de las dos últimas) la que destruye las civilizaciones humanas de Hiperbórea y Lomar. Los antiguos de la Antártida retroceden hasta una ciudad submarina del Antártico.

500.000 a. A: Lemuria se alza en el Atlántico y, en ella, se funda una civilización humana que gobierna durante 100.000 años.

200.000 a. A: en las tierras de Mu, donde una vez gobernaron Cthulhu y su semilla estelar, aparece una civilización humana que sobrevive hasta el 163.844 a. A, momento en que es destruida por la maldición de Ghatanothoa.

25.000 a. A: los hombres serpiente erigen su Segundo Imperio en el continente de Thuria, que surge en el

Pérmica, antes de la evolución de los dinosaurios) o la especie alada que sucedió a la gran raza de Yith. Incluso ha llegado a mencionarse alguna raza del futuro de la Tierra, como los organismos coleópteros que sucederán al hombre, y los arácnidos que, según se ha profetizado, serán la última especie inteligente que habitará la Tierra, dentro de miles de millones de años.

Actualmente, los seres humanos comparten el planeta con los profundos y los gules (razas con las que nuestra especie parece estar relacionada de alguna forma) y, además, con unos cuantos mi-go. También es posible que otras especies visiten la Tierra en algún momento, o que estén aletargadas o inactivas.

Lo que no se ha incluido

El diseñador del juego ha decidido omitir una parte de los Mitos que no le llama particularmente la atención y que, considera, no estaba presente en la concepción original de Lovecraft. Se trata de la "guerra en los cielos" en la que los primigenios lucharon contra los dioses arquetípicos (supuestos dioses del bien, frente a la maldad cósmica de aquellos) y fueron derrotados. Este concepto de una guerra cósmica no se encuentra en ninguna de las obras de Lovecraft y tergiversa parte del horror en estado puro, propio de la idea original. Portar Símbolos arcanos como si se tratase de crucifijos o agua bendita, así como tener siempre detrás a unos dioses arquetípicos de túnica blanca, listos para sacarnos las castañas del fuego en caso de peligro, es algo que debilita el sentido original de un universo yermo e inmisericorde ante el que la humanidad queda desnuda e indefensa.

También se ha prescindido del concepto que asocia a varios dioses con los cuatro elementos griegos de la tierra, el agua, el fuego y el aire (ejemplificados como Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha y Hastur, respectivamente). Esta idea cae por su propio peso si se estudia con detenimiento (si Cthulhu es un dios acuático, ¿por qué se encuentra "muerto" por el hecho de estar bajo el agua?) y elimina la premisa que caracteriza a los primigenios como monstruosas criaturas alienígenas.

No obstante, si el guardián considera apropiados estos conceptos, es libre de utilizarlos. "La llamada de Cthulhu" es su juego.

Atlántico de las cenizas de Lemuria y la Atlántida. Llegado el momento, son derrocados por los humanos.

20.000 a. A: un gran desastre provoca el hundimiento del continente de Thuria.

12.000 a. A: en la Era Hiboria, florecen las últimas civilizaciones previas a la era moderna. Sus países abarcan África y Europa occidental.

11.500 a. A: otro gran cataclismo hace temblar el planeta y cambia la topografía de las tierras hiborias, destruye muchas de sus civilizaciones y hunde los últimos restos de la Atlántida. De sus cenizas surgen países como Khem, en África septentrional, y ciudades como Sarnath, en Oriente Medio.

10.000 a. A: caída de Sarnath.

9.000 a. A: aparición de nuevas aldeas en Oriente Medio.

7.000 a. A: primeras grandes ciudades de África y Asia. Comienzo del declive de Khem.

5.000 a. A: esplendor de la civilización sumeria. Primera dinastía egipcia. Primera fecha del calendario maya.

4.500 a. A: legendarios reyes-sabios de China. Se inventa el papel.

3.300 a. A: éxodo de los israelitas de Egipto. Yog-Sothoth es liberado de su prisión terrestre.

2.500 a. A: República de Roma. Nace Tucídides, padre de la historia.

CHAOSIUM PRODUCTIONS



Extraños evos

"QUE NO ESTÁ MUERTO LO QUE PUEDE YACER ETERNAMENTE,
Y CON LOS EVOS EXTRAÑOS AUN LA MUERTE PUEDE MORIR."

El Necronomicón

Donde se resume todo aquello que los cuidadosos eruditos de hoy en día podrían investigar, sin necesidad de sumergirse en las perturbadoras páginas de este horrible libro.

Aunque se sabe de la existencia de obras más antiguas, en cualquiera de las lenguas del hombre es el *Necronomicón* el que mejor describe el alcance y significado de los Mitos de Cthulhu. Este libro contiene un cántico a Yog-Sothoth capaz de abrirle el Camino a este mundo, información acerca del polvo de Ibn Ghazi y una descripción del Signo de conjuración, pero no cabe duda de que Lovecraft dejó sin mencionar otros hechizos y fórmulas. Además, trata acerca de cientos de lugares y cosas, sobre algunas de las cuales el pobre Danforth balbucea al final del relato de Lovecraft "En las montañas de la locura".

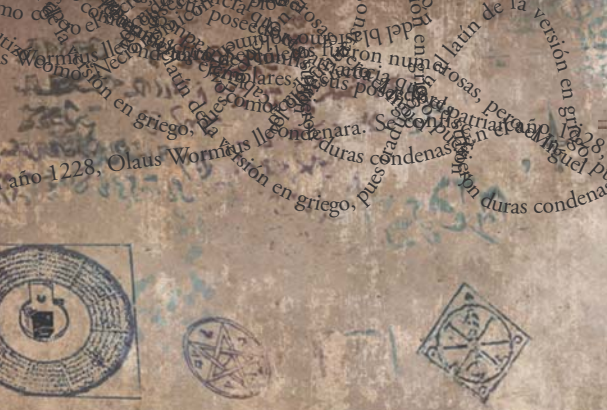
Sorprendentemente, el *Necronomicón* es un volumen enciclopédico. Las alusiones son definiciones, las inflexiones de los vocablos son explicaciones, los deseos son pruebas y la decoración y el diseño se confunden. Su vocabulario es tan íntimo como lo sería el de un sueño.

Los entendidos citan este libro como la Piedra Rosetta de las artes negras, ya que las referencias y pistas que en él se encuentran han dado lugar a investigaciones. Sin embargo, sería mejor que los investigadores jamás consiguieran sus propios ejemplares, de modo que la obra continuase siendo llamativa y tentadora. El *Necronomicón* no es un archivo, ni debe utilizarse como un cambio de agujas con el que dirigir a los investigadores de una pista a otra. Es demasiado poderoso y terrible para eso. Para sus estudiosos, el *Necronomicón* es una puerta a la locura, un camino por el que los seres humanos pasan para ser trasformados y del que emergen irreconocibles, renovados en sus misterios.

Historia

La versión original del *Necronomicón*, conocida como *Kitab al-Azif*, fue escrita alrededor del año 730 d. C., en Damasco por el árabe Abdul al-Hazred o Abdul al-Hazrad (Abd al-Azrad). Al-Azrad, que era tanto estudiante de magia como astrónomo, poeta, filósofo y hombre de ciencia, nació alrededor del 700 d. C., en Sanaa, Yemen. Antes de componer su gran obra, pasó varios años visitando las ruinas de Babilonia, los pozos de Menfis y el gran desierto del sur de Arabia. Encontró la muerte en Damasco en el año 738, según afirma Ebn Khalikan, su biógrafo del s. XII, devorado por un demonio invisible a plena luz del día.

Ejemplares manuscritos del Al-Azif circularon en secreto entre los filósofos y hombres de ciencia de la época, hasta que, en el año 950, la obra fue traducida al griego por el bizantino Theodorus Philetas, que lo rebautizó como "*Necronomicon*". Las copias que se realizaron del manuscrito de Philetas fueron numerosas, pero el incremento que se produjo en la circulación del blasfemo volumen tuvo como consecuencia que el patriarca Miguel de Constantinopla lo condenara. Se confiscaron y destruyeron muchos ejemplares, y sus poseedores sufrieron duras condenas. En el año 1228, Olaus Wormius llevó a cabo la traducción al latín de la obra.



En el año 1228, Olaus Wormius llevó a cabo la traducción al latín de la versión en griego, pues para entonces se habían perdido todas las copias del original árabe. Su rápida difusión entre los círculos filosóficos condujo también a su condena en 1232, y el papa Gregorio IX añadió tanto la versión latina como la griega al *Index expurgatorius*. Olaus no rebautizó su traducción del *Necronomicón* griego, y la obra se conoce desde entonces por ese nombre.

En el año 1454 vio la luz la primera imprenta de tipos móviles y, antes de finalizar el siglo, se imprimió en Alemania, probablemente en Mainz, una versión en letra gótica del *Necronomicón* latino. Sin embargo, el texto no indica la fecha o el lugar de la impresión.

Al inicio del s. XVI, probablemente antes de 1510, se imprimió en Italia una versión de la traducción al griego. Aunque de nuevo carecía de marcas identificables, en general se cree que esta versión procede de la de Aldus Manatius, fundador de la Editorial Aldine, famosa por su publicación de textos inéditos griegos y latinos.

En 1586, el Dr. John Dee, matemático, astrólogo y médico de la reina Isabel de Inglaterra, realizó una traducción al inglés del *Necronomicón*. Se cree que la traducción de Dee, que jamás fue publicada, se hizo desde una edición en griego descubierta por el doctor durante sus viajes por Europa oriental. A pesar de ser exacta, está incompleta, ya que fue parcialmente expurgada por el traductor.

Una segunda impresión de la versión latina se llevó a cabo en España a principios del s. XVII. Como resulta habitual, no se ha identificado al impresor, pero la peor calidad de los tipos empleados la distingue de la alemana, más refinada. No obstante, es fiel a la edición anterior en todos los demás aspectos.

Otras versiones

Existen otras versiones y copias incompletas del *Necronomicón*. El *Sussex Manuscript*, también conocido como *Cultus Maleficarum*, es una traducción al inglés realizada desde el texto latino por el barón Frederic y publicada en Sussex en 1597. El enrevesado e incompleto *Al-Azif*: *Ye Booke of ye Arab* (El libro del árabe), escrito en inglés de provincias, se completó a finales del s. XVI y se difundió en forma manuscrita. El medieval *Voynich Manuscript* (Manuscrito de Voynich), de 116 páginas, se encuentra escrito en latín y griego empleando escritura árabe. Hombres como Feery o Shrewsbury han llevado a cabo estudios de las versiones latinas y pueden encontrarse traducciones fragmentarias en los libros publicados por esos dos eruditos.

Ejemplares que se conservan

Al haberlo condenado y destruido la Iglesia, hoy en día solo se sabe de la existencia de cinco ejemplares del *Necronomicón*, aunque una cantidad indeterminada de ellos podría conservarse aún en colecciones privadas. Todos los ejemplares que llegan al mercado suelen adquirirlos bibliotecas o coleccionistas privados que aprecian el libro solamente por su rareza, o quizá por su naturaleza blasfema y mala reputación. El incremento resultante de su valor ha elevado el precio más allá del alcance de muchos estudiosos serios de las ciencias ocultas. Pocos pueden permitirse poseer ejemplares de este oscuro y poderoso libro, y dado el valor y la fragilidad de los existentes, son aún menos las instituciones que permiten un acceso no restringido al mismo.

Los ejemplares existentes documentados son todos versiones del latín: cuatro, de la impresión clandestina española del s. XVII, y el quinto, el único superviviente de la refinada edición alemana del XVI. Los cuatro que quedan de la edición impresa en España se encuentran actualmente en las colecciones de la Biblioteca Nacional de París, la Biblioteca de la Universidad Miskatonic en Arkham, la Biblioteca Widener en Harvard y la Biblioteca de la Universidad de Buenos Aires. El valioso ejemplar de la edición impresa en Alemania está en el Museo Británico de Londres.

Aunque el último ejemplar en griego conocido se cree que fue pasto de las llamas durante el caos de los juicios por brujería de Salem en Massachusetts, de vez en cuando surgen rumores de algún otro que reaparece. El más reciente afirmaba que un ejemplar se hallaba en posesión del artista neoyorquino Richard Upton Pickman. Si eso era cierto, al parecer el libro desapareció junto al artista en 1926.

De vez en cuando, todavía se desentierra algún ejemplar manuscrito de la versión de Dee, casi siempre dañado e incompleto. El más reciente hallazgo lo llevó a cabo la Universidad Miskatonic, que ahora dispone en su envidiable colección de un ejemplar casi completo del *Necronomicón* de Dee. El decididamente menos raro *Sussex Manuscript* (Manuscrito de Sussex) también puede encontrarse en la colección de esta Universidad, así como en la de muchas otras grandes bibliotecas. En general, se cree que ninguna de las copias que se realizaron del original árabe ha sobrevivido hasta nuestros días, aunque persisten rumores que sugieren que un ejemplar salió a la luz en San Francisco poco antes del desastroso terremoto e incendio de 1906. La afirmación de que un ejemplar árabe formaba parte de la colección del Museo Británico se ha refutado recientemente.

Descripciones físicas

Todos los ejemplares impresos del *Necronomicón* son en formato de folio. Las ediciones latinas impresas tanto en España como en Alemania miden 46 × 29 cm y contienen 802 páginas, con una hoja cosida a modo de inserto etiquetado. Algunos documentos sugieren que la versión griega era algunas páginas más extensa. El estilo de tipo empleado es el de letra gótica y el texto se encuentra ilustrado por numerosas xilografías. Las tapas, como sucedía con todos los libros de la época, son individuales, y reflejan los gustos de los propietarios originales (hasta el s. XIX, muchos libros llegaban de la imprenta sin encuadernar, envueltos en papel).

El *Necronomicón* del Museo Británico es un ejemplar con tapas de cuero del s. XV que todavía se encuentra en buen estado. Impreso en Alemania, el texto se encuentra en buenas condiciones pero, lamentablemente, le faltan siete páginas, que se cortaron y quitaron con sumo cuidado. Este volumen se encontraba entre una de las tres colecciones de libros que fueron legadas al pueblo de Inglaterra y que contribuyeron a la fundación del Museo Británico en 1753.

El ejemplar de la Biblioteca Nacional de París se encuentra en malas condiciones, pues está encuadernado en un desmenuzado cartón barato propio de la época. El texto está también en malas condiciones, con páginas desgarradas y extraviadas. Otras páginas resultan indescifrables, pues están muy manchadas de lo que algunos identifican como sangre. La adquisición del libro está envuelta en el misterio, ya que fue depositado en el mostrador principal en 1811 por un hombre huidizo y de aspecto extranjero. Al misterioso donante lo encontraron envenenado al día siguiente en un cuarto infestado de ratas.

Se dice que el ejemplar de la Universidad de Buenos Aires llegó a Sudamérica a finales del s. XVII. Aunque el libro solo se encuentra en unas condiciones regulares, resulta único por sus extrañas notas marginales, escritas en unos glifos desconocidos.

La Biblioteca Widener de Harvard contiene un *Necronomicón* en malas condiciones. Su encuadernación es la original, pero está muy cuarteada y resquebrajada. Aunque el texto está completo, muchas páginas se han separado y otras se están desmenuzando, pero ya están en marcha los trabajos de restauración. El libro era parte de la biblioteca de Harry Elkins Widener, un millonario norteamericano, y se dice que lo obtuvo poco antes de embarcar en el *Titanic* en 1912.

El ejemplar de la Universidad Miskatonic lo obtuvo a finales del siglo pasado un joven Dr. Armitage, que por entonces llevaba poco tiempo contratado por la institución. La edición del *Necronomicón* que se encuentra en poder de la Miskatonic se compró de la colección de Whipple Phillips, un hombre de negocios de Arkham, y probablemente fuera reencuadernada a principios del s. XVIII en piel de cabra curtida con zumaque. El falso título *Qanoon-e-Islam* está estampado en relieve en la cubierta frontal. El texto está completo y en condiciones aceptables.




CHAOSIUM PRODUCTIONS
presenta
LA VIDA SECRETA DEL PROFETA DE PROVIDENCE
Una película de K. HERBER
SECRETOS DE ARKHAM

Howard Phillips Lovecraft

Donde se describe a Lovecraft, su círculo original y se menciona a algunos de los escritores que han venido después.

A lo largo de sus 46 años, Lovecraft escribió, o ayudó a escribir, más de 65 relatos, docenas de artículos y ensayos y cientos de poemas, además de escribir unas 100.000 cartas. En algunas ocasiones se refirió a sus ciclos de Cthulhu o Yog-Sothoth, pero hasta donde se sabe, Lovecraft jamás utilizó el término Mitos de Cthulhu.

Aunque casi todos sus relatos pueden relacionarse por medio de referencias comunes a gente, lugares o cosas, en su mayor parte carecen de una verdadera estructura central o cualquier parecido con una historia o mitología preconcebidas. No fue hasta muy tarde en la carrera de Lovecraft, y probablemente solo a instancias de alguno de sus correspondientes más jóvenes, que comenzó a integrar en sus relatos tardíos algunas de las creaciones que se encontraban en los primeros. En "La sombra sobre Innsmouth" (1931) nos encontramos con híbridos adorando a Dagón, una criatura a la que no se había mencionado desde el relato "Dagón" (1917), el segundo que escribió en su etapa de madurez.

De forma parecida, la ciudad ficticia de Arkham y su Universidad Miskatonic, que se utilizaron por primera vez como telón de fondo en "El grabado en la casa" (1920) y Herbert West: reanimador (1921-1922), se desarrollan finalmente en sus relatos tardíos, comenzando por "El horror de Dunwich" (1928) y continuando con "El susurrador en la oscuridad" (1930), "Los sueños de la casa de la bruja" (1932) y "El ser en el umbral" (1933). Los relatos "En las montañas de la locura" (1931) y "En la noche de los tiempos" (1934-1935) contienen una detallada historia prehumana de la Tierra, que describe los diferentes seres alienígenas que en el pasado visitaron y colonizaron el planeta. Algunas de estas razas, como los hongos de Yuggoth y la semilla estelar de Cthulhu, provenían de relatos anteriores y se integraron cuidadosamente en los tardíos.

El terrible *Necronomicón*, una de las creaciones más famosas de Lovecraft, sufrió una evolución gradual. Se mencionó por primera vez en "El sabueso" (1922), donde se le atribuye a Abdul al-Hazred, un poeta árabe mencionado en un relato anterior titulado "La ciudad sin nombre" (1921). Al-Hazred fue, de hecho, la personalidad ficticia que adoptó Lovecraft a los cinco años, cuando su imaginación se encendió gracias al ejemplar de su abuelo de *Las mil y una noches*.

El término "Mitos de Cthulhu" se le atribuye a August Derleth, un joven escritor y aficionado prematuro a Lovecraft que más tarde fundó la editorial Arkham House, dedicada a mantener publicadas las obras recopiladas de H. P. Lovecraft. Otros aficionados y eruditos han debatido acerca de la definición de este término, discutiendo el contenido de los Mitos de varios de los relatos de Lovecraft, construyendo panteones experimentales de dioses y deidades, postulando a modo de historiadores y llevando a cabo en vano una explicación de todas las facetas de los Mitos en la literatura.

Mientras tanto, docenas, quizá cientos de escritores profesionales o aficionados han continuado escribiendo relatos inspirados en los Mitos, expandiendo los conceptos originales de Lovecraft a la vez que desarrollaban los suyos propios, a veces incoherentes con los de Lovecraft, y en pocas ocasiones congruentes con cualquier otro. Al elaborar "La llamada de Cthulhu", Chaosium ha incorporado la mayoría de las creaciones de Lovecraft, al igual que las de otros autores, para obtener unos Mitos ligeramente ligados, que permitan al guardián añadir o quitar a voluntad tanto criaturas particulares como conceptos.

Influencias

Lovecraft apenas disfrutó del éxito en vida. Aunque atrajo rápidamente a un grupo de jóvenes aficionados, muchos de ellos también escritores, nunca logró nada más allá de una publicación medio regular en las revistas de relatos de la época. Lovecraft, nunca tan popular como escritores del tipo de Seabury Quinn, ganó gran parte de sus siempre escasos ingresos revisando y reescribiendo las obras de otros, como cuando escribió "Encerrado con los faraones" (1924) para el artista del escapismo Harry Houdini, que luego firmó este último. Fue a través de la publicación en revistas de aficionados, y más tarde en *Weird Tales*, como Lovecraft se puso en contacto con otros escritores de relatos macabros.

Entre estos contactos se incluían profesionales consumados, como Clark Ashton Smith y Robert E. Howard, al igual que jóvenes escritores con talento como Derleth, Frank Belknap Long y un adolescente Robert Bloch. Por culpa del destino, Lovecraft llegó a conocer personalmente solo a algunos de ellos, pero forjó amistades duraderas por medio de una voluminosa correspondencia (cartas largas y reflexivas que tratan extensamente de literatura, filosofía y ciencia). Antes de su muerte, este círculo de correspondientes incluiría nombres tan reconocibles como Henry Kuttner, C. L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price y Fritz Lieber. Algunas de estas cartas se encuentran recopiladas en cinco volúmenes editados por Arkham House, y otras han sido recopiladas por Necronomicon Press. La Universidad Brown de Providence, Rhode Island, ciudad de origen de Lovecraft, conserva una colección catalogada con miles de ellas.

Los mundos ficticios de Lovecraft y sus relatos se comentaron a menudo, al igual que pasó con los mundos creados por Smith y otros autores. No pasó mucho antes de que Smith y Lovecraft trasladasen esas ideas comunes a sus obras, haciendo ambos referencia en sus relatos a las creaciones del otro. Fue Smith el que creó a dioses como Tsathoggua, Atlach-Nacha y Abhoth, y quien inventó el volumen de magia titulado *Liber Ivonis*. La mágica Hiperbórea prehistórica de Smith apareció con frecuencia en la obra de Lovecraft, y otros autores no tardaron en adoptar también esa idea. Robert E. Howard, cuya creación más famosa es aún Conan el Bárbaro, creó el espantoso *Unausprechlichen Kulten* y al poeta loco Justin Geoffrey, autor del terrible *El pueblo del monolito*. Estos fueron incorporados también a los relatos de Lovecraft, al igual que varias referencias a la Cimmeria prehistórica de Howard.

El joven Robert Bloch aportó los blasfemos libros *De vermiis mysteriis* y *Cultes des goules*, así como al invisible vampiro estelar que devoró a un suavemente disfrazado Lovecraft en el relato "El vampiro estelar" (1935). Las creaciones de

Bloch fueron absorbidas rápidamente por Lovecraft, que vengó su "muerte" despachando a Robert Blake, el protagonista de "El morador de las tinieblas" (1936) [1]. Frank Belknap Long, amigo de muchos años, trajo a la colección a los perros de Tíndalos y a los devoradores de espacio, al igual que a Chaugnar Faugn, que apareció en "El horror de las colinas", un relato de Long basado en varios sueños vívidos de Lovecraft.

August Derleth fue quien hizo una mayor aportación a la creciente colección de primigenios y razas alienígenas. Este continuó escribiendo relatos de los Mitos mucho después de morir Lovecraft en 1937 y creó, entre otros, a Cthugha, el pueblo tcho-tcho, Ithaqua y los habitantes de la arena. Basando varios de sus cuentos en las ciudades ficticias lovecraftianas de Arkham, Dunwich, Innsmouth y Kingsport, introdujo a personajes como el Dr. Shrewsbury, quien, con la ayuda de la magia, viajó a través del espacio para visitar la inmensa biblioteca alienígena que orbita alrededor de la estrella Celeno. Aunque muchos están en desacuerdo con las interpretaciones de Derleth (sus deseos de crear un panteón de dioses bondadosos basados en el Nodens lovecraftiano y sus intentos por definir como fuerzas elementales a Cthulhu y a Nyarlathotep), nadie puede negar el incansable esfuerzo realizado por este hombre por mantener publicada la obra de Lovecraft durante décadas después de su muerte.

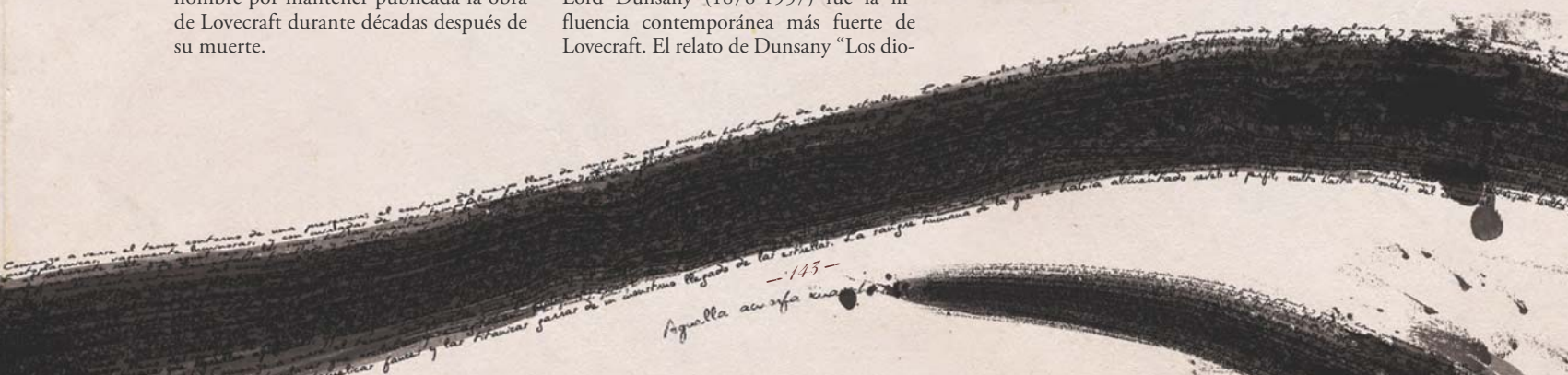
Una de las aportaciones favoritas de Derleth a los Mitos fue Hastur, una enorme criatura supuestamente atrapada en el fondo del Lago de Hali, cercano a la ciudad de Carcosa, en un planeta en órbita alrededor de la estrella Aldebarán. Aunque Lovecraft los mencionó en sus primeros relatos, en realidad son creaciones de Ambrose Bierce (1842-¿1914?), periodista norteamericano y uno de los primeros exponentes del relato fantástico. Bierce fue una influencia temprana de Lovecraft, al igual que otros escritores. Su autor favorito siempre fue Edgar Allan Poe (1809-1849), cuya influencia puede verse claramente en algunos de sus primeros relatos de madurez. "El extraño" (1921) quizá sea el que emula en mayor medida el estilo y la temática de Poe. Arthur Machen (1863-1947) fue otra de sus influencias; su relato "El gran dios Pan" (1894) es muy similar en su temática a "El horror de Dunwich". Robert W. Chambers (1865-1933) también dejó su huella en Lovecraft. "El rey de amarillo", una misteriosa obra teatral que figura en alguna de las historias de Chambers, quizá inspirase a Lovecraft a crear el *Necronomicón*, los *Manuscritos pnakóticos* y otros volúmenes de saber arcano por los que su obra es famosa. Fue Chambers quien tomó primero prestado el Lago de Hali y la Carcosa de Bierce, quizá animando a Lovecraft a intentar ese tipo de intercambios.

Lord Dunsany (1878-1957) fue la influencia contemporánea más fuerte de Lovecraft. El relato de Dunsany "Los dioses de Pegana" (1905) fue el que animó a Lovecraft a escribir varias historias oníricas y el que le dio una primera idea acerca de la creación de un panteón artificial de dioses. Algernon Blackwood, otro contemporáneo admirado por Lovecraft, utilizó las leyendas nativas norteamericanas para su versión del Wendigo, adaptada más tarde a los Mitos por August Derleth, que le dio el nombre de Ithaqua.

El propio Lovecraft

A pesar de que ciertos trastornos nerviosos de carácter crónico impidieron a Lovecraft mantener una asistencia regular a clase, resultó ser un niño precoz y un ávido lector. Cuando su padre fue ingresado, Lovecraft, de tres años, y su madre se mudaron a la casa de su abuelo materno. Fue en la biblioteca del abuelo Whipple donde Lovecraft descubrió *Las mil y una noches*, las mitologías griega y romana y a Edgar Allan Poe. Lovecraft escribió su primer relato "La pequeña botella de cristal" a la edad de seis años, más o menos cuando comenzaba a tener sus primeros sueños acerca de los terribles ángeles descarnados de la noche carentes de rostro (tuvo sueños muy vívidos a lo largo de toda su vida). Fue también gracias a aquella biblioteca que Lovecraft desarrolló un gusto por el pensamiento y la literatura georgianos que conservaría a lo largo de su vida.

(1) N. del T.: también "El que acecha en la oscuridad"



Pero Lovecraft, que más tarde se describiría a sí mismo como "materialista mecanicista", también se sintió atraído por las ciencias. En 1899, comenzó a publicar una pequeña revista llamada *Scientific Gazette*, seguida al poco por la *Rhode Island Journal of Astronomy*. Estas pequeñas publicaciones a ciclostilo las vendía puerta a puerta un Lovecraft que iba en bicicleta. Cuando tenía trece años, murió su amado abuelo y para entonces también había fallecido su padre, tras sucumbir a una enfermedad en 1898, en el Hospital de Butler. Una serie de fracasos en los negocios había dilapidado la fortuna de la familia Whipple, forzando a la madre y las tías de Lovecraft a vender la mansión familiar y trasladarse a un lugar más pequeño, lo que supuso un duro golpe para Lovecraft. Nuevos ataques de nervios le forzaron a abandonar la facultad en 1905, y de nuevo en 1908. A falta de dos años y medio para su graduación, no regresó jamás.

Lovecraft nunca tuvo un trabajo, y se mantuvo con la menguante fortuna familiar y con lo que podía sacar escribiendo o revisando las obras de otros. Siempre fue un sentido aristócrata, y a lo largo de su vida se debatió entre el deseo del éxito y los ingresos de un escritor profesional, y el de un aficionado por alcanzar nuevos objetivos estéticos sin preocuparse de las exigencias comerciales. A pesar de ello, sus primeros intentos de vender sus relatos resultaron en un éxito incomparable, al aceptar Edwin Baird, editor de *Weird Tales*, los cinco primeros relatos enviados. Sus historias aparecieron en nueve de los once números publicados entre finales de 1923 y principios de 1925.

Pero la suerte de Lovecraft cambió cuando la dirección editorial de *Weird Tales* pasó a manos de Farnsworth Wright. Wright, un buen editor a pesar de todo, tenía una mala opinión de la obra de Lovecraft y, a partir de entonces, este se encontró con más trabajos rechazados que aceptados. Relatos que ahora pueden considerarse clásicos, como "La llamada de Cthulhu", solo vieron la luz tras ser rechazados repetidas veces por *Weird Tales*. Sus intentos poco entusiastas de proporcionar lo que Wright esperaba de la ficción comercial solo tuvieron éxito en parte. Wright rechazó tanto "En las montañas de la locura" como "En la noche de los tiempos", relatos ahora famosos que entonces se publicaron en *Astounding Stories*. El magnífico "El caso de Charles Dexter Ward" no vio la luz hasta años después de la muerte de Lovecraft que, desanimado por los continuos rechazos, dejó de presentar sus relatos. "Los sueños de la casa de la bruja" solo vio la luz porque August Derleth lo envió en secreto a Wright, instándole a que lo publicase.

Un círculo en expansión

Irónicamente, fue durante esta época cuando Lovecraft llevó a cabo el grueso de su labor de revisión, gran parte de la cual no era sino escribir para la otra persona. Lovecraft podía escribir el texto prácticamente completo de un relato basándose en unas pocas ideas que proporcionase el "autor". De hecho, de algunos de ellos, como "La maldición de Yig" y "El túmulo", ambos de Zealia Bishop, y "Horror en el museo" y "Reliquia de un mundo olvidado", de Hazel Heald, Lovecraft escribió el 90% o más. Wright aceptaba rápidamente esos relatos, mientras seguía rechazando todo el que llegara firmado por Lovecraft.

Para entonces, ya se encontraba a pleno rendimiento la práctica de hacer que dioses, libros y temas de los relatos de un autor aparecieran en los de otro. Los dos de Bishop sitúan la acción al sudoeste de los Estados Unidos, y en ambos podemos encontrar, al mismo tiempo que la primera aparición de Yig, al Cthulhu de Lovecraft y al Tsathoggua de Smith, tres dioses a los que adora una raza, hasta ahora desconocida, de hombres subterráneos. "Reliquia de un mundo olvidado" introduce una nueva entidad, Ghatanothoa, descrita por medio del *Cultos Inconfesables* de Robert E. Howard, y relaciona ambos con los hongos de Yuggoth del propio Lovecraft. "Horror en el museo" nos presenta a los vagabundos dimensionales y al primigenio conocido como Rhan-Tegoth.

Los años 40 y 50 vieron una nueva expansión de los Mitos de Cthulhu. Robert Bloch y James Wade añadieron al conjunto unos cuantos relatos, pero fue August Derleth quien aportó una mayor contribución, produciendo cierta cantidad de

relatos originales y realizando colaboraciones póstumas basadas en anotaciones de Lovecraft. No fue hasta 1964 que la aparición de un joven británico llamado Ramsey Campbell anunció un interés renovado por los Mitos de Cthulhu.

Animado por August Derleth, "El habitante del lago y otros moradores menos deseables" (como se llamó la primera recopilación publicada de Campbell), fue una serie de pastiches inspirados en Lovecraft y situados en el Valle del Severn en Inglaterra. Estos relatos describen ciertas historias, criaturas y razas similares en el fondo pero distintas en la forma a las de Lovecraft. Sus creaciones de los Mitos más famosas incluyen a Y'golonac, Glaaki, los insectos de Shaggai y una hueste de otras criaturas y deidades. 1971 presenció la aparición de Brian Lumley, otro británico que trajo a los Mitos sus chthonians subterráneos, los misteriosos *Fragmentos de G'harne* y al hechicero de nuestros días Titus Crow.

Entre los numerosos autores contemporáneos influidos por Lovecraft están Gary Myers, Basil Copper, T.E.D. Klein, David Drake y Thomas Ligotti. Muchos otros, como Stephen King, han colaborado en nuevas antologías de los Mitos, y son pocos los autores de relatos modernos de terror que pueden afirmar que su obra no tenga influencias de Lovecraft.

Lovecraft murió prácticamente en el anonimato en Marzo de 1937 a los 46 años, víctima de la enfermedad de Bright y del cáncer. Su madre había muerto en 1921 tras dos años de confinamiento en la misma institución en la que murió su padre con anterioridad. Un breve matrimonio de dos años, durante los que residió en Nueva York, tuvo un resultado desastroso, aunque el divorcio nunca se llevó a cabo y, en 1926, Lovecraft regresó a Providence para vivir el resto de sus días como soltero en casa de sus tías. Durante esos últimos años, su producción fue menos abundante, pero también fue en ese periodo cuando escribió la mayoría de sus relatos más memorables. Encontró también tiempo para viajar a lugares por los que sentía una curiosidad propia de un anticuario: Maine, Filadelfia, Quebec, San Agustín, Charlotte, Nueva Orleans, Salem y Nantucket. Lovecraft pudo ver complacidos sus gustos por lo viejo, lo antiguo y lo decadente gracias a los viajes en autobús, las noches en albergues de la Young Men's Christian Association (YMCA o Asociación Juvenil Cristiana), y una alimentación basada en las galletas, el queso y las judías enlatadas.

Hay muchas pruebas de que Lovecraft fue un individuo raro desde cualquier punto de vista. Predispuesto a la hipocondría y de una prematura conducta senil, durante toda su vida estuvo más comprometido con la visión social y artística propia de tiempos pasados que con la del suyo. Alérgico al frío y asqueado por el marisco, fue también un científico y filósofo poseedor de una mente inquisitiva y una aguda inteligencia. Muchos de los que llegaron a conocerlo en vida cambiaron profundamente gracias a su amistad y fueron bastantes los que, animados e iluminados por su erudición y su filosofía práctica, alcanzaron una fama mayor que la que su mentor jamás disfrutó en vida. Hoy, generaciones después de su muerte, sigue causándonos efecto. Su nombre es más conocido que nunca, y todos los que lo conocen, ya sea por medio de sus relatos o por películas, juegos, cómics o cartas coleccionables, quedan tan fascinados por sus extrañas creaciones y mundos de pesadilla como sus propios contemporáneos.




CHAOSIUM
PRODUCTIONS
S. PETERSEN
DIRIGE
FRAGMENTOS de TERROR
LO QUE ENCIERRA UN NOMBRE ES... LA LOCURA...

De rerum supernatura

"La naturaleza de las cosas no naturales", donde se explora la influencia de los Mitos de Cthulhu tal y como queda evidenciada en diversas lenguas
Por Phileus P. Sadowsky

Estas anotaciones tratan acerca del *Necronomicón*, su autor, el gran Cthulhu, las evidencias del conocimiento en épocas pasadas de los Mitos de Cthulhu y mucho más. Son un resumen de las investigaciones de herr doktor Phileus P. Sadowsky, profesor de literatura y filología árabe de la Universidad de Sofía (Bulgaria).



El Necronomicón

La principal obra del saber de los Mitos es un libro que les resultará familiar a los estudiosos de lo arcano, aunque pocos que vivan habrán tenido la oportunidad de estudiarlo en persona, ya que meticulosos eruditos lo han considerado un libro maldito y han destruido casi cualquier ejemplar que pudiera encontrarse. La mayoría de lo que se conoce del libro popularmente se debe a la obra de H. P. Lovecraft. De acuerdo a sus investigaciones, "*Necronomicon*" es el título de una traducción al griego del original en árabe, realizada, aproximadamente, en el año 950 d. C por Theodorus Philetas. En el año 1228 d. C, Olaus Wormius, a cuyo nombre debemos añadir "el Viejo" para no confundirlo con el erudito homónimo del s. XVI, realizó una versión latina de la traducción al griego. Su versión en latín es la que se ha conservado hasta la actualidad, según se sabe. En el libro "Lovecraft: una biografía" por L. Sprague de Camp, podemos encontrar un análisis de las investigaciones de Lovecraft en torno al *Necronomicón*.

El significado del título en griego "*Necronomicon*", que la versión latina conserva, es algo así como "cosas pertenecientes a las costumbres, las prácticas o las leyes de los muertos", significando *nekros* "muerte" y *nomos* "costumbre" o "ley". El título original en árabe de la obra era *Kitab al-Azif*, "libro de los aullidos de los demonios del desierto o Jinn (genios)" o, de manera más poética, "libro de Aquel que se aproxima".

El nombre del autor

El mayor error que puede encontrarse en la descripción de Lovecraft es uno que no se le puede achacar. Parece haber sido un error incluido por un escriba en el manuscrito medieval y que merece la pena corregir ahora. Se dice que el autor del *Necronomicón* fue un árabe loco,

Referencias a las entidades de los Mitos posteriores al Clasicismo, por lengua

En tiempos medievales, hubo siempre muchas dificultades para traducir nombres propios de una lengua a otra. Los nombres arábigos a menudo aparecían en formas latinas corruptas (*Al-Qahira* pasa a ser "El Cairo", por ejemplo), en parte debido a que las vocales no solían escribirse en árabe. Ya que solo las consonantes aparecían en la escritura corriente, el lector extranjero inexperto se encontraba con unas amplias posibilidades de pronunciación de la misma palabra. Además, en los dialectos de regiones diferentes, las mismas sílabas tenían pronunciaciones distintas, así que uno siempre se encontraba con modificaciones cuando los nombres se transmitían de una lengua a otra. Esto resulta especialmente cierto con los nombres relacionados con los Mitos de Cthulhu, a medida que van apareciendo en las diferentes ediciones del *Necronomicón*.

Azathoth

Azathoth, el sultán demoníaco, es el gobernante de los dioses exteriores, de acuerdo con los Mitos de Cthulhu. Su nombre está compuesto, aparentemente, de dos partículas diferentes, *aza* y *Thoth*. *Thoth* está claramente relacionado con el nombre de la antigua deidad egipcia *Tahuti*, cuyo nombre se pronuncia, de forma errónea, *Thoth* en griego *. Aza es una leve corrupción verbal de la palabra arábiga *izzu*, que significa poder o fuerza. El nombre escrito en árabe podría así ser *Izzu Tahuti*, o "Poder de Thot". Según parece, Theodorus Philetas tradujo *Tahuti* por *Thoth*, forma con la que estaba más familiarizado. El nombre completo en griego pasó a ser *Azathoth*, y así se conoció posteriormente al dios tanto en latín como en inglés.

- **Latín:** *azathoth*
- **Griego:** *azathoth*
- **Árabe:** *izzu tahuti*

Ya se trate de *Thoth* o *Tahuti*, ambos términos son nombres en clave usados por hechiceros en referencia secreta a Nyarlathotep, el dios de los Mitos que recibió una mayor adoración en el antiguo Egipto. Traducido o interpretado, el nombre Azathoth quiere decir "Poder de Nyarlathotep", ya que Nyarlathotep cumple todas las

(*) N. del T.: "Thot" en castellano

llamado "Abdul al-Hazred" o "Abdul al-Hazrad", que murió alrededor del año 738 d. C. Ningún árabe hubiera tenido un nombre semejante. Aunque Abdul es, quizá, el nombre más popular que se le da a un personaje árabe en las obras de ficción en inglés, no es realmente un nombre árabe. "Abd" en árabe significa "esclavo" o "adorador", como en el caso de *Abd al-Malik* (esclavo del rey), *Abd al-Rahman* o *Abderraman* (Abderramán, "adorador del misericordioso", es decir, Dios) o *Abd Allah*, escrito en inglés de manera más frecuente como *Abdullah* (Abdalá, "adorador o esclavo de Dios"). *Al* o *ul* en todos estos nombres significan simplemente "el". *Allah* (Alá) significa, evidentemente, "el (único) Dios". Abdul significaría solamente "el adorador/esclavo de -". Como nombre independiente, no tiene ningún sentido en árabe, y necesita de otro nombre para obtener un significado completo.

El nombre *Abdul al-Hazred* es, de manera evidente, un error clerical cometido por Theodorus Philetas o (muy probablemente) por Olaus Wormius el Viejo quien, sin conocer la lengua árabe, tradujo al latín la versión griega de Philetas. De este modo, la reproducción correcta del nombre del autor del *Necronomicón* es *Abd al-Hazred*.

Hazred no es una palabra árabe. Es, probablemente, una corrupción textual de la que se puede reconstruir la original. A menudo, los autores medievales no llegaban a conocer de una forma completa las lenguas extranjeras y no disponían de diccionarios bilingües, así que cometían errores incluso al transliterar de acuerdo a la forma en que oían pronunciar los nombres propios. Un ejemplo sería el de *hashisheen* en árabe, que pasa a ser *assassinus* en latín y *assassin* (asesino) en inglés. El nombre árabe *Ibn Rushd* pasó a ser *Averroes* en latín. Si *Hazred* o *Hazrad* se trata de un caso similar, yo especularía que el auténtico nombre original es *Azrad*, que es la forma relativa del verbo

órdenes de Azathoth. Él es el poder y agente de Azathoth y, por lo tanto, este lo respalda.



Azathoth en árabe



Azathoth en griego

Chthonians

La palabra "chthonian" es una latinización directa de la palabra griega *xthonios*, cuyo significado es "morador bajo la tierra", que es precisamente lo que los chthonians son en los Mitos de Cthulhu. El nombre original en árabe para esta raza, de acuerdo al *Necronomicón* arábigo, es *al-ghariyun*, que literalmente quiere decir "aquellos de la caverna", siendo el singular *ghari* o "de la caverna".

- **Latín:** *chthonius*
- **Griego:** *xthonios*
- **Árabe:** *al-ghariyun*

El lugar del que más veces se ha afirmado que ha emergido la raza de los chthonians es la ciudad de G'harne, en algún lugar del África septentrional. El parecido entre el nombre de la ciudad G'harne y la palabra arábiga *al-ghariyun* es demasiado grande como para que haga falta comentario alguno.



Chthonians en árabe



Chthonians en griego

Retoños oscuros de Shub-Niggurath

Este nombre ha sufrido una enorme corrupción en sus traducciones del árabe al griego, al latín y al inglés y es, en realidad, una composición formada por varios epítetos de esas lenguas. Parte del problema reside en el hecho de que el nombre Shub-Niggurath, comúnmente empleado para hacer referencia a la "madre de los retoños oscuros", podría ser el título de los propios retoños. Su Madre debería ser denominada, de forma más correcta, como "la cabra negra de los bosques con un millar de retoños".

- **Latín:** *juvenis nigritiae*
- **Árabe:** *ash-shubab al muthlimun*

El nombre resulta más comprensible dividiéndolo en frases compuestas. "Shub" se escribe en árabe (probablemente, de forma más correcta) como *shabb*, que significa "joven" o, a veces, "hombre joven". Esta palabra podría hacer clara referencia al "retoño" que se encuentra en "retoño oscuro". "Niggurath" es claramente una corrupción del *nigritiae* latino, que significa "oscuridad". De ese modo, Shub-Niggurath parece ser una palabra que combina el árabe y el latín para significar "un joven de oscuridad" (uno de los retoños oscuros). El término arábigo usado por Abd al-Azrad para estas entidades se encuentra en singular, ash-shabb al muthlim, o "el joven oscuro", cuyo plural es *ash-shabb al-muthlimun*.

Desgraciadamente, la parte del *Necronomicón* griego que trata acerca de esta materia se halla estropeada por el agua, el moho y los gusanos, por lo que resulta ilegible. Parte de la dificultad podría resolverse si supiéramos cómo tradujo Theodorus Philetas la frase arábiga al griego, pero nos es desconocido.

¿Cuál es el origen de este híbrido de arabismo y latinismo? Con la caída del Imperio Romano, el latín clásico aceleró su corrupción hacia los dialectos ancestrales de lo que se conocería después como lenguas romances; es decir, el francés, italiano, castellano, portugués, rumano y romanche, entre muchas otras. Muchos dialectos del latín se desarrollaron en la Italia medieval (el italiano actual es solo un descendiente del dialecto florentino, uno de los muchos que se hablaban y hablan en Italia). La frase original latina para los retoños oscuros, *juvenis nigritiae*, que literalmente quiere decir "una criatura retoño de oscuridad", también fue transformada.

Parece que los retoños oscuros fueron adorados por decadentes sectas de la fertilidad en la Italia medieval y que los sectarios se referían a ellos como *juvenis nigritiae*. Cuando los musulmanes conquistaron Sicilia en

arábigo *zarada*, que quiere decir "estrangular o devorar". Esto significa que el nombre correcto del autor del *Necronomicón* es, probablemente, *Abd al-Azrad*, traducible como "el adorador del gran estrangulador/gran devorador".

Un verso famoso

Las palabras más conocidas del *Necronomicón* suelen citarse con frecuencia. Las líneas originales en árabe contienen una importante información, hasta hoy desconocida, que tiene que ver con el culto de Cthulhu. El texto en que se cita pertenece al manuscrito árabe n.º 2781, el *Necronomicón*, de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai. Lovecraft proporciona la versión inglesa que sigue:

That is not dead which can eternal lie,

(Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,)

And with strange aeons
even death may die.

(y con los evos extraños
aun la muerte puede morir.)

Los versos originales en árabe tienen una métrica idéntica por cada línea de cuatro sílabas y la acentuación recae en el lugar correspondiente a las barras:

- / - - / - - / - - / -

Transliterado, el verso árabe suena así:

la mayyitan ma qadirun
yatabaqa sarmadi

fa itha yaji ash-shuthath
al-mautu qad yantahi.

el s. IX, su lengua y su cultura se difundieron a lo largo de la isla. Sicilia fue, de manera evidente, un bastión de la adoración del retoño oscuro, y los inmigrantes árabes abrazaron esa religión. Los árabes corrompieron *juvenis nigritiae*, traduciendo *juvenis* al árabe como *shabb*, al mismo tiempo que corrompían la pronunciación de *nigritiae* como *niggurath*. Cuando Olaus Wormius tradujo el *Necronomicón* al latín en 1228, estaba claramente familiarizado con el culto siciliano y tradujo la frase griega que les hacía referencia como Shub-Niggurath, una expresión por la que aquel culto podría resultarle conocido a algunos eruditos y clérigos italianos. Esa frase pasó sin sufrir alteraciones de la versión latina de Olaus Wormius a la inglesa.

¿Cuál sería el nombre arábigo de la criatura conocida (probablemente de forma errónea) en los Mitos de Cthulhu como Shub-Niggurath? En el *Kitab al-Azif* arábigo la frase "cabra negra de los bosques con un millar de retoños" aparece alternativamente como *Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati* ("la cabra negra de los bosques"), *Umm al-Alf Al-Muthlimun* ("la madre del millar de cosas oscuras") o *Umm ash-Shabab al-Alf* ("la madre del millar de jóvenes").



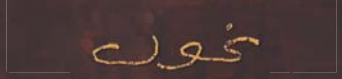
Retoños oscuros en árabe

Gules

Los gules mencionados en el *Necronomicón* se encuentran directamente relacionados con el *ghul* de las leyendas arábigas.

- **Árabe:** *ghul*

De acuerdo con fuentes arábigas, el *ghul* tiene forma humana, pero un semblante canino o monstruoso. Habita las tumbas y los cementerios, comiendo los cadáveres de su interior e intentando atraer a los transeúntes. Esta descripción se corresponde claramente con los gules mencionados en diversas obras relacionadas con los Mitos.



Ghul en árabe

Nyarlathotep

Nyarlathotep es, en la actualidad, el único nombre de los Mitos que puede rastrearse hasta antecedentes originados en el antiguo Egipto. El nombre es una contracción de *ny har rut hotep*, que quiere decir "no hay paz (seguridad, descanso) en la puerta". El significado del título es, al parecer, que Nyarlathotep, en su papel de mensajero de los otros dioses, es la "entrada" entre los planos, y especialmente entre su dimensión y la nuestra, o al menos así es como los sectarios del antiguo Egipto veían las cosas.

Estos usaron el nombre del dios egipcio *Tahuti* (o Thot) como una alternativa al de Nyarlathotep, ya que Thot y aquel tenían funciones similares en sus respectivos panteones.

- **Latín:** *nayrlat hotep*
- **Griego:** *niarlat hotep*
- **Árabe:** *niyharlat hotep*
- **Egipcio:** *ny har rut hotep*

La clave de la corrupción de esta palabra está en que, en el egipcio nuevo, la letra "L" simbolizada por el jeroglífico de un león agachado, también representa el sonido griego de la "r". Por ejemplo, la "r" en Cleopatra se escribe utilizando el mismo símbolo. Presumiblemente, cuando Abd al-Azrad (o quien transliterase el nombre egipcio al árabe) leyó la palabra *ny har rut hotep* confundió la "r" en rut por una "l" y la frase se convirtió en *niyharlat hotep* en árabe.

En griego, la letra "H" (eta) solo puede aparecer con sonido aspirado al principio de una palabra. Theodorus Philetas no pudo transliterar la "h" en *niyharlat hotep*, optando en su lugar por *niarlat* en griego. Olaus Wormius continuó la corrupción cambiando la letra "I" por su homófona "Y" y los traductores ingleses terminaron el proceso al combinar la frase como Nyarlathotep, una sola palabra, tal y como se conoce hoy en día.



Nyarlathotep en árabe

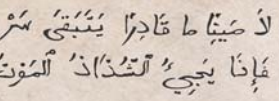
Traducido literalmente (sin tratar de resultar poético en absoluto), el original arábigo tiene el siguiente significado:

Ese ser que tiene la capacidad de continuar existiendo eternamente no está muerto,

Y si llegan los (¿tiempos, seres?) anormales (¿extraños, raros?), entonces, la muerte puede dejar de existir.

Una frase árabe, *yaji ash-shuthath*, quizá aporte una pista que conduzca a un mayor misterio. Está en plural, y su significado literal es "lo anormal", refiriéndose a gente o cosas, dependiendo del contexto. *Yaqi* significa "vienen" o "están viniendo". En el árabe coloquial, a menudo se transforma el sonido "j" suave en una "g" fuerte, y en muchas ocasiones las terminaciones en vocal se eliminan y las dos palabras quedan ligadas, como suele suceder, por ejemplo, en el inglés. Por consiguiente, una posible reproducción de esta frase en árabe coloquial sería *yag-shuthath* que, tras un leve cambio en el tono de las vocales, resulta fácilmente reconocible como Yog-Sothoth.

El verso puede ser parte de un ritual precedente creado por árabes adoradores del diablo que cantaran durante las ceremonias ¡*Yag-shuthath*! ¡*Yag-shuthath*! con el significado de "¡lo Anormal (o los tiempos anormales) está llegando!". Esta es una clara referencia al regreso de los primigenios o los dioses exteriores, objetivo principal de los adoradores pertenecientes al culto o secta de Cthulhu, coincidiendo con informaciones similares de Legrasse, Armitage y otros eruditos.



El original en árabe



Nyarlathotep en egipcio



Nyarlathotep en griego

Shudde M'ell

Shudde M'ell, el gobernante de los chthonians, está escrito en el *Necronomicón* arábigo como *al-Mu'ell* (o *al-Mu'ill*), que quiere decir "el causante de destrucción".

- **Árabe:** *al-mu'ell*

La referencia a la destrucción es, sin duda, indicativa del poder de provocar terremotos que posee esta raza. La palabra "Shudde" es, casi con total seguridad, una corrupción de la palabra arábiga *shidda*, que significa "violencia". Así, Shudde M'ell (o quizá, más correctamente, *Shidda al-Mu'ell*) se refiere solamente a los terremotos causados por el dios y los suyos. Es decir, los terremotos son la violencia, o *shidda*, causada por la deidad *al-Mu'ell*.



Shudde M'ell en árabe

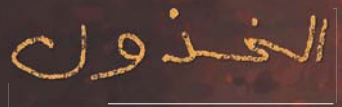
Formas del nombre "Cthulhu" en todo el mundo.

El nombre Cthulhu representa un intento de transliterar al griego un difícil vocablo arábigo que aparece con frecuencia en la versión del *Necronomicón* árabe. La forma latina es Cthulhu, pero, aunque resulta una palabra difícil en inglés, latín o griego, en el original árabe tiene un perfecto sentido. A Cthulhu se le llama a veces *khadhulu* en el *Necronomicón* árabe.

- **Latín:** *cthulhu*
- **Griego:** *xthulu*
- **Árabe:** *khadhulu* o *al-khadhulu*



Cthulhu en árabe (v. 1)



Cthulhu en árabe (v. 2)



Cthulhu en chino



Cthulhu en griego



Cthulhu en hebreo



Cthulhu en sanscrito

En árabe, *khadhulu* significa "el que abandona" o "el que desampara". Mahoma el Profeta usa así el término en el *Corán* 25-29, cuando dice: "Para la humanidad, Satán (en árabe, *Shaytan*) es Khadhulu". Los eruditos musulmanes han interpretado esto, tradicionalmente, como que Satán abandonará a la humanidad (en el Día del Juicio, Satán abandonará a aquellos que le siguieron en esta vida).

Sin embargo, dado que *khadhulu* se utiliza en el *Necronomicón* arábigo para referirse a un poderoso dios, y que Theodorus Philetas lo tradujo como *xthulu* y Olaus Wormius como *cthulhu*, es posible traducir el verso como "para la humanidad, Satán es Cthulhu", sirviendo para identificar a la entidad conocida como Cthulhu, adorada por una secta de árabes anterior a Mahoma, con el Satán de la tradición judeocristiana. La adoración de Cthulhu en la Arabia anterior al Islam pudo haber estado centrada en la famosa "Ciudad sin Nombre", también conocida como la "Ciudad de Latón" o "Irem la de los muchos pilares", en árabe *Iram dhat al-imad*.

Por otro lado, existen informes de pequeñas tribus en lugares aislados de Groenlandia que también se refieren a esta deidad anterior al Cristianismo como Cthulhu o un nombre casi equivalente, a pesar de lo improbable

El Necronomicón húngaro[1]

Se encuentra catalogado como *Kitab al-Azif*, manuscrito árabe n.º 2781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. El manuscrito, en tosco pergamino doblado, mide 21 × 16 cm, está bastante gastado y comido por los gusanos y, además, parcialmente quemado en la esquina inferior izquierda, como si lo hubieran echado al fuego para después rescatarlo antes de consumirse.

El texto se encuentra escrito por una mano temblorosa, quizá la de un hombre viejo, pero, con toda seguridad, no la de un escriba profesional. El tipo de pergamino y el estilo de escritura arábiga permiten fecharlo como del s. VIII, y probablemente provenga de Siria o Iraq. Debido a la naturaleza desgastada del manuscrito, solo se pueden recuperar con certeza fragmentos del texto, aunque estos bastan para permitir la reconstrucción de los nombres arábigos originales de muchos dioses de los Mitos de Cthulhu y hacer algunos comentarios filológicos acerca de ellos.

El texto original árabe de Abd al-Azrad pasó a través de varias recensiones en árabe y se tradujo al griego, del griego al latín y del latín al inglés. Además, tal fue la fama de esta espantosa obra del ocultismo, que dio lugar a la creación de un amplio conjunto de manuscritos espurios del *Necronomicón* escritos por charlatanes que no tenían ninguna relación con los verdaderos Mitos, pero que deseaban sacar beneficio del libro.

Libros titulados de este modo se han publicado recientemente en inglés, todos ellos afirmando incorporar la auténtica tradición. ¡Incluso uno se publicó en rústica para el mercado generalista! Sin embargo, ninguno de ellos posee conexión alguna que pueda establecerse con el manuscrito original, con la posible excepción de la obra en dos volúmenes de H.R. Giger, que está infundida con su espíritu.

de haber tenido estos contacto con el *Corán* o con la versión de Wormius del *Necronomicón*. Quizá "Cthulhu" o algún sonido similar sea el nombre auténtico de esta entidad, y la similitud entre este y la palabra *khadhulu* llevase a los adoradores árabes de Cthulhu a referirse al dios por un término más comprensible para ellos.

Las culturas semíticas en particular conservan vestigios del antiguo culto a Cthulhu en todas sus diversas ramas a lo largo de Oriente Medio. Una de las más antiguas lenguas semíticas es el asirio, que tuvo su origen en el segundo milenio antes de Cristo y que muestra claras referencias a la adoración de Cthulhu. Una palabra común para decir "demonio" en asirio es *alu'u* [2]. Cuando esta se combina con la palabra asiria *khatu* [3], que significa "ominoso" o "maléfico", el resultado es *khatu alu'u*, que está relacionado filológicamente con Cthulhu. Un antiguo escriba babilonio hace referencia a *alu'u l emnu sha pa la ishu atta*, que significa "el *alu'u* (demonio) que no tiene boca" [4]. Esto podría referirse al propio Cthulhu, cuya cara es una masa de tentáculos y, por tanto, aparece como un demonio que no tiene boca. Pero, aunque no sea así, el horror de la imagen indica un origen relacionado con los Mitos.

El hebreo, otra antigua lengua semítica, también hace referencia al culto a Cthulhu. La identificación debe establecerse necesariamente a modo provisional, ya que los textos hebreos más antiguos de que disponemos son los de la Biblia, cuyos escritores, clara y sabiamente, debieron de mostrarse hostiles hacia cualquier sectario de Cthulhu. El profeta Isaías, que vivió en el s. VIII a. C, escribió "Ya nunca buscaré hombre alguno entre los habitantes de *chadhel*" (Isaías 38:11).

- **Hebreo:** *chadhel*

La última palabra hebrea de este versículo, *chadhel*, está relacionada semánticamente de una forma directa con el *khadhulu* arábigo. Se cree que este término es un eufemismo de *Sheol* o Infierno [5]. Sin embargo, si la palabra se entiende como un nombre propio, el significado del verso cambia drásticamente. *Chadhel* es, con mayor probabilidad, la forma hebrea de la palabra Cthulhu, ya que el "dh" hebreo en el presente caso es, en términos lingüísticos, una forma enfática equivalente al "th" del inglés, una forma aspirada del mismo sonido. "Los habitantes de Chadhel" viene a significar "aquellos que moran junto a Chadhel" o "el pueblo de Chadhel" (es decir, Cthulhu), y se refiere, por tanto, a un culto sectario. El significado del versículo sería "Ya nunca buscaré hombre alguno entre la gente de Cthulhu", una forma ritual de maldición, bien merecida, para los sectarios de Cthulhu. El nombre de *Chadhel* supone tan horrendas connotaciones para los hebreos, que en la Edad Media se convirtió en sinónimo del Infierno, dando lugar a la interpretación incorrecta que conocemos del versículo.

Las lenguas indoeuropeas también mencionan a Cthulhu. La palabra katala, perteneciente al sánscrito, hace referencia a un enorme pez o monstruo marino [6].

- **Sánscrito:** *katala*

La palabra es, simplemente, una pronunciación en sánscrito de Cthulhu, al que, evidentemente, se le puede calificar de monstruo marino.

El nombre Cthulhu queda transliterado desde los caracteres chinos de esta manera:

- **Chino:** *kui tai lao hai*

El significado es *kui* (demonio), *tai* (maléfico), *lao* (antiguo) y *hai* (océano) [7], lo que en forma idiomática significa "antiguo y maléfico demonio del océano".

Resulta importante la derivación de este nombre desde la forma arcaica del carácter *kui*. Los caracteres del mandarín evolucionaron desde los pictogramas, en los que el carácter dibujado era una representación abstracta que simbolizaba una palabra o idea; más adelante, estos pictogramas fueron abstraídos de nuevo hasta obtenerse los actuales caracteres chinos. El carácter correspondiente al *kui* sufrió una evolución, que aparece ordenada cronológicamente de izquierda a derecha en un recuadro cercano [8].



Evolución del carácter kui

Notas finales

1. Desgraciadamente, ni el documento ni su número de catálogo existen en la actualidad. Así que solo disponemos de la impecable reputación de herr doktor Sadowsky como única constatación posible.
2. Gleb, Ignace J. y otros, (1964), *The Assyrian Dictionary* (Diccionario de asirio), University Press, Chicago, en progreso, vol. 2, pág. 355 y ss.
3. *Ídem*, vol. 6, pág. 158. Pronunciada rápidamente y sin vocalizar (como suele hacerse al hablar) sonaría, probablemente, de forma parecida a *khatulu'u*, fácilmente reconocible como una variación de la palabra Cthulhu.
4. *Cuneiform Texts from Babylonian Tablets* (Textos cuneiformes de tablillas babilonias), 1627:8.
5. (1982), *Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon* (Diccionario hebreo-caldeo de Gesenius), Eerdmans, pág. 262.
6. Monier-Williams, (1981), *Sanskrit-English Dictionary* (Diccionario sánscrito-inglés), (versión revisada de la edición de 1899), Minshiram Manohalal, Nueva Delhi, pág. 270a.
7. Estos caracteres chinos pueden revisarse en las siguientes fuentes: Karlgren, Bernhard, (1974), *Analytical Dictionary of Chinese y Sino-Japanese* (Diccionario analítico de chino y chino-japonés, al que abreviaremos DAC), (reimpresión de la edición de París de 1923), Dover, Nueva York, y Wieger, L., (1965), *Chinese Characters* (Caracteres chinos, al que abreviaremos CC), (reimpresión de la edición de 1915), Dover, Nueva York. Para los caracteres concretos: *kui* (o *kuei*) = "demonio, espíritu" DAC 460, CC 548; *tai* = "maligno, maléfico", DAC 959; *lao* = "viejo, antiguo" DAC 515, CC 88; *hai* = "mar, océano" CC 595.
8. *Ibídem*. Estos dibujos se analizan en CC 112, 548.

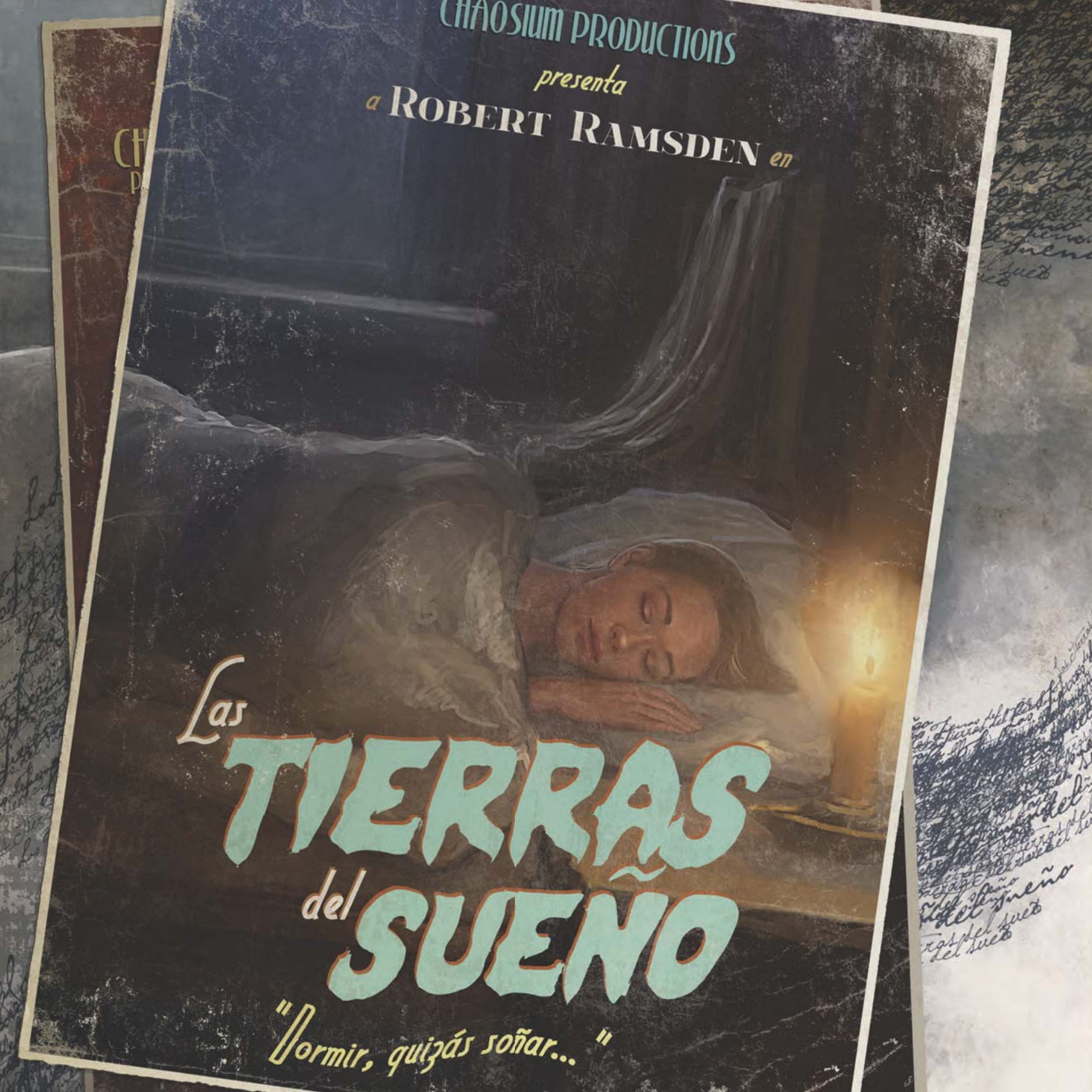


Los eruditos reconocerán fácilmente estos símbolos como dibujos arcaicos de Cthulhu, incluyendo los tentáculos unidos a la cabeza. Podemos llegar a la conclusión de que el carácter genérico chino para la palabra "demonio", *kui*, evolucionó desde una temprana necesidad de referirse a Cthulhu. El conocimiento que se tiene en China de esta entidad debe de ser muy antiguo para haber afectado a la lengua de forma tan profunda.

Conclusión

En los anales de todas las civilizaciones principales de la Antigüedad, existen referencias a un antiguo culto a Cthulhu: para los asirios en Mesopotamia como *Khatu alu'u*, el "demonio maléfico"; para los hebreos en Palestina como *Chadhel*, nombre equivalente al del Infierno; en Arabia, como *Khadhulu*, "Satán el que desampara"; para los hindúes, como *Katala*, el "monstruo marino"; y para los chinos, como *Kui tai lao hai*, el "antiguo y maléfico demonio del océano". Y además, todas esas culturas tacharon a Cthulhu de maléfico. Egipto es la única civilización en la que no se ha encontrado referencia a la adoración de Cthulhu, pero quizá el culto a Nyarlathotep (disfrazado como Thot) expulsó a las sectas rivales.

La extensa naturaleza del culto a Cthulhu, el único dios conocido al que se ha adorado de forma simultánea en los tres principales centros de la civilización antigua, ha pasado inadvertida a los eruditos hasta hoy en día. Uno se pregunta: si una secta de semejante poder ha permanecido tan bien oculta en la Antigüedad, ¿qué obscenos rituales seguirá practicado hoy en día en lugares recónditos para honrar a ese horror alienígena?


CHAOSIUM PRODUCTIONS
presenta
a ROBERT RAMSDEN en
Las TIERRAS del SUEÑO
"Dormir, quizás soñar..."

Las Tierras del Sueño

"Que los dioses misericordiosos, si es que existen, guarden esas horas en que no haya fuerza de voluntad, ni droga creada por el astuto ser humano, capaces de librarme de los abismos del sueño. La muerte es piadosa, porque de ella no se puede regresar; pero para aquellos que han vuelto de las cámaras más profundas de la noche, ojerosos y sabedores, nunca más habrá paz."
—H. P. Lovecraft.

No todos los relatos de terror de Lovecraft transcurren en el mundo real de los Años 20 y 30. Influido por la obra de Lord Dunsany, Lovecraft escribió varias historias, ligeramente relacionadas, cuya acción transcurría en un Mundo Onírico, una tierra de sombras donde extraños dioses bailaban y valientes soñadores se enfrentaban a terroríficas visiones en su búsqueda del saber. Estos relatos están entre los más poéticos de su obra.

Entre los que integran el ciclo onírico de Lovecraft, el principal es "En busca de la ciudad del sol poniente", que contiene muchas descripciones fundamentales de los lugares y habitantes de esa tierra de sueños. Otras historias tan evocadoras como útiles para inspirar una partida son "Los gatos de Ulthar", "La nave blanca", "Celefais", "Los otros dioses", "Polaris", "La búsqueda de Iranon", "Hipnos", "La maldición que cayó sobre Sarnath" y "La llave de plata."

Las Tierras del Sueño de Lovecraft pueden utilizarse en las partidas de "La llamada de Cthulhu" como un complemento a aventuras cuya acción transcurre principalmente en el Mundo Real, o quizá como dramáticas visiones oníricas y búsquedas que tienen lugar por entero en la tierra más allá del muro del sueño.

Esta sección resume el proceso para utilizar las Tierras del Sueño en una partida: Todas las notas están extraídas de la 5.ª edición del suplemento de Chaosium "H. P. Lovecraft's Dreamlands" [1]. A esto hay que añadir que cualquier aventura que se publique incluirá siempre la descripción de los lugares visitados y las características de las criaturas encontradas, con lo que el guardián dispondrá de todo lo necesario para ambientar la partida.

*(1) **N. del T.:** la edición revisada más reciente*



Los sueños

Las aventuras que tienen algo que ver con las Tierras del Sueño deben ser diferentes en su tono y atmósfera. Los investigadores están soñando y, por tanto, el guardián puede prescindir de las limitaciones habituales de la lógica, la continuidad y el realismo. Las aventuras en las Tierras del Sueño deben ser extrañas y espeluznantes y, además, deben caracterizarse por una mayor irrealidad y por impresionantes visiones de fantasías y maravillas. Las Tierras del Sueño son lugares de gran esplendor y terror sin medida, con un nivel tecnológico muy parecido al de la Edad Media. Son pocas las cosas capaces de causar un daño permanente a los investigadores, pero algunas pesadillas pueden amenazar su salud y su cordura.

Cómo entrar en las Tierras del Sueño

Los investigadores pueden entrar en las Tierras del Sueño mientras duermen o bien físicamente. Para descubrir una entrada sin ningún tipo de ayuda, el investigador debe tener éxito en una tirada de Mitos de Cthulhu cuando esté durmiendo [2]. Cuando tiene éxito en su búsqueda, puede ver cómo la entrada a las Tierras del Sueño aparece dentro de uno de sus sueños corrientes.

Otras posibles opciones para entrar son el uso de drogas, los hechizos, los objetos mágicos o cualquier otro método que desee el guardián. Si vas a dirigir una aventura que vaya a transcurrir por completo en las Tierras del Sueño, debes asegurarte de que todos los investigadores pueden entrar, dejando sus cuerpos dormidos en el Mundo Real.

La entrada más conocida a las Tierras del Sueño es un largo tramo de escalera que baja. Tras descender esos "setenta escalones del sueño ligero", el "yo onírico" de cada uno de los investigadores (a partir de ahora, "soñadores") llega desnudo y en soledad a la Caverna de las Llamas. En ella viven Nasht y Kaman-Thah, dos barbudos sacerdotes de aspecto egipcio que atienden al soñador, dándole la primera vez ropas de calidad y un puñal como atuendo, y pan, agua y maná hilado para que pueda comer. Tras explicarle algunas cosas básicas acerca del lugar al que se dirige, los ancianos sacerdotes lo dejan bajar por los "setecientos escalones del sueño profundo" que conducen al Bosque Encantado, donde puede reunirse con el resto de sus compañeros [3]. No muy lejos del bosque se encuentra la ciudad de Ulthar, a la que se puede llegar tras un paseo, siempre y cuando los taimados zoogs que acechan en la espesura no decidan atacar a los inexpertos soñadores.

Existen otras dos formas comunes de entrada. Una de ellas es la de soñar que se está en lo alto de un acantilado. El soñador, como hizo el propio rey Kuranes, debe atreverse a saltar al vacío pero, en lugar de caer, flotará durante kilómetros hasta aterrizar sano y salvo junto a sus compañeros.

La otra es subir a bordo de la Nave Blanca, que irá recogiendo uno a uno a los soñadores en el puerto en que se encuentren, aunque es posible que estos tarden semanas de tiempo onírico en reunirse de este modo. En estos dos últimos casos, los soñadores van vestidos pero no tienen en su haber ningún objeto moderno.

Sin embargo, la naturaleza de las Tierras del Sueño impide la entrada a todo aquel que tiene demasiada fe en la ciencia moderna. Ninguna de las tres formas comunes de entrada puede utilizarse si la suma de puntuaciones de las habilidades de Astronomía, Biología, Electricidad, Electrónica, Física, Geología, Química, y Psicología, u otras de carácter científico, es superior a 300 percentiles. Si el guardián lo cree oportuno, otras habilidades propias de la vida moderna, como Conducir automóvil, también pueden contar para este total. Al igual que Randolph Carter necesitó la Llave de plata, estos personajes necesitan la ayuda de algún objeto mágico o droga para entrar, o bien tienen que hacerlo con su cuerpo real.



(2) N. del T.: *en anteriores ediciones, solo se permitía realizar un intento cada 2D6 semanas que el personaje dedicara a intentar soñar, aunque ahora esto queda a discreción del guardián.*

(3) N. del T.: *en anteriores ediciones, los sacerdotes solo dejaban pasar a las Tierras del Sueño a aquellos cuya suma de puntos de Cordura más Mitos de Cthulhu fuera igual o superior a 75. Esta restricción se ha eliminado para permitir que más personajes puedan participar sin problemas en las aventuras.*



Cómo entrar físicamente

En lugar de soñar, los investigadores pueden entrar físicamente en las Tierras del Sueño, pero esto es algo muy poco habitual. Para poder hacerlo, hace falta emplear algún objeto mágico creado específicamente a tal fin, o bien atravesar una de las entradas existentes, como las que pueden encontrarse en algunas madrigueras de los gules. Todo aquello que los investigadores llevan encima se transforma mágicamente en su equivalente medieval (una pistola pasa a ser una ballesta o una espada y una linterna se transforma en una antorcha). Los objetos que hayan cambiado conservan su nueva forma incluso cuando los investigadores hayan regresado al Mundo Real.

Entrar físicamente es muy peligroso, ya que si algún acontecimiento provoca la muerte del personaje, será él, y no su yo onírico, quien desaparezca para siempre. El yo onírico de un personaje puede entrar en las Tierras del Sueño mientras este duerme físicamente en ellas, pero desaparece al cabo de esa noche cuando despierta el cuerpo real.

Sin importar el lugar de salida, el personaje aparece en el lugar por el que accedió, lo que significa que la entrada física no puede utilizarse para viajar de un lugar a otro distinto del Mundo Real.

Cómo salir

Normalmente, el sueño tiene que durar el tiempo suficiente para que se termine la aventura que el guardián tiene en mente. Aproximadamente, una hora de sueño en el Mundo Real equivale a una semana en las Tierras del Sueño, pero este es un cálculo arbitrario y flexible. Cualquier soñador puede permanecer en este mundo por un tiempo indefinido, y para despertar debe utilizar alguno de los métodos de entrada, como la Caverna de las Llamas o la Nave Blanca [4].

Cuando el soñador tiene una terrible necesidad de despertar, debe tener éxito en una tirada de Soñar [5]. También es posible conseguir esto si algún movimiento brusco o ruido fuerte hacen despertar al personaje en el Mundo Real. Si sucede cualquiera de estas dos cosas, el soñador se desvanecerá ante los ojos de sus compañeros. Cuando el cuerpo real vuelve a dormir, su yo onírico aparece de nuevo en el mismo lugar en el que desapareció.

Al despertar, existe la posibilidad de que el investigador reste importancia a las experiencias vividas por considerar que son "solamente un sueño" o incluso que no recuerde los detalles. Al despertar, siempre tiene que realizar una tirada de Idea. Si esta falla, el investigador no puede beneficiarse de ninguna de las marcas de experiencia que haya obtenido durante el sueño, a excepción de la habilidad Soñar [6] y, además, habrá olvidado cualquier información aprendida en él, incluidos los hechizos [7]. Los puntos de Cordura perdidos no se recuperan y los incrementos en Mitos de Cthulhu se conservan.

Si se ha entrado físicamente, la única forma de salir es volver a pasar por alguna de las entradas existentes. De esta forma no existe peligro de olvidar lo sucedido, ya que el personaje no ha soñado nada sino que lo ha vivido.

(4) N. del T.: *antiguamente, los soñadores solo podían permanecer en las Tierras del Sueño durante tantas semanas seguidas como su valor en POD y despertaban en cuanto expiraba ese plazo. Después, cuanto su cuerpo real conseguía quedarse dormido de nuevo, podían regresar al mismo lugar en el que se habían desvanecido. Al haberse eliminado esta opción, hay que tener en cuenta que el cuerpo real puede morir si no recibe los cuidados debidos.*

(5) N. del T.: *en la actual edición, no se especifica el tiempo que ha de transcurrir entre intentos pero, anteriormente, solo se permitía repetirla una vez cada día de tiempo onírico.*

(6) N. del T.: *en anteriores ediciones, se permitía conservar marcas de experiencia también en Saber onírico, pero esto ya no es así.*

(7) N. del T.: *el guardián debe, incluso, confiscar las notas que el jugador haya podido tomar mientras su personaje soñaba.*

La realidad onírica

Las siguientes reglas y habilidades solamente se aplican cuando los investigadores están durmiendo, y su yo onírico se encuentra en las Tierras del Sueño.

La primera vez que un soñador entra en las Tierras del Sueño, todas sus puntuaciones en habilidades coinciden con las del personaje real. A partir de entonces, las únicas mejoras en habilidades que pueden aplicarse tanto a uno como a otro son las que afectan a las habilidades de Comunicación y de Conocimiento (consultar la pág. 469). Sin embargo, la mejora de las habilidades de Esfuerzo Físico, Manipulación y Percepción no puede compartirse, ya que estamos hablando de dos cuerpos diferentes. Al personaje real le sirve de bien poco que el yo onírico se entrene en el manejo de la espada o intente adelgazar. Sin embargo, la mente sigue siendo la misma y el investigador sabe lo mismo ya esté despierto o soñando. Lo mejor en esos casos es utilizar una hoja de personaje diferente para cada uno de ellos.

Existen dos habilidades especialmente relacionadas con las aventuras en las Tierras del Sueño y que deben anotarse en la hoja de personaje. Tanto el personaje real como el soñador son capaces de hacer uso de la habilidad Saber onírico, pero Soñar solamente puede utilizarla el yo onírico de un personaje que esté durmiendo, si lo que se desea es aplicar una cura o suavizar el efecto de una pesadilla, o bien el propio personaje al dormir, si lo que quiere hacer es crear algún objeto que aparezca en su próxima visita a las Tierras del Sueño.

Soñar

Todos los investigadores reciben esta habilidad la primera vez que entran en las Tierras del Sueño, ya sea durmiendo o físicamente [8], comenzando con una puntuación igual a su POD. Además, ganan automáticamente una marca de experiencia en ella cada vez que entran en el mundo de los sueños y permanecen al menos una semana de tiempo onírico en él. Esta habilidad sirve para alterar la realidad de las Tierras del Sueño en beneficio del soñador, y al utilizarla hay que gastar 1 o más puntos de magia. Puede usarse para transformar un objeto en algo distinto, cosa que solamente puede hacer el personaje real durante uno de sus sueños corrientes. Cada 1D6 puntos de magia gastados permite al soñador alterar 1 punto de TAM. Por ejemplo, una piedra puede transformarse en una fruta, o un banco de madera, en un trono de mármol. Un objeto así creado existirá solamente durante el próximo sueño. Para hacer que dure para siempre, hay que gastar, además de lo habitual, cierta cantidad de puntos de POD (1 como mínimo) a elección del guardián. Entre 1 y 5 es un gasto apropiado, dependiendo del TAM de la cosa alterada, siempre y cuando no supere el de una casa. Para creaciones mayores, el guardián es quien decide, pero también hay que tener en cuenta que el personaje necesita gastar menos puntos de POD cuanto mayor sea su puntuación en esta habilidad (el rey Kuranes, por ejemplo, creó la ciudad de Celefais tras décadas de sueños). El soñador debe declarar cuál es el efecto deseado, gastar los puntos de magia y POD que el guardián crea conveniente y hacer la tirada de Soñar. Si esta falla, los puntos de magia y de POD se habrán perdido igualmente.

Esta habilidad también puede utilizarla el yo onírico del personaje durante su estancia en las Tierras del Sueño, ya sea para suavizar los resultados de la "Tabla de efectos de las pesadillas" o bien para curar puntos de vida.

Algunos habitantes privilegiados de las Tierras del Sueño, como los sacerdotes, u otro tipo de residentes permanentes, como el yo onírico de un investigador que haya muerto, pueden hacer uso también de la habilidad Soñar, pero solamente a un 20% de las probabilidades normales y sujetos a las mismas restricciones (para crear algo deben hacerlo mientras duermen la noche anterior; y no, ninguno de estos personajes tiene un nuevo yo onírico). La ventaja es que aquellos que solamente existan en las Tierras del Sueño no necesitan gastar POD para que sus creaciones sean permanentes.

Saber onírico

Esta habilidad representa el conocimiento relativo que los personajes tienen de las Tierras del Sueño y puede abarcar los campos de la zoología, la mitología, la geografía, la historia, etc., propios de este mundo. Un éxito en la tirada permite al soñador conocer algún dato acerca de un lugar de las Tierras del Sueño, recordar algún hecho histórico o reconocer a una criatura, etc. La primera vez que un personaje entra en las Tierras del Sueño, obtiene una puntuación básica en Saber onírico igual a la mitad, redondeando hacia abajo, de la que tiene en Mitos de Cthulhu (si la tiene). A partir de entonces, esta habilidad se incrementa en 1 percentil por cada 2 que aumenta la puntuación de Mitos de Cthulhu, tanto si esto sucede en el Mundo Real o en las Tierras del Sueño. Saber onírico también puede mejorar por medio de la experiencia como el resto de las habilidades.

*(8) **N. del T.:** en antiguas ediciones, solo se condecía al entrar soñando*

TABLA DE EFECTOS DE LAS PESADILLAS

El guardián debe escoger un efecto apropiado a la situación o bien lanzar 1D10 para obtener uno al azar.

1 Un objeto, prenda de vestir u órgano del soñador se derrite hasta desaparecer o se convierte en algo repugnante y horrible (como una espada que se transforma en una serpiente, si el que la blande sufre de ofidiofobia). Este efecto puede invertirse si el personaje tiene éxito en una tirada de Soñar y, además, gasta una cantidad de puntos de magia igual a la pérdida de Cordura sufrida. En caso contrario, el objeto vuelve a la normalidad la siguiente vez que el personaje entra en las Tierras del Sueño.

2 De repente, el soñador se da cuenta de que no puede huir. El pasillo por el que camina parece extenderse sin fin, está totalmente paralizado o pegado al suelo, o puede correr únicamente a cámara lenta. El efecto termina en cuanto la amenaza que ha provocado la pérdida de Cordura sea derrotada o decida marcharse.

3 Los alrededores del soñador comienzan a desvanecerse y, de repente, está en un lugar diferente (como, por ejemplo, a solas en una oscura habitación junto a lo que ha provocado la pérdida de Cordura). Este efecto puede invertirse si el personaje tiene éxito en una tirada de Soñar y, además, gasta una cantidad de puntos de magia igual a la pérdida de Cordura sufrida.

4 Uno de los compañeros del soñador (pero no el yo onírico de otro investigador), o una planta o animal cercano, se transforma en un horrible monstruo, probablemente, de aspecto similar al de aquello que ha producido la pérdida de Cordura. Este efecto puede invertirse si el personaje tiene éxito en una tirada de Soñar y, además, gasta una cantidad de puntos de magia igual a la pérdida de Cordura sufrida. En caso contrario, el individuo vuelve a la normalidad la siguiente vez que el personaje entra en las Tierras del Sueño.

5 Una antigua herida, lesión, enfermedad o malformación vuelve a aparecer de forma repentina para causar dolor, aterrorizar e incomodar al soñador. Este efecto puede invertirse si el soñador tiene éxito en una tirada de Soñar y, además, gasta una cantidad de puntos de magia igual a la pérdida de Cordura sufrida. En caso contrario, la herida desaparece la siguiente vez que el personaje entra en las Tierras del Sueño.

6 El investigador despierta, pero no puede distinguir si está dormido o despierto. Se encuentra desorientado y no puede dirigir sus sueños hacia una persona, lugar o acontecimiento en particular de las Tierras del Sueño hasta que pasa un tiempo decidido por el guardián o hasta que el investigador recibe una tirada con éxito de Psicoanálisis.

7 Se enfrenta la pérdida de Cordura contra la INT del investigador en la Tabla de resistencia. Si pierde la INT, el investigador despierta de golpe y el pelo se le ha vuelto de color gris o blanco, o se le ha empezado a caer.

8 Se enfrenta la pérdida de Cordura contra el POD del investigador en la Tabla de resistencia. Si pierde el POD, el investigador despierta de golpe, víctima de un tic nervioso a elección del guardián. Dependiendo de su naturaleza, este tic puede reducir en 1D3 puntos la APA o la DES.

9 Se enfrenta la pérdida de Cordura contra la CON del investigador en la Tabla de resistencia. Si pierde la CON, el investigador despierta de golpe y sufre un infarto de inmediato. Además, si falla una tirada de CON x 10, muere, y si tiene éxito, pierde igualmente 1 punto de CON.

10 Algún otro efecto apropiado a elección del guardián. En general, si el cuerpo real del investigador es lo que resulta afectado, este despertará de golpe. Si solamente resulta afectado su yo onírico, el soñador debe tener la oportunidad de solucionar cualquier problema con un éxito en una tirada de Soñar y el gasto apropiado de puntos de magia.

Cordura

La pérdida de Cordura en las Tierras del Sueño es igual que en el Mundo Real, pero sus efectos no lo son. Si un investigador pierde más de 5 puntos de Cordura como consecuencia de un solo encuentro y, además, falla una tirada de Idea, sufre una pesadilla (consultar la tabla cercana). Los efectos de las pesadillas sustituyen a la locura temporal y a la indefinida.

Si el yo onírico de un personaje real llega a 0 puntos de Cordura, se transforma para siempre en un monstruo de las Tierras del Sueño a elección del guardián (por ejemplo, aquel tipo de criatura con la que el personaje más se haya relacionado) y el cuerpo del Mundo Real cae víctima de la locura permanente o muere mientras duerme.



Heridas y muerte

En las Tierras del Sueño, tanto un yo onírico como alguien que se encuentre allí físicamente pierden y recuperan sus puntos de vida de la forma habitual. Además, la habilidad Soñar puede utilizarse para curar los puntos de vida perdidos, a razón de 1D3 puntos de magia por cada uno recuperado. El cuerpo real del investigador, dormido y a salvo en el Mundo Real, nunca resulta afectado por las heridas físicas que sufre su yo onírico. Cualquier herida sufrida por un soñador habrá desaparecido en su siguiente viaje a las Tierras del Sueño.

Un soñador que muere en las Tierras del Sueño sufre una pesadilla y pierde automáticamente 1D10 puntos de Cordura. Además, el investigador despierta de un sobresalto, pierde para siempre la habilidad de entrar en las Tierras del Sueño y su yo onírico deja de existir (aunque su cuerpo real puede seguir entrando en ellas físicamente).

Por el contrario, un soñador experto (el guardián decidirá cuándo lo es cada personaje) que muere en el Mundo Real, consigue que su yo onírico continúe viviendo si tiene éxito en una tirada de Soñar en el momento de su muerte. El rey Kuranes logró hacerlo justo después de congelarse de frío en las calles de Londres.

A los investigadores que mueren físicamente en el Mundo Onírico, no se les vuelve a ver jamás, pues es su cuerpo real el que ha muerto.

Sobre las Tierras del Sueño

El mundo de los sueños está muy alejado de nuestra Tierra, tanto geográfica como tecnológicamente. Los adornos y aparatos del s. XX son desconocidos en este lugar, que se parece más a la Antigüedad o la Edad Media. Las ciudades son maravillosas extensiones escalonadas de esplendor iluminado por el sol, o bien desoladas metrópolis de espiras siniestramente anguladas y sombras amenazantes. Se aconseja a los guardianes que lean los relatos de Lovecraft mencionados al principio de la sección para encontrar los detalles completos, y con "sabor" propio, de estos fabulosos reinos.

Ulthar, donde los gatos holgazanean y se lavan en las calles adoquinadas, es la primera ciudad que visita la mayoría de los soñadores. Celefais es la más hermosa de todas las ciudades, construida ladrillo a ladrillo a partir de los sueños del rey Kuranes, el soñador más importante de la historia de la Tierra. Sarnath es ahora una necrópolis, una ciudad destruida por una antigua catástrofe. Los rasgos de los dioses pueden entreverse en el gran rostro de piedra sobre el monte Ngranek, pero a todo aquel que osa escalar tan terrible montaña suelen llevárselo los gomosos ángeles descarnados de la noche. Kadath, en el Yermo Helado, es una cordillera que hay sobre la horrible Meseta de Leng, de la que los hombres decentes solo hablan en susurros.

Todos estos lugares se encuentran en la superficie, pero bajo ella existen otros espacios oscuros e ilimitados. Un soñador desafortunado podría tropezarse con el Valle de Pnath, donde los monstruosos bholes excavan ciegos en medio de las montañas de huesos. Los Picos de Thok se alzan grises y silenciosos sobre ese nitroso valle. La única esperanza de auxilio para el soñador es subir por la Torre de Koth de la ciudad de los gugs y abrir en su cima la trampilla que conduce hasta la maravillosa luz del sol que, sin embargo, no baña con mucha fuerza el Bosque Encantado.

Criaturas de las Tierras del Sueño

Los dioses de las Tierras del Sueño incluyen a Abhoth, Azathoth, Bast, Bokrug, Hipnos, Nodens, Nyarlathotep, los otros dioses menores y Yibb-Tstll. Las criaturas incluyen: ángeles descarnados de la noche, arañas de Leng, bestias lunares, dholes (también llamados bholes), gatos, gnoph-keh, gugs, gules, servidores de los otros dioses y shantaks. Randolph Carter es un experto soñador y el artista loco Richard Upton Pickman habita para siempre en las Tierras del Sueño, convertido en gul tras haber desaparecido de su estudio en Boston.

Esta pequeña lista hace mención solamente a aquellas criaturas que aparecen en algún lugar de este libro, pero existen muchas más, como los fisgones zoogs, los sucios hombres de Leng y los tímidos buophots. Por supuesto, los investigadores pueden encontrarse con otros soñadores, incluyendo a sus mejores amigos y sus peores enemigos. Un mendigo en nuestro mundo podría ser un rey en la tierra de los sueños y un diputado podría ser un simple herrero.



CHAOSIUM PRODUCTIONS

EL MANICOMIO DEL DOCTOR FREYGAN



NO ES PARANOIA CUANDO
DE VERDAD TE PERSIGUEN...

Trastornos Mentales

Donde se facilita una lista de muchos trastornos mentales, desde la esquizofrenia hasta varios trastornos de la personalidad.



La terminología cambia rápidamente, así que un psiquiatra de los Años 20 reconocería algunos de estos términos, pero otros le resultarían confusos. Y aún es más notable que palabras con cien años de antigüedad, como "lunático", se hayan vuelto deliberadamente neutras en su tono.[1]

---

(1) N. del T.: *los términos entre paréntesis corresponden a otros usados con anterioridad o de forma alternativa al actual, que es el que inicia cada párrafo.*

Esquizofrenia y otros trastornos psicóticos

En general, los psicofármacos pueden resultar de gran ayuda en el tratamiento de estos trastornos. Más allá de los comportamientos sintomáticos, aquellos que carezcan de una medicación también sufrirían reducción en las habilidades mientras el efecto sea intenso.

Esquizofrenia *(trastorno esquizofreniforme, demencia precoz):* La concentración mental disminuye enormemente y todas las habilidades que requieran concentración quedan reducidas a la mitad de probabilidades. Los síntomas incluyen extrañas ilusiones, paranoia, alucinaciones auditivas, habla incoherente, muestras de separación social y emocional, comportamiento extraño y carencia del sentido del yo.

Trastorno paranoide compartido *(trastorno ilusorio compartido, folie à deux):* el personaje resulta contagiado por el sistema ilusorio de otro paranoico como resultado de mantener con él un contacto cercano.

Trastornos psicóticos pasajeros: Se conocen algunos síndromes del comportamiento propios de culturas determinadas. Existe, por ejemplo, un síndrome de Capgras en el que todo el mundo se percibe como si lo hubiera reemplazado un doble impostor. En el síndrome de Cotard (también llamado "delirio de negación" o "delirio nihilista"), el enfermo no solo está convencido de que su categoría social y sus posesiones están en declive, sino también de que su cuerpo, literalmente, pierde sangre, y que su corazón, intestinos, etc., comienzan a pudrirse. En la psicosis autoscópica, se piensa que un fantasma sigue e imita los movimientos propios. Existen muchos comportamientos más de ese tipo, y pueden imaginarse y estructurarse otros nuevos que resulten metafóricamente apropiados.

Muchos de los síndromes propios de culturas determinadas suelen ser de duración más corta:

Amok: Malasia. "Ataque de locura", un arranque de violencia acompañado de un comportamiento homicida o agresivo. Tras finalizar, el episodio va seguido de amnesia, regreso a la consciencia y extenuación. Los asesinatos se llevan a cabo usando cualquier arma que se encuentre a mano (el *ahade idzi* es el equivalente navajo de este síndrome).

Boufé delirant: África occidental, Haití. Arranque repentino de agresividad, comportamiento agitado y notable confusión, acompañados en algunos casos de paranoia o alucinaciones visuales y auditivas.

Enfermedad fantasma: navajos. Debilidad, pérdida del apetito, sensación de asfixia, pesadillas y una penetrante sensación de terror. Se supone que lo envía un brujo o las fuerzas sobrenaturales malignas.

Muerte vudú: Haití, Caribe. Creencia de que un hechizo o brujería puede traer la desdicha, la invalidez y la muerte mediante un mecanismo espiritual. A menudo, la propia víctima es la que satisface la profecía del hechicero al negarse a comer y beber, llegando a la inanición y la deshidratación (*Mal de ojo*, España).

Piblikto: Inuit. "locura ártica" en la que el afectado rasga sus ropas y corre aullando como un animal por la nieve (*Myriachit*, Siberia).

Seso cansado: Nigeria. Concentración afectada y sensación de fatiga, dolores en el cuello y la cabeza, sensación de tener gusanos arrastrándose en el interior de la cabeza. Normalmente es atribuido a la brujería.

Síndrome del windigo: cree, ojibwa, saulteaux. El afectado se cree una personificación del Wendigo, un ser caníbal con el corazón helado. Comparar con *Ithaqua* en el capítulo "Dioses de los Mitos".

Susto (pérdida del alma): Latinoamérica. Cierta variedad de síntomas somáticos y psicológicos, atribuidos a un incidente traumático o terrorífico, capaz de desprender el espíritu del cuerpo de la víctima.

Taijin Kyofusho: Japón. "Cara a cara". Antropofobia e intensa ansiedad en presencia de otra gente, y temor a que la apariencia, el olor o el comportamiento del individuo puedan resultar ofensivos.

Wacinko: siux. Irritación, resignación, enmudecimiento e inmovilismo que provocan la enfermedad y el suicidio.

Trastornos del estado de ánimo

Depresión: los síntomas incluyen cambios en el apetito, pérdida o aumento de peso, sueño escaso o prolongado, adelgazamiento, sentimiento de inutilidad o culpabilidad, tendencias suicidas, alucinaciones, ilusiones o estupor. Las habilidades quedan reducidas entre 10 y 30 percentiles. Suele darse cierta predisposición al uso del alcohol u otras sustancias en un intento de automedicarse.

Manía: el personaje tiene un estado de ánimo de euforia constante o, posiblemente, de irritabilidad. Los síntomas incluyen un incremento general en la actividad, locuacidad, aumento de la autoestima hasta el punto de caer en lo ilusorio, descenso en la necesidad de sueño, tendencia a la distracción, apetencia por la realización de prácticas peligrosas o

imprudentes, como la conducción temeraria, alucinaciones, ilusiones y comportamiento extraño. Se reducen las puntuaciones de habilidades entre 10 y 30 percentiles. Suele darse cierta predisposición al uso del alcohol u otras sustancias en un intento de automedicarse.

Trastorno bipolar *(síndrome maníaco-depresivo):* el personaje, a veces durante semanas, oscila de un estado de ánimo a otro, hundiéndose en varios diferentes o en uno con rasgos entremezclados (como estar deprimido pero lleno de energía).

Trastornos de abuso de sustancias

El personaje encuentra alivio en el uso de una droga, se vuelve físicamente adicto a ella y emplea mucho tiempo en mantener, ocultar y satisfacer su hábito. Las drogas incluyen el alcohol, las anfetaminas, la cocaína, los alucinógenos, la marihuana, el tabaco, el opio (especialmente la morfina y la heroína), los sedantes, la droga plutónica, el hidromiel espacial, etc.

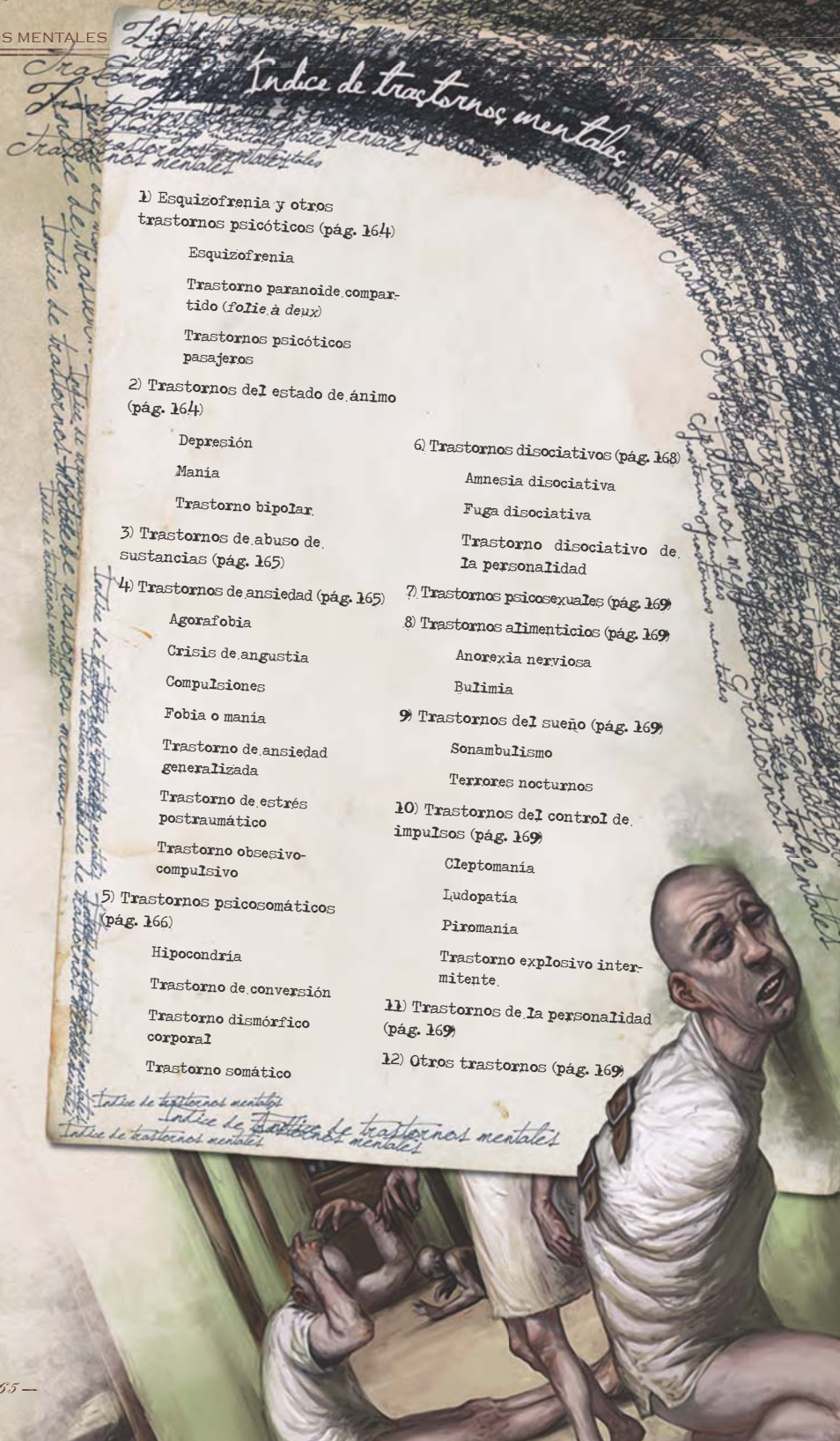
Un personaje que esté bajo la influencia de una de esas sustancias debe sentir a diario el conflicto personal, pudiéndose utilizar tiradas de POD para resistirse o sucumbir, de forma simbólica, al ansia. El síndrome de abstinencia podría causar en las habilidades reducciones de 20 percentiles o más. Una borrachera o un "mal viaje" podrían conllevar una pérdida de Cordura. Algunos individuos podrían darse cuenta de que cierta droga facilita la comunicación con entidades alienígenas y dioses, y hacen que los sueños acerca de estos se vuelvan más vívidos y horripilantes. Asimismo, este tipo de sustancias puede funcionar como automedicación, suavizando los miedos del personaje y ofreciéndole defensas temporales contra la pérdida de Cordura.

Consultar la pág. 167 para encontrar una lista de las sustancias que pueden inducir trastornos de este tipo.

Trastornos de ansiedad

Agorafobia: para poder salir de casa o relacionarse socialmente, el personaje necesita realizar una tirada de porcentaje, cuyo resultado ha de ser igual o inferior a su POD multiplicado por un número entre el 1 y el 5. La agorafobia puede estar conectada con una crisis de angustia (como puede verse en el apartado anterior).

Compulsiones: se trata de acciones rituales que el personaje lleva a cabo con la intención de que afecten a su futuro. Aunque el personaje puede reconocer que son estúpidas, la necesidad de realizarlas resulta irresistible y debe dedicarles obligatoriamente 1D10 asaltos de combate. El personaje puede dejar de lado su propia supervivencia para llevar a



cabo este ritual, incluso en momentos de gran estrés. Si se trata de un trastorno de carácter grave, el afectado puede necesitar horas de limpieza en una habitación antes de ser capaz de pasar a otra.

Crisis de angustia: periodo discontinuo de pánico en el que los síntomas se desarrollan rápidamente. Estos aparecen en cuestión de minutos y pueden incluir palpitaciones, transpiración abundante, temblores musculares y respiración entrecortada. Los síntomas son tan intensos que la víctima cree que va a morir o a enloquecer. El paciente, a sabiendas del carácter recurrente de estos episodios, teme que se repitan, lo que a menudo termina desarrollando una agorafobia.

Fobia o manía: el individuo le tiene miedo, de forma persistente, a un objeto o situación particulares. Se da perfecta cuenta de que el miedo es excesivo o irracional, pero este resulta lo bastante perturbador como para que el individuo prefiera evitar lo que lo estimula. En los casos graves, el motivo de la fobia se imagina omnipresente, quizá oculto.

Existen tantas fobias como uno quiera descubrir o nombrar, pero las manías son menos frecuentes. En estas últimas, el personaje se aficiona desmedidamente a un estímulo particular y se toma muchas molestias para tenerlo. Cuando la sexualidad del personaje está envuelta, la manía se denomina "fetiche". En anteriores ediciones de "La llamada de Cthulhu" se hacía mucho hincapié en las reacciones fóbicas y maníacas, ya sea por una falta de imaginación, porque son fácilmente identificables y aplicables o incluso por ser divertidas de pronunciar. Pero en realidad, la mente humana trastornada es un laberinto de comportamientos, síntomas y conceptos; algo que no puede describirse tan fácilmente. Consultar la lista de fobias cercana.

Trastorno de ansiedad generalizada *(ansiedad libre flotante):* el personaje padece los siguientes síntomas físicos y emocionales, que pueden agruparse en categorías determinadas:

- *Tensión motora:* dolores, tirones, inquietud, se sobresalta y fatiga con facilidad, etc. (reducir a la mitad las puntuaciones en habilidades físicas).
- *Hiperactividad:* transpiración abundante, taquicardia, vértigo, manos sudorosas, cara pálida o ruborizada, pulsaciones y ritmo respiratorio elevados en estado de relajación, etc.
- *Malos augurios:* inquietudes, preocupaciones, miedos y, especialmente, expectativas de desgracia.
- *Alerta:* fácil distracción, incapacidad para centrarse, insomnio, irritabilidad, impaciencia (reducir en una cuarta parte las habilidades intelectuales).

Trastorno de estrés postraumático *(neurosis de guerra en la Primera Guerra Mundial):* tras un suceso traumático, quizá años más tarde, el personaje comienza a revivir el trauma a través de pensamientos, sueños y *flashbacks* persistentes, además de perder el interés en las actividades de la vida diaria. El afectado es capaz de volver a la normalidad cuando tales recuerdos se hayan estudiado y comprendido, pero ese proceso puede durar años. Hoy en día, existen tratamientos clínicos más rápidos, como la desensibilización y reprocesamiento por movimientos oculares (o EMDR, en sus siglas en inglés).

Trastorno obsesivo-compulsivo: el personaje experimenta de forma involuntaria ideas, pensamientos e impulsos persistentes, en relación con la violencia y la desconfianza en sí mismo. Estas ideas suelen resultarle repugnantes al personaje, pero son tan intensas que, durante los periodos de estrés, es incapaz de concentrarse en otra cosa, aunque tal concentración sea necesaria para la supervivencia.

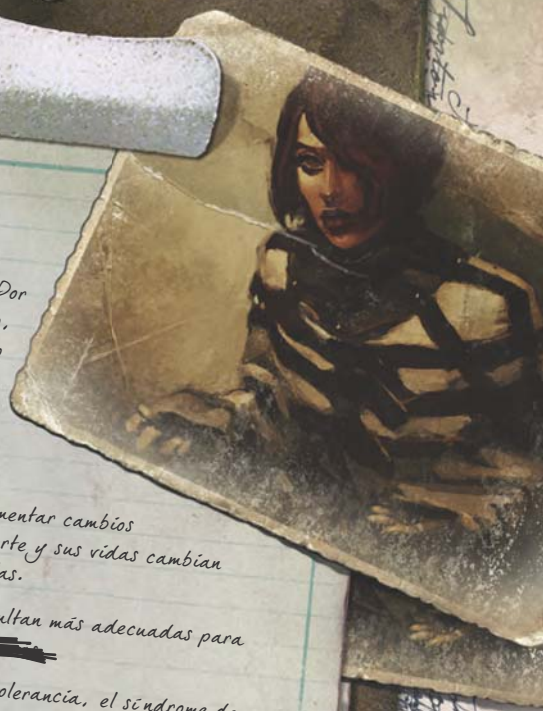
Trastornos psicosomáticos

Hipocondría: el personaje cree que sufre una enfermedad grave. No se encuentra ninguna causa fisiológica que motive los síntomas alegados pero, aun así, el personaje sigue creyendo que existe la enfermedad o la dolencia, lo que conlleva serias consecuencias para la vida normal de la persona.

Trastorno de conversión *(histeria):* el personaje da muestras de disfunción física que sugieren la existencia de algún trastorno fisiológico pero, aunque sea de forma involuntaria, los síntomas son una excusa para evitar algo no deseado o para obtener atención y cuidado. Los síntomas van desde dolores intensos de cabeza hasta la parálisis o la ceguera.

Trastorno dismórfico corporal *(dismorfofobia, trastorno de fealdad imaginaria):* el personaje sufre notables defectos en su apariencia, normalmente, en la cara (erupciones) y, a menudo, en las piernas o las caderas. Su comportamiento puede cambiar inesperadamente para ocultar los defectos y calmar la ansiedad.

Trastorno somático: el personaje sufre síntomas que van del vértigo y la impotencia hasta el dolor intenso y la ceguera. La medicina no es capaz de encontrar una explicación a dichos síntomas, pero el personaje no cree que den muestra de una enfermedad específica.



Adicciones (trastornos de abuso de sustancias)

El uso y abuso de sustancias se da a todos los niveles y en todas las sociedades. Por definición, el abuso implica descenso en el rendimiento en el estudio o el trabajo, accidentes, intoxicación en el trabajo o al conducir, absentismo, crímenes violentos o robo. Un test de orina o sangre sirve para confirmar la existencia de un abuso del que se tenga sospecha. El abuso de sustancias puede hacer empeorar o imitar los síntomas de los trastornos psiquiátricos relacionados con la depresión, la ansiedad, la manía o la psicosis.

Mucha gente lleva a cabo un uso satisfactorio de la droga de forma recreativa sin experimentar cambios sustanciales o, incluso, ningún cambio en su vida. Sin embargo, otros no tienen tanta suerte y sus vidas cambian a medida que se aferran a una o varias de estas sustancias y terminan dependiendo de ellas.

El alcohol, las anfetaminas, la cocaína y los opiáceos son las sustancias adictivas que resultan más adecuadas para épocas pasadas de juego, pero hoy en día se utilizan estas y muchas más. [redacted]

A menudo, el abuso conduce a la dependencia, que se caracteriza por el desarrollo de una tolerancia, el síndrome de abstinencia y un incremento en la obtención de la sustancia. En su contexto, la dependencia puede ser tanto social como emocional.

El tratamiento inmediato incluye asegurarse de que el paciente no haya sufrido una sobredosis (descartando otras sustancias que posiblemente se hallen presentes en la sangre) así como brindarle apoyo médico. La terapia a largo plazo dura de seis meses a un año, con el objetivo de crear cada vez periodos mayores de abstinencia.

Alcohol: los síntomas incluyen el mal juicio, la locuacidad, los cambios en el estado de ánimo, la agresividad, el deterioro en la atención y estados similares a la amnesia. Su uso puede causar también el rubor facial, la falta de coordinación y la incorrección en el habla. La abstinencia puede causar inestabilidad, resaca y otros síntomas. El *delirium tremens* puede causar convulsiones y delirio, siendo necesaria una intervención médica activa.

Anfetaminas y cocaína: el usuario puede estar alerta, hablador, eufórico, hiperactivo, irritable, agresivo, agitado y, a veces, paranoico. Pueden darse alucinaciones visuales y táctiles, como el hormigueo o la sensación de tener la piel cubierta de insectos. El uso de la cocaína puede ir seguido rápidamente por el síndrome de abstinencia. El ansia por estas drogas puede durar años.

Fenciclidina (PCP, "polvo de ángel"): 8 a 12 horas de intoxicación, alucinaciones, pensamientos paranoides, estado catatónico, comportamiento violento, convulsiones, sentidos anestesiados (alguien podría atravesar con el puño un parabrisas, rompiéndose todos los huesos del brazo pero sin sentir nada hasta que se pasara el efecto de la droga). Al intentar calmar a alguien en semejante estado, puede sacarse a cambio un golpe en la cara (o mucho más que eso). Es necesario el aislamiento hasta que se suavice el comportamiento, así como el uso de antipsicóticos si la persona está desbocada. Estas drogas y otras similares son relativamente nuevas y existen solo en la Actualidad.

LSD, "hongos", peyote: 8 a 12 horas de colocón con flashbacks tras la abstinencia, alucinaciones visuales, pensamientos paranoides, falsa sensación de éxito y potencia, tendencias homicidas o suicidas, despersonalización y sensación de irrealidad. El tratamiento requiere vigilar y hablar al afectado hasta que se le pase ese estado. En caso de fuerte agitación, pueden ser necesarios sedantes, antipsicóticos y restricción. La dietilamida del ácido lisérgico se sintetizó en 1943.

Opiáceos (opio, morfina, heroína): los síntomas incluyen euforia, adormecimiento, anorexia, reducción del apetito sexual, inactividad y pasividad; a nivel físico, náusea y bajas pulsaciones. Las propias marcas de pinchazos en los brazos y las piernas pueden dar lugar a problemas médicos. El tratamiento es un proceso de desintoxicación mediante el uso de metadona (desconocida hasta hace poco), que también resulta altamente adictiva.

Trastornos disociativos

Amnesia disociativa *(amnesia psicogénica):* imposibilidad de recordar información personal importante, que sobreviene por la existencia de un deseo de evitar recuerdos desagradables. El personaje necesita realizar una tirada igual o inferior a su POD × 1 para recordar dichos detalles o la causa de la amnesia. Ya que la causa más probable será el horror de los Mitos, el guardián podría decidir devolver a 0 su puntuación en Mitos de Cthulhu y a 99 su Cordura máxima en el momento en que adquiera el trastorno, pero el horror volverá en cuanto el personaje recupere la memoria.

Fuga disociativa: el personaje huye de su hogar o trabajo y es incapaz de recordar su pasado. Una vez que termine la huida, puede asumir una identidad completamente nueva.

Trastorno disociativo de la personalidad *(trastorno de personalidad múltiple* o *TPM):* el personaje parece albergar más de una personalidad en su interior. Dependiendo del momento, una de ellas es la dominante y posee su propio comportamiento o, incluso, sus propias relaciones sociales. Es posible que los jugadores necesiten varias hojas de personaje adicionales para las diferentes personalidades de sus investigadores.

Listado de fobias

Acrofobia: miedo a las alturas
Ailurofobia: miedo a los gatos
Androfobia: miedo a los varones
Antropofobia: miedo a las personas
Acuafobia: miedo al agua
Astrafobia: miedo a los truenos y relámpagos
Astrofobia: miedo a las estrellas
Bacteriofobia: miedo a las bacterias
Balistofobia: miedo a las balas
Belonefobia: miedo a los alfileres y las agujas
Blenofobia: miedo a la viscosidad
Botanofobia: miedo a las plantas
Claustrofobia: miedo a los espacios cerrados
Clinofobia: miedo a las camas
Demofobia: miedo a las multitudes
Demonofobia: miedo a los demonios
Dendrofobia: miedo a los árboles
Dorafobia: miedo a las pieles
Entomofobia: miedo a los insectos
Ergofobia: miedo al trabajo
Escolecifobia: miedo a los gusanos
Espectrofobia: miedo a los fantasmas
Fagofobia: miedo a comer
Gefirofobia: miedo a cruzar puentes
Ginefobia: miedo a las mujeres
Hematofobia o hemofobia: miedo a la sangre
Iatrofobia: miedo a los médicos
Ictiofobia: miedo a los peces
Monofobia: miedo a la soledad
Necrofobia: miedo a las cosas muertas
Nictofobia: miedo a la noche y la oscuridad
Odontofobia: miedo a los dientes y los dentistas
Onomatofobia: miedo a una palabra concreta
Ofidiofobia: miedo a las serpientes
Ornitofobia: miedo a los pájaros
Pedifobia: miedo a los niños
Pirofobia: miedo al fuego
Tafefobia: miedo a ser enterrado vivo
Talasofobia: miedo al mar
Teratofobia: miedo a los monstruos o las personas deformadas
Tomofobia: miedo a la cirugía
Vestifobia: miedo a la ropa
Xenofobia: miedo a los extranjeros
Zoofobia: miedo a los animales

Avisar al doctor de que el paciente de la celda nº20, se ha autolesionado en brazos, piernas y cabeza... traumas moderados por todo el cuerpo.



MÁXIMA PRIORIDAD

Trastornos psicosexuales

Este grupo es sumamente diverso. La homosexualidad ya no está considerada un trastorno mental, pero hasta los años 60 se creyó que lo era. Los trastornos reconocibles incluyen la transexualidad, la disminución del deseo o las funciones sexuales, la ninfomanía y la satiriasis y también las prácticas sexuales cuyo nombre suele terminar con el sufijo -filia. Muchos de estos trastornos son tan explícitos que no tendrán cabida en muchos grupos de juego.

Trastornos alimenticios

Ya que el mayor porcentaje de casos de trastornos o desórdenes alimenticios se diagnostican en los EE. UU. y en Canadá, la anorexia nerviosa y la bulimia podrían llegar a considerarse síndromes propios de una cultura determinada. Se trata de trastornos que pueden prolongarse durante muchos años y, a veces, suponen un peligro considerable para los pacientes.

Anorexia nerviosa: el personaje tiene un miedo abrumador a engordar y, en consecuencia, pierde TAM y CON a un ritmo decidido por el guardián. Este continúa sintiéndose gordo incluso tras haberse quedado en los huesos y, si nadie interviene, el resultado acaba siendo la muerte.

Bulimia: el personaje ingiere alimentos elevados en calorías durante excesos que mantiene en secreto. El episodio puede continuar hasta que tenga lugar un calambre abdominal o el personaje se produzca el vómito. Estos episodios suelen ir seguidos de sentimientos de culpabilidad y depresión.

Trastornos del sueño

Los trastornos o alteraciones del sueño incluyen el insomnio (el personaje tiene problemas para conciliar el sueño o permanecer dormido) y la narcolepsia (el personaje se queda dormido con frecuencia, casi en cualquier sitio). Los personajes que lleven a cabo tareas como conducir o pilotar un avión podrían necesitar realizar tiradas de CON para permanecer despiertos.

Sonambulismo: caminar dormido. Al igual que sucede con los terrores nocturnos, este comportamiento tiene lugar durante las primeras horas de sueño. Uno de estos episodios puede durar hasta treinta minutos de tiempo de juego. Mientas tiene lugar, la cara del sonámbulo permanece inexpresiva y su mirada, fija. Solo se le puede despertar con dificultad pero, aunque se consiga, el personaje no recuerda nada de lo que ha hecho.

Terrores nocturnos: el personaje despierta tras varias horas de sueño, normalmente, gritando de terror. Tiene el pulso y el ritmo respiratorio elevados, las pupilas dilatadas y los pelos de punta. Además, se encuentra confundido y resulta difícil calmarlo.

Trastornos del control de impulsos

Estos incluyen la ludopatía, la mentira patológica, la cleptomanía y la piromanía.

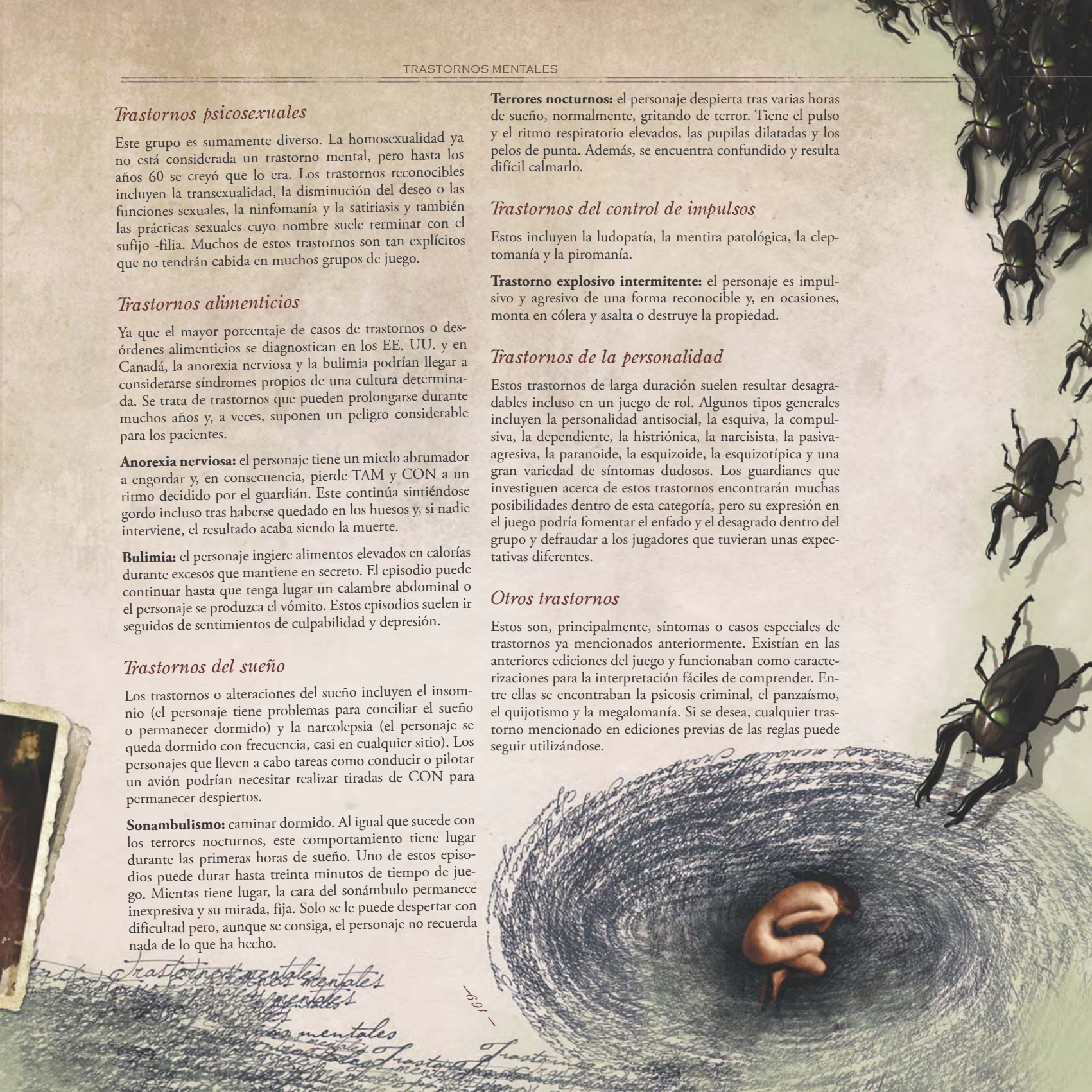
Trastorno explosivo intermitente: el personaje es impulsivo y agresivo de una forma reconocible y, en ocasiones, monta en cólera y asalta o destruye la propiedad.

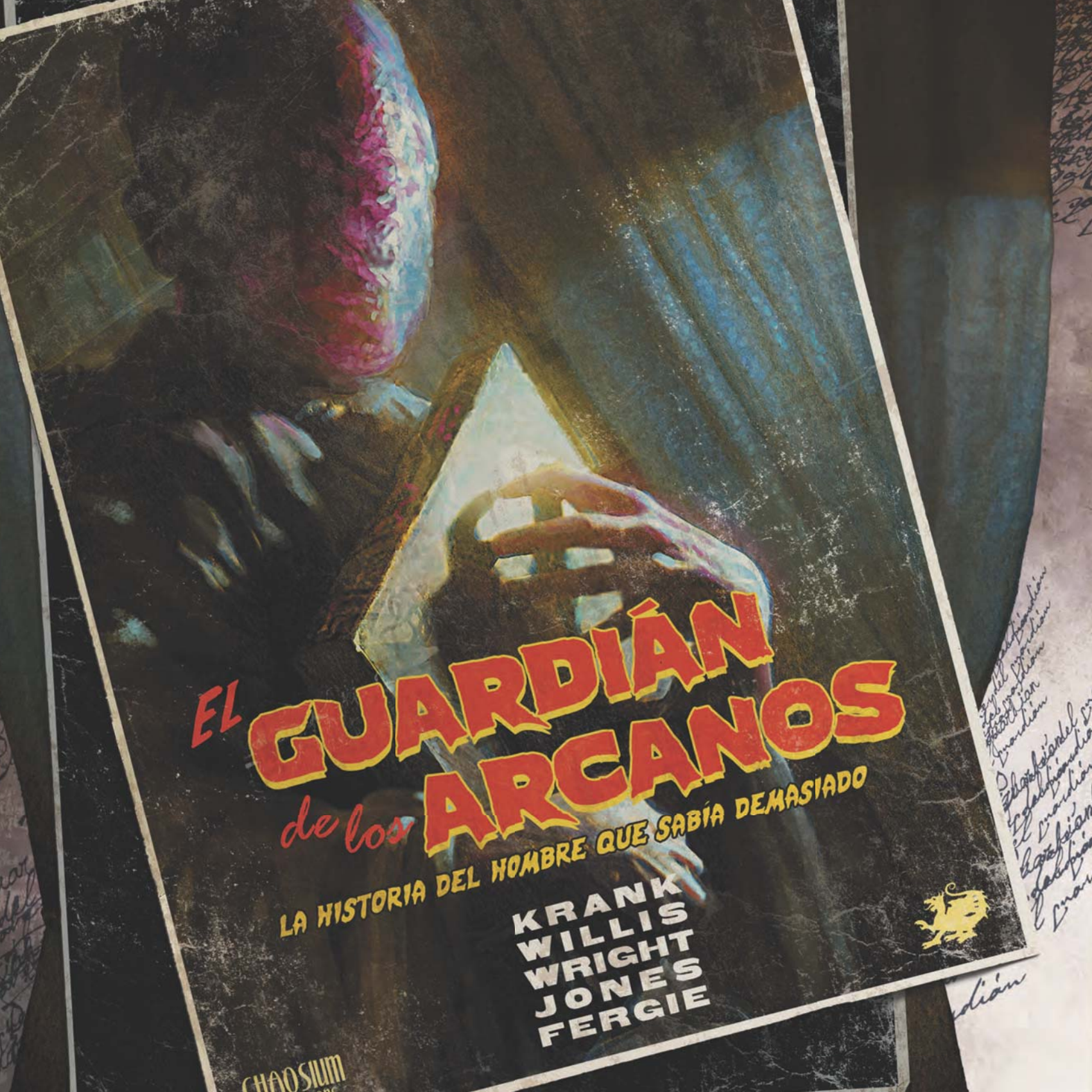
Trastornos de la personalidad

Estos trastornos de larga duración suelen resultar desagradables incluso en un juego de rol. Algunos tipos generales incluyen la personalidad antisocial, la esquiva, la compulsiva, la dependiente, la histriónica, la narcisista, la pasiva-agresiva, la paranoide, la esquizoide, la esquizotípica y una gran variedad de síntomas dudosos. Los guardianes que investiguen acerca de estos trastornos encontrarán muchas posibilidades dentro de esta categoría, pero su expresión en el juego podría fomentar el enfado y el desagrado dentro del grupo y defraudar a los jugadores que tuvieran unas expectativas diferentes.

Otros trastornos

Estos son, principalmente, síntomas o casos especiales de trastornos ya mencionados anteriormente. Existían en las anteriores ediciones del juego y funcionaban como caracterizaciones para la interpretación fáciles de comprender. Entre ellas se encontraban la psicosis criminal, el panzaísmo, el quijotismo y la megalomanía. Si se desea, cualquier trastorno mencionado en ediciones previas de las reglas puede seguir utilizándose.




EL GUARDIÁN de los ARCANOS
LA HISTORIA DEL HOMBRE QUE SABÍA DEMASIADO
KRANK
WILLIS
WRIGHT
JONES
FERGIE
CHAOSIUM

El saber del guardián

Cómo preparar una partida, estrategias del guardián, confianza excesiva en las posesiones, descripciones, herramientas del guardián, supervivencia o muerte, esperanza de vida de los investigadores, autoridad civil, partidas de torneo

Los jugadores necesitan leer los capítulos "Introducción", "Los investigadores", "Reglas y habilidades" y "Cordura y locura" o, al menos, estar familiarizados con ellos. El guardián debe comprender esos y también los de "Magia", "Los Mitos de Cthulhu" y "El Necronomicón". Además, todos deberían hojear el libro para hacerse una idea general.

Este capítulo está orientado al trasfondo; juega primero y vuelve aquí cuando sea necesario.

No hace falta estudiar los cientos de síntomas, notas, características, personajes y hechizos que se incluyen en el libro, pero recuerda que existen para que, cuando llegue el momento, puedas encontrar y leer cada capítulo o idea que necesites.

Aparte, echa un vistazo a las últimas secciones, "Aventuras" y "Utilidades". En ellas se incluyen cuatro aventuras, las hojas de personaje, un resumen de las tablas más importantes, algunas listas breves de datos históricos, los investigadores "listos para jugar" y diversas ayudas de juego.

Guardianes noveles

Cómo preparar una partida

Usa el sentido común. Vas a necesitar una habitación confortable y razonablemente tranquila, con una mesa grande y las sillas suficientes para que todo el mundo pueda sentarse. Unos dados de sobra pueden resultar útiles, al igual que lápices, bolígrafos y papel para tomar notas. Además, un guardián prevenido tendrá hojas de personaje en blanco. Los jugadores no tienen por qué traer sus propios manuales básicos, ya que "La llamada de Cthulhu" es fácil de jugar, aunque conviene tener a mano unas fotocopias de la sección a doble página "Cómo crear tu investigador", la "Tabla de armas" y algunas de las ayudas de juego.

Intenta tener a mano el manual básico, ya que eres el responsable de las reglas y, si no recuerdas alguna de ellas, debes poder consultarla. También necesitarás este libro si vas a dirigir una aventura incluida en él.

Cuenta con que los jugadores traerán sus investigadores, sus ejemplares del manual básico (si es que quieren), sus dados y las miniaturas que quieran utilizar en la partida. La gente que lleva todo eso suele traer también su propio material de escritura. Las gomas de borrar que van incorporadas en los lápices a veces se gastan en media hora, de modo que una grande puede venir muy bien.

La mayor parte de la energía del guardián va dirigida, necesariamente, a la preparación de la aventura que va a dirigir. Lee de antemano y con detenimiento las aventuras publicadas y tómate el tiempo suficiente para considerar los cambios que quieras hacer. Toma nota de las incongruencias que encuentres, pues se te ocurrirán cosas que se les pueden haber pasado por alto al autor o al editor. Repasa las descripciones incluidas en la aventura desde el punto de vista de las tendencias y motivos de los jugadores y sus investigadores, y de tus propios objetivos para la sesión.

Si utilizáis miniaturas, reunid las que vayáis a necesitar. Los rotuladores y las hojas grandes de papel vienen muy bien para reproducir mapas de edificios o para hacer esbozos del terreno.

"La llamada de Cthulhu" no es apropiada para el juego en solitario, aunque resulta excelente con un guardián y uno o dos jugadores, y aún mejor con una media de tres o cuatro.

Cada jugador, por costumbre, interpreta a un solo investigador, pero tiene que haber una buena razón para que alguien que lo desee no pueda interpretar dos al mismo tiempo. Sin embargo, más de dos investigadores por persona solo sirven para generar confusión y desequilibrar la aventura.

A casi todos los guardianes les gusta echar un vistazo a las hojas de personaje antes de comenzar. La idea no es planear las situaciones más fáciles o más difíciles posibles, sino ver si alguna de las más cruciales de la partida es demasiado fácil o difícil para el grupo. Si nada sobresalta al guardián, los jugadores no deberían preocuparse. Sin embargo, puede resultar útil fotocopiar las hojas de los investigadores para hacer cualquier tirada necesaria en secreto o tener en cuenta la maltrecha Cordura de alguno de ellos.

A no ser que se trate de una nueva historia, o que los jugadores y el guardián así lo hayan acordado, se debería continuar jugando con los investigadores que se interpretaron la vez anterior.

Salvo en raras ocasiones, los jugadores tienen en todo momento el control de sus investigadores y realizan todas sus tiradas de dados, siempre que el guardián las solicite. Por otro lado, el guardián controla a todos los personajes no jugadores y realiza sus tiradas. En general, es buena idea dejar que todos vean los resultados, a no ser que tu estilo sea muy diferente. En determinadas ocasiones, el guardián puede optar por que los jugadores no sepan si alguna acción ha tenido éxito. Lo ideal en esos casos es que oculte la tirada, quizá debajo de una taza, y la destape cuando llegue el momento adecuado.

A elección del guardián

Los guardianes noveles de "La llamada de Cthulhu" se encuentran con que el juego exige una comprensión completa. Existen pocas tablas que consultar y aún son menos las que hay que enseñar a los jugadores para demostrar algún punto de controversia. Todas las reglas apelan al buen juicio y la racionalidad, y sugieren que seas tú quien tome tus propias decisiones. "¡Oh, no!", pensarás, "¡Yo quería reglas!"

En la práctica, toda afirmación que indique "a elección del guardián" significa que la decisión no tiene ramificaciones y que el guardián puede determinar la situación de acuerdo a su gusto personal y las costumbres que tenga.

Acepta este sabio proceder ya que, tras seis o siete partidas, te convertirás en un experto en las reglas de "La llamada de Cthulhu" y las usarás como un vehículo transparente con el que presentar la historia.

Estrategias del guardián

"La llamada de Cthulhu" es un juego de ambiente. Haz que la campaña esté repleta de ruidos nocturnos, desconocidos siniestros y noches oscuras y tormentosas. Intenta hacer que las partidas sean lo bastante escalofriantes como para que a tus jugadores se les pongan los pelos de punta. Una buena fuente de ideas para aventuras son las series de televisión y las películas de terror. Otra buena inspiración se encuentra en los relatos de terror de autores como M. R. James, Saki, A. E. Coppard, Ramsey Campbell, Arthur Machen, Roald Dahl, Shirley Jackson, Karl Edward Wagner, T. E. D. Klein, Thomas Ligotti, etc. Muchos otros autores ofrecen relatos ingeniosos y emocionantes, especialmente aquellos que escriben acerca de los Mitos de Cthulhu. El ensayo de Lovecraft "El horror en la literatura" aporta docenas de posibles fuentes para buenas ideas, muchas de ellas prácticamente desconocidas hoy en día.

Máximas

Aviva tu gusto por lo horrible y lo misterioso, pues ese entusiasmo es más importante que una trama complicada o que ser capaz de imitar voces diferentes para tus muchos personajes. Solo necesitas ser lo bastante claro para poder presentar y adornar la escena de una forma convincente y saber responder directamente a las preguntas de los jugadores.

En "La llamada de Cthulhu" no existen tablas de encuentros aleatorios, monstruos errantes y ese tipo de cosas que serían la perdición para el juego. Haz que los acontecimientos sucedan de forma que el estremecimiento y los escalofríos de los jugadores tengan una razón de ser.

Lee siempre a fondo las aventuras publicadas antes de presentarlas, pues lo que te interesa es sorprender a los jugadores, no llevarte tú una sorpresa.

Muchos de los monstruos de los Mitos son tan poderosos que ni el grupo mejor preparado puede derrotarlos. En esos casos, el objetivo principal de la expedición podría ser... ¡evitar al monstruo o escapar de él! Por lo tanto, no enfrentes al grupo a ningún horror sin hacer antes alguna advertencia. Esta no tiene por qué ser demasiado llamativa (basta una corriente de aire frío, un aullido en la noche o que los chotacabras dejen de gorjear), pero no abuses de los detalles misteriosos para que los investigadores no crean que van a encontrar un monstruo horrible a cada paso.

Todo investigador que alcance los 0 puntos de Cordura debe retirarse del juego, a no ser que al guardián y al jugador se les ocurra una idea mejor. Un personaje así solo se convierte en sectario en contadas ocasiones, pues eso supone una deshonra tras toda una vida haciendo frente al mal de los dioses y sus cultos. Cuando un investigador enloquece, su locura es siempre única y personal.

Haz que sean pocos los personajes no jugadores que debas interpretar en una aventura. Demasiadas personalidades resultan confusas tanto para el guardián como para los jugadores, especialmente si no están organizadas en una misma casa, ciudad, etc.

No incluyas dioses de los Mitos en la partida a no ser que los investigadores estén preparados para ello. Al principio, limítate a sectas fanáticas y razas menores, para pasar después de forma gradual a razas mayores y, solo después, dejar que los jugadores se encuentren con un dios.

Por la corrupción que provocan los conocerás: los Mitos corrompen y causan daño, así que los investigadores que persiguen su conocimiento deberían encontrarse con numerosas pesadillas y dilemas morales. La adquisición de puntos en Mitos de Cthulhu jamás debe convertirse en algo cómodo o rutinario.

Teniendo en cuenta que en "La llamada de Cthulhu" las armas de fuego son letales, debes resistir la tentación de convertir la partida en un tiroteo, pues estas podrían matar también a los investigadores. Incítales a retirarse, a no ser que quedarse y resistir pueda dar lugar a una buena interpretación (además, muchos monstruos no se ven afectados por las armas capaces de empalar). Aleja a los investigadores de sus arsenales limitando el uso que puedan darle en la partida. Aquellos que insistan en "freír" a tiros a alguna entidad importante, pagarán pronto el (previsible) precio.

Huye despavorido de los combates de masas y déjalos para los juegos de miniaturas. En un juego de rol, las descripciones pueden ser amplias pero la acción debe ser a una escala mucho más íntima.

Haz que la muerte de un investigador resulte siempre dramática y tenga un significado. Si algún investigador se desmaya, que se quede ahí tirado en lugar de acabar devorado por el monstruo. Cuando un investigador y un personaje no jugador reclutado decidan pasar la noche en una casa encantada, y el "habitante de allá abajo" busque una presa, haz que se lleve al recluta, a no ser que hayas despertado al investigador de alguna forma y le des la opción de combatir. La vida de los investigadores no tiene que ser un cuento de hadas, pero tampoco tendría que llegar a su fin por pura casualidad. Para que la muerte tenga algún significado, esta debe hallarse como consecuencia de elecciones tomadas libremente.

Lovecraft no se limitó a los relatos de los Mitos de Cthulhu, y el guardián tampoco debería hacerlo. También escribió relatos de horror psicológico acerca de la memoria ancestral, el canibalismo, el robo de tumbas y los maleficios, así que deja volar tu imaginación.

Los guardianes atentos tendrán también unos jugadores atentos. Sé flexible y ve adaptándote a medida que cambien los planes de los investigadores. Ve variando los acontecimientos y cambia la aventura para acomodarlos. Como respuesta a tus esfuerzos, "La llamada de Cthulhu" os proporcionará a todos una partida memorable.

Un ejemplo de trama

Una aventura de "La llamada de Cthulhu" puede estar organizada como si se tratase de las capas de una cebolla. Supón que, superficialmente, aparenta tratar de una casa encantada "normal y corriente". Podría incluso parecer un fraude pero, cuando los investigadores penetran la primera capa, se encuentran con otra debajo. Tales capas pueden ir sucediéndose hasta que los propios personajes decidan que han llegado demasiado lejos y detengan las investigaciones.

A medida que vayan desentrañando misterios más profundos, la casa debe ir situándose dentro de un esquema más amplio gracias a las pistas que vayan encontrando, y esos indicios podrían dirigirles a otras aventuras.

En "El caso de Charles Dexter Ward", por ejemplo, el joven Ward comienza a investigar las antiguas notas de un antepasado al que se consideraba un hechicero. A medida que profundiza (lo que sería la primera capa de la cebolla), llega a descubrir una técnica que resucita a los muertos. A continuación, la intenta poner en práctica y logra devolver a la vida a su antepasado, cuya apariencia es prácticamente idéntica a la suya. Este antepasado se convierte en su mentor en el estudio de las artes arcanas (la segunda capa de la cebolla), pero el joven Ward da demasiadas muestras de debilidad, así que su ancestro lo asesina y suplanta. Ese sería el final de la aventura para Ward y de una metafórica primera cebolla para nosotros.

El médico del joven Ward comienza en ese momento sus investigaciones, siguiendo los mismos pasos que empleó su paciente. Esta sería la capa inicial de una nueva cebolla. El Dr. Willett averigua que la casa del antepasado aún sigue en pie y decide visitarla (segunda capa de la cebolla). En el enorme sótano se encuentra con seres y escenas horrendos y descubre cómo devolver a las cenizas al diabólico antepasado que, según sus sospechas, ha suplantado a su joven paciente (esta sería la tercera capa). Willett, consciente de la situación y totalmente resuelto, hace una visita al manicomio donde el ancestro se hace pasar por el joven Ward y allí recita la versión invertida del hechizo Resurrección, con lo que destruye al hechicero (poniendo fin a la segunda cebolla, así como a la historia).

Aunque Lovecraft no llegó más allá, podría haber dado otros pasos: un ser destruyó a algunos de los cómplices del antepasado pero, ¿habría otros? ¿Habría alguna nota u objeto (o monstruos guardianes) en las casas de aquellos cómplices? En la antiquísima casa del antepasado había criptas aún más profundas que las que el doctor se atrevió a explorar. ¿Qué es lo que habría en ellas? ¿Se habría limitado la maldad del ser liberado por el doctor a cebarse con el antepasado y el resto de sus hechiceros o quizá tendría sus propios planes?

Cada una de las capas de una aventura debe plantear a los investigadores dos o tres decisiones entre las que escoger para continuar, pero estos nunca deben estar seguros de haber investigado el misterio hasta el fondo (a no ser que sus intenciones no vayan más allá), ni tampoco de cuáles son las intenciones del guardián. Evidentemente, este no puede hacer que sus aventuras sean infinitamente complejas y profundas, así que debe escoger entre parar la partida cuando los investigadores hayan llegado demasiado lejos, o bien improvisar. Si decide pararla, debe hacerlo solamente hasta que pueda ampliarla y darle una mayor profundidad a los misterios.

Aventuras entrelazadas: una campaña

Dos o más aventuras pueden conducir al mismo oscuro secreto y servir para facilitarle las cosas al guardián, así como para presentar a los jugadores la atmósfera de una siniestra trama de misterios. Por ejemplo, la capilla de la antigua Secta de la Sabiduría Estelar [1], situada en Boston, podría conducir a los investigadores hasta la Orden Esotérica de Dagón, en Innsmouth. Y una investigación posterior en los pantanos de Luisiana podría demostrar la existencia de una conexión entre aquellas y una secta principal, situada en una pequeña ciudad portuaria de Nueva Inglaterra, conocida como la Orden Esotérica de Dagón.

El guardián no necesita que exista un misterio diferente para cada una de las aventuras. Eso le haría la vida casi imposible y sus tramas quizá se volviesen un tanto repetitivas.

Antes de nada, debes escribir varias aventuras, cada una de ellas con dos o tres "capas" de profundidad, como mucho. Como guardián, también debes pensar en uno o dos secretos más profundos, así como en las siguientes aventuras en que los investigadores se verán envueltos si resuelven el misterio inicial.

*(1) **N. del T.:** también "Secta de la Sabiduría de las Estrellas"*

Las aventuras deben estar dispuestas como las capas de una cebolla. Así, los jugadores empiezan curioseando solamente las cuestiones más insignificantes de los Mitos, entre las que hallan montones de leyendas, pistas y aventuras. Pero, a medida que adquieren conocimiento y experiencia, van abriéndose camino hacia el interior donde, siguiendo con la metáfora, hay cada vez menos capas, aunque estas son de mayor importancia, ya que en el mismo corazón de los Mitos residen los horrendos dioses exteriores.

En la campaña, debe haber pistas falsas o que no tengan sentido repartidas entre las aventuras. Eso hace que tu mundo no degenere en una bola de barro en la que solo existen "los monstruos y su ralea". También debe haber espías, jugadores empedernidos, fanáticos religiosos, traficantes de droga, tratantes de blancas, empresarios codiciosos, sindicalistas sobornables, terroristas, estrellas de cine, políticos detestables y capitanes piratas. Una aventura cuyos peligros tengan su origen en nuestro mundo puede resultar entretenida de vez en cuando, pero ten en mente que el objetivo de este juego es la interacción con los Mitos de Cthulhu. Una aventura al inicio de una campaña centrada en un vampiro, un hombre lobo o un fantasma, puede resultar de interés (y un auténtico alivio) para los jugadores expertos, aunque puede que los novatos, por el contrario, prefieran ir al grano.

Confianza excesiva en las posesiones

Los jugadores de rol deben tener más confianza en sus propios personajes que en sus posesiones, centrarse en experimentar con sus personalidades inventadas y divertirse con ellas. La finalidad de un juego de rol es hacer que los personajes jugadores se vean envueltos en situaciones peligrosas, patrióticas, macabras, emocionantes, excitantes, misteriosas, patéticas, horribles, reconfortantes, curiosas, chocantes, cómicas, creíbles, lujuriosas, enloquecedoras, angustiosas, provechosas, pasmosas y un sinfín de otras posibilidades.

La calidad de estas situaciones no depende de las puntuaciones, ni de un procedimiento técnico que haya que emplear. La interpretación es buena cuando apela a las emociones, y el mayor premio de este juego es esa expresión; por lo tanto, no hay que olvidar que las emociones son también responsabilidad de los jugadores.

Si un jugador quiere, por ejemplo, incorporar algún arma o hechizo nuevo a la partida, exige que su investigador corra también un riesgo comparable al valor o poder del mismo.

Toda compra o adquisición significativa debe tener un "precio" de este tipo. En un juego de rol, el dinero tiene poco valor, pero el riesgo sí resulta importante.

Negocia si quieres las consecuencias, pero haz que el investigador sienta ese riesgo al menos hasta que haya hecho la adquisición. Ese fusil de asalto H&K puede resultar un dudoso beneficio si su anterior dueño lo empleó para cometer un asesinato, aún por resolver. Este tipo de consecuencias suele dar lugar a nuevas e interesantes facetas del juego.

15ç

RELATOS DE LOVECRAFT

A la hora de presentar una partida de "La llamada de Cthulhu", resulta útil estar familiarizado con la obra de H. P. Lovecraft, así que se recomienda leer cualquiera de sus relatos. Los siguientes se encuentran entre los mejores de su obra y sirven como una buena introducción. Los títulos con asterisco son algo más extensos, del tamaño de una novela corta, como mucho.

- *The Call of Cthulhu* (*La llamada de Cthulhu*)
- *The Case of Charles Dexter Ward** (*El caso de Charles Dexter Ward*)
- *The Dunwich Horror* (*El horror de Dunwich*)
- *The Haunter of the Dark* (*El morador de las tinieblas, El que acecha en la oscuridad*)
- *The Lurking Fear* (*El horror oculto*)
- *The Shadow out of Time** (*En la noche de los tiempos*)
- *The Shadow over Innsmouth** (*La sombra sobre Innsmouth*)
- *The Shunned House* (*La casa maldita*)
- *The Whisperer in Darkness** (*El susurrador en la oscuridad*)

Y si estos te han gustado, ¿por qué parar?

- *At the Mountains of Madness** (*En las montañas de la locura*)
- *The Colour out of Space* (*El color surgido del espacio*)
- *The Dreams in the Witch-House** (*Los sueños de la casa de la bruja*)
- *The Doom that Came to Sarnath* (*La maldición que cayó sobre Sarnath*)
- *Herbert West ñ Reanimator* (*Herbert West: re-animador*)
- *The Outsider* (*El extraño*)
- *Pickmanís Model* (*El modelo de Pickman*)
- *The Rats in the Walls* (*Las ratas de las paredes*)
- *The Silver Key* (*La llave de plata*)
- *The Thing at the Doorstep* (*El ser en el umbral*)

Un guardián que haya leído cinco o seis de estos títulos estará más que preparado para dirigir el juego. Los jugadores deberían leer, al menos, "La llamada de Cthulhu" para hacer que sus personajes puedan integrarse en el contexto de los Mitos.

Estructurar una aventura

Las características esenciales que diferencian las aventuras entre sí son: la trama, el punto al que se permite llevar la investigación, la amplitud de la narrativa, la concentración de los detalles y el énfasis que se les da, y el momento en que da comienzo y termina. Los personajes que aparecen en la aventura son el vehículo de tal expresión, y la habilidad como buen narrador queda demostrada por la capacidad del guardián o el autor de la aventura para superar, engranar y renovar esos elementos.

Una buena trama no puede basarse en ideas torpes, aburridas o evidentes, aunque si tu entusiasmo por el juego y la diversión de tus amigos te parecen lo principal, no tienes por qué meter la pata. Los clichés, errores, conexiones olvidadas y pistas equivocadas podrían venirte bien si, de vez en cuando, se te ocurre alguna idea brillante. La resolución de casi todos los misterios de "La llamada de Cthulhu" conduce a un mayor entendimiento de la situación, de modo que su estructura suele ser progresiva y basarse en la búsqueda de respuestas. En este aspecto, las aventuras suelen parecerse, más que diferir. Lo primero que suele aparecer en ellas es la información para el guardián acerca de los hechos, tan clara y resumida como sea posible. Después, viene la información para los jugadores, que forma el grueso del texto y que el guardián irá exponiendo durante la partida. Esta información incluye los lugares en los que tiene lugar la acción, las descripciones de los personajes, las pistas de la aventura y, además, unas consideraciones acerca de las posibles decisiones de los jugadores. Continuando con la metáfora de la cebolla, cada uno de los siguientes puntos podría ser una de sus capas, en el caso de una aventura, o bien todos juntos podrían formar una de las capas de una campaña:

1. *Se presenta un misterio o una crisis*. Esto puede ocurrir de manera dramática o con la discreción de una carta, pero siempre debe haber una causa, aunque solo sea que los investigadores pasaban por allí. Además de una causa, también es posible que haya una conclusión.

2. *Los investigadores se ven envueltos en el problema*. Estos deben implicarse por algún motivo, que puede ser dinero, reputación, amistad, amor, pena, caridad, sospecha o curiosidad, pero debe parecerles algo aceptable a los jugadores para que se metan de lleno en la partida.

3. *Los investigadores intentan definir el misterio*. Estos van en busca de pistas e intentan reunir información acerca del misterio. En una campaña o una aventura larga, este proceso puede resultar complejo y ocupar muchas sesiones, ya que los investigadores tienen que tratar con gran variedad de personajes y problemas que se solapan entre sí. Los ataques y otro tipo de encuentros, relacionados en su mayor parte con el misterio principal, también suelen ocurrir en este punto. La mayoría de las descripciones y las interpretaciones de personajes no jugadores del guardián tendrán lugar en este momento, que suele ser el más extenso de la partida.

4. *Los investigadores hacen uso de las pistas y pruebas para enfrentarse al peligro*. Puede tratarse de un hechicero, un monstruo o algo totalmente distinto, pero la situación suele exigir la intervención de los investigadores. En una aventura corta, puede que solo haya un encuentro peligroso, pero en las de mayor duración estos pueden ser muy numerosos. Aquel que corresponde al clímax de la aventura está claramente identificado y, en general, resulta más sencillo para el guardián, puesto que los investigadores ya tienen definidas sus intenciones. No obstante, debe hacer que la interpretación resulte satisfactoria y recompensar los esfuerzos previos de los investigadores, especialmente, si alguno de ellos ya ha muerto.

5. *Se resuelve el misterio o problema*. Esto puede poner fin al asunto o conducir a nuevos problemas. En este momento, los jugadores que hayan interpretado bien a sus personajes suelen recibir una recompensa en forma de Cordura, así como cualquier dinero pactado al comienzo. Un obsequio o adquisición, en forma de algún libro u objeto, puede abrir las puertas a nuevas aventuras.

Un gran rechazo

Es posible que el guardián sienta un rechazo totalmente justificado por la inclusión en sus partidas de magia exótica y armamento pesado. Al contrario de lo que puedan pensar los jugadores, esto no se debe a que así la aventura pueda ser muy fácil de completar, ni a que un hechizo de Consunción o un cañón puedan desequilibrarla: con oponentes como Cthulhu y Nyarlathotep, resulta muy poco probable que varíe el equilibrio del juego.

El problema es que la incorporación de más y más material potente reduce las posibilidades para la interpretación. Lo que se consigue al disponer de armas más poderosas y de magia más mortífera es aislar progresivamente a sus poseedores de los acontecimientos y los desafíos ordinarios de la partida, además de, paradójicamente, limitar la variedad de posibilidades que los jugadores e investigadores tienen en cuenta para solucionar sus problemas. Ya que la finalidad del juego de rol es la interpretación, resulta muy triste dotar a los investigadores con tecnología y magia para tener luego que incorporar una mayor oposición y así restablecer el equilibrio. El guardián no es un comandante militar obligado a destruir una aldea para así poder salvarla, pero casi.

Sin embargo, algunos jugadores continuarán empeñados en que el objetivo del juego es disponer de más posesiones y nuevos poderes. Las peticiones de armas de fuego pesadas se encuentran entre las más frecuentes por el evidente atractivo que supone una mayor potencia de fuego. Pero insistimos, si permites la incorporación de algún nuevo elemento en la partida, el jugador debe probar antes que el objeto o efecto facilita una interpretación mejor y más emocionante. Tal muestra de imaginación es la auténtica responsabilidad del buen jugador.

Descripciones

"La llamada de Cthulhu" puede suponer para el guardián auténticos problemas a la hora de facilitar descripciones. Existen locos que parecen normales, monstruos que son masas informes de gelatina y ángulos y símbolos que se mueven y no se pueden comprender. El juego está caracterizado por un énfasis en lo oscuro y lo misterioso y, aun así, las decisiones de los investigadores han de ser lo bastante claras como para resultar apropiadas. ¿Cómo debe describir el guardián este tipo de cosas?

Confianza y juego limpio

El elemento crucial de una buena descripción es el psicológico. Si el guardián y los jugadores se sienten a gusto juntos y ponen de su parte en la creación de una fantasía de grupo satisfactoria, los buenos resultados están garantizados. La confianza se alcanza gracias a la evidencia de un juego limpio: todo el mundo debe estar dispuesto a sugerir, escuchar y estar de acuerdo. Normalmente, el guardián y los jugadores aúnan esfuerzos para dar forma a las escenas mediante descripciones, preguntas, respuestas, conclusiones y acuerdos.

Los investigadores se ofrecerán voluntarios para las misiones arriesgadas cuando sus jugadores estén seguros de que el guardián siempre expone los problemas claramente, de manera que puedan sopesar los peligros. También conviene mencionar a los jugadores que el guardián estará más dispuesto a esforzarse en desarrollar una aventura interesante si ellos prestan la atención debida a tales esfuerzos.

Aun cuando un investigador se haya convertido en un psicópata criminal, solo bajo las circunstancias más raras debe permitir o incitar el guardián la idea de que uno de ellos se vuelva contra sus compañeros. Si los jugadores disfrutan jugando a ver quién da la puñalada más fuerte por la espalda, deja que lo hagan hasta hartarse, pero los Mitos ya causan problemas más que suficientes de por sí para que, además, las traiciones y las disputas internas entorpezcan la investigación.

Deducción razonable

Cuando el guardián expone la escena, su aliado más importante es invisible; uno acerca del cual no escribe nunca el creador de la aventura. La "deducción razonable" consiste en saber qué cosas deben, por lógica, formar parte de un lugar que se describe, como una habitación, una caverna, un avión o cualquier otro lugar, sin que haga falta mencionarlas en la descripción.

Imagina, por ejemplo, que los investigadores se encuentran en la biblioteca de una mansión. La descripción de la estancia menciona las enormes estanterías que cubren las paredes, dos sillones de cuero, un escritorio con una silla y una mesa de billar, pero ¿qué otras cosas puede haber allí?

Montones de libros, por supuesto. Tacos, tiza y bolas de billar. Material de escritura. Cuadros en las paredes. Lámparas e interruptores de la luz. Ventanas, puede que incluso muchas. Alfombras en el suelo. Una chimenea con atizador. Montones de cosas en los cajones del escritorio, como tijeras, abrecartas, pegamento, sellos, bramante, cinta adhesiva (si es la época adecuada) y una agenda personal. Quizá un archivo con correspondencia. Cerillas para la chimenea. Puros en el humidificador. Brandy en la mesita.

Algunas de estas cosas pueden utilizarse como armas (por ejemplo, una bola de billar arrojada contra alguien puede resultar peligrosa y un taco sirve perfectamente para golpear, al igual que el atizador de la chimenea). Las ventanas ofrecen una forma de entrar y salir. Puede atarse a alguien usando el bramante o los cordones de las cortinas (esto es una mansión y, por supuesto, hay cortinas en las paredes). Se puede envolver a un prisionero en una alfombra. Puede prenderse fuego a la habitación o fabricarse una antorcha con un rasgón de la cortina envuelto en el extremo de un taco de billar, atarlo con bramante y empaparlo de brandy. Puede que no esté puesta la llave de las vitrinas, pero es muy probable que se encuentre en un cajón del escritorio. Un cable eléctrico pelado puede utilizarse (con cuidado) como arma mientras haya corriente.

Los jugadores y guardianes ingeniosos pueden idear muchas más posibilidades. La clave está en que cualquier escena ofrece cosas que son potencialmente útiles en determinadas situaciones, y que tal vez no se especifiquen en el texto.

Tiradas de dados y dramatismo

Las tiradas de dados no sirven por sí solas para explicar el desarrollo del juego, pero sí resultan dramáticas y comprensibles por naturaleza:

Ejemplo: Harvey Walters, otros dos investigadores y seis porteadores entran en la cueva equivocada en una isla polinesia y se dan de bruces con... ¡la cabeza del Gran Cthulhu! Harvey, al igual que tres de los porteadores y uno de sus colaboradores, tiene éxito en su tirada de Cordura, y cada uno de ellos pierde solo unos cuantos puntos. Sin embargo, el investigador restante y los otros tres porteadores no tienen tanta suerte y fallan sus tiradas, por lo que caen desmayados al suelo. El guardián decide que los tentáculos faciales de Cthulhu se llevan directamente a estos cuatro, al estar inmóviles en el suelo. Harvey y los demás deciden darse la vuelta y correr, cosa que pueden hacer gracias a que sus pérdidas de Cordura fueron mínimas y porque esa es la respuesta apropiada en caso de encontrarse con Cthulhu.

En el asalto siguiente, el Gran Cthulhu alarga los cuatro tentáculos para alcanzar nuevas presas. Los ataques tienen éxito de forma automática, pero Harvey y dos de los isleños tienen éxito en sus tiradas de Esquivar y sobreviven. Sin embargo, el cuarto tentáculo engancha rápidamente al otro investigador. El guardián se siente caritativo, así que permite que se haga una tirada de Suerte para decidir si este queda libre, pero el resultado es 94. Mientras grita y patalea, el investigador resulta aplastado en las fauces de Cthulhu. Mientras tanto, Harvey y los nativos tuercen por un recodo de la caverna y se dirigen sin mirar atrás hacia la seguridad del mundo exterior.

Descripción de los hechizos

El investigador entra a formar parte del juego de la misma forma en que lo hacían los personajes de Lovecraft: inocentes y repletos de esperanzas, ignorantes del futuro y de lo que este les depara. El guardián necesita hacer un uso particular del lenguaje para poder caracterizar los acontecimientos con cierto tono de misterio. Al igual que sucede con los nombres de las criaturas, los de los hechizos necesitan disfrazarse. Es posible que las pavorosas descripciones del guardián les den a los nombres de los hechizos un tono más gótico y evocador que los simples "Llamar a Arwassa", "Llamar a Atlach-Nacha" o "Llamar a Azathoth", que se encuentran en el Grimorio.

Por ejemplo, "Convocar/Atar a un vampiro estelar" es un nombre demasiado soso y carente de misterio. Es mejor denominarlo de una forma apropiada para el manuscrito donde se encontró o según su autor; algo como "El terror del viejo Cobbit". O podría dársele un nombre más poético debido a sus efectos: "Nube de sangre", en referencia a la criatura a la que se convoca; "Receta de la risa sangrienta", quizá una pista demasiado clara; o "El devorador invisible", un poco engañoso pero siniestro. Si no se te ocurre nada que quede bien, dile al jugador una sola palabra de momento y haz que el resto del nombre lo comprenda cuando hayas pensado en algo apropiado. Al incorporar un nuevo nombre, puedes jugar con las posibilidades, además de preservar el misterio o, incluso, conseguir que aumente. Pero asegúrate de apuntar en algún sitio el nombre equivalente que se le da en las reglas mientras aún lo tengas fresco en la mente. De nuevo, te recordamos que eres tú quien debe sorprender a los jugadores y no al revés.

Teniendo en cuenta que el nombre de un hechizo no tiene por qué ser preciso, tampoco ha de serlo su efecto o su resultado, y el guardián puede crear una nueva versión del mismo. El guardián no tiene por qué tomar al pie de la letra el nombre del hechizo "Convertirse en un cazador espectral" como una exigencia para que se trate de esa criatura en concreto (que, por cierto, apareció por primera vez, junto al hechizo, en la campaña "Las sombras de Yog-Sothoth"). Ese hechizo se ha incluido en el manual como un simple modelo del que sacar ideas. Cámbiale el nombre o el efecto, escoge otra criatura del capítulo correspondiente o consulta esa campaña si lo prefieres.

Además, se pueden añadir detalles a los hechizos para obtener efectos considerables, ya que el manual básico solo incluye una breve descripción de cada uno y suele dejar en manos del guardián los pormenores de su realización.

Sin embargo, ten cuidado a la hora de escenificar un hechizo, ya que muchos de ellos representan ataques y todos deben tener un alcance máximo. Los alcances que el juego contempla por defecto son: toque, visual (con el ojo humano sin ningún tipo de ayuda artificial) o 100 metros. No emplees nunca un hechizo ilimitado en su función o su alcance, ya que no sería jugar limpio.

Debes entender cuándo puede atacarse a varios objetivos a la vez o cuándo hay que atacarlos en sucesión y por separado. Por supuesto, a los jugadores puede resultarles muy útil que un hechizo que vayan a lanzarles quede al descubierto por ciertos movimientos manuales, objetos imprescindibles o la aparición de aureolas mágicas o descargas eléctricas. ¿No huele a ozono por aquí? ¡Puede que el hechicero haya vuelto!

Interpretación de las entidades alienígenas

Solo el guardián sabe cómo deben comportarse estos seres. Cualquier cosa que hagan puede ser importante, y solo con mencionar algún dato específico pueden influir de muchas formas en los investigadores que los observan. Sin embargo, con bastante frecuencia suelen limitarse a gruñir o berrear y, a continuación, atacar, lo que es una auténtica lástima, ya que el comportamiento predecible no es para nada misterioso.

Las criaturas inteligentes también pueden construir, experimentar, adorar, aprender, practicar la magia, hacer preguntas, torturar o cualquier otra cosa que pueda hacer un humano (y muchas más que un humano no puede). Si los investigadores son capaces de observar a los seres alienígenas durante el tiempo suficiente, podrán ver cómo hacen cosas que resultan raras, inexplicables o incomprensibles. Los motivos de tales acciones resultan difíciles de imaginar, pero merece la pena pensar en ellos. El guardián puede darse por satisfecho si su comportamiento tiene un tono oscuro o misterioso. Si, por el contrario, hacen cosas como cepillarse los colmillos antes de acostarse, o si lo que parece un comportamiento obvio tiene en realidad un significado o una función diferente, será mejor que los jugadores no se enteren.

La misma norma de los hechizos puede aplicarse también a los monstruos. Si una criatura misteriosa desaparece entre la niebla de la costa, ingéniatelas para que los investigadores se atrevan a acercarse si quieren corroborar los detalles, tomar fotos o intentar tiradas de Descubrir o Seguir rastros. La identificación directa de los monstruos resta misterio y revela

detalles de la propia trama de la aventura, así que no permitas que los investigadores reciban información gratuita. Aunque consigan acercarse a la figura, que esta siga sin ser un profundo, sino una forma oscura y húmeda, medio sumergida y cubierta de algas, y que apesta a pescado podrido.

Cuando se produce la muerte de un monstruo, es el guardián quien decide si da o no muestras de dolor, se cae sin más o se evapora o desaparece sin dejar rastro.

Al morir, muchas criaturas de los Mitos se evaporan en una nube tóxica que pronto queda reemplazada por una mancha de humedad y aire puro, como sucedió con Wilbur Whateley en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic. Esto resulta conveniente porque deja pocas pistas a los investigadores pero, al igual que con los hechizos, pueden suceder otras cosas, como que la criatura se licúe, se parta en dos, se inflame de repente, se recupere de todo el daño o desaparezca de nuestro plano de existencia.

Las descripciones no tienen por qué ser completamente visuales y suelen estar más completas si afectan a dos o más sentidos a la vez. ¿Dejó la criatura al marcharse algún rastro pegajoso? En tal caso, describe su textura. ¿Despedía olores desagradables? Haz que haya niebla flotando alrededor y carga la habitación con un hedor malsano. No fuerces demasiado los efectos ni rompas el ritmo de la narrativa intentado encontrar la palabra adecuada, pero ten en mente, como posibles factores en tus descripciones, la textura, el olor, el sabor y la calidad de la luz.

Puesto que "La llamada de Cthulhu" es un juego de investigación, cualquier pista que deja una criatura (charcos, huellas, fragmentos, escamas, etc.) o cualquier daño que ha causado son indicios para identificarla. Un conjunto de pistas que termine apuntando a un monstruo misterioso puede dar lugar a una partida fascinante.

Atmósfera

La acción y el escenario deben combinarse para realzar el tono de la aventura. Para ayudar a que eso suceda, puede ser útil emplear música, mapas y planos especiales, nuevas miniaturas o cualquier otra cosa que el guardián desee incorporar a la partida.

Pero las ayudas de juego sin más no sirven para convencer a los jugadores de que la aventura es algo especial: si se juega de forma sosa y aburrida, ninguna parafernalia que se utilice podrá salvarla. Si, por el contrario, la aventura ya resulta emocionante de por sí, no hará falta nada más. El guardián debe comprender de principio a fin la historia que está presentando, pues nada de lo que hay sobre la mesa puede compensar una mala sincronización, una equivocación en la trama o una confusión en la interpretación de un personaje.

Si sitúas la aventura en un mundo alienígena o en otra dimensión para añadir atmósfera a la partida, haz que los jugadores tengan alguna forma de saber qué es lo que pueden esperar, de modo que su miedo o su anticipación ayuden a la narración. Si hay ángulos al revés o cosas que no pueden percibirse correctamente, piensa en una o dos ideas que sirvan para caracterizar tales efectos. Dejando a un lado el caso del relato "Lo innombrable", no puedes decir sin más que algo es indescriptible y esperar que a los jugadores les resulte interesante.

Un juego internacional

Casi la mitad de los jugadores de "La llamada de Cthulhu" no son ciudadanos de los EE. UU., y quizá nunca lleguen a vivir en ellos o a visitarlos siquiera. Los guardianes de esos otros países que intentan presentar de una forma correcta aventuras situadas en los EE. UU. tienen, en ocasiones, problemas para entender referencias o significados especiales. En nuestras aventuras incluimos datos históricos para el contexto y a veces se tratan ciertos puntos en mayor profundidad, pero un reglamento no puede ser a la vez un libro de historia. Cualquier guía contiene una buena cantidad de información, así que conseguid una, aunque se haya quedado anticuada.

Estos mismos problemas pueden tenerlos los guardianes de los EE. UU. que intentan situar una aventura en Francia, Malawi o cualquier otro lugar fuera de las fronteras de su país. Siempre se necesita un mayor trasfondo, más anécdotas y más relleno con el que tapar los huecos que van quedando en la narrativa. Una buena enciclopedia es el mejor lugar por donde empezar, ya que un estudio detenido de las referencias cruzadas más importantes puede aportar una cantidad de información sorprendentemente abundante y ayudar a definir asuntos más concretos. Una búsqueda en Internet puede servir para localizar esa misma información o incluso más (y con ilustraciones), pero encontrar la más adecuada puede llevar su tiempo. Los mapas históricos pueden ser auténticas joyas, aunque tienden a ser archivos muy voluminosos. Los temas menos importantes o las ciudades pequeñas necesitan de la imaginación del guardián, pero cualquier libro de referencia general servirá para despertarla. Sumergirse durante una hora en la búsqueda de información sobre un lugar es algo que puede obrar maravillas.

Si tus jugadores y tú tenéis formada ya vuestra propia imagen acerca de cómo se comporta la gente de algún lugar, no dudéis en empezar recurriendo a esos estereotipos.

Historia

Asimismo, los jugadores y los guardianes tampoco suelen estar familiarizados con la Era Victoriana o los Años 20: ¿cómo sabré lo que hacer? No quiero decir que existían las bombillas de flash si no era así, ni hablar de electricidad cuando todo el mundo usaba lámparas de queroseno.

Haz uso del mismo tipo de soluciones que para las partidas a nivel internacional. Emplea también los estereotipos a los que estéis acostumbrados y da unas pinceladas amplias acerca de cómo reaccionarían los personajes en el juego. Si te parece importante saber si la gente de la Era Victoriana usaba o no desodorante en barra o qué es lo que hacía con todo el estiércol de caballo que caía en sus calles, puedes ir preparándote para documentarte y estudiar. Sin embargo, las aventuras suelen incluir los datos históricos que resultan vitales para su desarrollo.

Supervivencia o muerte

Algunas veces, la muerte de los investigadores es inesperada, pero otras puede asociarse al estilo y las ideas preconcebidas de los guardianes y jugadores, y los más incautos de estos últimos suelen perder a sus personajes. Aunque algunos de los mejores relatos de terror, apreciados durante generaciones, terminan con la muerte agonizante de sus protagonistas, una campaña en la que mueren personajes favoritos en cada sesión no durará mucho.

El guardián debe entender la frustración de aquellos jugadores que, tras prodigarse en detalles emocionantes para sus nuevos personajes, luego los ven hechos pedazos, reducidos a cenizas o tragados enteros tras solo una o dos aventuras. Los investigadores interpretados cuidadosamente han sobrevivido a campañas enteras, han ido en busca de más aventuras e incluso han escrito sus memorias. Cuando un investigador muere demasiado pronto, no basta que lo haga como un valiente.

Mantén baja la escala de violencia, modera el ritmo de juego y deja tiempo para la recuperación. Un guardián que respete su integridad no puede resistirse si los jugadores insisten en dirigirse hacia una muerte segura, pero uno que los reprenda por medio del combate no tarda en desanimarlos.

Los monstruos de los Mitos son criaturas terribles, capaces de volver locos a los investigadores o de hacerlos pedazos. Las armas del hombre suelen surtir poco efecto sobre muchos de estos horrores alienígenas, y la escasa magia disponible para los investigadores suele resultar peligrosa de por sí.

Lee las aventuras publicadas atentamente y con antelación para estar seguro de que sus desafíos son aptos para tus jugadores y sus personajes. Adapta las misiones a tu estilo de juego y tu sentido de la estética. Ajusta los valores numéricos, los poderes y cualquier otra cosa si eso hace que la aventura se adapte mejor a tus propósitos. Solo tú conoces tus preferencias y necesidades. Las aventuras publicadas están siempre dirigidas a un grupo típico, pero ese grupo típico no existe.

A la hora de interpretar a algún miembro de una raza menor de los Mitos, como un mi-go, un hombre serpiente o un profundo, recuerda que normalmente son más inteligentes que los humanos, disfrutan de vidas mucho más largas y, a veces, son incluso mucho más eruditos. ¿Quién de entre estos casi inmortales se arriesgaría voluntariamente a morir por una victoria momentánea sobre unos seres a los que considera meros chimpancés? En caso de que tal sacrificio responda a un poder superior, la existencia de esa orden debería quedarles clara a los personajes jugadores. Las criaturas inteligentes retroceden ante el peligro si no tienen una buena razón para luchar, pero no intentes hacer que estos seres negocien, pues eso conlleva la exposición de unos motivos y hace, de forma inevitable, que parezcan humanos.

Los shoggoths y otras entidades de escasa inteligencia suelen ser más atrevidos, impredecibles y rencorosos que los mi-go y los profundos. Tales criaturas pueden llevar a cabo ataques a muerte y su ira puede resultar terrible. En este caso, el desafío es físico y el guardián solo está obligado a dar una advertencia razonable de una muerte inminente. Atacar a un shoggoth que habita en una caverna puede ser un problema recurrente, y quizá haga falta regresar varias veces antes de encontrar una solución.

Aunque el grupo entero sea derrotado, el guardián no está obligado a matar a todos los personajes; de hecho, a ninguno. Las entidades misteriosas también pueden hacer cosas misteriosas sin perder credibilidad por ello. Una criatura no tiene por qué devorar un alma, o podría quedar satisfecha con una sola o con "probar" un brazo o una pierna. Quizá solo exija el dedo índice de las personas diestras, de modo que los jugadores recuerden para siempre el "día de los índices". Comunicar una decisión tomada por un ser alienígena poco inteligente no es muy difícil, pues una motivación brutal resulta evidente de por sí.

La muerte de un investigador es un resultado posible de un encuentro peligroso, y uno no especialmente deseable, al menos, hasta que se llega a la conclusión de que ha sido justo (por ejemplo, si un investigador lleva a cabo acciones estúpidas o descuidadas, o si tienta demasiado a la suerte). El guardián puede dejar que los investigadores de ese tipo se dirijan hacia el desastre pero, como árbitro imparcial que es, debe refrenar cualquier ansia de venganza. Dejar paralí-

tico o desfigurado a un investigador es una buena forma de subrayar las consecuencias de jugar a lo loco, sin tener por qué sacar al investigador de la partida.

Además de heridas paralizantes que disminuyen la DES o la CON, los investigadores pueden sufrir dolorosas cicatrices que reducen su APA (quizá junto a su Crédito y las habilidades que, como Persuasión, dependen de la expresión facial). Las enfermedades degenerativas pueden reducir las características de los personajes a la vez que les permiten disfrutar de una carrera más prolongada. Las locuras bien escogidas pueden frenar al investigador o hacerlo más vulnerable a tentaciones particulares. El daño cerebral, ya sea causado por una herida o por el ataque de alguna criatura, puede reducir la INT sin llegar a matar. Asimismo, las heridas físicas pueden afectar a la circulación o a los órganos internos, reduciendo la CON del investigador.

Otra opción es una metamorfosis que se desarrolle lentamente en el investigador como sucedería, por ejemplo, si tuviera antepasados de Innsmouth. Aunque el personaje continúe activo, puede que con el tiempo su apariencia llegue a provocar pérdidas de Cordura a quienes lo observen. No todos los que tienen sangre de profundo en las venas llegan a completar su cambio fisiológico, así que un híbrido podría conservar la Cordura.

Aunque estas alternativas a la locura o la muerte pueden sonar como auténticas torturas, son el tipo de experiencias que los investigadores recuerdan con más orgullo: "¿Alguna vez te he contado con detalle cómo perdí este ojo?"

Lo que los jugadores pueden hacer

Los jugadores fracasan en sus investigaciones por precipitarse, por disparar a transeúntes, por pasar evidencias por alto, por irrumpir en el cuartel general de los sectarios sin haber ideado un plan o tener respaldo alguno, por dejar siempre de lado a la policía y por forzar a los investigadores debilitados a sufrir nuevos traumas. Pero, si los jugadores no creen que sus investigadores están condenados desde un principio, intentarán con más ganas hacer que estos continúen con vida.

Los investigadores necesitan mejorar en sus habilidades, aprender a dirigir investigaciones eficientes y, además, hacer aliados y contactos más allá del propio grupo. Los amigos y conocidos casuales conforman los verdaderos límites del juego, análogos a la amistad que existe entre los jugadores.

Prepararse para el fin

A medida que un investigador va adquiriendo conocimiento en Mitos de Cthulhu, su reserva de puntos de Cordura se va hundiendo cada vez más, pero la presión no cesa aquí. En ocasiones, el personaje se ve obligado a realizar un hechizo para derrotar a alguna criatura horrible o queda atrapado en mitad de un rito dedicado a un dios vil, y aprende un poco más acerca de los Mitos. A medida que la Cordura del personaje se va reduciendo, aumentan las probabilidades de que el jugador falle las tiradas de Cordura y sienta ansiedad por nuevos horrores, lo que simula perfectamente el efecto causado por el lento deterioro de la mente. El investigador con pocos puntos de Cordura siente el aliento del destino en su nuca.

Los personajes favoritos suelen interpretarse hasta la muerte, ya que los jugadores no desean cortar la conexión con sus investigadores. Un buen guardián no interferirá en ese proceso salvo para animarlos, de vez en cuando, a que retiren a sus investigadores de forma prematura.

Tarde o temprano, hasta el investigador con más suerte acumula tanto porcentaje en Mitos de Cthulhu que su Cordura máxima se reduce drásticamente y no se puede contar con él. Al retirarse, un investigador puede transmitir el legado de su carrera a su especialista preferido o a un pariente o amigo más joven. Entregar de esa forma lo obtenido en tus investigaciones a un compañero o pariente hace que aumente la sensación de continuidad dentro de la campaña, y la comprensión de los Mitos de Cthulhu sigue creciendo a pesar de que el investigador haya cambiado. Además, los personajes que se retiran pueden permanecer activos, investigando ciertos asuntos, llevando a cabo entrevistas y recopilando lo que otros averiguan en nuevas aventuras. Al igual que hizo Sherlock Holmes al volver de su retiro en un momento de gran necesidad, un investigador puede, muy de vez en cuando, apartarse de la seguridad para resolver un caso más.

Siempre que sea posible, los jugadores deben alternar sus investigadores o jugar con un par de ellos en lugar de con uno solo. Sin embargo, son muchos los que se resisten a esta idea, pues les parece que la diversión principal de un juego de rol es la de identificarse con un único personaje.

Si los jugadores no tienen paciencia, el guardián no puede hacer mucho para defender a los investigadores sin echar a perder la partida, su propia integridad y su diversión. La vida debe seguir: deja que haya un momento de reconocimiento hacia el héroe caído o enloquecido y, después, saluda de corazón al nuevo investigador.



Herramientas del Guardián

Aquí se da una serie de ideas para los guardianes a los que les guste estar ocupados, aunque algunas pueden entrar en conflicto entre sí. Usa las que te parezcan correctas, ya que solo se han incluido para que les eches un vistazo y pienses un poco en ellas. No se recomienda aplicarlas todas.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

En una tirada de este tipo, hay que multiplicar el valor de una característica por un número para obtener un resultado y, para tener éxito, hay que obtener un número igual o inferior a ese resultado en 1D100. Las tiradas de Idea, Suerte y Conocimientos son también tiradas de este tipo, pero cuyo multiplicador no varía. Este recurso sirve para incrementar la capacidad de resolución de problemas o de superación de obstáculos de un investigador o de todo un grupo, pues no hace falta emplear una habilidad específica para tener éxito. Además, se puede adoptar una tirada de característica fija para determinados casos: por ejemplo, CON × 5 puede ser la tirada de resistencia; APA × 5, emplearse para determinar la primera impresión que causa el personaje; FUE × 5, servir para levantar peso, etc. [1]

CRÍTICOS Y PIFIAS EN EL COMBATE

Si el resultado en la tirada de porcentaje está entre 01 y 05, el jugador ha obtenido un "éxito crítico".

Con un éxito de este tipo, no se tiene en cuenta la armadura del oponente, si es que la tiene, y se aplica el daño que resulta de la tirada. Si, por el contrario, el oponente no tiene armadura, el resultado de la tirada de daño se duplica (no obstante, si el oponente es "extraterreno", la tirada de daño es la normal aunque no tenga armadura).

Ejemplo:

Harvey Walters quiere leer un pasaje de un libro desconocido hallado en la biblioteca latina del conde von Wertheim. Como sabe leer latín, al cabo de varias horas, el guardián declara que la búsqueda ha finalizado y solicita una tirada combinada. Harvey tiene un 65% en Buscar libros y un 50% en Otras lenguas (latín) y, como el jugador obtiene un 51 en la tirada, tiene éxito en la primera pero falla por poco en la segunda. Para obtener un éxito completo, hubiera necesitado un resultado de 50 o menos, así que el guardián decide que Harvey ha logrado un éxito parcial y ha encontrado el libro adecuado, pero que va a necesitar ayuda para entender la gran cantidad de referencias medievales y términos ambiguos incluidos en él (Harvey se anota una marca de experiencia solo en Buscar libros).

Si el resultado en la tirada de porcentaje está entre 96 y 00, el jugador ha obtenido una "pifia" y, como consecuencia, podría dejar caer el arma, disparar una bala que rebote ridículamente, tropezar con su espada y partirla, ser incapaz de desabrocharse la pistolera o cualquier otro resultado vergonzoso, humillante o fatal. Los monstruos también pueden pifiar una tirada, salvo si su porcentaje en la habilidad es de 100%, en cuyo caso, su ejecución siempre es perfecta.

Si esta regla entra en conflicto con la de empalar, es esta última la que queda invalidada (no se puede conseguir un empalamiento crítico, por ejemplo). La ventaja de esta regla es que resulta aplicable a todas las habilidades y no solo a unas armas concretas.

TIRADAS COMBINADAS

Se pueden usar dos habilidades de forma simultánea para llevar a cabo varias tareas que guarden relación o para resolver un problema para el que no sirva una sola habilidad. Cuando se aplica esta regla, el guardián solicita una única tirada de porcentaje, cuyo resultado debe ser igual o inferior a la habilidad con la puntuación más baja para tener éxito en la acción. Si solo se tiene éxito en una de las dos habilidades, la acción solo se realiza en parte o, quizá, fracasa por completo. Sin embargo, vincular así dos habilidades puede no resultar creíble si estas no tienen puntuaciones similares.

TIRADAS CONSECUTIVAS

A veces, puede hacer falta emplear la misma habilidad o función varias veces consecutivas, para que cada intento restrinja o redefina el alcance concreto de un esfuerzo, interrogatorio, etc. Sin embargo, no se debe recurrir muy a menudo a estas series de tiradas, ya que pueden diluir un poco el entusiasmo en la partida. Aunque pueden servir para hacer que un misterio concreto destaque más, el guardián debe pensar en una cantidad adecuada de tiradas, ya que pocos investigadores son capaces de tener éxito en cuatro o cinco tiradas consecutivas. Sin embargo, solo el éxito final de una serie de tiradas debe servir para marcarse una habilidad.

CONTROL DE LA PARTIDA

En ocasiones, una tarde de partida corre el peligro de convertirse en un caos. Hay muchas razones para que esto pueda suceder y muchas formas de evitarlo, pero solo hace falta dar una pequeña recomendación al respecto.

Un juego de rol no es muy distinto de la vida real, así que asegúrate de tratar primero con los jugadores como las personas que son y, después, discute lo que haga falta acerca de la regla que haya provocado el problema.

A veces, una partida acaba mal cuando el guardián intenta que todo sea perfecto y se preocupa demasiado por un mapa, los monstruos o la música... pero muy poco por los jugadores. Piensa en ellos como amigos, no como gente a la que impresionar. Los jugadores se divierten riéndose juntos, tratándose como compañeros y enfrentándose unidos a los peligros; todo lo demás es secundario.

Si el problema se debe a las continuas discusiones entre los jugadores, y si persiste a pesar de tus esfuerzos durante varias tardes, quizá tengas que decirle a alguien que abandone la partida o posponerla de forma indefinida.

Si todos tus esfuerzos fracasan, déjalo por ese día y explica por qué lo haces. Si la partida va a continuar la semana siguiente, cuando vuelvas a hablar con los jugadores asegúrate de convencer a todo el mundo para que empiece con la cabeza despejada y que todo marche sobre ruedas.

No te sientas por ello en un compromiso: el guardián es el que controla la partida, pero los jugadores no están obligados a participar.

CÓMO CREAR UNA HABILIDAD

El guardián puede crear habilidades nuevas para sus partidas o conservar habilidades antiguas cuyo nombre haya cambiado (o que se hayan eliminado por completo) en ediciones más recientes. Coméntaselo a los jugadores y pruébalas para ver si funcionan. Si gustan, debes anotar sus definiciones para que todo el mundo tenga claro qué es lo que significan y para qué sirven. En la hoja de personaje, hay espacios en blanco que pueden emplearse para esto.

ESQUIVA OPCIONAL

Si al guardián le parece bien, puede dejar que cada personaje lleve a cabo tres esquivas por asalto de combate. La primera equivale a la puntuación total en la habilidad; la segunda, a 2/3 partes de la misma; y la tercera, a 1/3 parte. Tales tiradas pueden efectuarse a la misma DES que los ataques que se quieren esquivar y las fracciones se redondean hacia arriba. Un fallo en una tirada de Esquivar durante un asalto no tiene efecto sobre las demás.

MULTIPLICADORES DE EDU E INT

Los multiplicadores que se aplican para calcular los puntos en habilidades de ocupación y de interés particular al crear un nuevo personaje pueden cambiarse si se desea, pues lo que resulta apropiado para algunos guardianes puede no serlo para otros. Una posible sugerencia sería asignar una habilidad al 70%, dos al 60%, tres al 50%, cuatro al 40% y así, sucesivamente hasta alcanzar las habilidades al 10%. Otra forma distinta sería repartir 1.000 puntos sin restricciones entre todas las habilidades del investigador, con la única excepción de Mitos de Cthulhu. Siempre que utilicéis un método distinto del que aparece en la doble página "Cómo crear tu investigador", aseguraos de crear personajes que tengan un aspecto y unas debilidades propias de un ser humano.

UNA HABILIDAD OPCIONAL: HIPNOSIS

El guardián debe decidir si los investigadores pueden disponer de esta habilidad.

Para conseguir hipnotizar a una persona, esta debe estar de acuerdo y el hipnotizador debe tener éxito en la tirada.

Hipnosis solo afecta a un individuo al mismo tiempo y este debe estar físicamente cerca del hipnotizador. Si la tirada fracasa, el hipnotizador ya no puede afectar jamás a esa persona en concreto con la habilidad pero, si tiene éxito, puede volver a hipnotizarla cuantas veces quiera sin tener que realizar ninguna tirada, aunque el hipnotizado debe estar de acuerdo igualmente.

Posibles usos de la Hipnosis:

1. *Ayuda al Psicoanálisis.* Después de hipnotizar a un paciente, un investigador que tenga al menos 10 percentiles en Psicoanálisis recibe una bonificación de 25 percentiles al emplear esta última habilidad.
2. *Sugestión pos-hipnótica.* Mediante este uso, el hipnotizado lleva a cabo una acción determinada sin pensárselo. Sin embargo, las sugestiones que van en contra de su comportamiento o sus deseos no tienen ningún efecto.
3. *Ayudar a recordar.* En determinadas ocasiones, la Hipnosis puede servir para sacar a la luz recuerdos fragmentarios u olvidados. Por ejemplo, alguien que haya enloquecido temporalmente por culpa de lo que haya visto en el fondo de un pozo, puede recordar el miedo pero no la causa. La Hipnosis puede ayudar a recuperar esos recuerdos, pero, si la experiencia en cuestión supuso una pérdida de Cordura, puede producirse una nueva pérdida tras la aplicación de esta habilidad.
4. *Alivio para el dolor.* La Hipnosis puede suavizar, o eliminar temporalmente, los síntomas de dolor de un paciente, aunque el propio dolor reduce las probabilidades de hipnotizarlo. Para tener éxito, además de la tirada de Hipnosis, hace falta una tirada de POD contra POD en la "Tabla de resistencia".
5. *Mantener desinformados a los investigadores.* Si el hipnotizador comienza a influir en los recuerdos de un personaje no jugador acerca de un incidente determinado, el guardián puede hacer que este facilite información falsa o errónea.

(1) N. del T.: *siempre que el multiplicador es × 5, se puede simplificar la tirada usando 1D20, en el que hay que obtener un valor igual o inferior al de la característica.*

Aquellos personajes que, razonablemente, puedan tener disponible esta habilidad (médicos, intérpretes, etc.), comienzan con una puntuación básica de 20% o con una igual a la mitad de la que tengan en Psicoanálisis o Medicina (se aplica la que sea más alta).

MODIFICADORES A LA INVESTIGACIÓN EN LIBROS

Cada uno de los libros descritos en el manual tiene asignado un tiempo de duración para su estudio, dado en semanas. En este cálculo, se da por supuesto que se dedican al estudio unas 30 horas semanales (seis horas al día, cinco días a la semana) ya que, si se dedica un tiempo superior, puede hacer falta realizar alguna tirada adicional. En cualquier caso, ya se trate de horas o de semanas, el tiempo de estudio requerido se modifica según los siguientes factores, que se suman para obtener el Modificador a la investigación (MI):

- *INT:* cada punto por encima de 14 cuenta como 1.
- *EDU:* cada punto por encima de 14 cuenta también como 1.
- *Habilidad en la Lengua requerida:* se divide entre 5 la puntuación del personaje (redondeando hacia abajo). Si este no dispone de la habilidad, tiene dos opciones: contratar a un traductor o trabajar con la ayuda de un diccionario y aplicar una penalización de –100.
- *Puntuaciones en Mitos de Cthulhu/Ciencias ocultas:* se divide la de Mitos entre 5 y la de Ciencias ocultas entre 20, redondeando ambos resultados hacia abajo. Se aplica el que tenga el valor más alto.
- *Puntuación de la biblioteca:* a cada biblioteca se le debe asignar un número del 1 al 20. La Biblioteca Miskatonic, la Nacional de París y la del Museo Británico tendrían unas puntuaciones de entre 18 y 20. La Biblioteca Pública de un pueblo perdido probablemente tendría una puntuación de 2.

Se suman todos estos resultados para obtener el MI y se resta su valor de 100. El resultado es el porcentaje de tiempo que ese investigador en concreto debe dedicar al estudio del libro.

Ejemplo:

El profesor Henry Armitage, que tiene INT 18, EDU 21, Mitos de Cthulhu 18%, Ciencias ocultas 25% y Otras lenguas (alemán) 70%, está intentando leer y comprender el Unaussprechlichen Kulten de la Biblioteca de la Universidad Miskatonic. En su caso, debe aplicarse el siguiente modificador a la investigación: INT = +4, EDU = +10, Otras lenguas (alemán) = +14, Mitos de Cthulhu = +3 (ya que es superior a su resultado en Ciencias ocultas), Puntuación de la biblioteca = 20. MI total = 51. 100 - 51 = 49. Estudiar este libro en particular supone una media de 52 semanas de dedicación, pero el profesor Armitage puede hacerlo en el 49% de ese tiempo, más o menos, 25 semanas.

CATEGORÍAS DE ABILIDAD

Un investigador puede estar drogado, hipnotizado, haber bebido más de la cuenta o haber caído bajo los efectos de un gas, o algún elemento químico o mágico, y ver afectada su capacidad para pensar, moverse o hablar.

Una forma de reflejar esto es hacer uso de las categorías de habilidad que aparecen en la sección "Ayudas de juego", y cuyas abreviaturas van incluidas delante de cada habilidad en la hoja de personaje: (C) Comunicación, (F) Físico, (I) Intelecto, (M) Manipulación y (P) Percepción.

Por ejemplo, una droga concreta podría afectar solo a las habilidades de una categoría, normalmente, dejándolas a la mitad de puntuación durante unos minutos o, quizá, unas horas. Un vaso de vino podría aumentar temporalmente en 10 percentiles las habilidades de Comunicación y reducir en igual proporción las de Intelecto, mientras que una borrachera podría llegar a afectar a todas las categorías. Una exposición prolongada al frío podría afectar solo a las de Físico y Manipulación, etc.

XITOS ESPECIALES

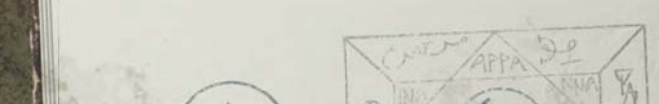
Un éxito especial equivale a obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a la quinta parte del porcentaje de éxito del investigador en dicha tirada (redondeando las fracciones hacia arriba). Uno de estos éxitos siempre otorga una marca de experiencia en la habilidad y el guardián debe hacer que se note la excelente ejecución de la acción. En combate, un éxito especial significa que se ha empalado (si el arma está capacitada para ello) y, quizá, mucho más.

Una regla especial: el multiplicador de hechizos

En antiguas ediciones del juego, este multiplicador servía para determinar las probabilidades de aprender un hechizo.

Si el guardián lo desea, puede asignar un valor de multiplicador de hechizos a cada libro existente que incluya hechizos de los Mitos de Cthulhu. Las probabilidades de aprender un hechizo se obtienen al multiplicar la INT del investigador por ese valor, por lo que estas son mayores cuanto más alto es el multiplicador.

Varios factores pueden modificar el multiplicador de hechizos, como las condiciones en las que se halle el libro o manuscrito o su autenticidad (las versiones más antiguas siempre son mejores). El multiplicador de hechizos no se emplea al aprender un hechizo de otra persona.



Guía de pérdidas de Cordura

Se pierde Cordura por encontrarse con una entidad sobrenatural, por presenciar o experimentar algún suceso natural horrible, por leer un libro o manuscrito perteneciente a los Mitos y por la realización de hechizos. Pero, ¿cuánta Cordura ha de perderse?

1 o 1D2 COR: *Incomodidad* o *confusión leve*. Un nivel leve de pérdida, apenas advertido por el investigador, y no lo bastante importante como para causar excitación o aprensión en los jugadores, aunque sí debe recordarles qué es lo que revolotea por encima de sus cabezas. Se utiliza con poca frecuencia, salvo para los hechizos más débiles.

1D3 COR: *Miedo*, *confusión* o *disgusto*. Tres o cuatro de estas experiencias en un breve periodo de tiempo pueden hacer que un investigador inestable enloquezca. Muchos de los sucesos de las aventuras que no sean particularmente horribles deben suponer una pérdida de este tipo.

1D4 COR: *Pánico*, *desorientación* o *aversión*. Pocos enloquecen debido a una pérdida de este nivel. Úsala para atormentar a los investigadores, pero no para incapacitarlos. Una pérdida de tan pequeña magnitud puede provocarla un suceso natural, o bien un monstruo mecánico o etéreo. Muchos de los nuevos libros de los Mitos deben estar a este nivel, para controlar la "inflación mágica".

1D6 o 1D6 + 1 COR: *Náusea* o *estupefacción*. Esta es la pérdida de Cordura media de las aventuras publicadas y es el nivel más bajo mediante el que puede enloquecer un investigador. Los monstruos incluidos en este nivel, aunque sean extraños o alienígenas, deben ser poco poderosos: por ejemplo, los mi-go son enteramente alienígenas, pero no son grandes, venenosos o demasiado horribles en apariencia. Los monstruos peligrosos terrestres también entran en esta categoría (los maléficos y venenosos, aunque no especialmente alienígenas, como los profundos y los hombres serpiente, por ejemplo). Los hechizos dentro de esta categoría deben ser bastante poderosos.

1D8, 1D6 + 2, 2D4 COR: *Shock*. Ya que la pérdida media no está muy lejos de 5, este nivel puede causar locura temporal en los investigadores. Los monstruos capaces de provocar una pérdida así son merecedores de respeto, y no deben resultar físicamente débiles, a no ser que sean absolutamente horribles, furtivos o patéticos, como compensación por tal debilidad. Los hechizos incluidos en esta categoría deben tener resultados impresionantes.

1D10 COR: *Shock considerable*. De aquí en adelante, resulta probable encontrarse con una locura, ya que el resultado medio es 5 o 6. Los monstruos que causan una pérdida así deben tener alguna característica especialmente alienígena o mortífera. Los dioses importantes pero que no causan demasiada impresión, como Tsathoggua, entran dentro de esta categoría. Los sucesos extraños o los actos violentos solo suponen una pérdida tan elevada en raras ocasiones. Un hechizo de este nivel debe ser muy impresionante.

2D6 o 2D8 COR: *Horror enloquecedor*. Un nivel que se utiliza con poca frecuencia para criaturas incluidas en este manual, pero cuyo uso se recomienda para que los guardianes eviten la "inflación de monstruos". Este es el nivel más elevado para los hechizos, aunque uno de los que se han publicado tiene un coste mucho mayor. Dado que el espantoso *Necronomicón* supone una pérdida de solo 2D10, las correspondientes a otros libros de los Mitos no deben exceder un nivel de 2D6/2D8. La mitad de los investigadores normales pueden caer en la locura con una sola experiencia de este nivel, y una cuarta parte lo hará con toda seguridad. Este nivel de pérdida de Cordura resulta potencialmente devastador en una aventura, especialmente en las escenas iniciales.

1D20, 2D10, 3D6 COR: *Horror extremo*. Este es el nivel más alto que la mayoría de los investigadores de un grupo puede esperar resistir, pero existe el riesgo de que enloquezcan, así que ten cuidado con semejante potencia. Los monstruos de este tipo deben ser espantosos, diabólicos, letales o salvajemente alienígenas. Este nivel incluye a dioses menores, como Abhoth, y a un primigenio medio. Pocas experiencias, a excepción de la Resurrección, deben consumirle tanta Cordura a un investigador.

3D10 COR: *El horror viviente*. Pocos encuentros en este mundo o fuera de él son merecedores de tal pérdida de Cordura. Un ejemplo de algo así es causar la destrucción de la raza humana a sabiendas y en solitario. Solamente un hechizo publicado ha llegado a suponer una pérdida de este nivel.

1D100 COR: *El horror cósmico definitivo*. No emplees esta pérdida de Cordura para ningún nuevo monstruo o acontecimiento, y resérvala para los encuentros con los dioses increíblemente poderosos y alienígenas de los Mitos de Cthulhu: el Gran Cthulhu, Nyarlathotep en muchas de sus horribles formas, el horror esférico de Yog-Sothoth, etc. En alguna ocasión se han publicado pérdidas de este tipo provocadas por motivos diferentes, pero no se recomienda que vuelva a hacerse. Ninguna acción, hechizo o libro supondrá jamás una pérdida de este nivel.

Nuevas habilidades, conversiones [2]

El conjunto de habilidades de un juego no solo sirve para determinar el modo en que se ha de jugar, sino también para saber el tipo de personajes que deben utilizarse en él. La razón por la que, con el tiempo, se van incluyendo nuevas habilidades es algo bastante evidente: ¿por qué existía la habilidad Química, por ejemplo, pero no las de Física o Biología? Las partidas en la Actualidad requieren la existencia de Informática y Electrónica, que solamente pueden utilizarse en esa época. ¿Por qué existía Derecho pero no Medicina? De las más de doce habilidades nuevas que se incorporaron hace años en la 5.ª edición americana, solamente Arte, Historia natural, Medicina y Oficio no habían aparecido jamás en ninguno de los suplementos del juego, aunque las habilidades de armas de fuego las han usado muchos guardianes desde la primera edición y se definieron hace años en el manual "Cthulhu actual" [3].

Volvemos a recordar que existen tres hojas de personaje diferentes en este manual, una para cada época, y que la única diferencia importante en ellas es la lista de habilidades (de hecho, el reverso es común a las tres).

Conversión de los antiguos investigadores

Estos no es algo imprescindible, ni siquiera importante, pero desde la 5.ª edición americana del juego, un investigador medio comienza con unos 120 puntos más en sus habilidades de ocupación y de interés particular. Si al guardián le parece bien permitir ese beneficio, cada uno de los personajes generados con las reglas antiguas debe recibir 120 percentiles adicionales para repartir, como desee el jugador, entre las habilidades nuevas y las antiguas. Que cada uno anote las nuevas habilidades y puntuaciones y que continúe la partida. El Gran Cthulhu no notará esa insignificante ventaja para los investigadores y tú tampoco deberías.

Si la idea al hacer la conversión del investigador es también la de utilizar la nueva hoja de personaje, habrá que dedicar un rato a explicarle al jugador el propósito de los cambios en algunas habilidades. El guardián debe tener en mente la palabra "generosidad" pues, en circunstancias normales, no hay necesidad de ser tacaño o de regatear con los puntos en habilidades, siempre que los personajes no se conviertan en superhombres para los que nada suponga un desafío.

En cualquier caso, una puntuación de 70% en una habilidad representa, más o menos, un nivel de conocimientos de doctorado. Permite que las puntuaciones lleguen hasta ese nivel sin rechistar, e incluso que cada personaje tenga una o dos que lo superen. Se recomienda precaución con los jugadores "adictos al ochenta y nueve", que adjudican puntuaciones máximas de 89% a las habilidades de sus personajes con la intención de ganar puntos de Cordura en cuanto se produzca una mejora de experiencia en ellas. Si, a pesar de todo, los jugadores desean hacerlo, que lo hagan, pero sus personajes tendrán que pagar algo a cambio y habrá que llegar a un acuerdo justo con el guardián.

- Aunque muchos jugadores crean que las habilidades de Botánica y Zoología pueden resultar valiosas, en las aventuras publicadas perdían su utilidad por su falta de aplicación. Estos dos campos de la Biología, así como muchos otros, deben considerarse especialidades y utilizarse de forma parecida a las Artes y los Oficios. Una versión de Botánica y Zoología se incluiría en la habilidad Historia natural, más propia de aficionados que de expertos. Los académicos que dispongan de Biología, deben escoger también una especialidad.

- *Camuflaje* se ha convertido en **Ocultar** (por razones de utilidad que quedan claras con solo leer las descripciones de ambas habilidades) y los puntos en la primera deben transferirse a la segunda en la nueva hoja de personaje. La diferencia entre Ocultar y Ocultarse es bastante evidente.

- *Diagnosticar enfermedades, Tratar enfermedades* y *Tratar envenenamientos* son ahora, simplemente, **Medicina**. Un médico ya no tiene por qué gastar más percentiles que un abogado o un periodista para que lo consideren un profesional y, además, será un investigador más apto que en antiguas ediciones. Es probable que un médico que tenga una puntuación superior al 70% en Medicina sea también un especialista, pero si esta posibilidad no le parece interesante al jugador, el guardián debe dejar que adjudique el exceso de percentiles que tenga entre esas tres habilidades, a otras que resulten razonables.

- *Lingüística* era una buena idea, pero su aplicación causaba muchos problemas. Un personaje podía saber chino mandarín una semana y olvidarlo (quizá a favor del japonés o el urdu) la siguiente vez que hiciera falta realizar una tirada. Peor aún, si se interpretaban las reglas al pie de la letra, este podía tener un 15% en chino mandarín una semana y nada en absoluto la siguiente. Si el guardián se cree capacitado para hacer que esta habilidad funcione, que la conserve, por supuesto. Lo más coherente es que los percentiles que

*(2) **N. del T.:** esta sección, perteneciente a la 5.ª edición americana, no estaba incluida en la 6.ª, pero sigue siendo de utilidad para llevar a cabo conversiones de material perteneciente a la primera edición en castellano, que correspondía a la 3.ª americana.*

*(3) **N. del T.:** que se publicó en inglés mucho antes que la edición 5.5 en la que se basaba la anterior versión en castellano*

el personaje tuviera en Lingüística se asignasen a una o más de Otras lenguas, quizá aquellas que, a juicio del guardián, este haya utilizado más a menudo.

Desde la 5.ª edición americana, se puede reconocer una lengua con una tirada de Conocimientos (EDU × 5), usando quizá multiplicadores reducidos para las de origen menos conocido. Para reconocer una lengua muerta, puede hacerse uso de Historia, Arqueología o Mitos de Cthulhu, según resulte apropiado.

- *Dibujar Mapas* se ha transformado en **Orientarse**. De nuevo, la habilidad original se utilizaba tan poco, que aún menos jugadores le adjudicaban percentiles adicionales. Aquellos que sí lo hayan hecho pueden transferir los puntos directamente de la habilidad antigua a la nueva. Orientarse incluye entre sus posibles usos el trazado de mapas pero, por definición, también permite que el personaje encuentre la dirección correcta y que sepa dirigir algún tipo de embarcación.

- *Discusión y Elocuencia* han quedado reducidas a **Persuasión**, una habilidad que se distingue de la Charlatanería por su aplicación más lenta y sus efectos más duraderos. Muchos preferirán conservar Elocuencia como una habilidad diferente, pero Discusión y Persuasión equivalen a lo mismo. El jugador puede volver a asignar los percentiles de Discusión y Elocuencia como desee y adjudicar el exceso de puntos a otra habilidad de Comunicación.

- Desde la 5.ª edición americana, la habilidad *Vaciar bolsillos* ha quedado incluida en las reglas como una tirada más de DES. Esto termina para siempre con las discusiones acerca de si la habilidad permite a un investigador guardarse ases en la manga en una partida de póquer o retirar a escondidas de una caja de habanos unas cenizas que puedan incriminarle. Su sucesora es **Cerrajería** [4], cuya existencia libera a la habilidad Mecánica (que solamente sirve para cerraduras sencillas) de su "relación" con el mundo del crimen. Los percentiles en Vaciar bolsillos pueden adjudicarse a Cerrajería, o quizá se prefiera conservar la primera como una habilidad criminal específica (¡y que sirva solamente para lo que su nombre indica!).

- *Pilotar avión* no solamente se ha ampliado hasta incluir todas las posibilidades de la aviación inherentes a cada una de las tres épocas más utilizadas del juego sino que, además, se ha incluido una versión no paralela para embarcaciones pequeñas, cuya necesidad suele surgir a menudo. El jugador puede repartir de nuevo los puntos que tenga en habilidades de pilotaje o asignarles parte de los 120 percentiles adicionales de que dispone (tal y como se ha indicado al principio).

- *Leer/Escribir inglés* es ahora **Lengua propia**, con lo que se reconoce que, por supuesto, los investigadores no tienen por qué ser siempre de origen anglosajón y pueden haber nacido aleutianos, samoanos, tibetanos o argentinos, y disponer de una lengua natal que refleje su origen. Todo el mundo estará de acuerdo con el cambio del nombre de esta habilidad. La tirada de EDU sigue siendo la misma.

- *Leer/Escribir otra lengua* y *Hablar otra lengua* se tendrán en cuenta solamente como **Otra lengua**. A falta de alguna razón coherente, debe darse por supuesto que cualquier persona normal habla, lee y escribe una lengua al mismo nivel. Si el antiguo personaje dispone de percentiles en ambas habilidades, debe sumarlos y así obtener su puntuación en la nueva. Cualquier exceso de puntos puede asignarse a Otra lengua diferente, siendo lo más coherente que esta tenga alguna relación con la primera, como un origen común (como el castellano y el portugués). Otra opción es asignar ese exceso de puntos a alguna variante de la primera lengua (como el español de México, para el caso del castellano).

- *La habilidad Cantar* ha pasado a ser un **Arte** más. Resultaba bastante irritante que, por ejemplo, si Richard Upton Pickman hubiera sido un investigador, solamente hubiera tenido Fotografía a su disposición como Arte (aunque Fotografía continúa figurando como una habilidad independiente por su posible uso profesional y de obtención de pruebas). El guardián debe permitir que los jugadores transfieran como deseen los puntos que sus personajes tuvieran en las antiguas habilidades relacionadas con el Arte.

Existen dos habilidades nuevas desde la 5.ª edición americana: Disfraz y Oficio, y también ha habido cambios en el significado de algunas otras, como Crédito, Descubrir, Equitación, Lanzar, Mecánica, Primeros auxilios, Psicología y Regatear. Tanto el guardián como los jugadores deberían echar un buen vistazo a las descripciones de estas habilidades, que aparecen en el capítulo "Reglas y habilidades".

(4) N. del T.: *que aparecía reflejada como Abrir cerraduras en el suplemento "El compañero de Cthulhu", incluido en la primera edición en castellano*

La autoridad civil

Los jugadores conocen los objetivos generales de los investigadores, pero el guardián, en su papel de policía, fiscal, juez, forense o psiquiatra, puede que no esté tan seguro. El guardián no puede prestar atención a todos los personajes que existen, pero es inevitable que los investigadores se topen con los agentes de la civilización. ¿Cuál será el objetivo de esas autoridades y qué problemas supone su existencia para el guardián?

Actitudes

El guardián debe definir la función de la autoridad en la aventura. Un sheriff o un juez, por ejemplo, pueden suponer una gran ayuda o un gran obstáculo para los investigadores, ya que pueden controlar las pruebas o tener acceso a ellas, defender tercamente sus propias teorías sobre un crimen en lugar de adoptar de buen grado las de los investigadores e, incluso, ordenar ciegamente que los detengan como sospechosos o que los retengan como testigos de los hechos.

No es del todo injusto retratar uniformemente a los miembros de la autoridad como individuos ligeramente oportunistas, necios corruptos o rígidos patanes, pero tales clichés resultan perjudiciales para el juego. En "La llamada de Cthulhu", se da por supuesto que merece la pena defender y salvar a la humanidad y la civilización, así que resulta poco dramático decir que los humanos son solo el mal menor comparados con los Mitos. Para que haya contraste, el hombre y sus instituciones deben ser claramente mejores. Ya que los investigadores arriesgan sus vidas para salvar a esa gente, algunas autoridades deben servir como prueba de que esa lucha vale la pena. Sin embargo, la pura verdad es que algunas la valen y otras no.



Si los investigadores se encuentran con autoridades con caracteres bien formados, capaces de diferenciar entre el bien y el mal, quizá se forjen sus propias impresiones acerca del valor de la sociedad o la gloria y la depravación de la condición humana. En esas situaciones, el guardián debe convertirse en un actor, no en alguien con una ideología invariable.

Si una autoridad representa un papel importante en una aventura, debes pensar de qué forma se la puede abordar. Un encuentro casual en la calle, o recibir ayuda con un automóvil averiado, bastará para que los investigadores puedan valorar su carácter. Si hace falta, en las paredes de las oficinas suele haber evidencias relacionadas con aficiones o experiencias pasadas (frases célebres, trofeos, fotos familiares, algún *souvenir*, etc.). Esto es lo bastante amplio como para que al menos un investigador tenga la puntuación suficiente en, por ejemplo, Historia natural o Nadar y pueda iniciar una conversación, a la vez que una amistad. Las amistades que luego se mantengan o se traicionen serán las que se experimentarán con más intensidad en el juego.

Sobornos

Un investigador al que se vaya a detener por comportamiento criminal, o a ingresar en caso de comportamiento irracional, y que no se resista, puede intentar arreglar las cosas de alguna otra forma; por ejemplo, con un soborno. Sin embargo, que este tenga éxito o no depende del carácter del funcionario creado por el guardián.

Si el guardián cree que es sobornable, puede calcular la cantidad apropiada de acuerdo a (1) la paga diaria del funcionario, (2) la gravedad de la infracción a ojos de este y (3) la posibilidad de que lo descubran. Aceptar un soborno solo es un buen trato si el funcionario gana mucho dinero a cambio de poco riesgo. Si el riesgo es alto, la cantidad necesaria aumentará considerablemente.

La paga diaria de un oficial de policía de la Era Victoriana va de 2,00 a 2,50 $; en los Años 20, de 2,50 a 4,00 $; y en la Actualidad, de 150 a 200 $.

Para evitar una multa, el soborno debe ser equivalente a la mitad o menos de esa cantidad en cuestión. Por la comisión de una falta, hasta el equivalente a un día completo. Por asuntos civiles de derecho privado, como disputas sobre animales o crímenes contra la propiedad (robo de coches o allanamiento de morada), hasta el equivalente a la paga de

una semana. Por asalto a mano armada, el equivalente a dos semanas. Y por un crimen capital, hasta el equivalente a la paga de un mes, o incluso más.

Los casos graves o que hayan tenido publicidad pueden involucrar a varias personas, quizá hasta a un departamento entero de funcionarios.

Si es posible, el guardián debe dar a entender que alguien capaz de aceptar un soborno puede aceptarlo también de otros y traicionar a los investigadores con tanta facilidad como la que ya demostró al traicionar la confianza de la sociedad.

Detenciones

La detención y el encarcelamiento para su posterior revisión, procesamiento y condena implican una jerarquía de autoridades y funcionarios. Las razones para detener a los investigadores varían:

- Parecen sospechosos y hay que detenerlos antes de que puedan hacer algo (esto se llama "detención preventiva", una idea que ya implica algo malo en un tribunal; también existe una versión de 24 horas, conocida como "detención para interrogatorio").
- Han cometido un crimen contra la propiedad o un acto de violencia, o bien han atentado contra las costumbres locales o el decoro.
- Tienen en su poder bienes de valor o información que las autoridades quieren confiscar, ya sea para estudiarlos o bien para ocultarlos.
- Son los únicos testigos de un delito grave o se encuentran amenazados por terceros.
- Están claramente locos y suponen un peligro para sí mismos o para terceros. Hay que proteger a la sociedad.

Las autoridades que lleven a cabo la detención también pueden plantearse ciertas cuestiones: ¿merece la pena enfurecer a gente influyente deteniéndola por una falta? ¿Tienen los detenidos contactos importantes que puedan hacerles la vida imposible? ¿Cuáles serán las consecuencias de la detención y el procesamiento y qué bien harán estos a la sociedad?

Un agente de la ley que practica una detención debe demostrar que tiene autoridad para ello e indicar los cargos, pero no suele necesitar más motivo que querer llevar a cabo un interrogatorio (que puede suponer una detención preventiva de unas 24 horas). Los personajes bajo custodia serán desarmados y, si un detenido se resiste, puede emplearse la fuerza necesaria.

Una vez en comisaría, el agente registra la detención y entrega a los detenidos. A continuación, los interrogan y les solicitan que hagan una declaración de los hechos, tras lo cual los aíslan mientras se contrastan sus diferentes versiones.

Si se presentan cargos contra ellos, normalmente se les comunicarán, aunque no siempre. En algunos países, los cargos pueden ser generales ("enemigo del estado" es un clásico) y quizá solo se les comuniquen en el momento de la vista.

Puede permitirse o no que el detenido se comunique con el exterior, y en algunos países podría mantenerse en secreto la propia detención. Quizá se recurra a nuevos interrogatorios de diversos grados de intensidad, llegando incluso a la tortura, para sonsacar pruebas o confesiones. La tortura y las amenazas de violencia suelen ser ilegales, pero su puesta en práctica dependerá de la política del departamento y de la ética de los que practiquen el interrogatorio.

La admisión de pruebas y testigos varía enormemente dependiendo del juez, por no hablar de los países, en algunos de los cuales el juicio puede llegar a ser secreto.

La pena puede ir en proporción al crimen, o bien reflejar el peligro que los investigadores suponen para un individuo, un grupo o el propio estado. A veces, la duración de la pena y la severidad de la sentencia varían gracias a una clara cooperación del acusado con las autoridades, y según la intencionalidad del crimen.

Ingreso en un manicomio

A los investigadores tal vez les interese permanecer una temporada en un manicomio o sanatorio psiquiátrico, quizá para recabar información o bien para esconderse de alguien y, si pueden permitirse pagar los cuidados, no deberían de tener problemas para ingresar. Una institución privada con habitaciones disponibles aceptará a un residente que ni siquiera tenga síntomas y que solamente desee descanso y consuelo. Sin embargo, todas las instituciones piden referencias.

Un médico con licencia del estado puede poner a un investigador bajo observación psiquiátrica hasta un máximo de 72 horas. Si se encuentran pruebas de un trastorno grave, el paciente puede ser ingresado en un manicomio de 90 a 120 días, con el propósito de llevar a cabo una observación y una evaluación, según determine la ley estatal. Después, dependiendo del informe del manicomio, el tribunal retira los cargos o ingresa al paciente para que reciba tratamiento.

A un paciente ingresado forzosamente se le somete a una revisión anual, así que podría pasar muchos años en una institución. Sin embargo, esto requiere una nueva vista formal ante un tribunal, en la que debe dictaminársele mentalmente incapacitado para actuar en su propio beneficio (aunque el investigador también puede renunciar voluntariamente a derechos legales específicos a cambio de recibir tratamiento). La ortodoxia de estos procedimientos puede variar ampliamente, y las evaluaciones bruscas y sumarias no son inusuales, ya que dependen, en gran medida, del carácter y la dedicación del juez y el tribunal médico que se encarguen del examen.

- Alguien (un médico, un miembro de la familia o el agente que practicó la detención) aporta pruebas de la incapacidad del investigador para conocimiento del tribunal.
- Tiene lugar una vista, en la que no participa un jurado, y se admiten las pruebas y dictámenes médicos sobre la capacidad mental del investigador. Si, tras sopesarlas debidamente, el tribunal decide que es capaz para actuar por sí mismo, este queda en libertad.
- Si el tribunal dictamina que existe incapacidad mental, se nombra un tutor legal que, en teoría, debe actuar en beneficio del individuo a su cuidado. Normalmente se trata de algún familiar u otra persona que decida el juez pero, si no existe ningún otro candidato, el propio tribunal se erige en tutor.
- A no ser que el investigador sea un loco criminal (en cuyo caso, el tribunal se encarga de la tutela), es el tutor legal quien toma las decisiones en su nombre y puede optar por un nuevo ingreso, pero también por llevar a cabo cuidados en el hogar, emplear un crucero por el mar a modo de terapia, etc. A falta de cualquier otra indicación, el tribunal aceptará cualquier plan razonable que parezca tener respaldo médico.
- Si el tutor ingresa al investigador en una institución, continúa teniendo autoridad general sobre él y puede decidir sus cuidados diarios y dar instrucciones al personal.
- Después, el investigador tiene tres formas posibles de abandonar la institución: convencer a su tutor legal para que lo saque de allí; convencer al personal de la institución para que aporte pruebas al tribunal acerca de su recuperación, de modo que este adquiera su tutela y le conceda la libertad; o, simplemente, saltar la valla y echar a correr.

Jugar en serio: partidas de torneo

Las partidas de torneo, que suelen dirigirse en las convenciones o jornadas de juegos, ofrecen a los jugadores una experiencia lúdica muy diferente a la habitual de una campaña. Las tramas de estas aventuras se diseñan cuidadosamente como historias autoconclusivas, están preparadas para finalizar en un tiempo determinado (normalmente, de dos a cuatro horas) y a los jugadores se les entregan personajes pregenerados con habilidades ya decididas para que los interpreten lo mejor que puedan. Con sus rígidos límites de tiempo y sus personajes prefabricados, pueden parecer, a simple vista, mucho más restrictivas que una campaña normal y corriente. Sin embargo, los guardianes que diseñan aventuras de este tipo para "La llamada de Cthulhu" pronto advierten que este entorno les da mucha más libertad y les ofrece una oportunidad para crear una forma de terror totalmente distinta.

Al igual que con cualquier otra partida de "La llamada de Cthulhu", el objetivo principal del guardián es asustar a los jugadores. Haz que los competidores no dejen de hacerse preguntas y confúndelos siempre que sea posible. La ansiedad les empujará a interpretar mejor y, a su vez, eso les invitará a asustarse más. A la hora de crear una aventura de torneo, el guardián necesita los mismos elementos que requiere cualquier relato: personajes y atmósfera. Sin embargo, en este tipo de entorno dichos elementos toman una nueva forma, aún más atrevida.

Trama

En una partida de torneo, el guardián dispone de una libertad absoluta a la hora de diseñar la trama, ya que los escenarios siniestros o las épocas diferentes no suponen ningún problema. No hay que explicar por qué un grupo de investigadores de los Años 20 se encuentra en medio del campo o sobre la superficie de Marte. ¿Quieres ir a Marte? Crea un grupo de astronautas. ¿Siempre te ha fascinado un periodo histórico? Pues, como guardián, no tendrás que preocuparte por tener que facilitar un nivel de detalle histórico tan alto como el de una campaña (unas horas de búsqueda bastarán). Las tramas centradas en el Imperio Romano, la China Colonial, el Renacimiento y el futuro cercano no solo resultan factibles, sino que son recomendables. ¿Por qué seguir estancado en las tres épocas convencionales cuando toda la historia de la Humanidad puede ser tu lienzo?

Las partidas de torneo también libran al guardián de tener que pensar en sus consecuencias. ¿Quieres jugar una partida que termina con la destrucción de la Tierra?

¡Adelante! No habrá una nueva sesión la semana siguiente en la que los jugadores se encuentren con que ya no tienen nada que hacer. Además, puedes usar libremente monstruos o acontecimientos capaces de desviar o desequilibrar una campaña. Ni siquiera hace falta que todos los personajes sobrevivan para participar en la siguiente sesión. El resultado de una de estas partidas puede resultar muy mortífero, pero el guardián debe tener cuidado y no llevar esta tendencia demasiado lejos. Aunque una actitud abierta a considerar la muerte de los personajes suele hacer que los jugadores se sientan más asustados, a veces estos pagan por participar en el torneo y pueden sentirse disgustados si quedan fuera de la partida de forma arbitraria.

Una trama predispuesta puede ser la mejor amiga de un guardián enrevesado, pero este debe recordar que, en esta modalidad de juego, el límite de tiempo es su peor enemigo: aunque la trama sea brillante, sigue teniendo que encajar dentro del tiempo disponible. En un torneo, es posible crear una aventura en dos partes en la que se resuelva un misterio especialmente complejo (sobre todo, si se trata de una eliminatoria) pero, por norma general, el guardián debe estar atento al reloj y buscar la forma de causar la mayor emoción posible en el tiempo del que dispone. Es imprescindible haber llevado a cabo con antelación alguna prueba de juego, así como cronometrar el tiempo durante la partida. Acuérdate de dejar tiempo a los jugadores para que interpreten sin más, cosa que harán sin duda alguna.

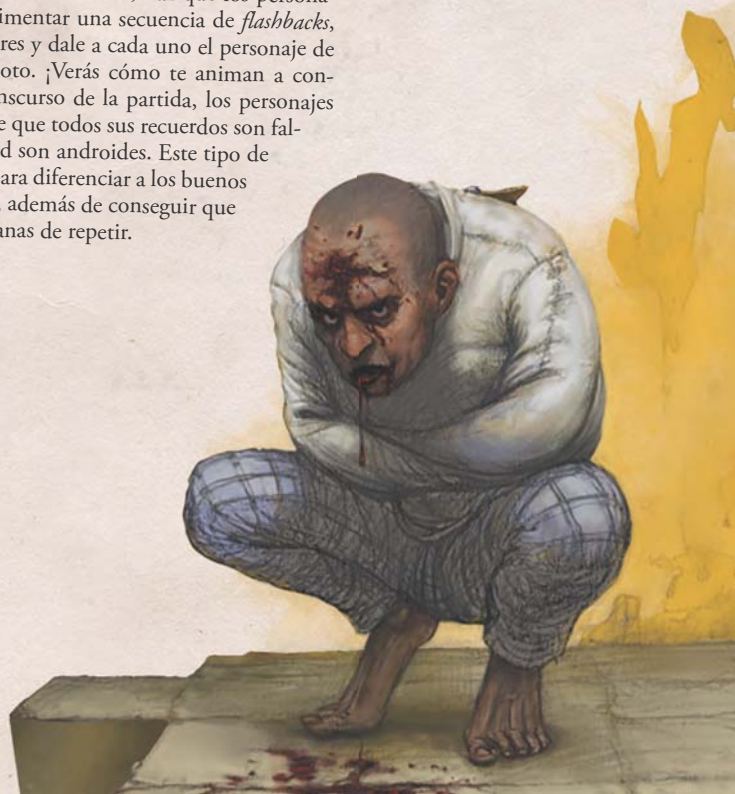
El guardián puede relacionar la trama con los personajes de formas que resultan imposibles en una campaña. En lugar de tener que ir a ayudar a algún amigo en apuros, el horror puede ser personal. Estás infectado con una horrible enfermedad. Despiertas en un lugar extraño aquejado de una amnesia total. Tu casa está encantada. Tienes un insecto en el interior de la cabeza. ¿Qué es lo que harías? Tal y como podría confirmarte el narrador de cualquiera de los relatos de Lovecraft, el horror es mucho más intenso cuando la víctima eres tú, y no un amigo o un socio.

Personajes

Como ya se ha dicho, los personajes de una partida de torneo pueden (y deben) estar integrados en la trama. Sus habilidades y capacidades pueden estar diseñadas a medida de los desafíos a los que van a enfrentarse, y sus trasfondos pueden incluir de antemano unos fuertes lazos con la historia. A pesar de esto, el guardián debe recordar que los personajes no son simples medios para alcanzar un fin determinado y que deben estar bien diseñados, ya que, a fin de cuentas, son el elemento de la partida al que los jugadores sacarán más provecho. Aquellos a los que se limite dándoles un personaje débil nunca disfrutarán de la trama, por muy buena que sea.

¿Qué es lo que define a un buen personaje? Lo primero y más importante es que debe ser interesante. Describe los tuyos a grandes rasgos y siéntete libre de recurrir a estereotipos. Haz que cada uno tenga objetivos o intereses definidos, así como detalles que le den "color". Ten en cuenta que los jugadores deben meterse en su papel en cuestión de cinco minutos (¡o menos!) y será más fácil que lo hagan si tienen a qué "agarrarse". Cada personaje debe tener una función dentro del grupo y lo ideal es que resulte crucial en algún momento de la trama, cuando sus habilidades o conocimientos sean la clave del éxito. Un aviso si eres un guardián enrevesado: debes "dejar caer" algún que otro detalle crucial al poner a los jugadores en antecedentes o incluirlo en el trasfondo de los propios personajes. Los mejores jugadores serán aquellos que hayan prestado la debida atención al comienzo y estén listos más tarde para dar la idea o usar la habilidad que resulte necesaria.

Ante todo, los personajes de estas partidas deben ser divertidos de interpretar y suponer un desafío, y se les puede aplicar la misma variedad de opciones que a los escenarios de las aventuras. ¿Por qué no crear un grupo de investigadores locos, cada uno de ellos con un trastorno particular? ¿Qué tal resultaría obligar a los jugadores a meterse en la piel de seres no humanos, como yithianos o gules? Cualquier asistente a las jornadas que espere encontrarse con un intenso baño de sangre se sorprendería si le entregasen un personaje de 8 años. Existe una amplia variedad de trucos; por ejemplo, a mitad de la aventura, haz que los personajes comiencen a experimentar una secuencia de *flashbacks*, quítaselos a los jugadores y dale a cada uno el personaje de algún antepasado remoto. ¡Verás cómo te animan a continuar! Durante el transcurso de la partida, los personajes pueden darse cuenta de que todos sus recuerdos son falsos o de que en realidad son androides. Este tipo de desafío es el que sirve para diferenciar a los buenos jugadores de los malos, además de conseguir que todos se queden con ganas de repetir.



Atmósfera

Muchas de estas partidas de torneo se juegan en un entorno cerrado (una habitación de hotel, una sala de conferencias, una clase, etc.). Si se dispone de tiempo y recursos, la partida puede convertirse en un despliegue de medios, a caballo entre un juego de mesa y uno "en vivo". Es recomendable que la organización asigne al menos dos guardianes a cada partida o ronda de la competición: uno de ellos actuaría como el narrador principal, mientras que el otro puede dirigir a los personajes o grupos que se separen, asumiendo el cargo a todos los efectos y eliminando así los intermedios en que algunos jugadores deben esperar a que el guardián les preste atención. Se puede experimentar con luces tenues, estroboscopios o una gran oscuridad para conseguir buenos efectos, e iluminar la habitación con una sola bombilla o lámpara puede crear una atmósfera amenazadora que se contagie a los jugadores. Se pueden emplear otros efectos, como un refrigerador lleno de hielo que llene la mesa (o la habitación) de niebla. Se anima a los organizadores a que creen abundantes accesorios. Las ayudas de juego con aspecto real (pistas, páginas de diarios, etc.) hacen que los jugadores disfruten más, además de ofrecerles objetos con los que interpretar. El libro de Chaosium *Cthulhu Live* (Cthulhu en vivo) incluye algunos consejos excelentes para crear este tipo de accesorios.

Si los miembros de la organización disponen de los reproductores adecuados, también pueden incorporar música y efectos sonoros a la partida. Se puede crear una atmósfera excelente mediante bandas sonoras de películas y, con un poco de esfuerzo previo, se pueden asignar temas musicales determinados a escenas concretas. Las grabaciones que incluyen efectos sonoros se encuentran ampliamente disponibles y pueden hacer que los disparos, las explosiones o las tormentas parezcan más reales. La música suele ser el "efecto especial" más asequible que la organización puede incorporar a una partida y resulta uno de los más fáciles de manejar. Sin duda, los resultados merecerán la pena.

Coordinación

Para dirigir con éxito una partida de torneo, el guardián necesita algo más, aparte de lo ya mencionado. Lo primero y más importante son los colaboradores, un grupo dedicado de amigos o miembros de la organización que le ayuden, controlen los efectos y hagan que todo funcione. La partida resultará más entretenida para los participantes cuanto mayor sea el tiempo que los organizadores puedan invertir en ella, y las horas dedicadas a preparar los accesorios y "currársela" habrán merecido la pena cuando los jugadores abran los ojos asombrados o aterrorizados.

Lo segundo que necesita el guardián es que los organizadores estén preparados para hacer funcionar las cosas a su debido tiempo. ¿Cómo conseguirlo? Aunque en la mayoría de las partidas de torneo de "La llamada de Cthulhu" la trama avanza basándose solo en la interpretación, la organización tendrá que determinar a quién le corresponde la decisión final. ¿Se permitirá que voten los jugadores o los guardianes tendrán la última palabra? En caso de que voten, existen dos sistemas para hacer los cálculos, que suelen utilizarse en combinación. En el primero, se le otorga una "posición" a cada jugador y luego se suman las puntuaciones totales. En el segundo, se le concede a cada jugador una puntuación de 1 a 100. La organización debe tener preparadas las papeletas para las votaciones y las hojas de registro para asegurarse de que el torneo marche sobre ruedas. En cada ronda deben quedar registrados los nombres y números de los jugadores y los nombres de los personajes. Además, si otras partidas comparten el lugar de juego, hay que tener localizada toda la parafernalia empleada, cosa que puede complicar la seguridad.

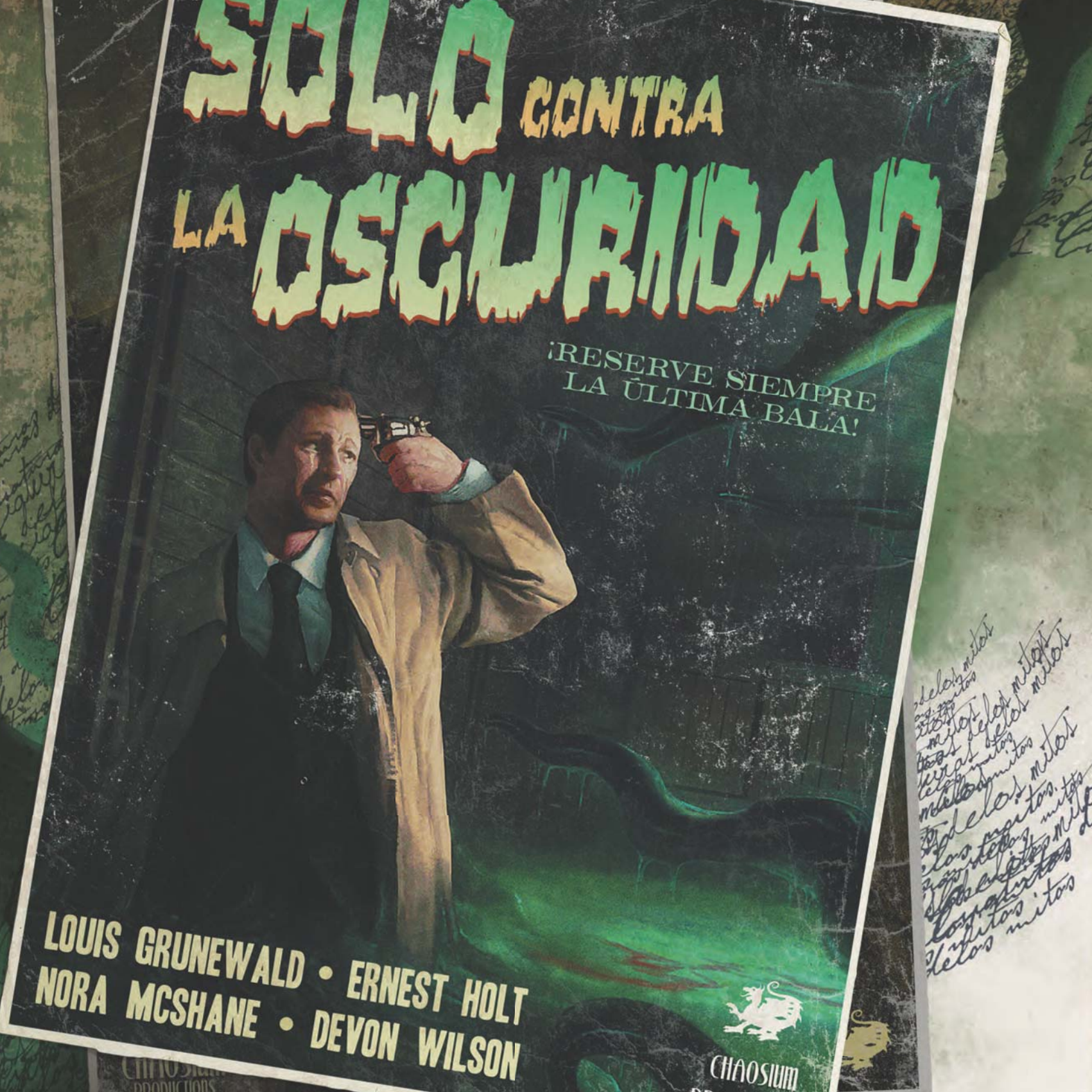
Recompensa

Las partidas de torneo bien realizadas pueden suponer una de las mejores experiencias lúdicas que guardianes o jugadores hayan tenido jamás, ya que son, a la vez, magníficos ejercicios de improvisación, ejemplos de cómo solucionar problemas en grupo y fuertes dosis de terror. La calidad de la interpretación puede resultar superior a la de una campaña "casera" porque, normalmente, los jugadores pagan por participar (a fin de cuentas, están compitiendo por un premio) y el enfoque de este tipo de partida les ayuda a dar más de sí que cuando juegan con su viejo grupo de amigos. Al finalizar las jornadas, tanto los jugadores como los organizadores estarán exhaustos y, si es así, querrá decir que han hecho bien las cosas.

Llevárselo a casa

Los guardianes que no dispongan del tiempo necesario para dirigir una partida de torneo de "La llamada de Cthulhu", o que no puedan acercarse a unas jornadas, pueden aplicar todas estas sugerencias a sus partidas en casa y variar el ritmo de su campaña con un intermedio de un solo episodio. ¿Necesitáis un descanso durante una investigación prolongada? Pasad una velada agradable en Yuggoth o en la Edad Media. En una partida autoconclusiva bien diseñada, tanto el guardián como los jugadores pueden jugar como si supieran que no hay un mañana.


2008


SOLO CONTRA LA OSCURIDAD
¡RESERVE SIEMPRE LA ÚLTIMA BALA!
LOUIS GRUNEWALD • ERNEST HOLT
NORA MCSHANE • DEVON WILSON
CHAOSIUM

Criaturas de los Mitos

Este es el primero de los capítulos dedicados a ofrecer información acerca de las diversas entidades del mundo y el universo de juego. En él se dan notas y descripciones para las diversas especies o criaturas de los Mitos de Cthulhu.

Los apartados que componen este capítulo están ordenados alfabéticamente, con las únicas excepciones de la versión coleóptera de la gran raza (que aparece detrás de la descripción correspondiente a la forma cónica de la misma como "*gran raza, nueva*") y de los vampiros de fuego (que aparecen detrás de los vampiros estelares). La denominación exacta de las criaturas puede consultarse en el recuadro "Monstruos, ordenados por tipo", en la pág. 196, donde, además, se las agrupa en varios conjuntos que vienen a simular una especie de jerarquía de los Mitos. Consulta el capítulo dedicado a las deidades (en la pág. 241) para encontrar a los distintos dioses de los Mitos.

Una referencia a que una raza servidora está asociada a un único dios o primigenio no elimina la posibilidad de utilizarla de forma independiente o de asociarla a un dios diferente.

Esta sección no es una selección completa de las entidades de los Mitos (cualquier aficionado al terror podría pensar en algún horror que no se halle presente). Las criaturas que se incluyen en este capítulo son las que aparecen en los relatos más importantes, las que con más frecuencia pueden encontrarse en aventuras o campañas o a las que más a menudo se hace referencia. Pueden encontrarse muchas más en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

Formato de los apartados

Cada uno de los apartados comienza con una cita o descripción de la entidad que incluye un fragmento de un relato original. Si se trata de un dios o primigenio, a continuación aparecerá una mención a la posible existencia de un culto humano dedicado a él. El resto de las notas toman en consideración las peculiaridades de la entidad o raza en lo que a costumbres, hábitat y ataques se refiere. Al hablar de un dios, se supondrá que lo han convocado o que se ha dado con él de alguna otra forma. Los párrafos secundarios podrían desglosarse en informaciones bastante amplias o complejas.

La extensión relativa de los apartados no tiene nada que ver con la importancia de la especie o la entidad dentro de los Mitos, ni con la probabilidad de que tenga lugar un encuentro. Los gules se encuentran entre los seres de los Mitos con los que resultaría más fácil encontrarse y, sin embargo, su apartado es mucho más corto que el de otras criaturas más difíciles de ver, como los pólipos volantes. Esto se debe a que, tal y como los describió Lovecraft, estos últimos hacen gala de unas propiedades impresionantes cuya explicación requiere un mayor espacio.





Monstruos, ordenados por tipo

Razas independientes

Antiguos
Arañas de Leng
Bestias lunares
Chthonians
Colores surgidos del espacio
Dholes
Ghasts
Gnoph-keh
Gran raza de Yith
Gran raza, nueva
Gugs
Gules
Hombres serpiente
Insectos de Shaggai
Lloigor
Mi-go, hongos de Yuggoth
Perros de Tíndalos
Pólipos volantes
Seres de Xiclotl
Shoggoths
Vagabundos dimensionales
Vampiros estelares

Razas servidoras

Ángeles descarnados de la noche
Byakhee
Habitantes de la arena
Horrendos cazadores
Profundos
Retoños oscuros de Shub-Niggurath
Semillas estelares de Cthulhu
Semillas informes de Tsathoggua
Seres rata
Servidores de los otros dioses
Shantaks
Sirvientes de Glaaki
Tcho-tcho
Vampiros de fuego

Las características

Las características de las criaturas de los Mitos incluyen FUE, CON, TAM, POD y DES, pero no APA, EDU o COR, ya que tales cualidades no tienen cabida en criaturas de carácter tan extraordinario. Aquellos seres que no tengan inteligencia también carecerán de INT y los que no tengan voluntad propia, como los zombis, tendrán un valor de 1 en POD.

A las criaturas únicas se les asignan características exactas, pero en el caso de las razas se facilitan las tiradas que sirven para generar las características de uno de sus integrantes. Cuando el guardián necesite hacer uso de un monstruo de una de estas especies, puede usar esas tiradas como guía, aunque también se facilitan las puntuaciones medias para cada raza, de modo que pueda emplearlas directamente.

PUNTOS DE VIDA: (PV) es el número de puntos de vida que debe perder el monstruo antes de morir. El número que se facilita equivale al valor medio de la especie, que se calcula en base a los valores, también medios, de CON y TAM, pero los monstruos más grandes o resistentes tendrán más puntos de vida que otros más pequeños o débiles. Aunque los dioses tienen puntos de vida, no es posible matarlos. Si se consigue dejar a 0 (o un valor negativo) los puntos de vida de un dios exterior, un dios arquetípico o un primigenio, solo se habrá conseguido expulsar a la criatura o devolverla al lugar del que vino. El simple daño físico no puede destruir a semejantes poderes cósmicos y quizá no llegue ni a herirlos. Si se les fuerza (o persuade) para que se marchen, quizá decidan regresar.

MOVIMIENTO: (Mov) si aparecen dos números separados por una barra, el segundo corresponde al Mov máximo de la criatura en un medio distinto (agua, aire, etc.), que se especificará al lado del número en cuestión.

BONIFICACIÓN AL DAÑO: en el caso de las criaturas individuales, el número que se facilita es el que debe añadirse directamente a sus ataques. En el caso de una especie, lo que se da es el valor medio de un miembro de la misma. La bonificación al daño se calcula sumando la FUE y el TAM de la criatura. La indicación "+bd" significa que la bonificación al daño debe añadirse a ese ataque.

ATAQUES: las criaturas de los Mitos suelen usar sus ataques naturales en lugar de emplear objetos para atacar. Aquí se indican los ataques característicos de la criatura, las probabilidades de acertar con cada uno y el daño que causan. Lo normal es que los dioses tengan un 100% en su puntuación de ataque (¿cómo podría uno de estos seres fallar un ataque de mordisco?). De nuevo, lo indicado para una especie representa un valor medio, mientras que, para el caso de los individuos, lo que se da es el valor exacto. La indicación "+bd" significa "más la bonificación al daño". En los ataques de mordisco, dicha bonificación solo se suma al daño cuando se trata del ataque principal de la criatura.

DAÑO: si el ataque de una criatura drena puntos de alguna de las características de la víctima, se considera que la pérdida es definitiva, a no ser que el apartado especifique que es temporal.

ARMADURA: representa el número de puntos que se resta al resultado de la tirada de daño de cada uno de los ataques que alcancen a la criatura. Puede que esta tenga un caparazón rígido o una piel gruesa, sea capaz de regenerar su carne o sea inmune a cierto tipo de ataques, tal y como se explicará en una aclaración a continuación del valor numérico. Muchos dioses y primigenios regeneran puntos de vida, y a muchos de ellos solo se les puede expulsar si esos puntos se ven reducidos a 0.

HECHIZOS: aquí se especifica si un individuo o especie es capaz de realizar hechizos en general o algunos en particular. Los hechizos que se escojan deben resultar apropiados: por ejemplo, es más probable que un profundo conozca "Contactar con una semilla estelar de Cthulhu" que "Convocar a un vampiro de fuego". Además, el guardián podría optar por aumentar el número de hechizos conocido. Sin embargo, el uso de la magia no es obligatorio, ya que algunas entidades no se preocuparían por los seres humanos más que estos de un ratón. Resulta un poco absurdo hablar de si un primigenio o un dios exterior conoce o no hechizos específicos, ya que algunos aspectos de sus propias voluntades podrían considerarse hechizos en sí. Suele resultar imposible definir a estas entidades, pero, por norma, saben lo que quieren saber cuando quieren saberlo.

HABILIDADES: quizá no aparezca ninguna habilidad en el apartado de algún monstruo, aunque la mayoría, si no todos, disponen sin duda de habilidades como Descubrir, Discreción o Escuchar. El guardián puede añadir habilidades o puntuaciones básicas siempre que lo necesite.

PÉRDIDA DE CORDURA: indica cuántos puntos de Cordura pierde un investigador al ver a un miembro de esta raza. La pérdida podría ser superior si hay varios miembros presentes, pero no debe superar jamás la cantidad máxima que podría perderse por ver a uno solo. La palabra "ver" es una forma abreviada de decir "presenciar", "experimentar" o "percibir", así que los personajes jugadores resultarán afectados por la pérdida cierren o no los ojos.

Pronunciaciones de Chaosium de los nombres de los Mitos

A veces, Lovecraft creaba nombres impronunciables para transmitir su tono alienígena, así que estas pronunciaciones no son oficiales, pero son las que nosotros utilizamos. Algunos de estos nombres corresponden a apartados del capítulo dedicado a los dioses. [1]

Todas las sílabas en mayúsculas son tónicas (es decir, van acentuadas), todas las consonantes son fuertes y todas las eses son silbantes. Un apóstrofo indica un sonido como el de una "I" corta comprimida. Una "O" corta se escribe como "O", una amplia como "AU" y una larga como "OE". Una "A" corta se escribe "A", una amplia, "AH" y una larga, "AE". Una "E" corta se escribe "E" o "EH" y una larga, "EE". Una "I" corta se escribe "I" o "IH" y una larga, "IGH". Una "U" corta se escribe "U" o "UH" y una larga, "OO". Con una única excepción, la letra "Y" se pronuncia como la palabra inglesa "*yore*" y "OI" se pronuncia como "*noise*".

Entidad	Pronunciación	Entidad	Pronunciación	Entidad	Pronunciación
Abhoth	*AB-hauth*	Ghroth	*GHROTH*	Shantak	*SHAN-tak*
Atlach-Nacha	*AT-lach NACH-ah*	Glaaki	*GLAH-kee*	Shoggoth	*SHOE-gauth*
Azathoth	*AZ-uh-thoth*	Gnoph-Keh	*nauf-KAE*	Shub Niggurath	*shub-NIG-er-ath*
Bast	*BAST*	Gug	*GUHG*	Shudde M'ell	*shood-ih-MEL*
Bokrug	*BOE-kruhg*	Hastur	*has-TOOR*	Tcho-tcho	*CHOE-choe*
Byakhee	*b'YAHK-ee*	Hydra	*HIGH-drah*	Tindalos	*TIN-dah-loes*
Chaugnar Faugn	*SHAHG-ner FAHN*	Hypnos	*HIP-noes*	Tsathoggua	*tsah-THAUG-wah*
Chthonian	*kuh-THOEN-ee-un*	Ithaqua	*ITH-uh-kwah*	Tulzscha	*TUHLZ-chuh*
Cthugha	*kuh-THOOG-hah*	Lloigor	*LOI-goer*	Ubbo-Sathla	*OO-boe SATH-lah*
Cthulhu	*kuh-THOO-loo*	Mi-go	*MEE-goe*	Xiclotl	*ZIGH-klaut'l*
Cyaegha	*sigh-AE-guh*	Mordiggian	*mor-DIJ-ih-an*	Y'golonac	*ee-GOE-laun-ahk*
Dagon	*DAE-gaun*	Nodens	*NOE-denz*	Yibb-Tstll	*yib-TIS-tuhl*
Daoloth	*DAE-oe-lauth*	Nyarlathotep	*NIGH-ar-LATH-oe-tep*	Yig	*YIG*
Dhole	*DOEL*	Nyogtha	*nee-AUG-thah*	Yog-Sothoth	*YAHG-sau-thauth*
Eihort	*IGH-hort*	Quachil Uttaus	*KWAH-chil oo-TAUS*	Yuggoth	*YUG-gauth*
Ghast	*GAST*	Rhan-Tegoth	*ran-TEE-gauth*	Zhar	*ZAR*
Ghatanothoa	*gah-tahn-oe-THOE-ah*	Shaggai	*shah-GIGH*		

(1) N. del T.: *al igual que se ha indicado desde la primera edición en castellano, esta tabla está diseñada según las normas de pronunciación del inglés y se recomienda que el que no las conozca lea los nombres tal y como se escriben.*

Ángeles descarnados de la noche

Raza servidora menor

Los ángeles descarnados de la noche son criaturas de las Tierras del Sueño que sirven principalmente a Nodens, entre otros dioses. Actúan agarrando a los intrusos y deshaciéndose de ellos, cosa que normalmente consiguen abandonándolos a su suerte en los lugares más sombríos y terribles que se pueda imaginar. Estas criaturas, que suelen salir de noche, se encuentran apostadas en varios de los lugares más solitarios de las Tierras del Sueño, aunque en tiempos primitivos también habitaron en el Mundo Real y puede que aún lo hagan. No son muy inteligentes, pero son capaces de comprender algunas lenguas (como los gorgoteos de los gules) y suelen comportarse de forma amistosa con varias razas sobrenaturales. Normalmente, estas criaturas intentan acercarse sigilosamente a sus víctimas, quitándoles primero las armas e inmovilizándolas después por medio de su cosquilleo.

Dos o más ángeles descarnados de la noche pueden unir fuerzas para emplear esta táctica con una víctima más poderosa.

Solo pueden cosquillear a un oponente al que hayan conseguido apresar previamente, y un ataque de cosquilleo con éxito produce una gran intimidación, ya que la lengüeta de la cola de estas criaturas es afilada y peligrosa a pesar de no causar daño real. La víctima queda perpleja, humillada y desorientada, y solamente puede prestar atención a esta desquiciante amenaza. Las colas de estas criaturas pueden pasar a través de agujeros y aberturas, atravesar ropas gruesas e, incluso, encontrar los intersticios de una armadura metálica.



"Seres negros, groseros y chocantes con superficies lisas y aceitosas como la piel de una ballena, unos desagradables cuernos que se curvaban hacia sí, alas de murciélago que no hacían ruido al batir, unas feas patas prensiles y colas con lengüetas que daban latigazos inquietamente y sin necesidad. Y lo peor de todo es que nunca pronunciaron palabra o soltaron una carcajada, ni sonrieron siquiera, porque no tenían caras con las que poder hacerlo, sino un sugerente vacío en su lugar. Todo lo que se limitaban a hacer era agarrar, volar y cosquillear; así eran los ángeles descarnados de la noche."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE, seres sin rostro

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	4D6	14
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 6	13
Mov 6/12 volando		PV 12-13

- **Bonificación media al daño:** nula
- **Ataques:** Presa 30%, daño agarrar para cosquillear
  Cosquilleo 30%, daño inmovilización durante 1D6 + 1 asaltos
- **Armadura:** 2 puntos de piel.
- **Hechizos:** ninguno.
- **Habilidades:** Discreción 90%, Ocultarse 90%.
- **Pérdida de Cordura:** ver a un ángel descarnado de la noche cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Antiguos

Raza independiente menor

En el relato de Lovecraft titulado "En las montañas de la locura" puede encontrarse una descripción más completa de uno de estos seres, pero que resulta demasiado extensa para incluirla aquí. En ella se señala que tienen una estatura de unos 2,40 m, un torso de 1,80 m y unas alas que pueden plegarse casi por completo y ocultarse en el interior de unas ranuras. Estas criaturas, a las que en ese relato se denomina los "primordiales", se comunican por medio de silbidos agudos y pueden ver sin necesidad de luz.

Los antiguos llegaron a la Tierra hace mil millones de años y quizá fueran ellos quienes iniciaran la vida terrestre por accidente, igual que crearon a los blasfemos shoggoths para que les sirvieran como esclavos. Esta raza comenzó su declive antes de la evolución del ser humano y perdió, al menos parcialmente, su capacidad de volar a través del espacio mediante sus alas membranosas. En los últimos millones de años, estos seres anfibios se vieron obligados a retroceder hacia la Antártida a consecuencia de sus numerosas guerras con otras razas (en las que los mi-go y la semilla estelar de Cthulhu prevalecieron sobre ellos), pero también por la rebelión iniciada por sus esclavos, los shoggoths. En esas tierras se encuentra aún la última de sus ciudades, congelada bajo un glaciar, pues su civilización quedó destruida por el cambio climático de la Edad del Hielo. Los antiguos se han extinguido en la superficie, pero quizá aún conserven colonias en las aguas más profundas. Los personajes que consigan viajar en el tiempo también podrían encontrarse con estos seres, de los que aún existen especímenes no degenerados en algún lugar de las estrellas.

En combate cuerpo a cuerpo, los antiguos pueden usar sus cinco tentáculos al mismo tiempo, pero no atacar a un mismo oponente con más de tres. Cuando un tentáculo acierta, se queda pegado a la víctima y, cada asalto a partir del siguiente, esta pierde tantos puntos de vida como el equivalente a la mitad de la bonificación al daño de la criatura, debido a la constricción y el aplastamiento.

Consultar también el capítulo "Tecnología alienígena", en la pág. 234, para ver notas adicionales acerca de los antiguos.

Arañas de Leng

Raza independiente menor

Estas enormes arañas purpúreas tienen cuerpos hinchados y pustulosos, y patas largas y peludas. Son de color violeta pálido moteado en el abdomen, con cierta tonalidad añil en la parte delantera del cuerpo y con las puntas de las patas y los quelíceros de color negro. Se trata de criaturas gigantescas y peligrosas, procedentes de las Tierras del Sueño y dotadas de inteligencia. Los especímenes recién salidos del cascarón ya son tan grandes como un poni, y algunos de los valles de la Meseta de Leng se encuentran cubiertos de sus telarañas casi por completo. Además, muchas de estas arañas adoran a Atlach-Nacha.

A pesar de ser inteligentes, no suelen cooperar entre sí y, a veces, pueden llegar a practicar el canibalismo. La mordedura de una araña de Leng inyecta un veneno mortal, y se sabe de la existencia de especímenes mucho mayores que los aquí descritos.

"Había escenas de antiguas batallas, donde los habitantes medio humanos de Leng combatían contra las hinchadas arañas púrpuras de los valles vecinos."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.



ARAÑAS DE LENG, inmensas tejedoras de telarañas

Caract.	Tiradas	Media
FUE	8D6	28
CON	5D6	17-18
TAM	10D6	35
INT	3D6	10-11
POD	4D6	14
DES	3D6 + 6	16-17
Mov 6		PV 26-27

- Bonificación media al daño: +3D6
- Ataques: Mordisco 40%, daño 1D3 + veneno*

  Lanzamiento de telaraña 60%, daño inmovilización**

  *La POT del veneno es igual a la CON de la araña.

  **La FUE con la que inmoviliza la telaraña equivale a la mitad del TAM de la araña. Para liberarse hay que enfrentar la FUE de la víctima contra la FUE de la telaraña en la "Tabla de resistencia".
- Armadura: 6 puntos de quitina.
- Hechizos: se lanza 1D20; si el resultado es igual o inferior a la INT de la araña, esta conoce 1D3 hechizos a elección del guardián.
- Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 50%.
- Pérdida de Cordura: ver a una araña de Leng cuesta 1/1D10 puntos de Cordura. Ver a una especialmente grande podría llegar a costar 1/1D20 puntos de Cordura.



"Parecían una especie de barril con protuberancias nerviosas y unos delgados brazos horizontales que radiaban desde un anillo central, y otras protuberancias o bulbos verticales que se proyectaban desde la cabeza y la base del barril. Cada uno de estos bulbos era el eje de otros cinco brazos largos, planos y triangulares dispuestos a su alrededor a modo de los de una estrella de mar."

—"*Los sueños de la casa de la bruja*", por **H. P. Lovecraft**.

ANTIGUOS, milenarios constructores de ciudades

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 24	38
CON	3D6 + 12	22-23
TAM	8D6	28
INT	1D6 + 12	15-16
POD	3D6	10-11
DES	3D6 + 6	16-17
Mov 8/10 volando		PV 25-26

- Bonificación media al daño: +3D6
- Ataques: Tentáculo 40%, daño 1/2 bd por constricción
- Armadura: 7 puntos de piel.
- Hechizos: cada uno tiene unas probabilidades equivalentes a su INT × 3 de conocer 1D4 hechizos apropiados.
- Pérdida de Cordura: ver a un antiguo cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Bestias Lunares

Raza independiente menor

Las bestias lunares son una raza alienígena que se encuentra principalmente en las Tierras del Sueño, donde tienen una colonia de grandes dimensiones en la Luna, aunque, según afirman algunos, quizá también habiten en la Luna del Mundo Real. Sirven a Nyarlathotep a cambio de su favor y esclavizan a otras razas. Si el sadismo tuviera sentido para unas criaturas de carácter tan ultraterreno, se las podría tachar de monstruosamente crueles, ya que suelen torturar a los miembros de otras razas que se ponen al alcance de sus patas.

Aunque la única arma que aparece aquí como ejemplo es la lanza, cabe esperar que dispongan también de prodigiosas armas tecnológicas. Muchos de sus soldados son esclavos de otras razas, principalmente, hombres de Leng.

"Enormes y resbaladizos seres de color gris blanquecino que podían expandirse y contraerse a voluntad, y cuya forma principal —aunque cambiase a menudo— era la de una especie de sapo sin ojos, pero con una curiosa masa de tentaculillos rosados en el extremo de sus morros, chatos y poco definidos."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.



BESTIAS LUNARES, amantes de la tortura

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 6	16-17
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6 + 10	20-21
INT	2D6 + 9	16
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 3	10
Mov 7		PV 17

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Lanza 25%, daño 1D10 + 1 + bd
- Armadura: ninguna, pero la peculiar sustancia y disposición de sus cuerpos hacen que solo sufran el daño mínimo posible de los ataques con armas de fuego.
- Hechizos: cada una de estas criaturas conoce un mínimo de 1D3 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a una bestia lunar cuesta 0/1D8 puntos de Cordura.



"Allí aleteaba rítmicamente una horda de seres híbridos dóciles y entrenados [...] no del todo cuervos, ni topos, ni buitres, ni hormigas, ni seres humanos descompuestos, sino algo que no puedo, ni debo, recordar."

—"*El ceremonial*", por **H. P. Lovecraft**.

Byakhee

Raza servidora menor

Los miembros de esta raza interestelar, que suelen estar al servicio de Hastur el Innombrable, resultan vulnerables a las armas comunes, como las pistolas, ya que están compuestos de materia convencional. Los byakhee pueden volar a través del espacio y cada uno puede llevar a un jinete, aunque este necesita protegerse del frío y el vacío mediante el uso de pociones o hechizos adecuados. No tienen bases en la Tierra, pero pueden ser convocados para llevar a cabo alguna tarea o para servir de montura.

En combate, un byakhee puede decidir entre atacar simultáneamente con las dos garras (llevando a cabo ambos ataques en el mismo asalto) o intentar morder al oponente. Si el mordisco tiene éxito, el byakhee permanece agarrado a la víctima y empieza a chuparle la sangre. Cada asalto en que permanezca agarrado, incluyendo el primero, el drenaje de sangre hace que la víctima pierda 1D6 puntos de FUE hasta que muere. Los byakhee suelen permanecer agarrados con el ataque de mordisco hasta que mueren o la víctima se queda sin sangre.

Si sobrevive, la víctima recupera 1D3 puntos de FUE perdidos por cada día de reposo o por cada transfusión.

BYAKHEE, monturas estelares

Caract.	Tiradas	Media
FUE	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAM	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	3D6 + 3	13-14
Mov 5/20 volando		PV 14-15

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Garras 35%, daño 1D6 + bd
  Mordisco 35%, daño 1D6 + drenaje de sangre
- Armadura: 2 puntos de pelaje y piel gruesa.
- Hechizos: los byakhee de POD 14 o superior conocen al menos 1D4 hechizos, normalmente relacionados con Hastur y los seres que se le asocian.
- Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.
- Pérdida de Cordura: ver a un byakhee cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Chthonians

Raza independiente mayor

Estas criaturas, semejantes a enormes calamares de tierra, tienen cuerpos vermiformes y alargados que suelen estar cubiertos de limo y, cuando aparecen, van acompañados de un sonido parecido a un cántico. Estos poderosos seres excavadores suelen vivir más de mil años y se muestran muy protectores con sus crías. Son una auténtica mezcla de cualidades destacables y apenas guardan parecido con nada más de este planeta. El individuo más importante de entre los chthonians es el gigantesco Shudde M'ell.

Los chthonians de cualquier "instar" se comunican por vía telepática y pueden localizar a uno de sus congéneres en cualquier lugar de la Tierra, además de sondear otras mentes. Sin embargo, solamente los adultos pueden controlar telepáticamente a miembros de otras especies por medio de este poder.

Pueden excavar a través de la roca como si se tratase de mantequilla y no necesitan respirar.

Los chthonians adultos son capaces de soportar temperaturas enormes, de hasta 4.000 °C. De hecho, es posible que la mayoría vivan en el núcleo de nuestro planeta y que los únicos que se dediquen a explorar la helada corteza donde habita la humanidad sean los proscritos, los vagabundos o los que hayan sido arrastrados por una corriente ascendente de magma. O quizá migren a la superficie para reproducirse, ya que los más jóvenes no pueden soportar el calor extremo. La verdad es que se desconocen sus motivaciones.

Los adultos pueden provocar fuertes terremotos.

Los chthonians son extremadamente sensibles al agua. Aunque su capa de limo los protege de las cantidades pequeñas, una inmersión completa en este medio supondría su destrucción. Cuando excavan, estos monstruos pueden evitar las cantidades importantes de agua gracias a su capacidad para distinguir el perfil de eco relativamente bajo que poseen este líquido y sus sedimentos.

Los chthonians habitan por todo el planeta, incluso bajo el basalto de las dorsales oceánicas. En el África occidental se encuentra la misteriosa ciudad de G'harne, que suelen frecuentar y en la que, posiblemente, estuvieron apresados hace eones.

Tanto este apartado en general como las primeras características que se dan corresponden a un chthonian adulto, la última y más poderosa etapa (o "instar") de su transformación entre mudas de piel. Es el tipo de individuo que con más frecuencia encontrarán los investigadores, pero en una sección cercana se comparan las seis etapas vitales, pues podrían toparse con un nido de crías o con un grupo de individuos de varias edades.

CONTROL TELEPÁTICO: los chthonians pueden emplear la telepatía para controlar a seres humanos, aunque no suelen hacerlo a no ser que el objetivo tenga algo que quieran, como extrañas formaciones minerales esféricas (huevos de chthonian).

El POD de un solo chthonian se enfrenta contra el POD del objetivo en la "Tabla de resistencia". Si el chthonian tiene éxito, la víctima es incapaz de abandonar la zona donde ha tenido lugar el ataque. Al principio, dispone de una movilidad de 1,5 km aproximadamente, pero esta va disminuyendo a medida que el chthonian se acerca, hasta que la víctima no puede abandonar una habitación o levantarse siquiera de una silla. Una vez inmovilizada la víctima, el chthonian emerge del suelo y coge lo que ha venido a buscar. Si la víctima advierte la influencia mental del chthonian, puede intentar romper el lazo psíquico si tiene éxito en una tirada de su POD contra el POD del monstruo en la "Tabla de resistencia". Cuando una víctima ya ha tenido una experiencia de este tipo con chthonians, le basta una tirada de Idea para reconocer el ataque.

Un chthonian también puede contactar telepáticamente con un ser humano al que conozca, sin que importe el lugar de la Tierra en que se encuentre su objetivo, aunque podría llevarle bastante tiempo localizar la mente deseada.

Al chthonian le cuesta 1 punto de magia contactar con un ser humano o impedir que se mueva de un lugar durante un día; además, por cada 16 km hasta donde se halle la víctima a inmovilizar, debe gastar 1 punto de magia adicional.

Varios chthonians pueden ayudar con sus puntos de magia para cubrir una mayor distancia, pero solamente el POD de uno de ellos puede enfrentarse a un mismo tiempo al de la víctima en la "Tabla de resistencia".



"Tentáculos fluidos y una especie de saco alargado, pulposo y negro grisáceo por cuerpo (...) sin otros rasgos distinguibles que los tentáculos que se alargaban y tanteaban. O quizá había —y así era— un ensanchamiento en la parte anterior del ser (...) ¡un receptáculo para cosas como el cerebro, los ganglios o cualquier otro órgano enfermizo que gobernase la aborrecible vida de aquel horror!"

—"*Los que acechan en el abismo*", por **Brian Lumley**.

Contactar con otro chthonian no les cuesta ningún punto de magia, sin importar a qué distancia se encuentre.

Ciertas pruebas anecdóticas sugieren que los especímenes adultos podrían ser capaces de drenar una fracción de los puntos de magia de un ser humano, pero esto no se ha podido confirmar.

ATAQUES DE TERREMOTO: todos los chthonians adultos son capaces de producir terremotos, cuya potencia se calcula sumando el POD de todos los participantes y dividiendo entre 20. El número resultante equivale a la magnitud en la escala de Richter que el terremoto tiene en un área de 100 m de diámetro. Por cada 100 m de diámetro adicionales, la potencia se ve reducida en 1 punto hasta que el terremoto se queda sin fuerza. Por otro lado, los chthonians pueden optar por limitar la potencia del terremoto en su epicentro y, en su lugar, extender en múltiplos de 100 m su diámetro de acción o su efecto máximo.

Al menos la mitad de los participantes deben estar situados directamente en el lugar del epicentro y cada uno de ellos debe gastar un número de puntos de magia equivalente a la potencia máxima causada por el terremoto. La potencia más elevada que ha alcanzado históricamente un terremoto en esta escala es 9, pero ciertas evidencias geológicas indican la existencia de otros más potentes en el pasado.

ATAQUES DE TENTÁCULO: en cada asalto de combate, un chthonian puede atacar con 1D8 tentáculos, cada uno de los cuales causa un daño igual a la mitad de la bonificación al daño de la criatura (redondeando hacia abajo). Si uno de ellos acierta, queda aferrado a la víctima y comienza a drenarle sangre y fluidos vitales a un ritmo de 1D6 puntos de CON por asalto. La víctima muere si su CON queda reducida a 0, y los puntos de CON perdidos de esta manera desaparecen para siempre. Cuando un tentáculo está drenando a una víctima, el chthonian solamente puede atacar con 1D8 – 1 tentáculos por asalto; si está usando dos para drenar, puede atacar con 1D8 – 2, y así, sucesivamente. Todo resultado menor que 1 en una de estas tiradas indica que no se produce ningún ataque en ese asalto, aunque los tentáculos que tengan una víctima aferrada pueden seguir drenándole CON. Cada tentáculo podría atacar a un oponente distinto o bien todos ellos al mismo.

ATAQUES DE APLASTAMIENTO: un chthonian puede usar su enorme masa para aplastar a sus oponentes. Si la criatura escoge esta opción, no puede efectuar ataques con tentáculos en el mismo asalto, pero sí seguir sujetando a las víctimas que tenga aferradas y continuar drenándolas. El chthonian se eleva y se deja caer sobre un grupo, cubre un área circular (de un diámetro equivalente a la décima parte de su TAM en metros) y golpea con igual fuerza en toda la superficie.

Cualquier investigador que se encuentre en el interior del área del ataque debe tener éxito en una tirada de Esquivar o Saltar o pierde tantos puntos de vida como los causados por la bonificación al daño completa de la criatura.

CICLO VITAL DE LOS CHTHONIANS

Los adultos aparecen descritos anteriormente y las crías se encuentran al final del apartado. La INT y la DES no varían nunca.

	1.er instar	2.º instar	3.er instar	4.º instar
FUE	3D6	3D6 × 2	3D6 × 3	3D6 × 4
CON	3D6 + 10	3D6 + 15	3D6 + 20	3D6 + 25
TAM	3D6	3D6 × 2	3D6 × 3	3D6 × 4
POD	1D6	2D6	3D6	4D6
Temp. máx.	100 °C	250 °C	600 °C	1.500 °C
PV regen.	1	2	3	4
Armadura	1	2	3	4
PV medios	15-16	22-25	29-33	34-42
Edad	9-10 meses	8-15 años	desconocida	desconocida

- Temp. máx.: indica cuál es la temperatura máxima que un espécimen perteneciente a este instar puede soportar sin sentir dolor o resultar herido. Una temperatura equivalente al doble de la indicada mataría rápidamente a la criatura.
- PV regen.: puntos de vida que regenera por asalto un espécimen de este instar.
- PV medios: puntos de vida que tendría un individuo medio de esa edad.
- Crías: los huevos de chthonian, que parecen geodas u otras formaciones esféricas de mineral, suelen tener un diámetro de unos 30 cm y unas cáscaras que van de los 5 a los 7,5 cm de espesor.

  Esta etapa es la primera en el ciclo de crecimiento del chthonian, anterior incluso al primer instar, y suele durar solamente unos meses tras la eclosión. Fuera de la cáscara, una cría tiene el tamaño de una lombriz grande, 1 punto de vida, 1D6 puntos de POD y solamente puede soportar unos 40 °C, así que es posible matarla con un cigarrillo encendido.

CHTHONIANS ADULTOS,
excavadores tentaculados

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 × 5	52-53
CON	3D6 + 30	40-41
TAM	3D6 × 5	52-53
INT	5D6	17-18
POD	5D6	17-18
DES	2D6	7
Mov 6/1 excavando		PV 46-47

- Bonificación media al daño: +5D6 o 6D6
- Ataques: Tentáculo 75%, daño 2D6 o 3D6 + drenaje de 1D6 puntos de CON

  Aplastamiento, daño 5D6 o 6D6
- Armadura: 5 puntos de piel y músculo. Además, regeneran 5 puntos de vida por asalto después de resultar heridos, aunque mueren de inmediato si llegan a 0 puntos de vida.
- Hechizos: un adulto conoce 1D6 hechizos si se tiene éxito en una tirada de INT × 3 en 1D100, que deben estar relacionados con Shudde M'ell u otros primigenios que residan en nuestro planeta, como Cthulhu, Y'golonac, Yig, etc.
- Pérdida de Cordura: ver a un chthonian adulto cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura. Ver a uno perteneciente a un instar inferior al adulto cuesta 1/1D10. No hay pérdida de Cordura por ver a una cría.

Colores Surgidos del Espacio

Raza independiente mayor

Se trata de un organismo sensitivo que se manifiesta como un color en estado puro, no gaseoso, sino más bien insustancial. Cuando se mueve, se ve como una mancha reluciente de colores pálidos que rueda y brilla con tonos ajenos al espectro conocido y fluye sobre la tierra o vuela, dando la sensación de estar viva. Cuando la criatura se alimenta, la piel y la cara de su víctima brillan con su color característico.

A pesar de ser incorpóreo, su roce resulta parecido al de un vapor tenue y enfermizo, y los contadores Geiger registran su presencia como un estallido considerable de radiación. Mediante el uso de equipo de intensificación lumínica propio de la actualidad, el color parece una mancha brillante de luminosidad, pero los visores de infrarrojos resultan inútiles para detectarlo.

Estas criaturas proceden de las profundidades del espacio, donde las leyes naturales son diferentes. Los colores adultos crean embriones, unas esferas inofensivas de unos 7,5 cm de diámetro, que parecen estar huecas y comienzan a germinar cuando son depositadas sobre suelo fértil o aguas poco profundas. Tras algunos días, su cáscara se disuelve y una nueva criatura, a la que podríamos llamar larva, emerge del interior.

La larva, que tiene un aspecto gelatinoso, puede crecer hasta alcanzar un gran tamaño y, a medida que se va infiltrando en el ecosistema, la vegetación comienza a dar muestras de un crecimiento tremendo aunque enfermizo. La fruta adquiere un sabor amargo y los insectos y otros animales nacen deformados. Durante la noche, todas las plantas cercanas brillan con el color y la vegetación comienza a retorcerse como movida por un fuerte viento. Incluso los seres humanos brillan con esa luz espectral. Tras algunos meses, la larva se transforma en un joven color.

"La columna de fosforescencia del pozo (trajo) una sensación de fatalidad y anormalidad que de sobra se adelantó a cualquier otra imagen que sus mentes conscientes pudieran haberse formado. No resplandeció por más, sino que brotó, y a medida que abandonaba el pozo la onda informe de color indefinido pareciere que fluyera directamente hacia el cielo."

—"*El color surgido del espacio*", por **H. P. Lovecraft**.

En ese momento, comienza a abandonar su guarida durante cortos periodos de tiempo con el fin de alimentarse, empieza a absorber la fuerza vital del área sobre la que previamente ha extendido su influencia y, cuando ha drenado la energía suficiente, se marcha del planeta para alcanzar la madurez en el espacio. Mientras tiene lugar su crecimiento, el color puede absorber la fuerza vital de un área de unas dos hectáreas, si en ellas hay una vida abundante, o quizá de cuatro a ocho, si se trata de páramos o praderas. El área drenada de fuerza vital queda arruinada y en ella no puede crecer planta alguna.

La luz brillante puede inhibir a los colores, por lo que estos pasan el día ocultos en escondites oscuros y frescos, preferiblemente bajo el agua, como tanques, pozos, lagos, depósitos y océanos.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: ya que los colores son unos oponentes tan eficientes, el guardián podría permitir una tirada de INT × 4 o × 5 para detectar su leve brillo o para darse cuenta de la repentina aparición de ozono.

Cuando el color se está alimentando, hay que comparar su POD con los puntos de magia que le queden a la víctima. Por cada 10 puntos (sin contar las fracciones) en que la supere, el color le hace 1D6 de daño y le absorbe de forma permanente 1 punto de cada una de las siguientes características: FUE, CON, POD, DES y APA (todos los puntos de POD absorbidos de esta forma se añaden al POD del color). La víctima, que va marchitándose y volviéndose gris de forma progresiva, es consciente de la sensación de absorción y quemazón. La cara se le hunde hasta el hueso y la piel le envejece, llenándose de horrendas grietas y arrugas, hasta que muere cuando la criatura termina de drenarla.

Los colores que disponen de un POD bajo se alimentan de los humanos mediante el uso de un ataque psíquico capaz de debilitar las mentes de los seres sensitivos que se encuentren en las cercanías. Toda persona que permanezca en las cercanías del color debe enfrentar una vez al día su INT contra el POD de la criatura y, si falla, pierde 1D6 puntos de magia y 1D6 de Cordura (los puntos de magia perdidos de esta forma no pueden regenerarse hasta que se abandona el área). Esta influencia también obliga a las víctimas a permanecer en sus hogares y se vuelve más irresistible a medida que se debilita la voluntad de los afectados. Para decidirse a abandonar el área, una víctima debe tener éxito en una tirada cuyo resultado sea igual o inferior a los puntos de magia que le queden × 5 en 1D100. Si la tirada falla, la víctima permanece en el lugar.

Un color puede enfocar sus energías para desintegrar casi cualquier tipo de material y crear un agujero, una capacidad que suele utilizar, principalmente, para excavar una guarida subterránea. Un esfuerzo de este tipo puede volatilizar



28 dm³ de titanio o varios m³ de materiales como la madera. Los lados del agujero parecen haberse fundido, pero no se desprende calor alguno de ellos.

Por último, un color puede concentrarse y solidificar una parte de sí mismo (que se vuelve traslúcida) y, así, emplear su FUE para apresar a un humano, coger un arma o manipular otros objetos.

COLORES SURGIDOS DEL ESPACIO, devoradores de fuerza vital

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D6 por cada 10 POD o fracción	7
TAM	igual al POD	10-11
INT	4D6	14
POD	2D6*	10-11*
DES	2D6 + 12	19
Mov 12 fluyendo/20 volando		PV n/a

*Cantidad inicial, que se va incrementado a medida que el color se alimenta.

- Bonificación media al daño: nula
- Ataques: Devorar 85%, daño 1D6 + pérdida de características

  Ataque mental 100%, daño 1D6 puntos de magia + 1D6 puntos de Cordura

  Desintegrar 100%, daño desintegración física

  Presa 85%, daño ninguno
- Armadura: ninguna. Son invulnerables a los ataques materiales, con la única excepción de los campos magnéticos, que pueden aprisionarlos. Son vulnerables a la magia.
- Hechizos, Habilidades: ningunos.
- Pérdida de Cordura: ver a un color cuesta 0/1D4 puntos de Cordura. Ver a una víctima de la nutrición del color cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.

Dagón e Hidra

Profundos y servidores mayores

El Padre Dagón y la Madre Hidra son profundos que han crecido enormemente en tamaño y edad, alcanzando cada uno los 6 m de altura y, quizá, millones de años de antigüedad. Ambos gobiernan a los profundos a la vez que los dirigen en su adoración a Cthulhu, pero, al contrario que este y sus seguidores, Dagón e Hidra se encuentran en activo y en movimiento, si bien encontrarse con ellos no es muy frecuente. Las características de ambos son idénticas y, además, es posible que otros profundos hayan crecido hasta alcanzar una fuerza y un tamaño semejantes, comparables solo a los descritos por Lovecraft en su relato "*Dagón*".

DAGÓN O HIDRA, gobernantes de los profundos

FUE 52	CON 50	TAM 60	INT 20	POD 30
DES 20	Mov 10			PV 55

- Bonificación al daño: +6D6
- Ataques: Garra 80%, daño 1D6 + 6D6
- Armadura: 6 puntos de piel.
- Hechizos: ambos conocen todos los conjuros de Convocación/Atadura de las razas servidoras de los Mitos.
- Pérdida de Cordura: ver a Dagón o a Hidra cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.

"Enorme cual Polifemo, y aborrecible, saltó como un gran monstruo de pesadilla hacia el monolito, alrededor del cual tendió sus gigantescos brazos cubiertos de escamas."

—"*Dagón*", por **H. P. Lovecraft**.





"Bajo él la tierra hervía de gigantescos dholes, e incluso mientras miraba, uno se alzó varias decenas de metros y puso a su altura un extremo blanquecino y viscoso."

—"*A través de las puertas de la llave de plata*", por **H. P. Lovecraft** y **E. Hoffman Price**.

Dholes

Raza independiente mayor

Los dholes son gigantescos y horribles excavadores vermiformes. No son naturales de la Tierra y, por fortuna, no parece que nadie los haya traído aquí más que por breves periodos, ya que, al parecer, han cribado y arrasado otros mundos. No les gusta la luz, aunque no parece que les dañe visiblemente. Solo se les ve de día en las más raras ocasiones y únicamente en aquellos planetas que ya han conquistado. Puede que exista alguna relación desconocida entre los dholes y los chthonians. Unas criaturas similares, llamadas bholes, existen en las Tierras del Sueño.

ATAQUE DE BABA: en lugar de tragar o aplastar a un oponente, un dhole puede escupir su baba legamosa desde su boca hasta una distancia de entre 3 y 5 km. La baba cubre un área circular con un diámetro igual a la sexagésima sexta parte del TAM del monstruo en metros. De este modo, un dhole de TAM 400 escupiría una baba de unos 6 m de diámetro, lo bastante grande como para derribar un avión.



"Seres repulsivos que morían a la luz del sol (...) y saltaban sobre largas patas traseras (...) dos ojos de color rojo amarillento (...) en efecto, los ghasts tenían un magnífico sentido del olfato (...) algo con el tamaño de un caballo pequeño saltó en medio del gris crepúsculo, y Carter se puso enfermo al ver el aspecto de aquella tosca y malsana bestia, cuyo semblante resultaba curiosamente humano a pesar de la ausencia de nariz, frente y otros rasgos (...) Hablaron emitiendo una especie de toses guturales."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.

Ghasts

Raza independiente menor

Los ghasts se encuentran limitados a habitar en el Mundo Subterráneo de las Tierras del Sueño y en grandes cavernas a las que el sol no llega nunca, ya que enferman y terminan muriendo cuando se exponen a la luz solar. Además, son caníbales y se alimentan tanto de sus semejantes como de aquellos otros seres a los que consiguen atrapar.

Los horribles bípedos humanoides que sirven de montura a los humanos de K'n-Yan (de un alto nivel científico pero moralmente degenerados) podrían estar emparentados con los ghasts o incluso ser miembros de esta misma raza, en cuyo caso es muy probable que sean el resultado de algún experimento genético de los hombres serpiente. Los ghasts son claramente domesticables, pero también primitivos y salvajes.

GHASTS, bestias toscas y malsanas

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 12	22-23
CON	4D6	14
TAM	4D6 + 12	26
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 6	13
Mov 10		PV 20

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 40%, daño 1D10
  Patada 25%, daño 1D6 + bd
  Un ghast es capaz de dar un mordisco y una patada en un mismo asalto de combate.
- Hechizos: ninguno.
- Habilidades: Discreción 70%.
- Pérdida de Cordura: ver a un ghast cuesta 0/1D8 puntos de Cordura.

Cualquier criatura viviente alcanzada por la masa grumosa queda aturdida y enterrada. Para lograr salir de la baba, un personaje atrapado debe obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a su FUE × 1, aunque puede hacer un intento por asalto de combate. Mientras está enterrado bajo la espantosa sustancia, no puede respirar y debe hacer tiradas cada asalto para no asfixiarse. Además, la baba es cáustica y hace que pierda 1 punto de vida por asalto que permanezca atrapado, aunque el daño por quemazón se detiene en cuanto escapa.

TRAGAR: si un dhole se traga a alguien, el área que abarca con este ataque es la misma que con el de baba.

APLASTAR: Si un dhole aplasta a un investigador (se arrastra por encima de él), este muere automáticamente. Sus compañeros solo encuentran algo que poder enterrar si la víctima tiene éxito en una tirada de Suerte.

DHOLES, horrores excavadores

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D100 × 10	505
CON	1D100 + 100	151-152
TAM	FUE + 1D100	555-556
INT	2D6	7
POD	10D6	35
DES	1D4	2-3
Mov 18 excavando	arrastrándose/10	PV 353-354

- Bonificación media al daño: la suficiente como para aplastar un acorazado
- Ataques: Escupitajo 50%, daño especial
  Tragar 80%, daño traga entero
  Aplastar 30%, daño muerte
- Armadura: tantos puntos de protección como su valor en POD.
- Hechizos: ninguno.
- Pérdida de Cordura: ver a un dhole cuesta 1D4/1D20 puntos de Cordura.

Gnoph-Keh

Raza independiente mayor

En relatos anteriores, el gnoph-keh parecía ser una sola entidad, pero más adelante se supo que era una raza de seres o, quizá, una tribu humana degenerada. Aquí se da por supuesto que se trata de una raza poco numerosa de seres asociados con Ithaqua, así que lo normal es encontrarse con un solo individuo. Estas criaturas suelen tener restringida su área de acción a los glaciares, los casquetes polares y las zonas extremadamente frías y gélidas, aunque los inviernos especialmente duros quizá les permitan llegar hasta latitudes más al sur. Si alguna tribu humana ha adoptado el nombre de esta criatura fabulosa, quizá sea porque la usa como su bestia totémica o porque adora a "Gnoph-Keh" como a una deidad.

ATAQUES DE FRÍO Y VENTISCA: un gnoph-keh tiene el poder de convocar una ventisca que lo envuelve y hace que la visibilidad quede limitada a 3 m, lo que le cuesta 1 punto de magia por hora. Este ataque produce un efecto con un radio de 100 m, que puede incrementar en 100 m más de radio por cada punto de magia adicional que gaste. En las raras ocasiones en que dos o más gnoph-keh unen sus fuerzas, pueden combinar sus puntos de magia para crear una ventisca de proporciones gigantescas. Estos efectos atmosféricos siempre se centran más o menos alrededor de la criatura, y cada 15 minutos que un investigador permanezca en el interior de semejante vendaval, debe tener éxito en una tirada de CON × 5 o pierde 1 punto de vida por la congelación, a no ser que esté debidamente protegido contra el frío y el viento.

Además, un gnoph-keh también puede generar un frío intenso en torno a su cuerpo. Por cada punto de magia que gaste, la temperatura descenderá 10 °C (durante una hora y en un radio de 100 m, al igual que con la ventisca). Si el gnoph-keh lo desea, puede combinar los ataques de frío y ventisca para crear una aterradora tormenta local.

OTROS ATAQUES: durante un asalto de combate, un gnoph-keh puede atacar con su cuerno y con cuatro, dos o ninguna de sus seis garras. Si no utiliza ninguna, añade 2D6 a su bonificación al daño cuando embiste con el cuerno, ya que así tiene un mayor agarre a la nieve. Si hace uso de dos garras a la vez que el cuerno, utiliza la bonificación al daño normal. Si usa el cuerno y cuatro garras, hay que restar 2D6 a la bonificación al daño en todos los ataques, incluidas las garras, ya que la criatura debe invertir alguna energía en permanecer erguida en lugar de imprimir una mayor potencia a sus golpes.



GNOPH-KEH, leyendas del hielo

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6 + 24	31
CON	3D6 + 12	22-23
TAM	2D6 + 24	31
INT	1D6 + 12	15-16
POD	6D6	21
DES	4D6	14
Mov 9		PV 27

"Gnoph-keh, los peludos seres mitológicos de los hielos de Groenlandia, que a veces caminaban sobre dos patas, a veces sobre cuatro y a veces sobre seis."

—"*Horror en el museo*", por **H. P. Lovecraft** y **Hazel Heald**.

- Bonificación media al daño: +3D6
- Ataques: Cornada 65%, daño 1D10 + bd
  Garra 45%, daño 1D6 + bd
- Armadura: 9 puntos de cartílago, pelo y piel.
- Hechizos: se lanza 1D20. Si el resultado es igual o inferior a la INT de la criatura, conoce un número de hechizos igual al resultado de la tirada y, si es superior, no conoce ninguno.
- Pérdida de Cordura: ver a un gnoph-keh cuesta 0/1D10 puntos de Cordura.

Gran Raza de Yith

Raza independiente mayor

La gran raza está formada por seres mentales que, huyendo de la destrucción de su mundo, llegaron a la Tierra e invadieron los cuerpos de una especie indígena de criaturas de forma cónica. La combinación de esos cuerpos terrestres y las mentes alienígenas es lo que suele denominarse como la gran raza. Los invasores alienígenas enseñaron a sus jóvenes su cultura y su tecnología, y estos crecieron como auténticos herederos de los seres mentales, adaptados ya de forma natural a sus cuerpos. En los millones de años que siguieron, la Tierra quedó repartida entre Cthulhu y los de su especie, que gobernaban en el Pacífico y los continentes perdidos de R'lyeh y Mu; los mi-go, que dominaban el norte del planeta; y la gran raza, que tenía la supremacía en el sur, con la mayor de sus ciudades, llamada Pnakotus, ubicada en lo que hoy en día es Australia.

La era de esplendor de los yithianos (como también se conoce a la gran raza) se extendió desde hace unos cuatrocientos millones de años hasta el momento en que, hace cincuenta millones de años, fueron exterminados por los pólipos volantes, una antigua especie a la que ellos mismos habían encerrado tras su llegada a la Tierra. Sin embargo, en ese momento sus mentes ya habían escapado de sus cuerpos condenados e invadido los de una raza de coleópteros que, en el futuro, sucederá al hombre sobre la Tierra (la nueva gran raza).

Estos seres son individuos socialistas que valoran la inteligencia por encima de todo, la usan como criterio para la inmigración y reparten los recursos entre toda la especie debido a su sentido intelectual de la lógica y la proporción. Los enfrentamientos son poco frecuentes entre los yithianos que, además, no adoran a ningún dios.

VIAJE TEMPORAL: la gran raza recibe tal apelativo por tratarse de la única raza conocida que ha sido capaz de conquistar el tiempo. Un yithiano puede enviar su mente hacia adelante o hacia atrás en el tiempo y a través del espacio, escoger un sujeto conveniente e intercambiar su mente con él. Siempre que uno invade el cuerpo de otra criatura, la mente de esta última va a parar al cuerpo del individuo de la gran raza y permanece en él hasta que el ser que ahora ocupa su antiguo cuerpo cree conveniente regresar e intercambiar de nuevo las mentes. Mediante esta técnica, la gran raza ha viajado en masa e, incluso, conquistado otros planetas.

Los yithianos son auténticos entusiastas de la historia y suelen intercambiar su mente con individuos de la época que desean estudiar, normalmente, por periodos de unos cinco años. En nuestros días, es muy probable que los amigos del suplantado adviertan diferencias en su comportamiento, para lo que podría emplearse una tirada de Idea.

La gran raza suele hacer que la víctima forzada a habitar en el cuerpo alienígena de un yithiano ponga por escrito todo lo que sepa acerca de su época. Los captores son bastante amables y permiten que el cautivo viaje, pueda conocer el territorio y se reúna con otros en su misma situación que, generalmente, proceden de épocas o planetas muy lejanos. Cuando llega el momento de devolver a una víctima a su auténtico cuerpo, la gran raza borra sus recuerdos acerca de lo que ha vivido mientras estaba atrapada en otra época. Sin embargo, la técnica empleada para ello es imperfecta, ya que la víctima puede tener sueños y pesadillas relacionados con su cautiverio.

"Enormes conos iridiscentes de unos tres metros de alto por otros tres de ancho en la base, formados por una materia arrugada, escamosa y semirrígida. Desde su cumbre se proyectaban cuatro miembros flexibles y cilíndricos, cada uno de ellos de unos 30 centímetros de ancho y de una sustancia similar a la de los propios conos. Estas extremidades se contraían a veces hasta casi desaparecer, y a veces se extendían hasta una distancia de unos 3 metros. Al final de dos de ellas había enormes garras o pinzas. En el extremo de la tercera había cuatro apéndices rojos a modo de embudo. La cuarta tenía al final un amarillento globo irregular de unos 60 centímetros de diámetro con tres grandes ojos oscuros distribuidos alrededor de su circunferencia central (...) Sobre esta cabeza, había cuatro delgados tallos grisáceos dotados de apéndices que recordaban en su forma a las flores, mientras que de la parte inferior de la misma colgaban ocho antenas o tentáculos verdosos. La gran base del cono central estaba envuelta en una sustancia gris y gomosa que posibilitaba la locomoción de la criatura por medio de expansiones y contracciones."

—"*En la noche de los tiempos*", por **H. P. Lovecraft**.

Actualmente, en la Tierra existe una secta que se dedica a ayudar a los visitantes de la gran raza que, a cambio, comparten algún conocimiento mágico o tecnológico. La forma más fácil de encontrarse con uno de estos seres en su forma cónica original sería viajar a través del tiempo, aunque ha habido algún que otro caso en el que se ha conseguido por medio de un cubo de estasis o una convocación mágica a través de los siglos.

ATAQUES: en combate, un yithiano puede usar ambas pinzas simultáneamente. Sin embargo, estas criaturas civilizadas suelen evitar el combate cuerpo a cuerpo y prefieren hacer uso de unas armas (con forma de cámara de fotos antigua) que disparan grandes descargas eléctricas y fueron creadas originalmente con el propósito de destruir a los pólipos volantes.



Existen muchos tipos de armas lanzarrayos, pero una de las más comunes contiene una batería con 32 cargas y se tarda 1 asalto en recargarla. En un mismo disparo, es posible incluir todas las cargas que se desee, pero cada una por encima de 4 hará que aumenten en 5 percentiles acumulables las probabilidades de que el arma se queme. De ese modo, si se disparan 7 cargas a la vez, el arma queda inservible con un resultado igual o inferior a 15 en una tirada distinta de 1D100.

Cada una de las cargas causa 1D10 puntos de daño al objetivo, de modo que 3 cargas causarían 3D10. El arma tiene un alcance básico de 100 m y, por cada 100 m adicionales, hay que restar 3 puntos al daño causado y 20% a las probabilidades de acertar.

Consultar también el capítulo "Tecnología alienígena", en la pág. 237, para ver notas adicionales acerca de la gran raza.

GRAN RAZA DE YITH, viajeros mentales del tiempo

Caract.	Tiradas	Media
FUE	12D6	42
CON	4D6 + 12	26
TAM	8D6 + 36	64
INT	4D6 + 6	20
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 3	10
Mov 7		PV 45

- Bonificación media al daño: +6D6
- Ataques: Pinza 40%, daño 1D6 + bd
- Arma lanzarrayos 30%, daño 1D10 por cada carga
- Armadura: 8 puntos de piel.
- Hechizos: suelen aprender magia pocas veces. Un miembro cualquiera de la especie tiene unas probabilidades iguales a su INT de conocer 1D3 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un yithiano cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Gran Raza, nueva

Raza independiente menor

Bajo el ataque de los subterráneos pólipos volantes, la gran raza de Yith transfirió sus mentes hacia el futuro de la Tierra, tiempo después de la extinción de la humanidad, y ocupó los cuerpos de unos enjambres de seres coleópteros inteligentes.

Cada individuo es una mente colectiva compuesta por 2D4 × 500 insectos, que pueden caminar o volar. Aunque sus cuerpos son oscuros y negros como el azabache, sus alas extendidas reflejan brillantes matices metálicos de tonos azules, dorados y verdes. Al ver trabajar a un enjambre, siempre da la sensación de que muestra inteligencia y decisión. Estos seres superiores necesitan pocos útiles de guerra, pero pueden construir rápidamente cualquier tipo de arma imaginable.

La mente colectiva de cada enjambre permanece intacta hasta que al menos el 75% del grupo es destruido, tras lo cual tiene lugar una rápida pérdida de coordinación y el enjambre se convierte en una masa de individuos desorientados. Estos enjambres pueden volar (hasta una distancia de unos 100 m) o caminar. Lo más normal es que la mitad del enjambre avance volando y se pose y, después, el resto vuele hasta alcanzar al primer grupo o lo salte para continuar otros 100 m.

Los enjambres son prácticamente inmortales, ya que nacen nuevos insectos a medida que mueren los viejos. En las características, FUE, CON y TAM corresponden a los cuerpos individuales, mientras que POD, INT y DES corresponden al enjambre.

"La resistente especie de coleópteros que inmediatamente sucederá a la humanidad, a la que algún día transferirá la gran raza sus mejores mentes en masa al enfrentarse a un horrible peligro..."

—"*En la noche de los tiempos*", por **H. P. Lovecraft**.

NUEVA GRAN RAZA, coleópteros

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D2	1-2
CON	1D3	2
TAM	1	1
POD	2D6 + 6	13
INT	5D6 + 6	23-24
DES	2D6 + 6	13
Mov 4/10 volando		PV 1-2

- Bonificación media al daño: n/a
- Ataques: Mordisco 35%, daño 1D2
- Hechizos: esta especie considera la magia un contratiempo para sus disciplinas mentales, pero un enjambre tiene unas probabilidades iguales a su INT de conocer 1D3 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un enjambre de la nueva gran raza cuesta 0/1D4 puntos de Cordura.



Gugs

Raza independiente menor

En su adoración a varios de los primigenios, los gugs de las Tierras del Sueño celebraban ritos tan aborrecibles que, de algún modo, fueron desterrados al Mundo Subterráneo. Estos seres, que devoran con júbilo a cualquier habitante de la superficie al que logran atrapar, son enormes y alcanzan una estatura media de unos 6 m.

En combate, un gug puede morder o bien golpear con uno de sus brazos, cada uno de los cuales tiene dos antebrazos y, por tanto, dos garras. De este modo, cada brazo golpea dos veces al atacar, aunque las dos garras de una misma extremidad deben golpear al mismo oponente.

GUGS, gigantes malsanos

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6 + 24	45
CON	3D6 + 18	28-29
TAM	6D6 + 36	57
INT	2D6 + 6	13
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov 10		PV 43

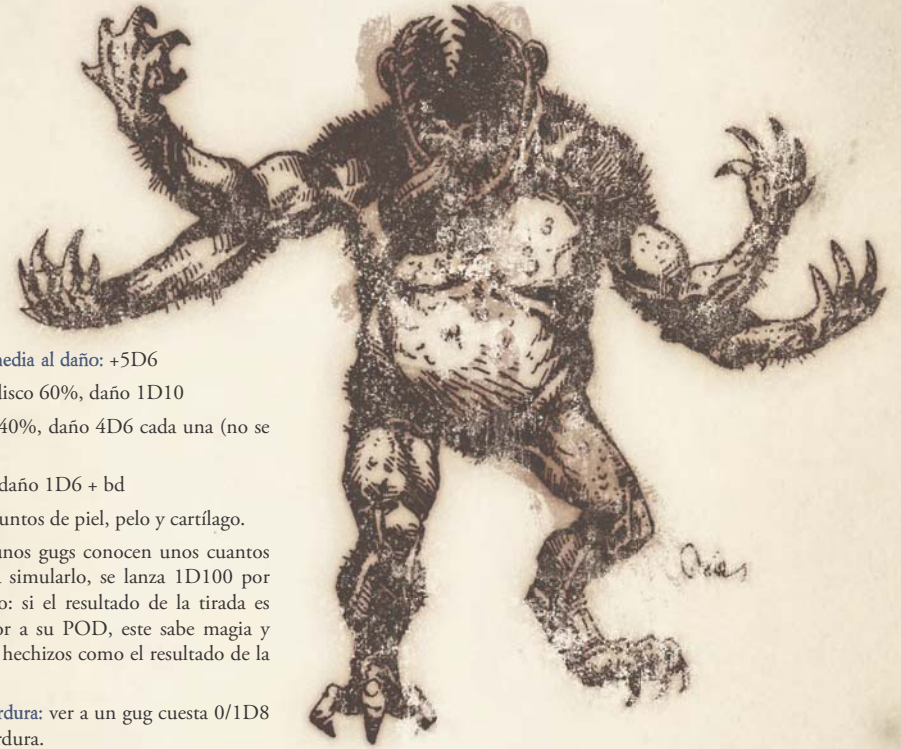
- Bonificación media al daño: +5D6
- Ataques: Mordisco 60%, daño 1D10

  Garra/Garras 40%, daño 4D6 cada una (no se aplica bd)

  Pisoteo 25%, daño 1D6 + bd
- Armadura: 8 puntos de piel, pelo y cartílago.
- Hechizos: algunos gugs conocen unos cuantos hechizos. Para simularlo, se lanza 1D100 por cada individuo: si el resultado de la tirada es igual o inferior a su POD, este sabe magia y conoce tantos hechizos como el resultado de la tirada.
- Pérdida de Cordura: ver a un gug cuesta 0/1D8 puntos de Cordura.

"Era una zarpa de al menos 75 centímetros de ancho y equipada con unas formidables garras. Tras esta llegó una zarpa más, y tras aquella un gran brazo de negro pelaje al que ambas garras estaban unidas por medio de cortos antebrazos. Después pudieron verse dos ojos rosados, y salió a la vista la cabeza grande como un barril del centinela gug que acababa de despertar. Los ojos sobresalían unos cinco centímetros a cada lado, ensombrecidos por protuberancias óseas cubiertas de pelos gruesos. Pero aquella cabeza resultaba terrible sobre todo por su boca, una boca de dientes amarillentos que iba de arriba abajo y se abría en sentido vertical en lugar de horizontal."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.





Gules

Raza independiente menor

Los gules son criaturas humanoides, gomosas y repugnantes, con pies en forma de pezuñas, rasgos caninos y garras. Hablan de una forma que se ha descrito como una mezcla de gorgoteos y gemidos y, a menudo, suelen ir cubiertos con el moho de sepultura que se les va acumulando al comer.

Los gules de Lovecraft son criaturas horribles que viven en sistemas de túneles bajo muchas ciudades, tienen vínculos con las brujas y atacan a las personas de vez en cuando. Además, en sus relatos un ser humano puede transformarse en uno de ellos si transcurre el tiempo suficiente.

ATAQUES: los gules pueden atacar con ambas garras e intentar morder en un mismo asalto de combate. Si la criatura acierta con el mordisco, renuncia a realizar nuevos ataques con las garras y se limita a abrazar a la víctima, agarrándola fuertemente con los dientes y causando automáticamente 1D4 de daño por asalto. Una tirada con éxito de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia" sirve para desalojar al gul, rompiendo este abrazo equivalente a una presa y poniendo fin al daño por mordisco.

Habitantes de la Arena

Raza servidora menor

Estas criaturas tan poco conocidas, que aparecen solamente en unos cuantos relatos, parecen estar recubiertas de arena incrustada, habitan en cavernas y suelen salir de noche. Aunque se las ha llegado a ver en el sudoeste americano, puede que también habiten en otros desiertos del mundo, ya que suelen servir a los primigenios y, con frecuencia, viven cerca de ellos.

En combate, un habitante de la arena puede usar ambas garras simultáneamente.



"Un habitante de la arena surgió entonces de una de las cuevas, de áspera piel, grandes ojos y grandes orejas, con un horrible y distorsionado parecido facial con el koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto demacrado. Se dirigió hacia mí arrastrando los pies, evidentemente enfadado."

—"*La ventana en la buhardilla*", por **H. P. Lovecraft** y **August Derleth**.

HABITANTES DE LA ARENA, acechadores de los yermos

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6	10-11
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6 + 6	16-17
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 6	13
Mov 8		PV 15

- Bonificación media al daño: +1D4
- Ataques: Garra 30%, daño 1D6 + bd
- Armadura: 3 puntos de piel áspera.
- Hechizos: aquellos con POD 14 o superior conocen 1D8 hechizos a elección del guardián.
- Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 50%, Ocultarse 60%.
- Pérdida de Cordura: ver a un habitante de la arena cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

"Aquellas figuras resultaban completamente humanas en muy pocas ocasiones, si bien solían aproximarse a la humanidad en grado diverso. Muchos de sus cuerpos, además de ser prácticamente bípedos, tenían cierta inclinación hacia delante y unos rasgos vagamente caninos. En su mayor parte, su textura era algún tipo de desagradable gomosidad."

—"*El modelo de Pickman*", por **H. P. Lovecraft**.



GULES, burlones devoradores de carroña

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 6	16-17
CON	2D6 + 6	13
TAM	2D6 + 6	13
INT	2D6 + 6	13
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 6	13
Mov 9		PV 13

- Bonificación media al daño: +1D4
- Ataques: Garras 30%, daño 1D6 + bd

  Mordisco 30%, daño 1D6 + agarrón automático
- Armadura: las armas de fuego y los proyectiles les hacen solo la mitad del daño obtenido en la tirada (redondeando las fracciones hacia arriba).
- Hechizos: se lanza 1D100. Si el resultado es superior a la INT del gul, la criatura no conoce ningún hechizo. Si es igual o inferior, conoce tantos como el resultado de la tirada o los que decida el guardián.
- Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Ocultarse 60%, Olfatear la putrefacción 65%, Saltar 75%, Trepar 85%.
- Pérdida de Cordura: ver a un gul cuesta 0/1D6 puntos de Cordura

Hombres Serpiente

Raza independiente menor

Tienen aspecto de serpientes erguidas, con cabeza de ofidio y escamas, pero con brazos y piernas. Poseen también largas colas y, en sus días de esplendor, solían vestir con túnicas. Aunque Yig es su deidad más importante, pues se trata del padre de las serpientes, algunos blasfemos prefirieron adorar a Tsathoggua en tiempos remotos, pero fueron destruidos por su vengativo dios hace millones de años.

El primer imperio de los hombres serpiente (Valusia) floreció antes incluso de que los dinosaurios caminasen por la Tierra, hace unos doscientos setenta y cinco millones de años. Estos seres, que construyeron ciudades de basalto negro y libraron guerras durante la Era Pérmica o incluso antes, eran grandes hechiceros y científicos, y dedicaban gran parte de sus energías a invocar a espantosos demonios y elaborar potentes venenos. El declive de su primer imperio vino con la llegada de los dinosaurios hace doscientos veinticinco millones de años, cuando se vieron obligados a retirarse a fortalezas subterráneas, la mayor de las cuales recibió el nombre de Yoth. En aquella época, los hombres serpiente continuaron siendo unos estupendos científicos capaces de manipular la propia vida y, durante la prehistoria de la humanidad, alzaron su segundo imperio en el centro del continente de Thuria. Sin embargo, este entró en declive con mayor rapidez que la primera Valusia, siendo esta vez derrocados por los seres humanos que, acto seguido, reclamaron aquellas tierras para sí. Una y otra vez retrocedieron los hombres serpiente ante las hordas humanas hasta que Yanyoga, su última ciudadela, fue destruida en el año 10.000 a. C.

Algunos de sus hechiceros sobreviven escondidos, al igual que ciertas comunidades de especímenes degenerados y enanos; unos grupos que podrían incluir entre sus filas a un espécimen atávico que conserve la pureza racial y las características de los antiguos hombres serpiente, así como el favor de Yig. Lo más normal es que los hombres serpiente degenerados tengan unas características inferiores a las que se dan a continuación, con reducciones de hasta un tercio. Además, hay hombres serpiente en estado de hibernación (los durmientes) que han permanecido aletargados durante miles de años o incluso más. Los individuos de este tercer tipo, alguno de los cuales despierta de vez en cuando para desgracia de la humanidad, suelen ser más inteligentes y poderosos que sus parientes escondidos y, a menudo, son conocedores de una gran hechicería.

Los hombres serpiente pueden usar todo tipo de armas conocidas para el hombre, pues son capaces de asirlas de forma eficaz con sus manos provistas de garras y tienen las mismas puntuaciones básicas que los humanos. En combate cuerpo a cuerpo, pueden atacar con el mordisco y, a la vez, con otra arma.

Un hechizo muy frecuente entre ellos es una especie de ilusión que trasforma la apariencia del realizador en la de un hombre normal, lo que le permite mezclarse con la sociedad humana.

Consultar también el capítulo "Tecnología alienígena", en la pág. 235, para ver notas adicionales acerca de los hombres serpiente.



"Caminaban erguidos ágil y sinuosamente sobre miembros anteriores a los de los mamíferos, curvando sus cuerpos sin pelo con gran flexibilidad. Pudo escucharse una fórmula siseada en voz alta mientras estos iban y venían."

—"*Las siete pruebas*", por **Clark Ashton Smith**.

HOMBRES SERPIENTE,
miembro atávico de la raza

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	3D6 + 6	16-17
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 6	13
Mov 8		PV 10-11

- **Bonificación media al daño:** nula
- **Ataques:** Mordisco 35%, daño 1D8 + veneno*

  *La POT del veneno equivale a la CON del hombre serpiente.
- **Armadura:** 1 punto de escamas.
- **Hechizos:** los hombres serpiente de pura raza conocen al menos 2D6 hechizos a elección del guardián; normalmente, los miembros degenerados no conocen magia alguna.
- **Pérdida de Cordura:** ver a un hombre serpiente cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Horrendos Cazadores

Raza servidora mayor

Estas criaturas parecen enormes gusanos o serpientes negras y cordadas, con alas de murciélago o con forma de paraguas. Sus formas cambian y se mueven continuamente, sacudiéndose y retorciéndose, por lo que resulta muy difícil poder mirarlas. Hablan con voces potentes y severas, y suelen medir una media de 12 m de largo.

Los horrendos cazadores se disuelven bajo la luz del sol, así que un estallido de luz lo bastante potente (como el de una reacción nuclear) podría reducirlos a cenizas. Estos seres se mueven rápidamente y, aunque algunos dioses los usan como bestias de caza (Nyarlathotep en particular), también es posible convocarlos individualmente y enviarlos en busca de sangre y vidas.

Un horrendo cazador puede atacar con el mordisco y la cola en un mismo asalto. Cuando la cola apresa a una víctima, la envuelve de tal forma que le impide el movimiento, de manera que la criatura puede llevársela volando o quedarse a luchar. Solo es posible liberarse si se tiene éxito en una tirada de FUE contra la FUE del horrendo cazador en la "Tabla de resistencia". Cuando una víctima se encuentra apresada por la cola, el horrendo cazador solamente puede atacar con el mordisco, pero puede morder a la víctima agarrada con una bonificación de +20% a sus probabilidades. La presa atrapada no puede luchar de ninguna manera, ya que sus brazos están inmovilizados, pero quizá sí pueda realizar determinados hechizos.

Insectos de Shaggai, shans

Raza independiente menor

Estos insectos nunca se alimentan, ya que se mantienen gracias a la fotosíntesis, y dedican su tiempo a prácticas decadentes, como disfrutar del placer estético de lo anormal y torturar a las muchas razas que tienen esclavizadas. Los shans, como también se les conoce, son enormemente longevos y tardan siglos en alcanzar la madurez. Están muy avanzados científicamente y disponen de muchas armas y aparatos que funcionan mediante el uso de energía mental (puntos de magia). Además, adoran a Azathoth por medio de una gran variedad de complejos rituales y métodos de tortura.

En la actualidad, los shans son una raza fugitiva, ya que su planeta, Shaggai, quedó destruido a causa de una terrible catástrofe, pero muchos de ellos huyeron en templos construidos con un metal gris indestructible y se teletransportaron a otros mundos. Sin embargo, la atmósfera de la Tierra tiene algún componente que no les deja teletransportarse de nuevo hacia el exterior desde que llegaron ni, tampoco, recorrer grandes distancias con sus alas.

Estos insectos, que ahora viven en la Tierra, trajeron consigo a ciertos seres del planeta Xiclotl a los que emplean como esclavos y guardias y, en su momento, llegaron a dirigir un culto humano de brujería dedicado a buscar sacrificios para Azathoth. La mayor colonia de shans se encuentra en las cercanías de Goatswood, uno de los pueblos del Valle del Severn en Inglaterra (ver el suplemento "*Goatswood & Less Pleasant Places*" [1].

ATAQUE MENTAL: los shans son parásitos y no del todo materiales. Una de estas criaturas, del tamaño de una paloma, puede atravesar volando el tejido humano hasta alcanzar el cerebro de su víctima, desde donde lee sus pensamientos y afecta a sus procesos mentales, injertando sus propios recuerdos o unas ideas concretas. Durante el día, el insecto no se halla activo en el cerebro de la víctima y deja que esta haga más o menos lo que desee. Pero, por la noche, despierta y empieza a implantarle recuerdos, que pueden ser escenas enloquecedoras conocidas por el parásito o una combinación de fragmentos de memoria que la inducen a llevar a cabo una acción determinada. Llegado cierto punto, la víctima se encuentra tan hipnotizada que ayuda al parásito de buena gana, pero, a menudo, el aumento progresivo de este control termina por volverla loca, por lo que deja de ser un huésped apto para el shan.

ATAQUE DE LÁTIGO NEURAL: el látigo neural es un pequeño aparato tecnológico que proyecta una chirriante línea de luz pálida. El shan puede atacar con él una vez por asalto y, si consigue acertar con la luz, enfrenta sus puntos de magia a los de la víctima en la "Tabla de resistencia". Si gana la criatura, la víctima cae presa de la agonía y solo puede retorcerse en el suelo hasta que se desactiva el arma. Si el ataque falla, la víctima siente dolor igualmente, pero puede actuar, aunque sus puntuaciones de habilidad se ven reducidas en 20 percentiles durante las siguientes (24 – CON) horas.

"Aunque volaron a una gran velocidad, fui capaz, gracias al aumento de la percepción que causa el terror, de vislumbrar más detalles de los que hubiera deseado. Aquellos enormes ojos sin párpados que miraban con odio en mi dirección, los zarcillos articulados que parecían retorcerse en cósmicos ritmos desde sus cabezas, las diez patas, cubiertas con tentáculos negros y brillantes, plegadas bajo sus pálidas panzas, y sus semicirculares alas nervadas cubiertas de escamas triangulares –nada de esto sirve para expresar el horror desgarrador de aquella forma que se precipitó en mi dirección. Vi las tres bocas de la criatura moverse húmedamente, y entonces ya la tenía sobre mí."

—"*Los insectos de Shaggai*", por **Ramsey Campbell**.

INSECTOS DE SHAGGAI, parásitos mentales

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D3	2
CON	1D3	2
TAM	1	1
INT	3D6 + 6	16-17
POD	5D6	17-18
DES	2D6 + 24	31
Mov 4/40 volando		PV 2

- Bonificación media al daño: n/a
- Ataques: Fusión mental 60%, daño control progresivo después de que el insecto haya entrado en el cerebro de la víctima

  Látigo neural 50%, daño especial
- Armadura: ninguna.
- Hechizos: se lanza 1D20. Si el resultado de la tirada es igual o inferior a la INT del shan, la criatura conoce tantos hechizos como el resultado de la misma, entre los que, normalmente, se encuentra Llamar a Azathoth.
- Pérdida de Cordura: ver a un shan cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.



"Y en el aire a su alrededor había unas criaturas viperinas con cabezas curiosamente distorsionadas y apéndices con garras grotescamente grandes, que se sostenían con facilidad con ayuda de unas alas negras y gomosas de monstruosas dimensiones."

—"*El que acecha en el umbral*", por **H. P. Lovecraft** y **August Derleth**.

HORRENDOS CAZADORES, viperinos seres voladores

Caract.	Tiradas	Media
FUE	5D6 + 12	29-30
CON	3D6	10-11
TAM	5D6 + 24	41-42
INT	1D6 + 12	15-16
POD	6D6	21
DES	3D6 + 3	13-14
Mov 7/11 volando		PV 26-27

- Bonificación media al daño: n/a
- Ataques: Mordisco 65%, daño 1D6

  Cola 90%, daño presa
- Armadura: 9 puntos de piel; no se les puede empalar con balas.
- Hechizos: se lanza 1D100. Si el resultado es igual o inferior a la INT del monstruo, este conoce tantos hechizos como el resultado obtenido en la tirada de 1D100. Si el resultado es superior, no conoce ninguno.
- Pérdida de Cordura: ver a un horrendo cazador cuesta 0/1D10 puntos de Cordura.

(1) N. del T.: publicado en castellano como "El bosque de los mil retoños", volúmenes I y II.

Lloigor

Raza independiente mayor

No debe confundirse esta raza con Lloigor o Lloigornos, el primigenio gemelo de Zhar.

En estado natural, estas criaturas son vórtices de poder completamente invisibles a los ojos humanos, pero son capaces de crear cuerpos tangibles y visibles. Sin embargo, esta circunstancia es poco común, y los cuerpos así creados son monstruosos y guardan cierto parecido con reptiles de gran tamaño, aunque una inspección más a conciencia revela su absoluta diferencia con cualquiera que jamás haya caminado por la Tierra.

Las mentes de los lloigor no se hallan divididas en diferentes capas de consciencia, así que nunca olvidan, ni tienen una imaginación o un subconsciente capaces de hacer que se distraigan o lleguen a conclusiones equivocadas. Su punto de vista de absoluto pesimismo genera tal atmósfera de tristeza, que sus mentes y actos resultan incomprensibles para los humanos. El contacto mental con un lloigor siempre conduce a las mentes humanas hacia una depresión suicida.

Se cree que los lloigor vinieron inicialmente a la Tierra desde la galaxia de Andrómeda y que su primera colonia terrestre estuvo situada en un continente perdido que se encontraba en algún lugar del océano Índico; posiblemente, el mismo continente sumergido en el que se encuentran la ciudad de R'lyeh y la semilla estelar en la actualidad. Los lloigor usaban esclavos humanos para llevar a cabo su voluntad y empleaban una cruel disciplina con los de carácter rebelde, como amputarles miembros o hacer que les brotasen tumores cancerosos de aspecto tentacular. Tiempo después, los lloigor de la Tierra entraron en decadencia y se vieron obligados a retirarse a lugares subterráneos o submarinos, donde aún hoy conservan su menguante energía.

Gales, Rhode Island e Irak son varios de los lugares donde se sabe que han actuado durante los últimos años, y también hay referencias a ellos en el folclore de Haití, Polinesia y Massachusetts. A menudo, los lloigor se encuentran relacionados con el primigenio Ghatanothoa, que descansa bajo las aguas del Pacífico, y también con Ithaqua.

SU USO DE LOS SERES HUMANOS: para sobrevivir, los lloigor necesitan a sus sirvientes humanos (que suelen descender de familias con un pasado de inestabilidad mental), ya que deben extraer de seres inteligentes la energía que emplean para llevar a cabo ciertas tareas necesarias. Gastando uno de sus propios puntos de magia, un lloigor puede drenar 1D6 puntos de magia de una víctima que esté durmiendo para emplearlos en la realización de algún acto de carácter mágico. El lloigor puede drenar energía a la vez de varios humanos que estén durmiendo, aunque se encuentren a varios kilómetros de distancia y a pesar de los obstáculos que los separen. A la mañana siguiente, las víctimas despiertan quejándose de dolores de cabeza y de no haber dormido bien.

ATAQUE DE PUNTOS DE MAGIA: los lloigor pueden drenar puntos de magia de un objetivo concreto que esté durmiendo, manteniéndolos a cero o a un valor muy cercano. Esta dolencia antinatural debilita gravemente a la víctima tanto física como mentalmente, haciendo que enferme y, posiblemente, acabe muriendo. El jugador debe intentar una tirada de CON × 5 después de cada día completo que su personaje esté inconsciente por tener 0 puntos de magia. Si tiene éxito en la tirada, el investigador logra protegerse contra el ataque y, además, recupera un punto de magia y despierta. Si falla, el personaje pierde 1 punto de vida y continúa inconsciente. Si falla con un resultado entre 96 y 00, el investigador pierde 1 punto de CON y continúa en su estado.

EFECTOS DE TELEQUINESIA: por medio de la telequinesia, los lloigor pueden empujar a la gente y manipular objetos como la aguja de una brújula o el picaporte de una puerta. El (supuestamente inmaterial) lloigor debe hallarse presente y a pocos metros del lugar donde quiera que tenga lugar el efecto. Crear un efecto de telequinesia de FUE 1 en un lugar al aire libre por encima de la superficie le cuesta a la criatura 10 puntos de magia; crearlo en un lugar al aire libre ubicado bajo la superficie (como el fondo de un río o un cañón) le cuesta 6 puntos de magia; y si intenta crearlo en algún túnel o cueva, el coste es de 3 puntos de magia. Un grupo de estas criaturas puede combinar su telequinesia para conseguir efectos muy potentes.

ATAQUE DE VÓRTICE: el arma más terrible de los lloigor es una especie de implosión sónica, parecida a la resonancia de un trueno lejano, que destroza todo lo que hay a su alcance y deja la tierra resquebrajada y descolorida. Se necesitan al menos 100 puntos de magia para afectar con este poder una superficie de 10 m de diámetro, y toda cosa o criatura que

se encuentre dentro del círculo pierde 1D100 puntos de vida. Un investigador que esté atento puede advertir ciertos efectos que indican que el ataque está teniendo lugar, como unas líneas giratorias que aparecen en el aire o una vibración casi inaudible que penetra en su cuerpo.

MANIFESTACIONES EN FORMA DE REPTIL: un lloigor puede transformarse en una especie de monstruoso reptil desdibujado si gasta tantos puntos de magia como el TAM que tenga en esa forma. Después de crear ese cuerpo, puede mantenerlo de forma indefinida o disolverlo a voluntad, aunque muere de forma permanente si se le mata en forma de reptil. Varios de estos seres pueden combinar sus puntos de magia para permitir que uno de ellos cree su forma física con mayor rapidez. Al transformarse en reptil, estas criaturas conservan todos los poderes propios de su forma inmaterial, aunque no pueden atravesar las paredes ni tampoco son invisibles.

Un lloigor en forma de reptil tiene las características que se describen a continuación, pero cuando se encuentra en forma inmaterial e intangible, carece de las características, habilidades y demás que se hallan entre paréntesis y posee solamente INT, POD y DES.

LLOIGOR, maestros del tentáculo

Caract.	Tiradas	Media
(FUE)	3D6 + 30	40-41
(CON)	8D6	28
(TAM)	2D4 × 10	50
INT	4D6 + 6	20
POD	4D6	14
DES	3D6	10-11
Mov 7/3 atravesando piedra en forma inmaterial		(PV) 39

- (Bonificación media al daño): +5D6
- (Ataques): Garra 30%, daño 1D6 + bd

  Mordisco 50%, daño 2D6
- (Armadura): 8 puntos de piel de reptil y, además, en forma inmaterial son inmunes a todas las armas físicas, sean o no mágicas.
- Hechizos: todos los lloigor conocen al menos 1D4 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un lloigor en forma de reptil cuesta 0/1D8 puntos de Cordura, pero no hay pérdida alguna cuando están en forma invisible e inmaterial. El contacto mental cuesta 1/1D4 puntos de Cordura.

"Los invisibles llegados de las estrellas. Estos –dijo– eran, definitivamente, alienígenas en nuestro planeta, y el primero de entre ellos era aquel que llamaban Ghatanothoa, el Oscuro. En ocasiones tomaban formas corpóreas, como la de aquel monstruo de la tablilla –que era una representación de Ghatanothoa–, pero en estado natural existían como auténticos vórtices de poder."

—"*El regreso de los lloigor*", por **Colin Wilson**.



Mi-Go, los hongos de Yuggoth

Raza independiente menor

Los mi-go, una raza interestelar cuya colonia principal se encuentra situada en Yuggoth (Plutón), poseen también colonias mineras en las montañas de la Tierra, de las que extraen minerales raros. Estas criaturas, claramente relacionadas con los hongos y no pertenecientes al reino animal, se comunican entre sí cambiando el color de sus cabezas con forma de cerebro, aunque también pueden hablar lenguas humanas con voces parecidas a los zumbidos de los insectos. Adoran a Nyarlathotep y a Shub-Niggurath (y quizá también a otros dioses) y, para simplificar sus acciones, recurren a agentes humanos y, a veces, se relacionan con sectas. En uno de sus relatos, Lovecraft llegó a afirmar que los mi-go podrían ser el origen de los viejos cuentos del Himalaya acerca del "abominable hombre de las nieves".

Los hongos de Yuggoth, que no pueden ingerir comida terrestre y deben traer de otros mundos la que necesitan, son capaces de volar a través del vacío interestelar mediante sus grandes alas, pero maniobran torpemente con ellas en la atmósfera. Las placas fotográficas comunes no pueden reproducir la imagen de estas criaturas, que se disuelven a las pocas horas de su muerte, aunque un buen químico podría desarrollar una emulsión que funcionase en estos casos.

Los mi-go son capaces de llevar a cabo asombrosas operaciones quirúrgicas, entre las que se incluye la de extirpar un cerebro humano vivo y colocarlo en el interior de un cilindro. Tras la operación, pueden conectar al cilindro aparatos para que el cerebro hable, vea y escuche, lo que le permite relacionarse con su entorno. Gracias a este sistema, los mi-go pueden transportar junto a ellos a alguien incapaz de soportar el vacío y el frío del espacio.

En combate cuerpo a cuerpo, un hongo de Yuggoth puede atacar con ambas pinzas a la vez. Si alcanza a su oponente, el mi-go intenta mantener agarrada a la víctima (hace falta una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia" para liberarse) y volar hacia el cielo para soltarla desde una gran altura o llevarla tan alto que le estallen los pulmones.

Consultar también los capítulos "Tecnología alienígena" y "Grimorio de los Mitos", en las págs. 236 y 318, respectivamente, para ver notas adicionales y hechizos específicos de los mi-go.





"Eran unos seres rosados de 1,5 metros de largo; con cuerpos de crustáceo dotados de grandes aletas dorsales o alas membranosas y varios juegos de patas articuladas, y con una especie de elipsoide enrollada cubierta de multitud de pequeñas antenas en el lugar donde normalmente hubiera estado situada la cabeza. (...) Unas veces caminaban sobre todas sus patas y otras, solamente sobre el par de más atrás."

—"*El susurrador en la oscuridad*", por **H. P. Lovecraft**.

MI-GO, los hongos de Yuggoth

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D6 + 6	13
POD	2D6 + 6	13
DES	4D6	14
Mov 7/9 volando		PV 10-11

- Bonificación media al daño: nula
- Ataques: Pinzas 30%, daño 1D6 + presa
- Armadura: ninguna, pero su cuerpo extraterrestre hace que todas las armas capaces de empalar les causen el menor daño posible.
- Hechizos: cada uno tiene unas probabilidades iguales a su INT × 2 de conocer 1D3 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un hongo de Yuggoth (o de cualquier otro sitio), cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Perros de Tíndalos

Raza independiente mayor

Los perros de Tíndalos habitan en el pasado remoto de la Tierra, cuando la vida normal no había avanzado más allá de los animales unicelulares, y moran en los ángulos del tiempo, mientras que otros seres (entre los que se encuentran el ser humano y el resto de la vida normal) descienden de las curvas; un concepto difícil de imaginar que, al parecer, solo se les aplica a ellos. Estos seres, que son inmortales, codician algo que poseen la humanidad y el resto de la vida normal, y pueden perseguir a sus víctimas a través del tiempo y el espacio para obtenerlo.

Los perros de Tíndalos, cuyo aspecto se desconoce, ya que quienes se encuentran con ellos no suelen sobrevivir, apenas se parecen a sabuesos, pero el nombre que se les da en el relato resulta tan sugerente que es el que siempre se emplea para describirlos.

Dada su relación con los ángulos del tiempo, pueden materializarse en cualquier rincón cuyas paredes formen un ángulo de hasta 120°, y las habitaciones de la mayoría de las viviendas humanas tienen rincones con ángulos de 90°. Cuando uno de ellos se manifiesta, lo primero que aparece es una especie de humo que brota del rincón del que, a continuación, emergen la cabeza y el cuerpo de la criatura.

Cuando un perro de Tíndalos reconoce a un ser humano, lo persigue sin descanso hasta que logra alcanzarlo. Para averiguar el tiempo que transcurre hasta que la criatura llega a su presa, hay que determinar el número de años que hay entre el presente y el momento del pasado en que el perro la descubriera y, a continuación, dividir ese número entre 100.000.000 para obtener los días que dura el viaje temporal. La criatura suele abandonar si la víctima la ahuyenta (cosa que, por desgracia, resulta bastante difícil) pero también ataca a quien acuda en su ayuda.

ATAQUES: un perro de Tíndalos puede hacer uso de una zarpa o de su lengua para atacar, pero no de las dos en un mismo asalto. Normalmente, ataca con una de sus garras, pero también se puede lanzar 1D6 para determinar al azar cuál es el tipo de ataque que escoge: con un resultado de 1-4 usa una zarpa y con uno de 5-6, ataca con la lengua.

Estas criaturas están recubiertas por una especie de pus azulado y, cuando una zarpa alcanza a una víctima, una gota de esta sustancia mucosa impregna la herida. Esta especie de pus está vivo y activo, y causa daño a la víctima como si hubiera ingerido un veneno de POT 2D6. Además, la víctima sufre 2D6 de daño cada asalto que su cuerpo permanezca en contacto con la sustancia, que puede quitarse con un trapo o toalla si se tiene éxito en una tirada de DES × 5. El pus también puede enjuagarse con agua u otro agente limpiador, pero, aunque el fuego puede matarlo, también causa 1D6 puntos de daño a la víctima como consecuencia de las quemaduras.

Un ataque con éxito con la lengua penetra a través de la piel de la víctima y forma un agujero que no sangra ni duele. Sin embargo, aunque la víctima no sufre ningún daño físico a pesar de su peculiar herida, pierde 1D3 puntos de POD de forma permanente.

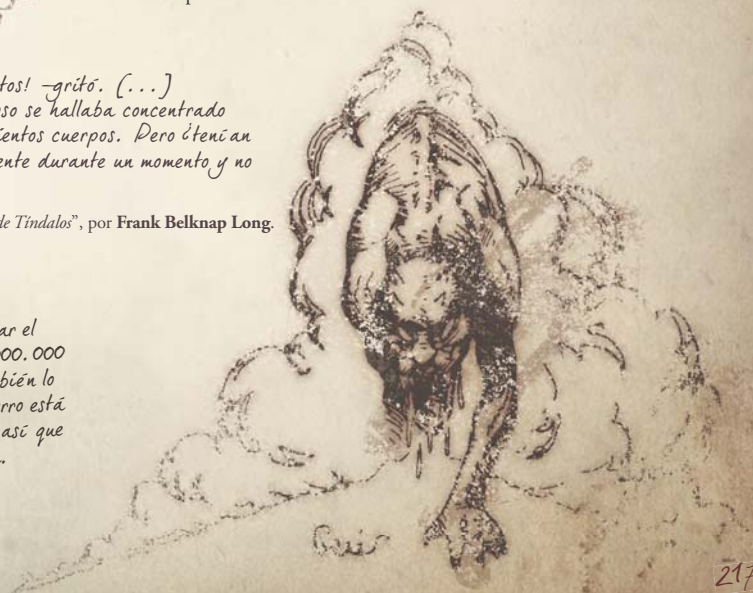
PERROS DE TÍNDALOS, carroñeros del tiempo

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 6	16-17
CON	3D6 + 20	30-31
TAM	3D6 + 6	16-17
INT	5D6	17-18
POD	7D6	24-25
DES	3D6	10-11
Mov 6/40 volando		PV 23-24

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Zarpa 90%, daño 1D6 + bd + pus
  Lengua 90%, daño pérdida de 1D3 puntos de POD
- Armadura: 2 puntos de piel. Además, regeneran 4 puntos de vida por asalto a no ser que hayan muerto. Las armas mundanas no tienen efecto alguno sobre un perro de Tíndalos, aunque las armas encantadas y los hechizos les causan el daño completo.
- Hechizos: cada uno conoce al menos 1D8 hechizos a elegir por el guardián.
- Pérdida de Cordura: ver a un perro de Tíndalos cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

"¡Son flacos y sedientos! –gritó. (...) Todo el mal del universo se hallaba concentrado en sus flacos y hambrientos cuerpos. Pero ¿tenían cuerpos? Los vi solamente durante un momento y no puedo asegurarlo."

—"*Los perros de Tíndalos*", por **Frank Belknap Long**.



Ejemplo:

Harvey Walters ha encontrado una misteriosa gema que le permite observar el pasado remoto tras una breve meditación, así que decide observar 3.000.000.000 años en el pasado y logra contemplar a un perro de Tíndalos... ¡que también lo ha visto a él! Harvey se desmaya y rompe la conexión mágica, ¡pero el perro está sediento de sangre! El viaje temporal de la criatura durará unos 30 días, así que Harvey dispone de un mes para prepararse ante la visita no deseada.

Pólipos Volantes

Raza independiente mayor

Los miembros de esta especie sin nombre vinieron del espacio en busca de conquista hace setecientos cincuenta millones de años, construyeron ciudades de basalto con altas torres sin ventanas y también vivieron en otros tres planetas de nuestro sistema solar. En la Tierra, la gran raza de Yith los combatió y, finalmente, logró encerrarlos en las profundidades, pero cerca del final del Cretáceo (hace unos 50 millones de años) se alzaron desde sus prisiones subterráneas y exterminaron a sus carceleros.

Los pólipos volantes permanecen en el interior de sus cuevas, situación con la que no parecen descontentos, y aniquilan a los pocos seres que tienen la mala suerte de cruzarse con ellos. Las entradas a los lugares que habitan se encuentran, en su mayor parte, en el interior de antiguas ruinas con unos grandes pozos sellados con piedra. Estas criaturas, que viven aún en el interior de esos pozos, son unos feroces luchadores alienígenas que tienen el poder de controlar fuertes vientos y disponen de una desconcertante variedad de ataques.

Cada una de sus habilidades eólicas les cuesta 1 punto de magia por asalto de uso.

CHORRO DE VIENTO: el chorro de viento tiene un alcance básico de 20 m y causa efecto en un volumen cilíndrico, de 10 m de diámetro, que emana del pólipo en dirección frontal y causa un daño igual a la bonificación al daño de la criatura. Este chorro cilíndrico puede llegar más allá de 20 m, pero pierde 1D6 de su potencia por cada incremento de 20 m (es decir, que un objetivo a 39 m de la criatura pierde 4D6 puntos de vida y otro que se encuentre a 41 pierde 3D6). El chorro arranca (literalmente) la carne de los huesos de las víctimas, causándoles deshidratación y abrasión en la piel y, además, las empuja hacia atrás tantos metros como los puntos de vida que hayan perdido.

ATAQUE DE CAPTURA: este ataque, el más misterioso de todos y que se emplea para capturar a las presas, tiene un alcance de un kilómetro y puede "soplar" torciendo esquinas y ascendiendo por pasillos tortuosos sin ver disminuida su potencia. Aunque emana del pólipo, este viento tiene un peculiar efecto de succión en la víctima, que ve frenado su avance y debe enfrentar cada asalto su FUE contra la mitad del POD del pólipo. Si el atacante vence en la tirada, la víctima no puede avanzar durante ese asalto, pero, si vence la víctima, entonces puede continuar con normalidad. En distancias inferiores a los 200 m, la víctima debe resistir contra el valor completo de POD del atacante. El pólipo puede moverse a la velocidad normal mientras hace uso de este poder, así que sería capaz de perseguir a una presa interesante a la vez que la frena.

Esta técnica puede emplearse sobre varios objetivos que no disten más de 30 m entre sí, pero cada una de las víctimas recibe una bonificación del 5% a sus probabilidades de resistirse a este ataque por cada una de las otras víctimas que se estén resistiendo al mismo. No obstante, el pólipo puede escoger no afectar a algunos posibles objetivos para que el ataque tenga un efecto más fuerte sobre otros.

HURACÁN: varios pólipos pueden unir fuerzas para generar vientos huracanados con una velocidad de 800 m/h por cada punto de POD que tengan los participantes. Este huracán tiene un efecto local y pierde 8 km/h de fuerza por cada 200 m que avance, así que un grupo de pólipos volantes solo puede abarcar un área de unos cuantos km^2. El daño causado a las víctimas cada asalto se calcula en base a tiradas de POD, que empiezan con un multiplicador × 5 que disminuye en un punto (× 4, × 3, etc.) por cada 25 km/h en que el huracán supere los 100 km/h. Cada fallo en una de estas tiradas hace que la víctima sufra 1D4 puntos de daño. Esto quiere decir que, si la velocidad del huracán es de 123 km/h, la víctima tira POD × 5 una vez por asalto y sufre 1D4 puntos de daño por cada fallo. Si la velocidad fuese de 157 km/h, el daño causado por cada fallo seguiría siendo 1D4, pero la tirada sería de POD × 3 en lugar de POD × 5.

TENTÁCULO: los cuerpos de los pólipos forman y deshacen tentáculos continuamente, así que cada asalto hay que lanzar 2D6 para determinar con cuántos pueden atacar. El daño causado por un tentáculo es siempre 1D10, ya que, debido a la naturaleza parcialmente inmaterial de estas entidades, alcanza directamente el cuerpo de la víctima sin que se aplique ninguna armadura corporal. Las heridas infligidas por estos ataques parecen abrasiones causadas por el viento o la desecación de la epidermis.



"Una raza horrible y antigua de seres parecidos en parte a los pólipos, y por completo alienígenas (...) Eran materiales solo en parte y tenían el poder del movimiento aéreo, a pesar de la ausencia de alas (...) Evidencias de una plasticidad monstruosa y de lapsos temporales de visibilidad (...) También parecía asociarse a ellos ciertos silbidos singulares, así como unas huellas colosales formadas por cinco marcas de dedos."

—"*En la noche de los tiempos*", por **H. P. Lovecraft**.

INVISIBILIDAD: un pólipo volante puede volverse invisible gastando un punto de magia por asalto, aunque es posible localizarlo por aproximación debido al silbido repugnante que lo acompaña en todo momento. Todo aquel que intente golpear a un pólipo invisible debe realizar primero una tirada de Escuchar para poder localizarlo y, si tiene éxito, restar 50 percentiles de sus probabilidades de alcanzar a la criatura. Así, un francotirador con un 90% en Fusil tendría un 40% de acertar con un disparo a un pólipo invisible al que primero hubiera localizado.

Además, aunque no gaste puntos de magia para hacerse invisible por completo, un pólipo siempre está oscilando entre la visibilidad y la invisibilidad, de modo que cualquier ataque contra él ve reducida sus probabilidades en tantos percentiles como el POD de la criatura. Cuando un pólipo está invisible, no ataca con sus tentáculos, pero sí puede hacer uso de alguna de sus habilidades eólicas o realizar hechizos.

PÓLIPOS VOLANTES, terrores de las profundidades

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 36	50
CON	2D6 + 18	25
TAM	4D6 + 36	50
INT	4D6	14
POD	3D6 + 6	16-17
DES	2D6 + 6	13
Mov 8/12 volando		PV 38

- Bonificación media al daño: +5D6, pero se usa solo para el chorro de viento
- Ataques: Tentáculo 85%, daño 1D10

  Chorro de viento 70%, daño = bd reducido en 1D6 por cada 20 m
- Armadura: 4 puntos e invisibilidad. Los ultraterrenos pólipos volantes sufren solo el daño mínimo de cualquier arma física, de modo que un fusil que inflija 2D6 + 3 puntos de daño les causaría de forma automática 5 puntos (sin realizar tirada alguna) y, además, estos quedarían reducidos a 1 debido a su armadura. Si el disparo hubiera empalado, el daño causado a la criatura sería el doble del mínimo posible del arma, reducido en 4 puntos; es decir, 6 en total. Sin embargo, las armas encantadas les hacen el daño completo, al igual que las fuerzas como el calor o la electricidad.
- Hechizos: Se lanza 1D20, si el resultado es superior a la INT del pólipo, este no conoce ningún hechizo, y si es inferior, conoce tantos como el resultado de la tirada. El bondadoso guardián debe escoger los que le parezcan apropiados.
- Pérdida de Cordura: ver a un pólipo volante cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.



Profundos

Raza servidora menor

Los profundos son una raza anfibia que sirve principalmente al Gran Cthulhu y a los seres conocidos como Padre Dagón y Madre Hidra. Atrapados en las intemporales profundidades del mar, sus extrañas y arrogantes vidas son fríamente hermosas, increíblemente crueles e inmortales de hecho. A estos seres, que se reúnen para aparearse o para adorar al Gran Cthulhu, no les agrada tocar o que los toquen como les gusta a los humanos. Son una raza marina desconocida en agua dulce, y probablemente dispongan de muchas ciudades sumergidas bajo las olas por todo el planeta, como la que se halla en la costa de Massachusetts, cerca de Innsmouth.

Algunos profundos interactúan con los seres humanos, al parecer, movidos por un monstruoso apetito carnal que los empuja a aparearse con ellos para engendrar nuevos híbridos de las dos especies. Sin embargo, poco se sabe del ciclo reproductor de estas criaturas. Es posible que los profundos sean adorados por los humanos con los que se entremezclan con regularidad, pues se trata de criaturas inmortales (a no ser que se les mate de forma violenta) y, por tanto, también lo son sus descendientes híbridos, que suelen habitar en remotos pueblos costeros.

Estos híbridos comienzan su existencia como niños de aspecto humano que se van afeando poco a poco. Sin embargo, llegado cierto punto y tras un periodo de varios meses, sufren una monstruosa transformación y se convierten en profundos. Esta transición tiene lugar a la edad de 1D20 + 20 años, pero algunos individuos podrían sufrirla antes o después, o incluso solo de forma parcial.



PROFUNDOS, humanoides branquíferos

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAM	3D6 + 6	16-17
INT	2D6 + 6	13
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov 8/10 Nadando		PV 13-14

- Bonificación media al daño: +1D4
- Ataques: Garra 25%, daño 1D6 + bd
  Lanza de caza* 25%, daño 1D6 + bd
  *Arma capaz de empalar.
- Armadura: 1 punto de piel y escamas.
- Hechizos: a discreción del guardián, los profundos con POD 14 o más conocen al menos 1D4 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un profundo cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

"Creo que el color que predominaba en ellos era el gris verdoso, aunque sus panzas eran blancas. La mayor parte de su cuerpo tenía un aspecto brillante y resbaladizo, pero sus espinazos eran escamosos. Su figura era vagamente antropoide, mientras que sus cabezas eran como las de los peces, con unos ojos sorprendentemente saltones que jamás parpadeaban. En los lados de su cuello había unas branquias palpitantes, y sus largas manos estaban palmeadas. Caminaban a saltos de forma irregular, a veces con sus patas posteriores, y a veces a cuatro patas [...] su croar, su aullante voz [...] tenía todos los siniestros tonos expresivos de los que carecían sus rostros."

—"*La sombra sobre Innsmouth*", por **H. P. Lovecraft**.

Retoños Oscuros de Shub-Niggurath

Raza servidora mayor

Estas criaturas son enormes masas retorcidas, formadas a partir de tentáculos negros y viscosos, que tienen repartidas por su superficie unas grandes bocas arrugadas de las que supura un líquido verdoso y cuya parte inferior termina en pezuñas negras con las que pueden caminar. Los retoños oscuros, que se asemejan a grandes rasgos a la silueta de un árbol (siendo sus patas los troncos y sus viscosos cuerpos, el ramaje), apestan como una tumba abierta y pueden medir entre 3,60 y 6 m de alto.

Estas criaturas, los "retoños" a los que se hace referencia en el título de Shub-Niggurath "la cabra negra de los bosques con un millar de retoños", están estrechamente relacionadas con ella y solo se las puede encontrar en los lugares de culto de esa diosa. De hecho, los retoños oscuros actúan como sustitutos de Shub-Niggurath a la hora de aceptar sacrificios, recibir la adoración de los sectarios y propagar la fe de su madre por todo el mundo. Por suerte, encontrarse con ellos no es muy habitual.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: los retoños oscuros tienen en su masa de tentáculos cuatro de ellos un tanto más gruesos y sinuosos, y pueden usarlos para atacar hasta a cuatro oponentes distintos en un mismo asalto, ya sea para hacerles daño o para agarrarlos y capturarlos. Las víctimas atrapadas son atraídas hacia una de las bocas, que les absorbe 1D3 puntos de FUE por asalto (imposibles de recuperar), y solo pueden retorcerse y gritar inútilmente mientras las están drenando. Los retoños oscuros también pueden pisotear con sus enormes pezuñas, cosa que suelen hacer mientras gritan y braman.

Semillas estelares de Cthulhu

Raza servidora mayor

Estos gigantescos seres, que parecen versiones más pequeñas del propio Cthulhu y se asemejan a los octópodos, son los habitantes de R'lyeh, pero no todos quedaron atrapados cuando esta se hundió. Hay algunos que aún viven en fosas insondables bajo las aguas del océano, atendidos por los profundos, y otros seres parecidos a ellos moran en distintos lugares de estrellas lejanas, como los que, según se dice, infestan las aguas del Lago de Hali, en un planeta cercano a la estrella Aldebarán, en la constelación de Tauro.

En un asalto de combate, una semilla estelar puede atacar con 1D4 de sus tentáculos o con una garra. El daño causado por cada tentáculo equivale a la mitad de la bonificación al daño de la criatura, mientras que el de la garra equivale a la bonificación completa.

SEMILLAS ESTELARES de Cthulhu, sátrapas del durmiente

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6 × 10	70
CON	3D6 × 5	52-53
TAM	3D6 × 10	105
INT	6D6	21
POD	6D6	21
DES	3D6	10-11
Mov 20/20 volando		PV 79

"Todos ellos yacen en moradas de piedra en la gran ciudad de R'lyeh, protegidos por los hechizos del omnipotente Cthulhu en espera del día de la gloriosa resurrección en que las estrellas y la Tierra les sean de nuevo favorables."

—"*La llamada de Cthulhu*", por **H. P. Lovecraft**.



- Bonificación media al daño: +11D6
- Ataques: Tentáculos 80%, daño = 1/2 bd
  Garra 80%, daño = bd
- Armadura: 10 puntos de piel y grasa; además, regeneran 3 puntos de vida por asalto (a no ser que hayan muerto).
- Hechizos: todos conocen al menos 3D6 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a una semilla estelar cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



RETOÑOS OSCUROS de Shub-Niggurath

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 30	44
CON	3D6 + 6	16-17
TAM	4D6 + 30	44
INT	4D6	14
POD	5D6	17-18
DES	3D6 + 6	16-17
Mov 8		PV 30-31

- Bonificación media al daño: +4D6
- Ataques: Tentáculo 80%, daño bd + drenaje de FUE
  Pisoteo 40%, daño 2D6 + bd
- Armadura: los retoños oscuros no están formados por materia terrenal, de modo que cualquier ataque con éxito de un arma de fuego les causa solamente 1 punto de daño con un resultado normal o 2 con un empalamiento. Las escopetas son la única excepción, y les hacen el mínimo daño posible (aunque esto solamente afecta a la munición de perdigones y no a la de postas, a las que se aplican las mismas reglas que al resto de las armas). Las armas de cuerpo a cuerpo les infligen el daño normal, pero los ataques basados en el calor, los explosivos, la corrosión, la electricidad o el envenenamiento no causan efecto alguno en ellos.
- Hechizos: cada retoño oscuro conoce un número de hechizos apropiados igual a la mitad de su valor en INT (redondeando las fracciones hacia arriba).
- Habilidades: Discreción 60%, Ocultarse en los bosques 80%.
- Pérdida de Cordura: ver a un retoño oscuro cuesta 1D3/1D10 puntos de Cordura.

"En mitad de la carretera había algo negro, algo que no era un árbol. Algo grande, y negro, y viscoso, allí en cuclillas sin más, esperando, con sus brazos viscosos retorciéndose y alargándose (...) Eso subió arrastrándose por la ladera (...) y era aquel ser negro de mis sueños ese negro, viscoso y gelatinoso ser arbóreo surgido de los bosques. Aquello subió arrastrándose y fluyendo sobre sus pezuñas y sus bocas y sus brazos serpentinos."

—"*Cuaderno hallado en una casa deshabitada*", por **Robert Bloch**.

Semillas informes de Tsathoggua

Raza servidora menor

Estos seres negros y proteicos pueden cambiar de forma en un instante (desde bultos con aspecto de batracio hasta criaturas alargadas con cientos de patas rudimentarias), además de rezumar a través de grietas pequeñas y alargar sus apéndices a voluntad. Están estrechamente relacionados con Tsathoggua y, a menudo, se les puede encontrar en sus templos o en cavernas oscuras.

Debido a su extrema fluidez y las incontables formas diferentes que pueden adquirir, todos ellos disponen de, al menos, cuatro modalidades de ataque entre las que escoger en cada asalto de combate, si bien no pueden usar dos en el mismo. Solamente una de estas modalidades, la del mordisco, requiere una explicación.

MORDISCO: la criatura traga entera a la víctima que, cada asalto a partir del siguiente, sufre daño por constricción. El daño empieza siendo de 1 punto, pero aumenta en 1 punto adicional en cada asalto subsiguiente (sería 2 en el segundo, 3 en el tercero y así, sucesivamente). Una víctima tragada no puede llevar a cabo ninguna acción, aunque sus amigos pueden intentar matar a la criatura para liberarla. La semilla informe puede realizar un ataque de mordisco por asalto y, por lo tanto, seguir tragando presas hasta haber acumulado en su interior tantos puntos de TAM como los suyos propios. Mientras digiere a una víctima, la semilla puede continuar luchando, pero es incapaz de moverse sin regurgitar antes lo que se haya tragado.



"Los hombres de K'n-Yan encontraron seres vivos cuando descendieron hasta el gran abismo oscuro de N'Kai con sus grandes reflectores atómicos; unos seres vivos que rezumaban a lo largo de canales de piedra y que adoraban imágenes de ónice y basalto de Tsathoggua. Pero estos seres no eran batracios como el propio Tsathoggua, sino algo mucho peor. Eran grumos de limo negro que adquirían formas temporalmente para diversos propósitos. Los exploradores de K'n-Yan no se detuvieron a llevar a cabo observaciones detalladas, y aquellos que escaparon con vida sellaron el pasaje tras de sí."

—"*El túmulo*", por **H. P. Lovecraft** y **Zealia Bishop**.

SEMILLAS INFORMES de Tsathoggua

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D6 + 6 a 6D6 + 6	9-27
CON	3D6	10-11
TAM	1D6 + 12 a 6D6 + 12	15-33
INT	2D6 + 6	13
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 12	19
Mov 12		PV 13-22

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Látigo* 90%, daño 1D6

  Tentáculo** 60%, daño = bd

  Porra*** 20%, daño especial

  Mordisco 30%, daño especial

  *Puede utilizarse para hacer una presa en lugar de causar daño; su alcance es siempre el TAM del monstruo en metros.

  **Puede golpear a 1D3 oponentes en un mismo asalto y utilizarse para hacer una presa en lugar de causar daño; el alcance es siempre el TAM del monstruo en metros.

  ***Las probabilidades de golpear son siempre del 20%; el daño es igual a 2D6 o la bonificación al daño de la criatura (lo que resulte más alto).
- Armadura: son inmunes a todas las armas físicas e incluso a las encantadas, ya que las heridas se les cierran instantáneamente. Sin embargo, los hechizos sí pueden afectarlas, al igual que el fuego, los productos químicos y otras fuerzas.
- Hechizos: una semilla informe conoce un hechizo si se obtiene en 1D100 un resultado igual o inferior a su INT + POD. Son pocos los seres de este tipo que conocen muchos hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a una semilla informe cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.

Seres de Xiclotl

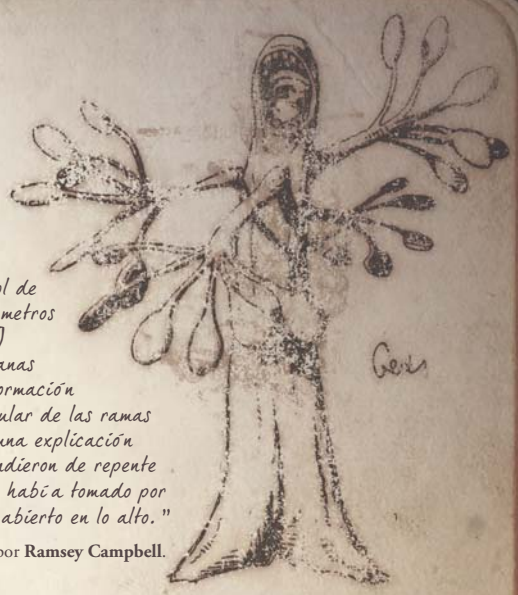
Raza independiente menor

Estos alienígenas carnívoros, que proceden del planeta Xiclotl, fueron esclavizados por los insectos de Shaggai para emplearlos como mano de obra debido a su gran fuerza y débil intelecto. En su mundo natal, los xiclotlanos adoran a una legendaria especie de seres botánicos y, cada cierto tiempo, alguno de ellos se ofrece como sacrificio a esas plantas.

ATAQUES: en combate, los xiclotlanos pueden usar de forma simultánea sus seis tentáculos, cada uno de los cuales causa un daño equivalente a la mitad de la bonificación al daño de la criatura.

Toda víctima agarrada debe tener éxito en una tirada de FUE contra la FUE del monstruo en la "Tabla de resistencia" o, de lo contrario, es arrojada a su boca en el siguiente asalto. Los xiclotlanos pueden tragarse a una víctima por asalto, pero no pueden engullir nada que supere una tercera parte de su TAM, por lo que suelen despedazar a las presas que son demasiado grandes. Los desafortunados a los que se tragan enteros pierden cada asalto tantos puntos de vida como el equivalente a la bonificación al daño de la criatura.

Un xiclotlano no puede seguir tragando presas cuando ya ha engullido un total de puntos de TAM igual a su propio valor en esa característica, aunque sí puede seguir luchando.



"Creo que estuve a punto de estrellarme contra un árbol de color gris metalizado (...) tenía alrededor de 9,80 metros de altura y unas ramas cilíndricas muy gruesas (...) los cilindros se dividían además en seis extensiones planas y circulares. Aquello podría haber sido una mera deformación natural, lo que explicaría la extraña disposición circular de las ramas en torno al eje del tronco; pero no pude imaginar ninguna explicación natural cuando las ramas que tenía más cerca se extendieron de repente en mi dirección, y en el extremo de lo que inicialmente había tomado por un tronco surgió un óvalo sin rasgos (...) un orificio abierto en lo alto."

—"*Los insectos de Shaggai*", por **Ramsey Campbell**.

SERES DE XICLOTL, xiclotlanos

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6 + 30	51
CON	3D6 + 24	34-35
TAM	4D6 + 30	44
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	4D6	14
Mov 8		PV 39-40

- Bonificación media al daño: +5D6
- Ataques: Tentáculo 50%, daño agarrar + 1/2 bd
  Tragar presa entera, daño 5D6 por asalto a partir del asalto siguiente
- Armadura: 8 puntos de piel.
- Habilidades: Discreción 60%, Ocultarse 60%, Percibir a alguien oculto 50%.
- Hechizos: normalmente, ninguno.
- Pérdida de Cordura: ver a un xiclotlano cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Seres rata

Raza servidora menor

Las cabezas de estas criaturas, que se parecen a las de las ratas y son fáciles de confundir con ellas desde cierta distancia, son en realidad horribles caricaturas de una cabeza humana, con colmillos fuertes y afilados. Estos seres antinaturales se crean mediante magia maléfica para transformar a los sectarios fallecidos y hacer que sigan sirviendo a sus amos, pero, aunque nunca mueren de forma natural, resultan muy poco frecuentes en la actualidad. Es posible que Brown Jenkin, el familiar de la bruja Keziah Mason, fuera una de estas criaturas. Cuando atacan, suelen trepar por las piernas o la ropa de su oponente o dejarse caer sobre él desde el techo. Si el ataque tiene éxito, se quedan agarradas a la víctima y continúan mordiéndola; es posible arrancarlas por la fuerza, pero eso hace que la víctima pierda 1D3 puntos de vida.

"Los huesos de las pequeñas patas, según se rumorea, implican características prensiles más propias de los símios que de las ratas, mientras que el pequeño cráneo con amarillentos colmillos de aspecto feroz resulta de lo más anómalo, ya que desde cierto ángulo parecía una monstruosa y degradada parodia en miniatura de un cráneo humano."

—"*Los sueños de la casa de la bruja*", por **H. P. Lovecraft**.



SERES RATA, espías escurridizos, malévolos y burlones

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D3	2
CON	2D6	7
TAM	1	1
INT	3D6	10-11
POD	2D6	7
DES	4D6 + 4	20
Mov 9		PV 4

- Bonificación media al daño: –1D6
- Ataques: Mordisco 35%, daño 1D3
- Armadura: ninguna, pero hay que restar 40 percentiles a las probabilidades de alcanzarlos con cualquier ataque cuando están en movimiento y 20 percentiles si están aferrados a una víctima.
- Hechizos: los que tengan INT 14 o más conocen 1D3 hechizos a elección del guardián; además, estas criaturas recuerdan todos los hechizos que conocieran en vida.
- Habilidades: Discreción 65%, Esquivar 95%, Ocultarse 80%.
- Pérdida de Cordura: ver a un ser rata cuesta 0/1D6 puntos de Cordura o 1/1D8 si la persona que observa a la criatura llegó a conocerla en vida.

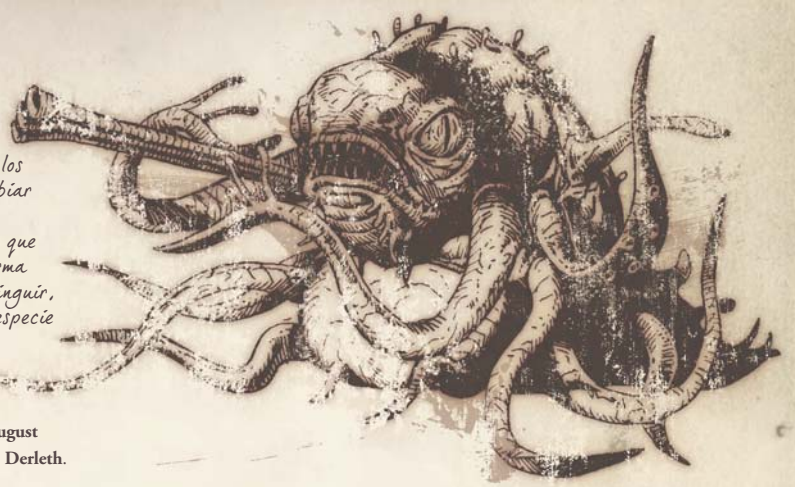
Servidores de los Otros Dioses

Raza servidora mayor

Estas criaturas amorfas, que avanzan rodando y deslizándose, guardan parecido con las ranas, pero también con los pulpos y los calamares, y sus formas, siempre cambiantes, resultan difíciles de describir.

Los servidores acompañan a sus amos siempre que estos lo requieren, aunque se les puede encontrar con mayor facilidad en la corte de Azathoth, ya que tocan las flautas demoniacas a cuyo son danzan los otros dioses en el centro del universo. En ocasiones, estas criaturas tocan también para grupos de sectarios por distintos motivos: a modo de canto fúnebre, para ayudar a llamar a un dios, etc.

El dios o la criatura convocados por el servidor llegan 1D3 + 1 asaltos después de que este los haya anunciado; las criaturas se marchan cuando el servidor las despide o 2D6 asaltos después de que este haya muerto, pero, si se trata de un dios, puede quedarse cuanto desee. Convocar de este modo a una criatura le cuesta al servidor 1 punto de magia y otro más por cada 5 asaltos que la criatura se quede.



"Criaturas semejantes a los sapos que parecían cambiar su forma y apariencia constantemente, y de los que emanaba, de alguna forma que soy incapaz de distinguir, un horrible ulular, una especie de sonido de flauta."

—"*El que acecha en el umbral*", por **H. P. Lovecraft** y **August Derleth**.

SERVIDOR de los otros dioses

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6	14
CON	3D6 + 6	16-17
TAM	4D6 + 6	20
INT	5D6	17-18
POD	2D6 + 12	19
DES	3D6 + 6	16-17
Mov 7		PV 18-19

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Tentáculo* 45%, daño bd × 2**

  *La criatura puede atacar cada asalto con 2D6 tentáculos.

  **Mínimo de 1D6 (aunque la bd sea nula o negativa).
- Armadura: ninguna, aunque las armas físicas no pueden causarles daño; los hechizos y las armas mágicas sí les hacen el daño normal, pero regeneran 3 puntos de vida por asalto hasta que mueren.
- Hechizos: cada servidor conoce al menos 1D10 hechizos, de los cuales 1D10 (o el máximo que conozcan, si es inferior) son de Convocación/Atadura o Llamada.
- Pérdida de Cordura: ver a un servidor cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.



Shantaks

Raza servidora menor

Los shantaks hacen sus nidos en cavernas y suelen tener las alas incrustadas de escarcha y salitre. A menudo, se les describe como malolientes y aborrecibles, y varios adoradores de los dioses exteriores los utilizan como monturas. Estos seres, que sienten un miedo terrible hacia los ángeles descarnados de la noche y suelen apartarse de ellos, pueden volar a través del espacio y se sabe que, en ocasiones, han llevado a viajeros incautos directamente hasta el Trono de Azathoth.

SHANTAKS, monturas elefantinas

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 20	34
CON	2D6 + 6	13
TAM	4D6 + 36	50
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 3	10
Mov 6/30 volando		PV 32

- Bonificación media al daño: +4D6
- Ataques: Mordisco 55%, daño 2D6 + 2
- Armadura: 9 puntos de piel.
- Hechizos: ninguno.
- Pérdida de Cordura: ver a un shantak cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

"No eran ningún tipo de ave o murciélago conocido en la Tierra [...] ya que eran tan grandes como elefantes y tenían cabezas parecidas a las de los caballos [...] El pájaro shantak tiene escamas en lugar de plumas, unas escamas que resultan muy resbaladizas."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.

Shoggoths

Raza servidora menor

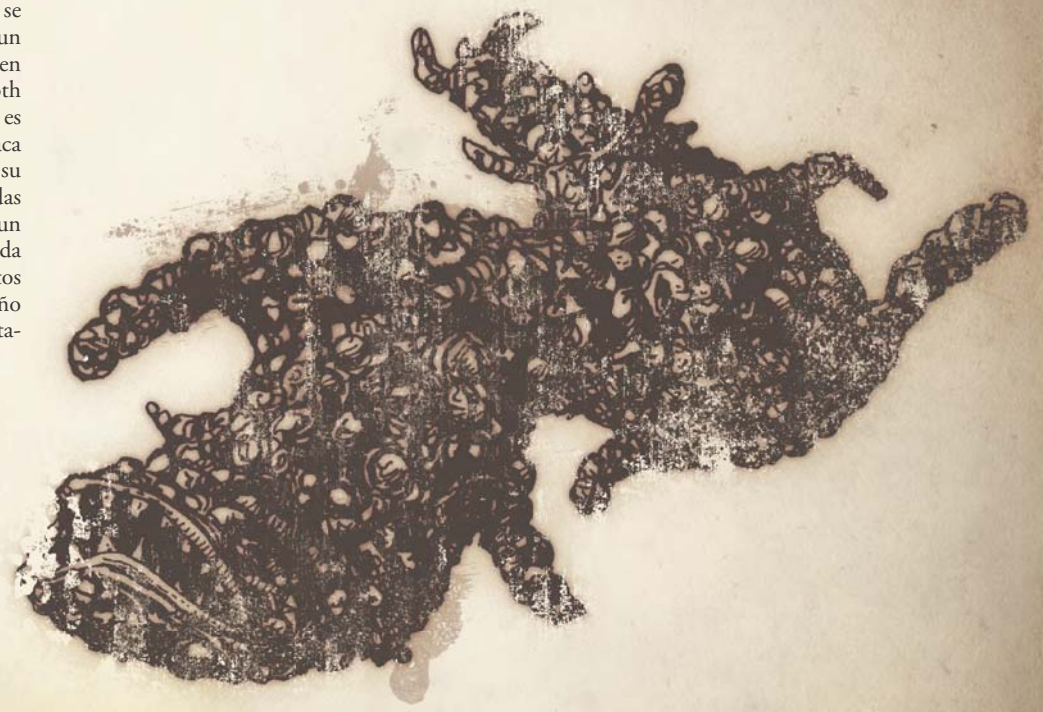
Los shoggoths son unos de los monstruos más horribles descritos por Lovecraft, y el propio Abd al-Azrad afirmó desesperadamente que no quedaba ninguno en la Tierra, salvo en sueños demenciales. A menudo se encuentra a estas criaturas anfibias al servicio de los profundos y otras razas. Sin embargo, son unos sirvientes malhumorados (incluso en el mejor de los casos), que siempre se vuelven más y más inteligentes, más y más rebeldes, y tienden a imitar más a sus amos; de hecho, en una de sus rebeliones lucharon contra sus propios creadores, los antiguos. Los shoggoths se comunican del modo que deseen sus amos y pueden formar órganos especiales con ese fin.

Cuando se encuentra flotando en un medio líquido, un shoggoth es, aproximadamente, una esfera de unos 4,5 m de diámetro, y en combate puede cubrir un área de 4,2 m^2. Todo el que se encuentre en el interior de esa área recibe un ataque por separado y necesita tener éxito en una tirada de FUE contra la FUE del shoggoth en la "Tabla de resistencia" o, de lo contrario, es absorbido por la criatura. Si el shoggoth ataca a más de una víctima a la vez, debe dividir su FUE entre todas ellas. Las que sean absorbidas solo pueden actuar si obtienen en 1D100 un resultado igual o inferior a su FUE × 1 y, cada asalto que están inmovilizadas, pierden tantos puntos de vida como la bonificación al daño de la criatura a causa de las fracturas, el aplastamiento y la succión.

SHOGGOTHS, fétidas iridiscencias

Caract.	Tiradas	Media
FUE	18D6	63
CON	12D6	42
TAM	24D6	84
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	1D6	3-4
Mov 10 rodando		PV 63

- Bonificación media al daño: +8D6
- Ataques: Aplastamiento 70%, daño = bd
- Armadura: ninguna, pero los ataques de fuego y electricidad les causan solo la mitad de daño; las armas físicas, como las de fuego, les causan solo 1 punto de daño por cada impacto que les alcance, aunque empale; y, además, regeneran 2 puntos de vida por asalto.
- Hechizos: normalmente, ninguno.
- Pérdida de Cordura: ver a un shoggoth cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



"La pesadilla, una columna plástica de negra y fétida iridiscencia que rezumó firmemente hacia adelante [...] Una deforme congestión de burbujas protoplásmicas, vagamente luminosas, y con miríadas de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que llenaba el túnel, y avanzaba hacia nosotros aplastando a los frenéticos pingüinos y deslizándose sobre el reluciente suelo que aquel ser y los suyos habían mantenido tan maléficamente libre de toda suciedad. Aún nos llegó aquel extraño grito burlón: ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!"

—"*En las montañas de la locura*", por **H. P. Lovecraft**.

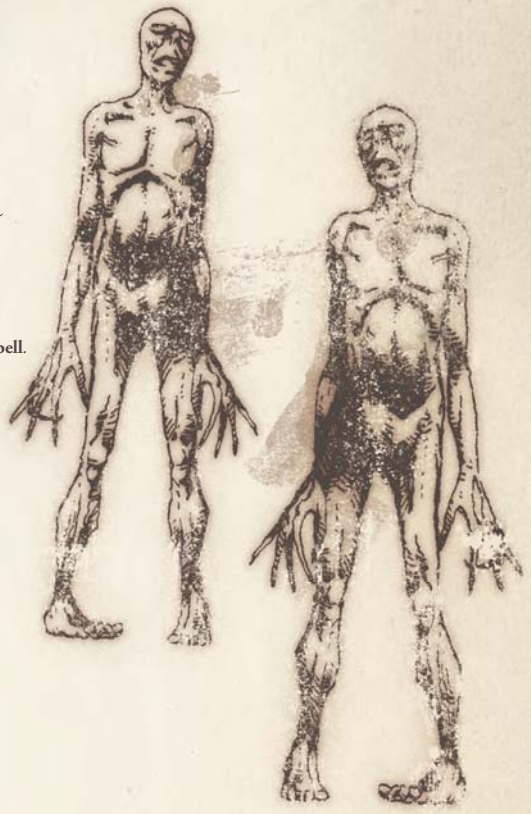
Sirvientes de Glaaki

Raza servidora menor

Los sirvientes de Glaaki son muertos vivientes creados por las espinas de este primigenio, que comparten sus recuerdos y prácticamente forman parte de él, aunque pueden llevar a cabo muchas acciones individualmente. Al principio, tienen un aspecto casi humano, aunque algo rígido y cadavérico, pero con el tiempo van marchitándose y pareciéndose más a los monstruos que son en realidad. Tras seis décadas de esta especie de muerte a medias, los sirvientes de Glaaki empiezan a verse afectados por la descomposición verde si incide sobre ellos una luz potente, como la del día. La podredumbre originada por la descomposición verde comienza en el punto expuesto a la luz y destruye a la criatura en pocas horas.

"¡Una mano apareció tanteando para hacer palanca! (...) la mano de un cadáver, exangüe y esquelética, y con unas uñas imposiblemente largas y agrietadas."

—"*El habitante del lago*", por **Ramsey Campbell**.



SIRVIENTES DE GLAAKI, esclavos en descomposición

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6	10-11
CON	3D6 × 2	20-22
TAM	2D6 + 6	13
INT	2D6 + 6	13
POD	3D6	10-11
DES	1D6	3-4
Mov 5		PV 17-18

- Bonificación media al daño: nula
- Ataques: Presa 20%, daño especial
  Hoz 40%, daño 1D6 + 1 + bd
- Armadura: ninguna.
- Hechizos: conservan todos los que conocieran en vida y, además, poseen cualquier otro que Glaaki les haya enseñado.
- Pérdida de Cordura: si su aspecto es humano, no hay pérdida de Cordura; si es el de un cadáver viviente, la pérdida es de 1/1D8; y por ver a uno muerto por la descomposición verde, de 1/1D10.



"Los que nos atacaron (...) eran una horda de hombres de corta estatura, el más alto no superaba el metro veinte, y tenían unos ojos extraordinariamente pequeños situados en las profundas cuencas de unas cabezas algo cónicas y alopécicas. Estos (...) atacantes cayeron sobre la expedición y ya habían matado a hombres y animales con sus brillantes espadas antes de que los nuestros pudieran siquiera desenfundar sus armas."

—"*El cubil del retoño estelar*", por **August Derleth** y **Mark Schorer**.

Tcho-Tcho

Raza servidora menor

La Meseta de Tsang, un lugar maldito del Tíbet, es una de las incursiones de la terrible Leng en nuestro espacio-tiempo, y las tribus de los tcho-tcho viven tanto en ella como en otras regiones remotas. Al principio de los tiempos, el dios Chaugnar Faugn creó una raza de seres llamados "miri nigri" o "miri" para que fueran sus sirvientes. Se trataba de unos terribles enanos formados a partir de la carne de anfibios primitivos y, según se dice, los tcho-tcho provienen de un cruce entre ellos y seres humanos del que surgió una raza híbrida de maléficos propósitos. Los descendientes de aquellos primeros tcho-tcho tienen apariencia humana y varían en estatura y vestimenta, pero la infección de los miri los condena desde el nacimiento a recibir solo la mitad de la COR normal, y el resto suelen perderla rápidamente cuando participan en horribles ceremonias o cometen actos de semejante índole.

Las tribus existentes adoran a varios primigenios, no solo a Chaugnar Faugn, y todos los sacerdotes o acólitos tcho-tcho conocen al menos tres hechizos, entre los que normalmente se incluyen Signo de conjuración y uno de Contacto con un dios.

Aunque para su creación se utilizan las mismas características que para los seres humanos, los puntos de Cordura de los niños deben reducirse a la mitad y los de los adultos son directamente 0.

Vagabundos Dimensionales

Raza independiente menor

Se sabe poco acerca de estos seres, aparte de su nombre y la descripción de su piel. Se supone que son entidades capaces de caminar entre los planos y mundos del universo, que pasan poco tiempo en cada uno, vagan de uno a otro y, en ocasiones, sirven a algún dios exterior o primigenio. Pueden abandonar un plano a voluntad mediante un proceso que se advierte cuando empiezan a brillar y desaparecer. Llevar a cabo esta transición les cuesta 4 puntos de magia y tardan un asalto en completarla, durante el cual es posible atacarlos, pero ellos no pueden contraatacar.

Cuando desaparece, un vagabundo dimensional puede llevarse objetos o seres vivos hacia otra dimensión. Para que el objeto o ser lleve a cabo la transición junto al vagabundo, este debe tenerlo cogido con sus garras y gastar un punto de magia adicional por cada 10 puntos de TAM del mismo. Los objetos o personas perdidos de este modo desaparecen para siempre.

VAGABUNDOS DIMENSIONALES, malignos asesinos

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6 + 12	19
CON	3D6 + 6	16-17
TAM	2D6 + 12	19
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov 7		PV 18

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Garra* 30%, daño 1D8 + bd

  *Puede atacar con ambas garras a la vez y a la misma DES.
- Armadura: 3 puntos de piel gruesa.
- Hechizos: un vagabundo conoce un hechizo por cada punto de INT que tenga por encima de 9.
- Pérdida de Cordura: ver a un vagabundo dimensional cuesta 0/1D10 puntos de Cordura.



"La gigantesca y blasfema forma de aquella cosa, no del todo la de un símio ni tampoco la de un insecto, estaba arrastrándose en su dirección. La piel le colgaba suelta sobre el esqueleto, y su rudimentaria y arrugada cabeza de ojos moribundos se balanceaba de lado a lado como la de un borracho. Sus uñas estaban extendidas desde las garras abiertas y el cuerpo entero estaba tenso de una malevolencia asesina a pesar de su falta total de expresividad facial."

—"*Horror en el museo*", por **H. P. Lovecraft** y **Hazel Heald**.

Vampiros Estelares

Raza independiente menor

Estas repugnantes criaturas, a las que se puede convocar para que vengan del espacio profundo y sirvan a un hechicero u otro ser, suelen permanecer invisibles y su presencia solo viene señalada por una especie de risita maléfica, aunque la sangre que beben las hace visibles después de alimentarse.

Al atacar, un vampiro estelar puede aferrar con 1D4 garras a un mismo objetivo, al que empieza a absorber la sangre a continuación, haya muerto o no. Si la víctima está viva, pierde 1D6 puntos de FUE por asalto por este drenaje, aunque, si no muere desangrada o a causa de las heridas, los recupera rápidamente en unos tres días o quizá menos.

Todos los ataques que se dirigen contra el vampiro cuando es invisible se realizan a la mitad de probabilidades, aunque esté emitiendo su risita. Después de alimentarse, permanece visible durante 6 asaltos hasta que su metabolismo transforma la sangre fresca en su equivalente transparente; sin embargo, mientras es visible, los ataques dirigidos contra él se realizan a las probabilidades normales.



"Comenzó a verse el tenue contorno de una presencia; el contorno del cuerpo lleno de sangre de aquel invisible habitante de las estrellas. Era de color rojo y estaba goteando; una inmensidad de gelatina pulsante y móvil. Una mancha escarlata con una miríada de troncos tentaculares que oscilaban y se agitaban. Había ventosas en los extremos de aquellos apéndices, y estas se abrían y cerraban con maléfica ansiedad [...] El Ser estaba hinchado y resultaba obsceno; un bulto acéfalo, sin cara y sin ojos, con las famélicas fauces y las titánicas garras de un monstruo llegado de las estrellas. La sangre humana de la que se había alimentado reveló el perfil, oculto hasta entonces, del comensal."

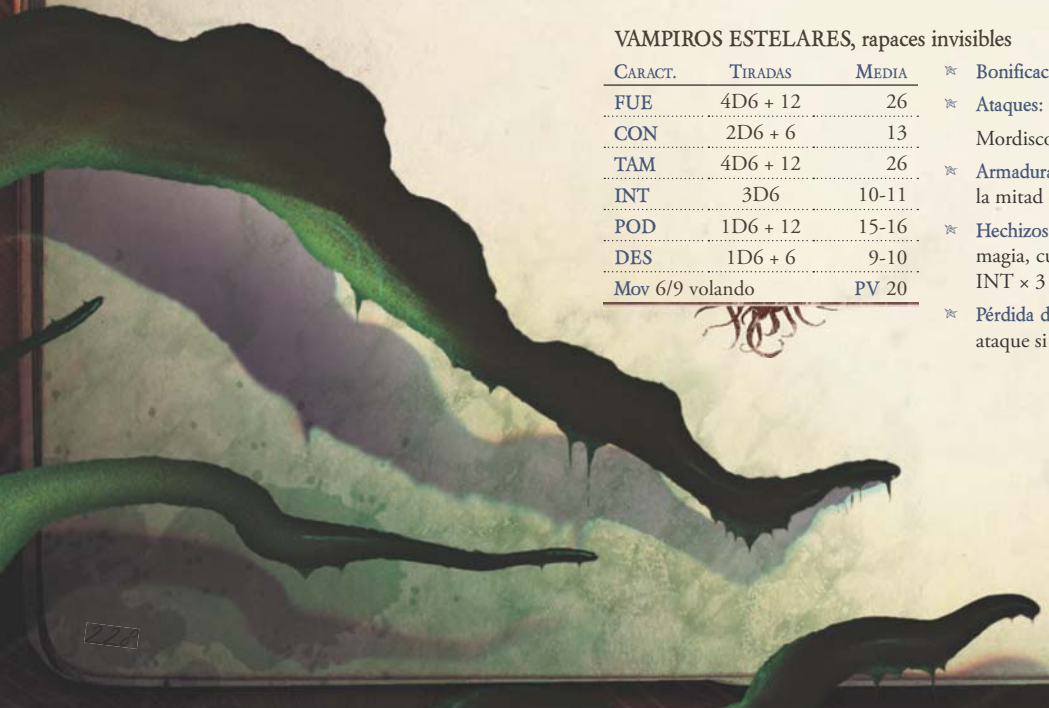
—"*El vampiro estelar*", por **Robert Bloch**.

VAMPIROS ESTELARES, rapaces invisibles

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 12	26
CON	2D6 + 6	13
TAM	4D6 + 12	26
INT	3D6	10-11
POD	1D6 + 12	15-16
DES	1D6 + 6	9-10
Mov 6/9 volando		PV 20

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Garras 40%, daño 1D6 + bd

  Mordisco 80%, daño drenaje de 1D6 puntos de FUE por asalto
- Armadura: 4 puntos de piel y, además, las balas solamente causan la mitad de daño a su integumento extraterrestre.
- Hechizos: aunque es extraño que ataque mediante el uso de la magia, cualquiera de ellos tiene unas probabilidades iguales a su INT × 3 en 1D100 de conocer 1D3 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un vampiro estelar (o ser víctima de su ataque si está invisible) cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.



Vampiros de Fuego

Raza servidora menor

Los vampiros de fuego son sirvientes de Cthugha y, al igual que este, moran en la estrella Fomalhaut o sus cercanías, así que únicamente vienen a la Tierra cuando los convocan o cuando acompañan a su señor. Al parecer, son una especie de gas o plasma inteligente, un concepto que resulta muy frecuente dentro de los Mitos de Cthulhu.

ATAQUE DUAL: estos seres, que atacan tocando a sus víctimas, pueden prender fuego a los objetos inflamables mediante su roce y causan daño a los seres humanos por medio del impacto calorífico. Para determinar el daño causado, se lanzan 2D6 para averiguar la potencia del ataque y se enfrenta el resultado a la CON de la víctima en la "Tabla de resistencia". Si vence el calor, la víctima pierde tantos puntos de vida como el resultado obtenido en la tirada de 2D6. Si vence el investigador, solamente pierde la mitad de ese daño (redondeando las fracciones hacia arriba).

Además, en el mismo ataque, el vampiro de fuego puede intentar robar puntos de magia a su oponente: se enfrentan en la "Tabla de resistencia" los puntos de magia que posee la criatura contra los que le quedan a la víctima. Si vence el vampiro, roba 1D10 puntos de magia a la víctima, pero si falla, el resultado es que pierde uno de los suyos. Esto quiere decir que hay que hacer dos tiradas por cada ataque: una para determinar el daño causado por el calor y otra para averiguar la pérdida de puntos de magia.



"Parecían miles de pequeños puntos de luz (...) ¡Los miles de puntos de luz eran seres vivos de llama! (Allá donde) tocaran, prendían fuego."

—"*El morador de la oscuridad*", por **August Derleth**.

VAMPIROS DE FUEGO, los que alimentan la llama

Caract.	Tiradas	Media
FUE	n/a	-
CON	2D6	7
TAM	1	1
INT	3D6	10-11
POD	2D6 + 6	13
DES	3D6 + 6	16-17
Mov 11 volando		PV 4

- Bonificación media al daño: n/a
- Ataques: Toque 85%, daño 2D6 por quemadura + drenaje de puntos de magia
- Armadura: la mayoría de las armas materiales, incluyendo las balas y demás, no les hacen daño. El agua les causa 1 punto de daño por cada 2 litros que se les vierta encima; un extintor, 1D6; y un cubo de arena, 1D3.
- Hechizos: aquellos con POD 17 o más conocen, al menos, 1D3 hechizos.
- Pérdida de Cordura: ver a un vampiro de fuego no supone ninguna pérdida de Cordura.

"Es absolutamente necesario, por el bien de la humanidad, que permanezcan ignorados ciertos rincones oscuros y profundidades insondables de la Tierra; para que no despierten de nuevo a la vida aquellas anomalías que duermen y las pesadillas que, de alguna blasfema manera, hubieran sobrevivido no puedan retorcerse y chapotear hacia el exterior de sus negras guaridas en pos de nuevas y mayores conquistas."

—"*En las montañas de la locura*", por **H. P. Lovecraft**.

Ilustraciones comparativas de tamaños

Estas ilustraciones muestran varias criaturas de los Mitos y proporcionan una idea de sus tamaños relativos (fijaos en los desafortunados investigadores que hay desperdigados entre los monstruos). Algunas de estas criaturas, especialmente Cthulhu, son capaces de alterar su masa y tamaño a voluntad, así que esta ilustración muestra solo una versión entre todas las posibles.



Shoggoth



Ángel descarnado de la noche



Vampiro estelar



Antiguo

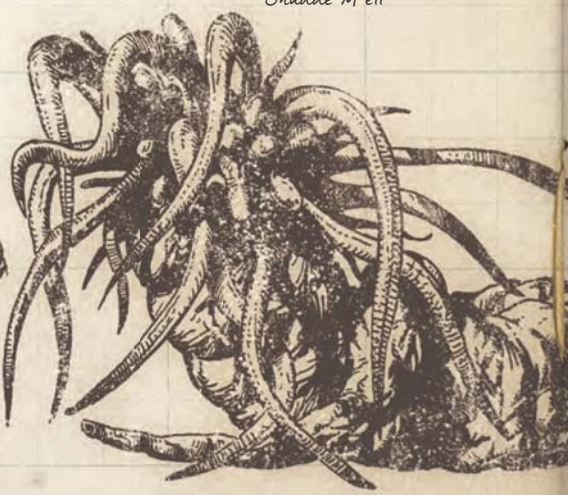


Abhoth



Horrendos cazadores

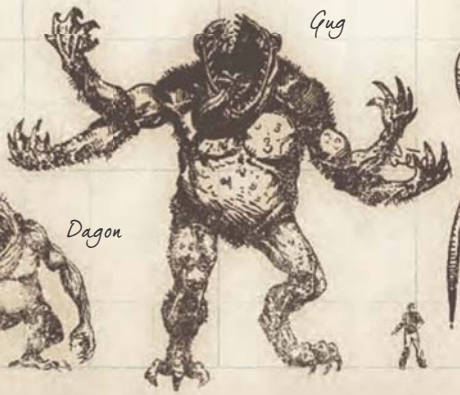
Shudde M'ell



Retoño oscuro



Gug

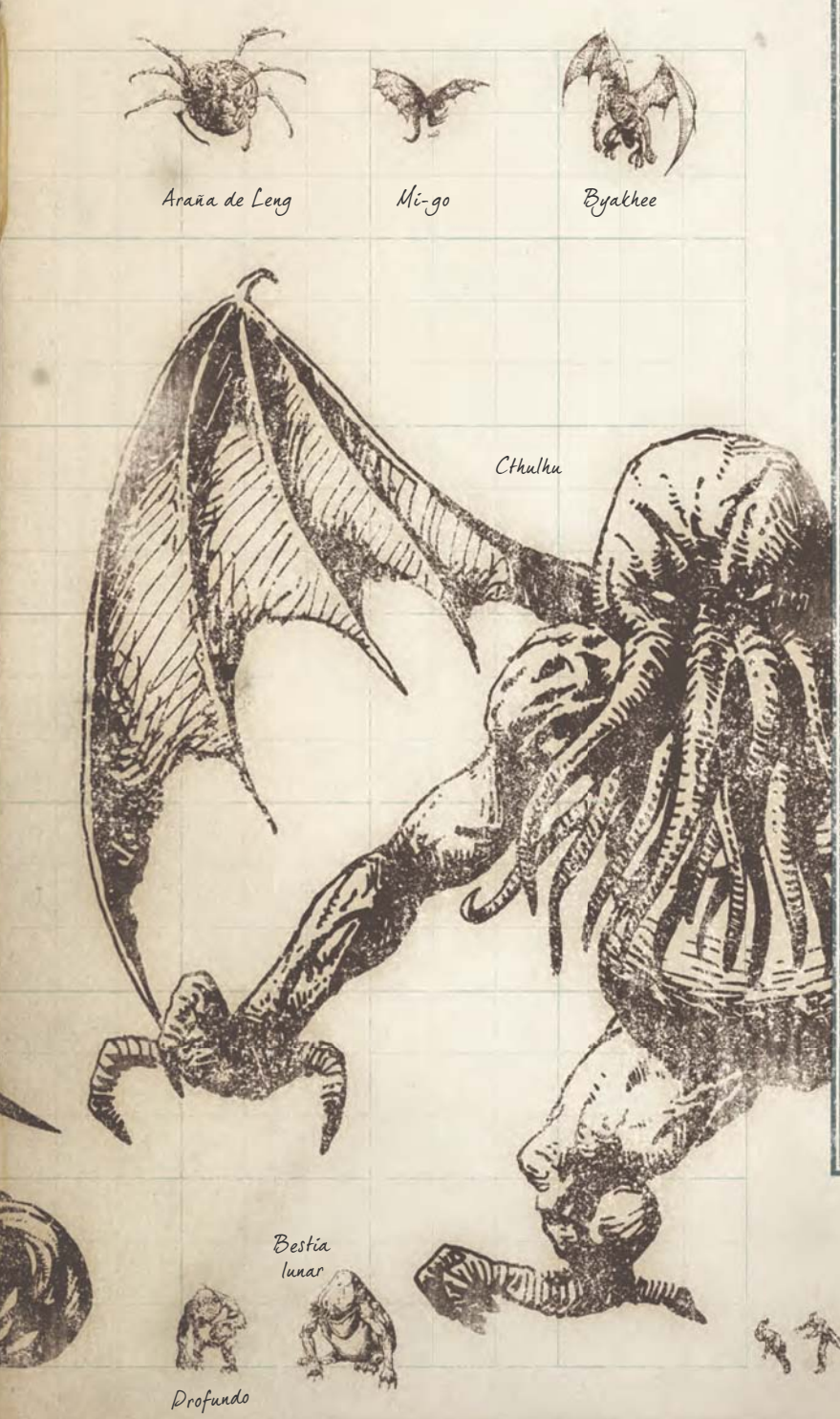


Gran raza de Yith



Dagon





Tamaños comparativos de los Mitos

Esta tabla relaciona de forma aproximada el peso con el TAM, pero no hay que tomarla al pie de la letra, porque en "La llamada de Cthulhu" el TAM no refleja solo el peso, sino también el volumen y la altura y, además, esta resultaría inútil para las criaturas más ligeras que el aire, gaseosas, capaces de cambiar de masa o hechas de plasma o ectoplasma. A partir de TAM 330, el peso en toneladas (métricas) se halla multiplicando el TAM de la criatura por 9,07. De este modo, un dhole de TAM 8.000 pesaría 72.560 t.

TAM	Peso
1	0,45 a 5,5 kg
4	17 a 23 kg
8	50 a 55 kg
12	71 a 76 kg
16	100 a 109 kg
20	141 a 154 kg
24	200 a 218 kg
32	400 a 436 kg
40	800 a 872 kg
48	1600 a 1741 kg
56	3200 a 3477 kg
64	6,4 a 7 t
72	12,8 a 14 t
80	25,5 a 28 t
88	51 a 56 t
96	87 t
104	94 t
112	109 t
120	131 t
128	160 t
136	196 t
140	217 t
144	239 t

152	290 t
160	348 t
168	414 t
176	486 t
184	566 t
192	653 t
200	748 t
208	849 t
216	958 t
224	1074 t
232	1107 t
240	1237 t
256	1375 t
264	1520 t
272	1673 t
280	1833 t
288	1999 t
294	2174 t
304	2355 t
312	2544 t
320	2740 t
330	2994 t
340	3084 t
350	3175 t


CHAOSIUM PRODUCTIONS
LEMOND, HAUPTMAN y LANG-FU en...
Los hongos de Yuggoth
DE
K. HERBER
UN TERRORÍFICO RELATO DISEÑADO EN LAS ESTRELLAS
LOUIS
NORA

Tecnología alienígena

Donde se proporciona una visión de conjunto de la tecnología de cuatro razas alienígenas: los antiguos, los mi-go, los hombres serpiente y los yithianos, además de aportarse notas breves acerca de otras razas.

Aunque muchos investigadores tienden a considerar a las criaturas de los Mitos como poco más que monstruos maléficos, lo cierto es que muchas de ellas pertenecen a espléndidas sociedades tecnológicamente avanzadas. A continuación, se detalla la tecnología de cuatro de esas sociedades y, al final, se aportan algunas notas breves acerca de otras razas.



Antiguos

Hace mil millones de años, los antiguos descendieron a la Tierra desde las estrellas y, ya por entonces, su tecnología estaba siglos por delante de la que los humanos conocemos en la actualidad. De hecho, eran capaces de emplearla para crear vida y, según afirman ciertas fuentes, quizá originasen toda la vida en la Tierra.

Sin embargo, fueron degenerando a medida que pasaron los incontables eones y, poco a poco, perdieron su grandiosa tecnología y su capacidad de volar a través del espacio sin más ayuda que la de sus alas. Aunque hubo un tiempo en que tenían colonizado todo el planeta, se vieron obligados a retroceder de forma paulatina hasta que solo les quedó una ciudad bajo su control. En aquellos últimos momentos, apenas disponían de la tecnología suficiente para crear los sistemas de calefacción artificial que les ayudaron a sobrevivir durante algunos siglos más.

Por ese motivo, los antiguos de la Tierra dejaron poco rastro de su tecnología, aunque se sabe que, en su día, dispusieron de una muy avanzada, y quizá en algún lugar de las estrellas aún queden miembros de la raza que recuerden aquellos secretos milenarios. Los dos objetos que se describen a continuación apenas sirven para dar una muestra de los secretos tecnológicos que llegaron a conocer sus primeros antepasados.

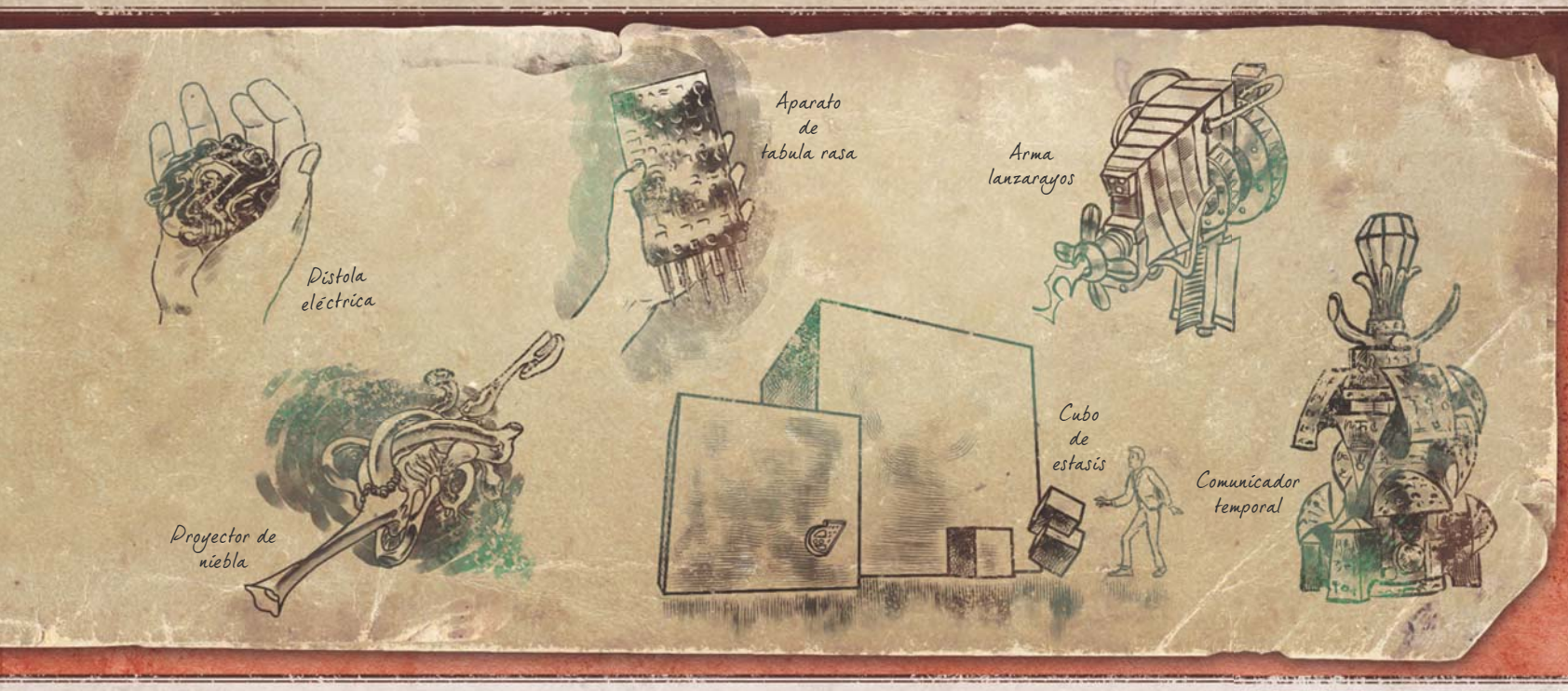
Cristal de los antiguos

Se trata de unos grandes recipientes cristalinos en los que se almacenaban puntos de magia, la energía necesaria para someter a los shoggoths. Estos tenían capacidades que iban de los 5 a los 100, y en el centro de casi todas las ciudades de los antiguos había uno con 50. Al realizar un hechizo, puede extraerse de ellos la cantidad que haga falta de puntos de magia, incluso la totalidad.

Estos objetos se encuentran a temperatura ambiente cuando no contienen ningún punto de magia, pero se enfrían a medida que se van llenando.

El gran espacio blanco

Se trata de una extraña dimensión distinta de las que conocemos. No se sabe a ciencia cierta si los antiguos la crearon, pero no cabe duda de que explotaron sus posibilidades, pues sirve para conectar lugares situados a años luz de distancia. Estos la utilizan, o la utilizaban, para atravesar el



universo en sus viajes, y en la Tierra crearon al menos un portal hacia ella, situado en lo más profundo de una zona montañosa de China.

Hombres serpiente

Los imperios de los hombres serpiente solían basarse en la hechicería y la alquimia, pero hubo al menos uno de ellos (el que tuvo su origen bajo tierra en Yoth y posteriormente migró hacia Hiperbórea) que elevó la ciencia hasta nuevos e insospechados límites. Se cree que esos hombres serpiente poseyeron una ciencia tan avanzada, al menos, como la de los humanos de finales del s. XX, pero lo cierto es que, en el caso de las ciencias biológicas, sobresalieron aún más.

Los hombres serpiente de Yoth podían manipular las formas de vida como desearan, y se cree que tanto la raza de los ghasts como la de los voormis fueron creaciones suyas, diseñadas para cumplir distintas tareas al servicio de sus amos. No solo podían modificar la estructura genética de una criatura antes de su nacimiento para que cambiase a medida que crecía, sino que también desarrollaron sueros capaces de provocar las transformaciones más extraordinarias en especímenes adultos no modificados durante la gestación. La clonación y el crecimiento acelerado también estaban al alcance de los hombres serpiente.

Otra área de especial interés para esta civilización fue la creación de venenos y toxinas: algunas eran mortales, pero otras solo provocaban somnolencia; unas surtían efecto rápidamente, mientras que otras podían tardar un siglo entero en actuar; algunas saltaban claramente a la vista, pero otras eran increíblemente sutiles. Ninguna otra raza ha llegado jamás a acercarse, ni de lejos, al nivel de conocimiento de los venenos que tenían los hombres serpiente.

La tardía civilización hiperbórea de los hombres serpiente, que conservó muchos secretos de la antigua Yoth, desapareció hace al menos un millón de años y, desde entonces, la tecnología de esta raza ha desaparecido casi por completo. Algunos de los hombres serpiente que han sobrevivido hasta la actualidad llevan a cabo ímprobos esfuerzos para recuperarla, pero su número es muy reducido.

Suero de dominación

Es un suero incoloro, con un suave sabor a frambuesa, que no suele requerir más de diez gotas para surtir efecto. Si el que lo bebe no tiene éxito en una tirada de Suerte, se vuelve muy sugestionable, pero solo a lo que le digan los

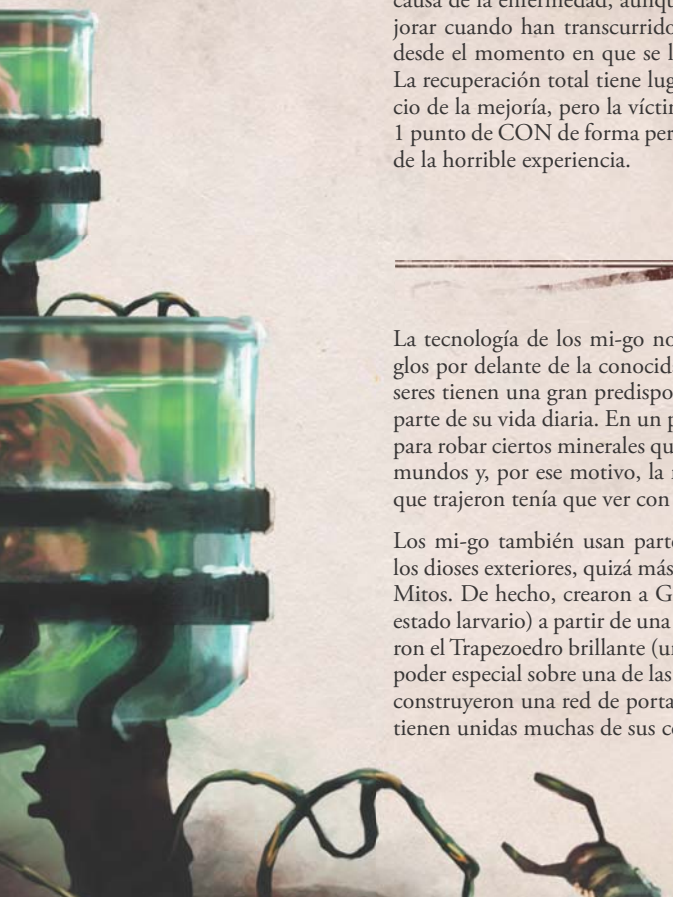


hombres serpiente, ya que el detonante de tal reacción suele ser el peculiar olor de estos seres o la entonación específica de sus voces. La víctima se muestra dispuesta a hacer casi cualquier cosa por ellos, a excepción de poner en peligro su vida o la de aquellos a los que aprecia. El suero se metaboliza lentamente y la víctima tarda 1D10 + 10 días en quedar libre de sus efectos, siempre y cuando no ingiera antes una nueva dosis.

Toxina de la carótida

Es un inusual veneno de POT 20 que provoca una lenta degeneración de las arterias carótidas. Si el que lo bebe falla la tirada de resistencia, está condenado sin remedio, ya que la toxina se las corroe lentamente en tantos días como su valor en CON, momento en que sufre un derrame interno masivo y muere casi instantáneamente. Si, por el contrario, la víctima tiene éxito en la tirada de resistencia, enferma de gravedad durante 1D6 días después de que le hayan administrado la toxina. Mientras las defensas de su cuerpo intentan combatir el veneno, su FUE y su CON se reducen temporalmente a 3 puntos y tiene que guardar cama durante el tiempo ya mencionado, presa del agotamiento total y de las alucinaciones. Ningún médico es capaz de determinar la causa de la enfermedad, aunque la víctima comienza a mejorar cuando han transcurrido tantos días como su CON desde el momento en que se le ha administrado la toxina. La recuperación total tiene lugar 1D6 días después del inicio de la mejoría, pero la víctima pierde 1 punto de FUE y 1 punto de CON de forma permanente como consecuencia de la horrible experiencia.

Mi-go



La tecnología de los mi-go no solo se encuentra varios siglos por delante de la conocida en la Tierra, sino que estos seres tienen una gran predisposición a usarla porque forma parte de su vida diaria. En un principio, vinieron a la Tierra para robar ciertos minerales que no podían encontrar en sus mundos y, por ese motivo, la mayor parte de la tecnología que trajeron tenía que ver con la minería y la guerra.

Los mi-go también usan parte de la tecnología oscura de los dioses exteriores, quizá más que ninguna otra raza de los Mitos. De hecho, crearon a Ghadamon (un primigenio en estado larvario) a partir de una semilla de Azathoth, fabricaron el Trapezoedro brillante (un objeto mágico que tiene un poder especial sobre una de las máscaras de Nyarlathotep) y construyeron una red de portales mágicos con la que mantienen unidas muchas de sus colonias.

Además, no hay que olvidar su avanzado conocimiento de las técnicas médicas y quirúrgicas, ya que pueden extirpar un cerebro humano de su cuerpo y preservarlo en estado funcional durante miles de años, crear autómatas biológicos que prácticamente parecen personas y emplear gran variedad de técnicas quirúrgicas que los humanos considerarían milagrosas.

Bioarmadura

En situaciones de peligro, los mi-go suelen ponerse estos arneses, que parecen telarañas hechas de un limo verde y luminoso y les proporcionan 8 puntos de armadura contra golpes, fuego, electricidad, etc., pero no los protegen en absoluto contra ataques capaces de empalar.

Un humano puede usar una bioarmadura, pero esta le hace 1 punto de daño cada vez que se la quita, ya que tira con bastante fuerza de la piel y el pelo. Sin embargo, la red se va degradando debido a que los seres humanos no exudan las soluciones nutrientes adecuadas para su conservación, y la protección que proporciona se reduce en 1 punto cada vez que se la pone.

Cilindro cerebral

Estos cilindros brillantes se utilizan para conservar los cerebros extraídos, y Lovecraft los describió como "de unos 30 cm de alto y de algo menos de diámetro, con tres curiosos enchufes dispuestos de manera que formaban un triángulo isósceles sobre la convexa superficie frontal del objeto." Cada cilindro contiene una solución nutriente que conserva el cerebro, y en su superficie interior hay un complejo conjunto de filamentos sensibles, capaces de detectar la actividad eléctrica, así como de interpretarla y de canalizar los impulsos neuronales hasta un complejo microordenador situado tras los enchufes. A su vez, esta computadora envía esos impulsos, a través de los enchufes, hacia otras máquinas externas que se conectan al cilindro, y dirige la entrada de información hacia el cerebro mediante una red de electrodos que producen estímulos en centros específicos de las neuronas.

El aparato sensorial de los mi-go consta de tres accesorios: un brazo elevado con dos lentes iguales, situado en la parte frontal, un contenedor con válvulas de vacío unidas a una caja de resonancia, y otra caja más pequeña con un disco metálico en la parte superior. Siempre que estas máquinas están conectadas a sus enchufes correspondientes (una tirada de Idea o de Descubrir puede servir para imaginar en qué sitio va cada uno), proporcionan al cerebro las facultades de la vista, el habla y el oído. Sin embargo, los mi-go no poseen los sentidos propios del ser humano, y aunque han hecho estos aparatos lo mejor que han

podido, el resultado es solo aproximado a las sensaciones reales. Toda la información visual que entra en el sistema está granulada y tiene, generalmente, una baja resolución. El sonido carece de profundidad, como el de un tocadiscos monofónico, y los matices del habla, así como la entonación y la emoción, se han perdido al llevar a cabo estas criaturas la adaptación. Además, el accesorio que permite el habla emite la voz con un tono mecánico, monótono y desprovisto de emoción. Cuando el aparato sensorial se desconecta o desactiva, el cerebro almacenado cae directamente en un estado de letargo medio febril, caracterizado por extraños sueños y alucinaciones.

Cada mes de tiempo de juego, el personaje debe enfrentar su INT contra su POD en la "Tabla de resistencia" y, si vence la INT, pierde 1D3 puntos de Cordura.

Máquina sísmica de explotación minera

Se trata de un enorme cubo de unos 6 m de lado, cuyos laterales están cubiertos por unas pequeñas ventanillas convexas, hechas de una sustancia turbia parecida al cristal y dispuestas de manera irregular. Este aparato, que puede ajustarse para extraer un estrato profundamente enterrado a través de capas intermedias de roca, tiene un alcance de unos 6,5 a 8 km de profundidad y puede afectar al mismo tiempo a un volumen de 4 km^3. Sin embargo, cada vez que se utiliza, la máquina tiene el desafortunado efecto secundario de provocar terremotos de intensidad proporcional al tamaño y profundidad del área afectada por la extracción. Para evitar que los detecten, los mi-go suelen usarla solo en áreas deshabitadas y, salvo por puro accidente, es poco probable que un ser humano que no esté familiarizado con la tecnología de los mi-go pueda ponerla en funcionamiento.

Pistola eléctrica

Esta arma parece un fragmento de metal negro del tamaño del pomo de una puerta, recubierto de pequeños cables eléctricos y protuberancias de aspecto verrugoso. Para activarla, los mi-go la aprietan con fuerza y alteran su resistencia eléctrica, lo que genera un rayo de chispas azuladas que causa a la víctima 1D10 puntos de daño y la afecta de forma parecida a una pistola aturdidora, con unos violentos espasmos musculares que la inmovilizan tantos asaltos como el daño del ataque y le causan un paro cardíaco si pierde al enfrentar sus puntos de vida contra el daño en la "Tabla de resistencia". Estas armas afectan a los mi-go solo con el daño normal de la tirada (ya que producen heridas superficiales en sus caparazones), pero, como estos carecen de sistemas nerviosos eléctricos, son inmunes a los efectos paralizantes de la descarga.

Para poder disparar con esta arma de carácter alienígena, los seres humanos deben reorganizar primero los cables que la cubren, una proeza que requiere dos éxitos consecutivos en Electricidad. Sin embargo, esta chapuza hace que su funcionamiento resulte muy impreciso, por lo que se debe lanzar 1D6 para cada disparo, y el aparato solamente funciona si el resultado es 1 o 2.

Proyector de niebla

Se trata de una especie de racimo de tubos metálicos retorcidos que proyecta un cono de niebla helada con forma de nube espesa de unos 3 m de largo. La niebla es blanca y densa, y despide un frío intenso que causa 1D10 puntos de daño por asalto de exposición, aunque el daño se reduce en 1 punto si la víctima está vestida con ropa de abrigo, y en 3 si lleva ropa capaz de soportar temperaturas propias del ártico. Si está guarecida en el interior de un coche, dispone de otros 4 puntos de protección, pero la niebla congela el motor (esté o no en funcionamiento) y el vehículo no arranca hasta que se calienta de nuevo. La proyección del arma puede mantenerse activada, cosa que los mi-go suelen hacer durante varios asaltos sobre las víctimas desprotegidas, para asegurarse de que mueren.

Cualquier investigador puede llegar a imaginar cómo funciona esta arma si tiene éxito en una tirada de Idea, y su puntuación básica de ataque es 25%. La niebla viaja a menor velocidad que una bala, así que cualquier investigador que haya visto cómo funciona el arma, y que tenga libertad de movimiento, puede esquivarla si tiene éxito en una tirada de DES × 3 o INT × 3. Estas armas tienen una carga suficiente para efectuar 20 disparos, cada uno de un asalto de duración.

Yithianos

De todas las razas alienígenas, la de los yithianos es la que posee la tecnología más avanzada, pero, a pesar de ello, y quizá debido a su punto de vista filosófico, suele mostrarse extrañamente renuente a utilizarla. La gran raza tiende a reaccionar frente a las circunstancias, creando rápida y hábilmente nueva tecnología a medida que la necesita, pero, por lo general, no es su curiosidad la que la conduce a trabajar en nuevos avances.

La conquista del tiempo que los yithianos han llevado a cabo es digna de mención, ya que por ese motivo reciben el nombre de "gran raza": se trata de los únicos seres capaces de usar tecnología que han logrado moverse a voluntad hacia adelante o hacia atrás en la corriente temporal.



Además, de algún modo consiguen evitar a los perros de Tíndalos (que persiguen a aquellos otros viajeros del tiempo que atraen su atención) y, aunque sus habilidades temporales son en gran parte mentales, también han inventado aparatos capaces de afectar a la cuarta dimensión.

Aparato de tabula rasa

Este aparato, que los yithianos inventaron para borrar los recuerdos de los seres con los que intercambian la mente a través del tiempo, es una caja rectangular de cobre, pequeña, estrecha y cubierta de pequeñas hendiduras, con cinco tubos flexibles de metal que se extienden desde uno de sus lados y que terminan en agujas de unos 2,5 cm de largo. Estas agujas se insertan en la cabeza de la víctima (operación que dura cinco asaltos en total) y, una vez activado el aparato, la paralizan si no tiene éxito en una tirada de POD × 1, que debe repetir una vez por asalto de funcionamiento.

Cada asalto, y a elección del operario, la máquina elimina 1 punto de INT o borra hasta el equivalente a un año de recuerdos, que se almacenan en la caja de cobre. Sin embargo, a veces no se borran por completo y, cada año después de la operación, existen unas probabilidades iguales a la INT × 1 de la víctima de que esta los recupere en forma de sueños. Además, la función del dispositivo puede invertirse, ya sea para devolver los recuerdos almacenados a la víctima original o bien a otra diferente. El aparato de *tabula rasa* es muy complejo y solo pueden usarlo aquellos que están familiarizados con la tecnología de la gran raza.

Arma lanzarrayos

Un arma yithiana poco común, que la gran raza creó poco después de su llegada a la Tierra durante la prehistoria para combatir a los carnívoros pólipos volantes. Su aspecto es el de una cámara de fotos antigua que dispara grandes chorros de electricidad y existen muchas versiones diferentes. Una de las más comunes contiene una batería con 32 cargas y se tarda 1 asalto en recargarla. Cada carga hace 1D10 puntos de daño y se pueden disparar varias a la vez, aunque cada una por encima de 4 hace que aumenten en un 5% acumulativo las probabilidades de que el arma se queme. El alcance básico es de 100 m y, por cada 100 m adicionales, se reducen las probabilidades de acertar en 20 percentiles y el daño de la tirada en 3 puntos. La puntuación básica del arma es del 30%, y un investigador puede imaginar cómo funciona si tiene éxito en una tirada de Idea.

Otras versiones de las armas lanzarrayos disparan un número fijo de cargas y solo causan daño a la carne.

Comunicador temporal

Estos aparatos, también conocidos como comunicadores yithianos, a veces se suministran a los humanos que ayudan a los yithianos en sus viajes a través del tiempo. Están hechos de bronce, suelen tener la superficie cubierta de complejas tallas y, cuando están montados, su altura es de unos 30 cm y tienen una joya roja en lo alto. Cada una de estas joyas está sintonizada con un yithiano concreto y, cuando se activa el aparato, comienza a brillar con una luz roja. Tras unos minutos, se establece contacto con el distante yithiano, el aparato proyecta un holograma suyo y este puede ver lo que sucede en el tiempo y el espacio en los que se encuentra la máquina, además de comunicarse con los que han contactado con él. Estos comunicadores temporales resultan fáciles de usar, siempre que el investigador logre determinar cuál de las tallas que lo cubren sirve para ponerlo en funcionamiento.

Cubo de estasis

Estos aparatos pueden encontrarse en gran variedad de formas y tamaños, pero todos se han construido con una sola función: frenar el paso del tiempo. Los cubos más antiguos permiten una proporción de un segundo en el interior por cada mil años en el exterior, pero, en el futuro, los yithianos conseguirán mejorar esta proporción a un segundo en el interior por cada millón de años en el exterior. Los cubos de estasis más pequeños se utilizaban para almacenar libros en la ciudad de Pnakotus, y los de mayor tamaño, para facilitar a algunos yithianos una llegada física al futuro. Casi todos son de diseño simple y están hechos de metal o plástico sin ningún rastro de circuitos externos y, aunque la mayoría se desactivan al pulsar un botón o con solo abrirlos, otros disponen de paneles que permiten la programación de periodos de estasis predeterminados. Es probable que las versiones más complejas de estos aparatos resulten incomprensibles para alguien que no entienda la tecnología yithiana, pero cualquiera puede usar las más sencillas, aunque sea por accidente.

Otras razas

Se conoce bastante menos acerca de la tecnología de otras razas de los Mitos y, en muchos casos, los terrícolas dan por supuesto que no están avanzadas porque han visto menos evidencias de la misma, pero a continuación se proporcionan unas breves notas acerca de otras tres que poseen notables avances.

Insectos de Shaggai

La tecnología de los shans es muy similar a la de los mi-go, ya que, principalmente, se ha orientado hacia la ciencia oscura de los dioses exteriores. De hecho, vuelan a través del espacio en grandes naves de forma piramidal, en cuyo interior hay un reactor nuclear que parece ser el mismísimo Azathoth. El armamento es una de las áreas en las que se encuentran más avanzados, y su cruel látigo neural es solo una de las muchas armas que han diseñado.

Pólipos volantes

Los malignos pólipos volantes colonizaron la Tierra hace eones y, según parece, lo hicieron volando hasta ella mediante el uso de su propio poder. Aunque construyeron grandes ciudades de basalto (las mismas en las que, más tarde, los encerraron), no se conserva ninguna otra evidencia de su tecnología, pero se puede suponer que debe de estar, al menos, al nivel de la que la humanidad tenía en la Edad Media.

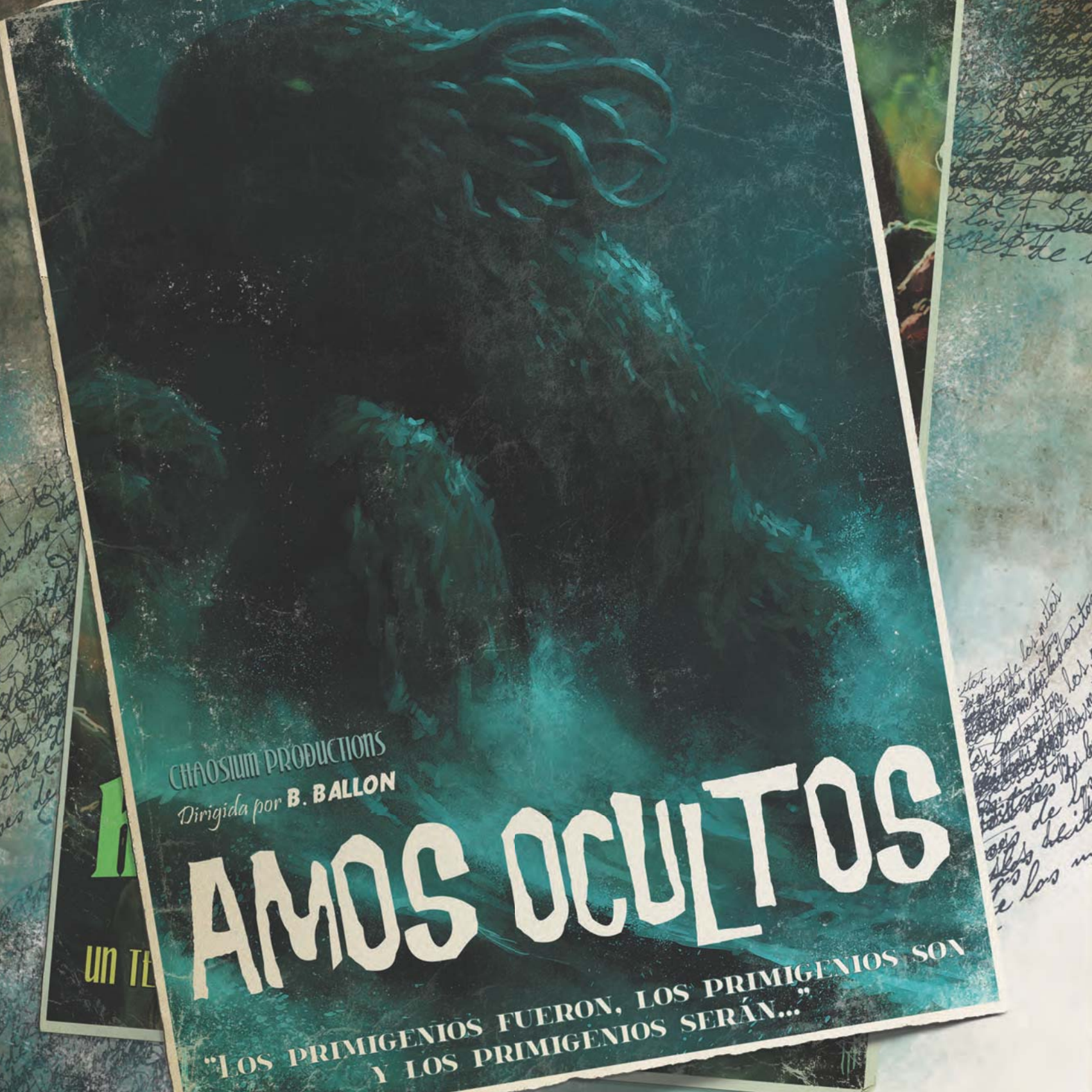
Profundos

La tecnología de los profundos resulta casi irreconocible para los humanos, ya que, al haberse originado bajo el agua, estas criaturas no han podido beneficiarse del fuego. Dejando a un lado construcciones básicas, propias de la Edad de Piedra, la mayor parte de sus avances son de carácter orgánico. Se cree que hallaron los primeros indicios de lo que más tarde sería su tecnología orgánica cuando se aliaron con los shoggoths y descubrieron no solo que estos habían sido creados por los antiguos sino que, además, se les podía controlar. Podría afirmarse que las ciudades de los profundos del mundo moderno, más que construirse, han crecido, como a veces crecen también algunas de sus herramientas. La tecnología no influye en la sociedad de los profundos como lo hace en la de los humanos, pero sigue siendo una fuerza importante dentro de ella.



"Científicos hasta sus últimas consecuencias. ¿Qué es lo que han hecho que no hubiéramos hecho nosotros en su lugar? ¡Qué inteligencia y empeño! ¡Qué manera de enfrentarse a lo increíble, justo igual que aquellos parientes y antepasados esculpidos habían demostrado al enfrentarse con cosas poco menos asombrosas! ¡Ya fueran radiados, vegetales, monstruosidades o una semilla venida de las estrellas, aquellos seres eran como los hombres!"

—"*En las montañas de la locura*", por **H. P. Lovecraft**


CHAOSIUM PRODUCTIONS
Dirigida por B. BALLON
AMOS OCULTOS
"LOS PRIMIGENIOS FUERON, LOS PRIMIGENIOS SON
Y LOS PRIMIGENIOS SERÁN..."

Dioses de los Mitos

Donde se da una descripción de los temibles dioses de los Mitos de Cthulhu, ante los que incluso las razas alienígenas tiemblan.

Aunque muchas razas de los Mitos son aterradoras, no son nada comparadas con el poder de los dioses, unas inmensas criaturas que escapan a nuestra comprensión, especialmente porque el destino de la humanidad no les importa en absoluto.

Estas descripciones tienen el mismo formato que las del capítulo "Criaturas de los Mitos", en las págs. 195 a 231, aunque, siempre que resulta apropiado, se incluyen comentarios acerca del culto o cultos que adoran al dios.

Clasificación de los dioses

Los dioses de los Mitos están divididos en varias categorías que no siempre son coherentes, pero que son las que se utilizan más a menudo.

Además, no hay que olvidar que muchos de ellos tienen avatares: unas formas determinadas (a veces, con atributos específicos) en las que pueden aparecer y a las que las sectas suelen adorar con mayor frecuencia que a los propios dioses. Por ejemplo, Nyarlathotep es especialmente conocido por sus mil avatares (o "máscaras"). Aunque en este capítulo no se incluye ninguno de estos avatares, muchos de ellos pueden encontrarse en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

DIOSES ARQUETÍPICOS: son dioses de los Mitos que se muestran algo compasivos con la humanidad, puede que incluso amistosos. A menudo, son enemigos de los primigenios y los dioses exteriores, y quizá fueran los creadores del Símbolo arcano. Algunos se encuentran muy lejos de la Tierra, mientras que otros (como Bast o Hipnos) fueron adorados por la humanidad como deidades benevolentes.

DIOSES EXTERIORES: son las deidades más grandiosas de los Mitos. Quizá no sean dioses auténticos sino, simplemente, fuerzas o principios del cosmos, pero se les conoce y teme en casi todo el universo. Nyarlathotep es el mensajero de los dioses exteriores, aunque se desconoce por completo lo que esto pueda implicar.

PRIMIGENIOS: son los dioses malevolentes de los Mitos que con mayor frecuencia reciben adoración de los seres humanos, y muchos de ellos intervienen en los asuntos de la humanidad, siempre en detrimento de esta. Varios primigenios se encuentran atrapados en distintos lugares de la Tierra, normalmente bajo la protección de un Símbolo arcano.

Dioses, ordenados por tipo

Dioses arquetípicos

Bast, diosa de los gatos
Hipnos, señor del sueño
Nodens, señor del Gran Abismo

Dioses exteriores

Abhoth, fuente de toda impureza
Azathoth, el sultán demoníaco
Daoloth, el rasgador de los velos
Ghroth

Otros dioses menores

Nyarlathotep, el caos reptante
Shub-Niggurath, la cabra negra de los bosques con un millar de retoños
Tulzscha, la llama verde
Ubbo-Sathla, el origen ingénito
Yibb-Tstll, el paciente
Yog-Sothoth, el todos-en-uno

Primigenios

Atlach-Nacha
Bokrug
Chaugnar Faugn
Cthugha
Cthulhu
Cyaegha
Eihort
Ghatanothoa
Glaaki
Hastur
Ithaqua
Mordiggian
Nyogtha
Quachil Uttaus
Rhan-Tegoth
Shudde M'ell
Tsathoggua
Y'golonac
Yig
Zhar
Zoth-Ommog

Abhoth

Dios exterior

"Avistó [...] una masa grisácea que casi obstruía el pozo de lado a lado. Parece que allí se encontraba la fuente definitiva de la destrucción y la abominación. Porque la masa de color gris se inflaba y se estremecía continuamente; y de ella, en fisiones múltiples, habían sido engendrados los cuerpos que se deslizaban por la cueva en todas direcciones."

—"*Las siete pruebas*", por **Clark Ashton Smith**.

La forma proteica y la mentalidad cínica de Abhoth, cuyo origen es claramente ajeno a este planeta, implican que tiene cierta relación con Tsathoggua. La cueva negra en la que habita, y que nunca abandona, bien podría ser parte de N'Kai, un mundo subterráneo situado bajo Norteamérica, y algunos informes la sitúan directamente bajo Dunwich, un pueblo de Nueva Inglaterra.

CULTO: Abhoth no tiene adoradores humanos conocidos, aunque quizá lo adoren ciertos horrores de las profundidades o su propia semilla.

ABHOTH, fuente de toda impureza

FUE 40	CON 100	TAM 80	INT 13	POD 50
DES 1	Mov 0	-	-	PV 90

- Bonificación al daño: varía según el seudópodo, pero, normalmente, no es superior a +1D6
- Ataques: Apéndice 60%, daño agarrar y absorber.
- Armadura: ningún arma que haga uso de la fuerza cinética puede dañar a Abhoth de forma permanente, ya que el dios se regenera por completo de este tipo de daño a un ritmo de 20 puntos de vida por asalto, aunque el fuego y la magia le causan el daño normal. Si sus puntos de vida quedan reducidos a 0, se retira y se filtra hacia algún lugar inaccesible del interior de la tierra donde no se le pueda causar un daño mayor, y vuelve a aflorar en cuanto se recupera de sus heridas.
- Hechizos: ninguno, pero, si se le antoja, puede darle a alguien una parte de su cuerpo que podría servir para crear un ser idéntico a una de sus semillas.
- Pérdida de Cordura: ver a Abhoth cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: en la masa gris del dios se forman continuamente monstruos que se alejan arrastrándose de su progenitor y, aunque los tentáculos y miembros de Abhoth atrapan a muchos para devorarlos y hacer que vuelvan a formar parte de su masa original, otros consiguen escapar. Cuando alguien se acerca a Abhoth, las monstruosas semillas que se separan de su cuerpo se vuelven más y más numerosas y es posible que acosen o ataquen a los intrusos. Estas criaturas son múltiples y muy variadas en apariencia, y sus detalles quedan a elección del guardián. En principio, ninguna debe tener un tamaño inferior a 1 ni superior a 3D6, aunque una que haya comido y crecido durante un año podría tener cualquiera.

Si un grupo tiene la mala suerte de encontrarse con el propio Abhoth, burbujeando impuramente en su pozo de suciedad, este alarga una mano o miembro que examina a los intrusos y, a continuación, se desengancha y se aleja arrastrándose. Acto seguido, y según decida el guardián, Abhoth agarra y devora a los visitantes con otros apéndices o no les hace el menor caso. Se sabe que este dios habla telepáticamente con los intrusos, pero son pocos los que han regresado de semejante reunión.





Atlach-Nacha

Primigenio

"Una forma oscura, tan grande como la de un hombre agachado, pero con largos miembros arácnidos [...] Pudo ver que había una especie de rostro entre las patas articuladas de aquel achaparrado cuerpo del color del ébano. Aquel rostro miraba con una extraña expresión de duda e interrogación; el terror invadió las venas del intrépido cazador cuando su mirada se cruzó con la de aquellos ojos pequeños y astutos, que se encontraban rodeados de pelo."

—"*Las siete pruebas*", por **Clark Ashton Smith**.

Atlach-Nacha parece una enorme y horrible araña, negra y peluda, con una cara remotamente humana provista de pequeños ojos rodeados de pelo. Esta criatura vive bajo tierra y teje eternamente una fantástica telaraña con la que intenta cubrir un profundo abismo. No se sabe por qué lo hace, pero algunos libros antiguos hablan de la creencia de que el fin del mundo llegará cuando la red esté acabada. En el pasado remoto, el lugar que habitaba Atlach-Nacha se encontraba bajo el continente de Hiperbórea, en la actual Groenlandia, pero en nuestros días puede que viva en algún lugar bajo la superficie de Sudamérica.

CULTO: existe la superstición de que Atlach-Nacha gobierna sobre todas las arañas, quizá debido a su forma corporal. Aunque no tiene ningún culto entre los humanos, proporciona hechizos y POD a ciertos brujos, algunos de los cuales lo llaman por medio de antigua magia; sin embargo, esta práctica es muy peligrosa, ya que el dios-araña detesta dejar de tejer su tela. Se sabe que los hijos de Atlach-Nacha (también llamados arañas de Leng) adoran a este ser en las Tierras del Sueño.

ATLACH-NACHA, el dios-araña

FUE 30	CON 75	TAM 25	INT 15	POD 30
DES 25	Mov 15	-	-	PV 50

- Bonificación al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 60%, daño penetra cualquier armadura e inyecta un veneno paralizante de POT 35

  Telaraña 80%, daño inmoviliza a la víctima con una telaraña de FUE 30
- Armadura: 12 puntos de quitina y pelaje. Si sus puntos de vida quedan reducidos a 0, Atlach-Nacha huye a través de su compleja telaraña en dirección a una guarida secreta donde poder curarse.
- Hechizos: todos los de Contacto.
- Pérdida de Cordura: ver a Atlach-Nacha cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: todo el que tropieza con la telaraña de Atlach-Nacha queda atrapado y, para poder escapar, debe enfrentar su FUE contra FUE 30 en la "Tabla de resistencia", aunque otras personas pueden ayudarlo a intentar liberarse sumando su FUE al total.

Al cabo de una hora, o quizá de un día, el dios-araña aparece para ocuparse del cautivo, lo rodea con nuevos filamentos y lo muerde después (aunque también podría morderlo directamente), inyectándole un veneno paralizante que le impide por completo actuar o defenderse.

A continuación, Atlach-Nacha comienza a absorber los fluidos vitales de la víctima a razón de 1D6 puntos de FUE por asalto. Si no se le presta una atención inmediata, esta muere rápidamente y queda reducida a un cascarón reseco, pero, si se consigue rescatarla, recupera 1D4 puntos de FUE cada mes completo de tiempo de juego que permanezca en cama (aunque, durante la convalecencia, sus puntos de vida no podrán superar su valor de FUE).

Azathoth

Dios exterior

"Aquella última y amorfa mancha, de la más profunda confusión, que blasfema y burbujea en el centro del infinito; Azathoth, el ilimitado sultán demoníaco, cuyo nombre no se atreven a pronunciar en voz alta labios algunos, y que mora hambriento en inconcebibles y oscuras cámaras más allá del tiempo, en mitad del amortiguado sonido de viles tambores y del suave y monótono zumbido de flautas malditas."

—*"En busca de la ciudad del sol poniente"*, por **H. P. Lovecraft**.

Azathoth, el gobernante de los dioses exteriores que ha existido desde el comienzo de los tiempos, habita en el centro del universo, más allá del tiempo y el espacio normales, donde su cuerpo amorfo se retuerce sin cesar al monótono son de una flauta mientras los demás dioses menores sin mente danzan a su alrededor. Se le suele describir como un "monstruoso caos nuclear", ciego e idiota, cuyos deseos cumple inmediatamente su mensajero, Nyarlathotep.

CULTO: Azathoth tiene pocos adoradores, ya que nunca da muestras de gratitud, pero, a veces, los seres humanos lo han invocado por accidente, trayendo sin saberlo el horror y el desastre con él. Solamente los locos criminales serían capaces de adorar voluntariamente a semejante ser, aunque, al hacerlo, podrían llegar a percibir la verdadera naturaleza del universo, sus orígenes, poderes y significado, algo que quizá solo un loco lograría comprender.

AZATHOTH, el sultán demoníaco, bullente caos nuclear

FUE n/a	CON 300	TAM varía	INT 0	POD 100
DES n/a	Mov 0	-	-	PV 300

- Ataques: Seudópodo* 100% o menos, daño 1D100 puntos de vida + corrosión de la superficie

  **Como última acción de cada asalto, se lanza 1D6 para averiguar el número de seudópodos con los que golpea Azathoth, así como sus probabilidades de acertar:*

1 = 100%	*3 = 33%*	*5 = 20%*
2 = 50%	*4 = 25%*	*6 = 16%*

  Los investigadores no pueden esquivar los masivos ataques de estos seudópodos pero, si se prefiere, cada uno podría asignarse a un objetivo diferente.

- Armadura: ninguna, pero Azathoth no muere cuando sus puntos de vida quedan reducidos a 0, sino que es expulsado y puede regresar a plena capacidad al cabo de 1D6 horas. Si un Símbolo arcano entra en contacto con él, le causa 3D6 puntos de daño, pero el Símbolo queda destruido.
- Hechizos: Azathoth dirige a todos los demás dioses menores, así como la mayor parte del universo, pero, por suerte, tiene INT 0.
- Pérdida de Cordura: ver a Azathoth cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: Azathoth siempre se manifiesta acompañado de un servidor de los otros dioses que toca la flauta para él y 1D10 de otros dioses menores, pero aquellos que lo llaman se arriesgan a que monte en cólera y empiece a destrozarlo todo. Las probabilidades de que esto suceda son del 100%, menos 10 percentiles por cada otro dios menor que esté presente y menos otros 5 percentiles por cada punto de magia que el hechicero gaste para apaciguarlo (aunque estos últimos deben gastarse cada asalto si se quiere conservar su beneficio). Si se irrita, Azathoth empieza a crecer y, en el primer asalto en que ataca, incrementa su tamaño más allá de los límites del lugar al que lo han llamado y sus seudópodos alcanzan una longitud de 50 m. En el segundo asalto, estos alcanzan los 100 m; en el tercero, los 200; y así, sucesivamente, duplicando su longitud cada nuevo asalto por tiempo indefinido.

Una vez ha montado en cólera, existe una probabilidad de que Azathoth decida marcharse voluntariamente igual a 10 percentiles por asalto que transcurra, menos 1 percentil por cada otro dios menor que haya venido con él.

Toda la zona cubierta por los seudópodos de Azathoth queda arrasada por completo, llena de piedras agrietadas, charcos de aguas alcalinas y árboles reducidos a astillas. Sin embargo, los investigadores que se encuentren en su interior reciben únicamente el daño causado por los ataques de los seudópodos.




JARLING

Bast

Diosa arquetípica

"Belleza, elegancia, indiferencia, calma filosófica, autosuficiencia, maestría indómita. ¿Dónde más podemos encontrar estas cosas sin tan siquiera llegar a la mitad de la perfección y plenitud propias de la encarnación del incomparable y silencioso gato?"

—"*Gatos y perros*", por **H. P. Lovecraft**.

Lovecraft adoraba a los gatos y, por eso, resulta muy apropiado que la diosa de los gatos tenga una posición importante en su mitología. A Bast, que también recibe los nombres de Bastet o Ubasti, se la suele representar como una gata o como una mujer con cabeza de gato. En el antiguo Egipto, solía aparecer con un sistro en la mano derecha, una égida coronada por la cabeza de un león en la izquierda y una pequeña bolsa colgando del hombro izquierdo.

CULTO: en el antiguo Egipto, Bast era la diosa de la ciudad de Bubastis, pero, con el tiempo, su culto llegó a extenderse hasta ciudades importantes del Imperio Romano, como Pompeya. En la época en que recibía adoración, era la diosa del hogar y también la diosa leonina de la guerra, y sus seguidores siempre le profesaban un afectuoso respeto. Al parecer, su culto no ha sobrevivido entre los seres humanos, a excepción de los que habitan en las Tierras del Sueño, pero quizá a ella no le importe, ya que todos los felinos la adoran en el interior de sus salvajes corazones. Sin embargo, es posible que su poder alcance solamente a la Tierra y sus Tierras del Sueño, ya que los gatos de Saturno del Mundo Onírico se muestran claramente hostiles hacia los de nuestro planeta.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: al igual que los otros dioses arquetípicos, Bast no suele intervenir en los asuntos mundanos, pero puede obrar a través de sus felinos sirvientes si alguien los trata con especial crueldad. De hecho, si estos no son capaces de resolver la situación por sí mismos, la propia diosa puede hacer acto de presencia, en cuyo caso aparece acompañada de un séquito de grandes y lustrosos felinos; gatos domésticos en su mayoría, aunque siempre hay, al menos, una leona, una tigresa o alguna otra felina de gran tamaño.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: si Bast se ve obligada a luchar, transforma uno o sus dos delicados brazos en los antebrazos de una leona, y puede atacar con una garra y el mordisco en un mismo asalto. Sus ataques penetran cualquier armadura sin que se reduzca el daño y las heridas supurantes que causa no se curan hasta que se tratan con magia o se tiene éxito en una tirada de Medicina.



BAST, diosa de los gatos

FUE 48	CON 25	TAM 12	INT 35	POD 30-
DES 45	APA 21	Mov 40	-	PV 19-

- **Bonificación al daño:** +3D6
- **Ataques:** Garra 100%, daño 1D8 + 3D6

  Mordisco 100%, daño 1D10
- **Armadura:** ninguna, pero consultar "Hechizos" más adelante.
- **Habilidades:** Discreción 100%, Esquivar 100%, Ocultarse 100%, Seguir rastros 100%.
- **Hechizos:** Puede dar órdenes a todos los felinos del mundo y convocar ante su presencia a cualquier número de ellos, aunque estos deben alcanzarla por sus propios medios. También puede curarse o curar a otro felino a razón de 1 punto de magia por cada punto de vida recuperado. Además, cada asalto, puede esquivar tres ataques y, además, golpear con una garra y con el mordisco.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Bast no supone ninguna pérdida de Cordura.

Bokrug

Primigenio

"Adoraban a un ídolo, de color verde marino, cincelado a imagen y semejanza de Bokrug, el gran lagarto de agua, ante el cual danzaban horriblemente siempre que la luna creciente superaba el primer cuarto."

—"*La maldición que cayó sobre Sarnath*", por **H. P. Lovecraft**.

Bokrug es una criatura de color azul verdoso, parecida a una iguana de unos 3,6 m de largo, con escamas de textura metálica y ojos que brillan con tono verde amarillento. En la mandíbula inferior tiene unos tentáculos que vienen a sustituir la papada de una verdadera iguana y unas espinas afiladas como cuchillas le recorren toda la espalda. Además, tiene los pies palmeados y la cola plana para facilitar su movilidad en el medio acuático. Bokrug habita cerca de las ruinas de Sarnath, en la región de Mnar de las Tierras del Sueño, aunque la leyenda cuenta que la primera vez que pisó tierra firme fue en la zona de Oriente Medio en el Mundo Real.

CULTO: es uno de los pocos primigenios que viven en las Tierras del Sueño y sus únicos adoradores eran los fofos seres de Ib, unas criaturas a las que los hombres de Sarnath exterminaron. Actualmente, Bokrug acepta la adoración propiciatoria de los hombres de Ilarnek, quienes creen, acertadamente, que él fue el responsable de la destrucción de Sarnath. La ira de este ser puede tardar siglos en caer, pero su furia destructiva fue capaz de arrasar la poderosa ciudad de Sarnath en una sola noche.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: si alguien llega a encontrarse con él, va acompañado de 1D100 fantasmas de los seres de Ib.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Bokrug puede utilizar una de sus formas de ataque o ambas en un mismo asalto.

BOKRUG, primigenio

FUE 30	CON 65	TAM 25	INT 10	POD 24
DES 20	Mov 18	-	-	PV 45

- **Bonificación al daño:** +2D6
- **Ataques:** Mordisco* 80%, daño 3D6 + 2D6

  Coletazo** 80%, daño 2D6 + bd + presa.

  *Si el mordisco tiene éxito, Bokrug mantiene a la víctima atenazada y se la traga a razón de 3D6 puntos de vida por asalto; si los puntos de vida de la víctima quedan reducidos a 0, significa que el primigenio se la ha tragado por completo.

  **Si el coletazo tiene éxito, la víctima queda agarrada y solamente puede escapar si consigue vencer en una tirada de FUE contra la FUE del primigenio; tras apresar así a una víctima, Bokrug puede escoger entre morderla o, simplemente, mantenerla apresada.
- **Armadura:** 9 puntos de piel dura y escamas de aspecto metálico.
- **Hechizos:** conoce todos los de Contacto, así como "Alzar a los fantasmas de Ib" (que atrae a 1D10 de estas criaturas por cada punto de magia que gaste) y otros hechizos menores a elección del guardián.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Bokrug cuesta 0/1D8 puntos de Cordura.



Chaugnar Faugn

Primigenio

"Sus extrañas orejas eran palmeadas y con tentáculos, y la trompa terminaba en un gran disco abocinado de al menos 30 centímetros de diámetro [...] Sus extremidades anteriores estaban dobladas rígidamente por los codos, y sus manos —tenía manos humanas— descansaban sobre sus rodillas con las palmas hacia arriba. Sus hombros eran anchos y cuadrados, y sus pechos y su enorme estómago destacaban de manera que la trompa descansaba sobre ellos."

—"*El horror de las colinas*", por **Frank Belknap Long**.



Chaugnar Faugn habita en una cueva de las montañas de Asia, protegido día y noche por esclavos de aspecto solo vagamente humano que practican ritos tan repugnantes que nadie se ha atrevido a describirlos. Normalmente, el primigenio permanece inmóvil sobre su pedestal, como si se tratase de una grotesca estatua, y las leyendas cuentan que, algún día, el "acólito blanco" llegará y lo llevará consigo hacia una nueva tierra.

CULTO: a Chaugnar Faugn lo adora principalmente el pueblo medio humano de los tcho-tcho de la Meseta de Tsang, pero también tiene otros cultos dispersos entre los humanos del Asia central. De hecho, algunos de estos han comenzado a extenderse, como La Sangre, que durante el s. XVIII emigró a la ciudad de Montreal, en Canadá.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: por la noche, Chaugnar Faugn puede moverse y devorar hambriento un sacrificio o a cualquiera que se le acerque, aunque nada le impide abandonar su pedestal, ya sea de día o de noche, para aniquilar a cualquier infiel que se atreva a invadir su lugar de descanso. El morro con forma de disco que tiene al final de la trompa es un órgano con el que puede absorber la sangre de sus víctimas y, si lo coloca sobre una herida abierta, esta no se cura jamás.

Existe una probabilidad del 5% de que Chaugnar Faugn deje libre a una víctima excepcionalmente valiente, siempre que la interpretación del jugador se gane la admiración del guardián. Si no tiene hambre, el primigenio se limita a magullarla y causarle la pérdida de 1D6 puntos de vida.

Chaugnar Faugn puede escoger a un ser humano como compañero que, tras quedar cautivado, pierde diariamente 1D10 puntos de Cordura hasta que enloquece de forma permanente. Durante la noche, coloca su trompa sobre él y hace que la nariz y las orejas le crezcan de forma gradual hasta convertirlo en una caricatura suya. El primigenio está vinculado psíquicamente a su compañero y puede controlar su voluntad, además de alimentarse de su sangre cuando no hay disponible ninguna otra víctima (lo que le cuesta al compañero 1 punto de CON en cada ocasión).

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: si se le consiguen quitar más de 90 puntos de vida, Chaugnar Faugn queda completamente inerte y, dependiendo de la alineación de las estrellas en ese instante, puede necesitar meses, décadas o siglos de rituales y sacrificios para ser devuelto a la vida.

CHAUGNAR FAUGN, el horror de las colinas

FUE 65	CON 140	TAM 40	INT 25	POD 35
DES 30	Mov 70	-	-	PV 90

- Bonificación al daño: +6D6
- Ataques: Presa 80%, daño apresa primero a la víctima y la inmoviliza para el mordisco.

  Mordisco y drenaje 100%, daño pérdida de 1D6 puntos de vida por asalto

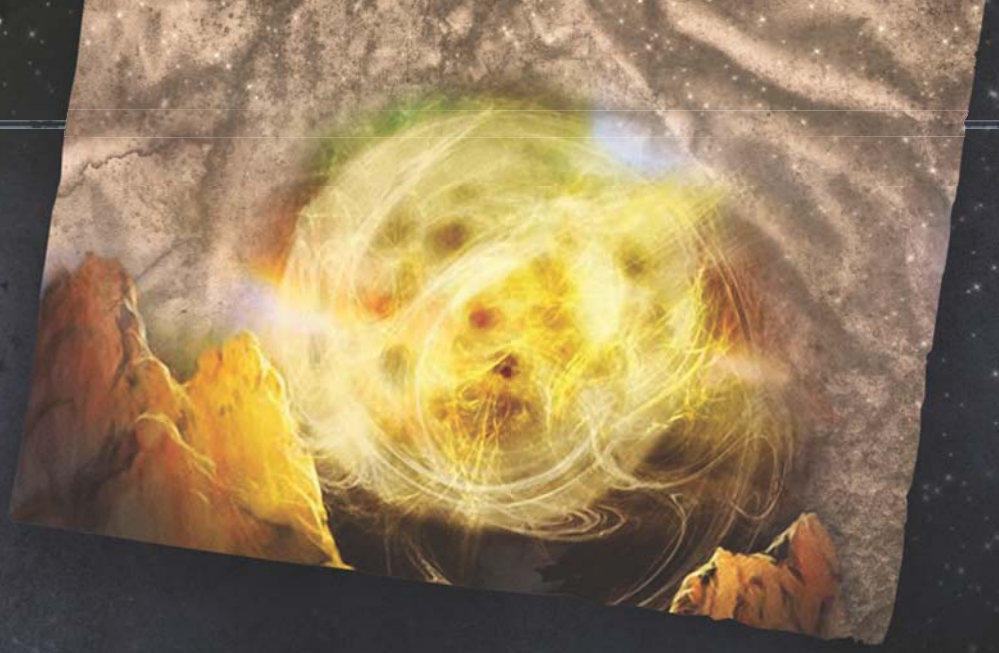
  Emisión psíquica 100%, daño la víctima sueña con Chaugnar Faugn y su grandeza; si se trata de alguien de naturaleza sensible, puede obsesionarse con estos sueños.

  Ataque al corazón* 100%, daño a elección del guardián.

  Hipnotizar víctima sacrificial** 100%, daño hace que la víctima se dirija hacia el dios y se ofrezca como sacrificio.

  *Para evitar los efectos completos de este ataque, la víctima debe tener éxito en una tirada de CON × 5 en 1D100 y, aun así, necesita un segundo éxito, con las mismas probabilidades, para no perder 1D6 puntos de vida y caer inconsciente.

  **La víctima solamente puede salir de este trance si obtiene en 1D100 un resultado igual o inferior a su POD × 1
- Armadura: ningún arma corriente o aparato mecánico puede causarle daño, y la altísima densidad de su piel le otorga una protección de 10 puntos contra las armas encantadas capaces de empalar. De hecho, Chaugnar Faugn puede resistir las fuerzas más poderosas de la naturaleza durante 15 minutos antes de desencarnarse.
- Hechizos: Contactar con Chaugnar Faugn, Convocar/Atar a un hermano de Chaugnar Faugn, Maldición de Chaugnar Faugn y otros a elección del guardián.
- Pérdida de Cordura: verlo en estado inerte (cuando tiene el aspecto de una grotesca estatua) cuesta 0/1D6 puntos de Cordura; verlo activo y en movimiento, 1D4/2D6 + 1 puntos de Cordura; y ver las mutaciones sufridas por un compañero de Chaugnar Faugn, 1/1D6 puntos de Cordura.



Cthugha

Primigenio

"Aunque habíamos tapado nuestros ojos, resultó imposible evitar la visión de aquellas grandes figuras amorfas fluyendo hacia los cielos desde aquel maldito lugar, ni tampoco la de aquel enorme ser que flotaba sobre los árboles como una nube de fuego viviente."

—"*El morador de la oscuridad*", por **August Derleth**.

Cthugha, una enorme masa llameante que cambia de forma continuamente, es uno de los primigenios más desconocidos y lejanos, ya que habita en la estrella Fomalhaut (o algún lugar cercano a ella), si bien puede acudir a la Tierra cuando se usa el hechizo adecuado de Llamada.

CULTO: no parece que haya ningún culto dedicado a Cthugha, aunque en el pasado han existido grupos dispersos de adoradores del fuego, como la iglesia del dios fenicio Melqart. Los seres conocidos como vampiros de fuego están a su servicio, y en algunos libros se afirma que los gobierna un ser conocido como Fthaggua, aunque quizá solo se trate de un modo diferente de pronunciar Cthugha.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: Cthugha posee las habilidades telepáticas comunes a todos los primigenios, pero no parece que se comunique en modo alguno con los seres humanos, por lo que hay que llamarlo para poder tratar con él.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Cthugha dispone de las siguientes capacidades especiales:

ATAQUE AUTOMÁTICO DE CALOR: cuando aparece después de haberlo llamado, Cthugha trae consigo 1D100 × 10 vampiros de fuego, que iluminan la zona de inmediato, y flota en lo alto, chamuscando y quemando el lugar. Todo ser humano que se encuentre en el área de efecto (aproximadamente, un círculo de 2D10 × 20 m de diámetro) sufre daño debido al calor a partir del asalto siguiente a la llegada del primigenio. Cada asalto, debe tener éxito en una tirada de CON × 5 en 1D100 y, en cuanto falle, empieza a perder 1 punto de vida por asalto hasta que muere. La única forma de sobrevivir es abandonar el área de efecto del ataque. Cthugha no se marcha hasta que toda la zona queda reducida a cenizas, a no ser que lo expulsen antes mediante el hechizo apropiado.

ATAQUE DE SEUDÓPODO: cada asalto, el primigenio puede formar a partir de su masa 1D4 seudópodos con los que azotar o apresar a víctimas individuales.

ATAQUE DE LLAMARADA: en lugar de utilizar seudópodos, Cthugha puede eructar una llamarada hasta una distancia de 150 m y devastar el lugar donde se encuentre su objetivo, incinerando un área de unos 20 m de diámetro. Cada investigador que se encuentre en el área debe enfrentar su CON contra el POD de Cthugha en la "Tabla de resistencia". Si falla, pierde tantos puntos de vida como el POD del primigenio, pero, si tiene éxito, solamente pierde la mitad (lo que tampoco supone una gran ventaja). Las armaduras corporales no sirven de nada contra este tipo de ataque, pero una pared o un terraplén sí podrían proteger a los personajes.

CTHUGHA, la llama viviente

FUE 80	CON 120	TAM 140	INT 28	POD 42
DES 21	Mov 0 (va a la deriva por el aire)		-	PV 130

- Bonificación al daño: +13D6
- Ataques: Seudópodo 40%, daño 1D6 + 13D6

  Llamarada 60%, daño especial.
- Armadura: cualquier arma de cuerpo a cuerpo recibe 14 puntos de daño mágico en el momento en que se usa para golpear a Cthugha y, si resulta destruida, no le inflige ningún daño. Las balas y demás proyectiles le hacen el daño normal, pero solo tras restar 14 puntos a la tirada, así que, si el resultado es de 0 o menos, Cthugha no sufre ningún daño.
- Hechizos: todos los relacionados con seres de fuego y consigo mismo.
- Pérdida de Cordura: ver a Cthugha cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

Cthulhu

Primigenio

"Un monstruo de perfil vagamente humano, pero con una cabeza a modo de pulpo cuya cara era una masa de tentáculos, un cuerpo cubierto de escamas y de aspecto gomoso, unas prodigiosas garras tanto en extremidades anteriores como posteriores, y unas largas y estrechas alas en la espalda. Aquella cosa [...] tenía una corpulencia algo hinchada [...] Aquello apareció, rezumando en medio del estrépito, y a tientas coló su gelatinosa inmensidad verde por entre la negra puerta [...] ¡Una montaña caminaba y se tambaleaba!"

—"*La llamada de Cthulhu*", por **H. P. Lovecraft**.

La forma física del Gran Cthulhu no es fija, ya que puede combar y modificar su cuerpo a voluntad, extender nuevos miembros y contraer otros, ampliar la superficie de sus alas y reducir la de su cuerpo para permitir el vuelo o alargar una de sus extremidades o tentáculos para que se retuerza a través de metros y metros de pasillo.

Sin embargo, el conjunto de su figura siempre guarda parecido con su descripción general; es decir, puede expandir y contraer sus alas, pero no absorberlas por completo en su interior. Todas las formas que desee adoptar han de reconocerse, al menos, como una caricatura suya.

La negra ciudad-tumba de R'lyeh, que se encuentra hundida en las profundidades del océano Pacífico, es el lugar que habita el Gran Cthulhu y en el que están enterrados también otros miembros de su raza de los que él es, claramente, el sumo sacerdote y gobernante, además del más poderoso con diferencia. Mientras se encuentra en R'lyeh, Cthulhu no es más que un muerto en vida, pero algún día la ciudad emergerá y él despertará para rapiñar y asesinar libremente por toda la Tierra.

CULTO: el culto de Cthulhu, el más extendido y profesado de los que adoran a primigenios que habitan en la Tierra, cree que su dios y los suyos vinieron de las estrellas y construyeron la gran ciudad prehistórica de R'lyeh, desde la que gobernaron el mundo. Pero, cuando la posición de las estrellas cambió, su continente se hundió bajo las aguas del océano, y tanto la ciudad como sus habitantes cayeron en una especie de muerte letárgica en la que aguardan hasta que los miembros del culto puedan despertarlos. Cuando R'lyeh vuelva a emerger de entre las olas, el culto tendrá que llegar hasta allí y abrir la puerta negra tras la que sueña el Gran Cthulhu, para que despierte y experimente junto a sus fieles un gozo sin límites a lo largo y ancho de la Tierra.

Se sabe que han llegado a adorarlo tribus enteras, como los inuit de una región remota o los habitantes de la zona pantanosa de Luisiana, y parece que tiene fieles principalmente entre los marinos o los que viven cerca del mar. Entre sus sirvientes se encuentran los profundos y los seres octópodos a los que se conoce como semillas estelares de Cthulhu. Su culto, que es de origen prehistórico, tiene múltiples variantes y el propio Cthulhu recibe muchos nombres, la mayoría de los cuales pueden rastrearse hasta su forma original como, por ejemplo, Tulu o Thu Thu.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: se sabe que, a pesar de estar inmerso en su letargo milenario, Cthulhu puede enviar sueños horrorosos a los mortales y que tales experiencias oníricas podrían haber enloquecido a algunos de ellos.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: cada asalto, las fofas garras de Cthulhu atrapan automáticamente a 1D3 investigadores, que mueren sin remedio de una forma horrible. Si Cthulhu está emergiendo de algún enorme pozo o agujero, o si puede agacharse, los investigadores reciben también los ataques de sus tentáculos faciales, capaces de atrapar hasta a cuatro oponentes por asalto y de penetrar a través de aberturas pequeñas.

Cuando los puntos de vida de Cthulhu quedan reducidos a 0, explota y se disuelve en una repugnante y empalagosa nube verde. Sin embargo, empieza a reformarse inmediatamente y vuelve a adquirir forma sólida en 1D10 + 10 minutos, momento en que recupera sus 160 puntos de vida.

Además, Cthulhu puede intentar golpear un avión u objeto similar con sus garras para evitar que choque contra él, en lo que tiene éxito de forma automática.

GRAN CTHULHU, amo de R'lyeh

FUE 140	CON 110	TAM 210	INT 42	POD 42
DES 21	Mov 24/20 nadando/16 volando		-	PV 160

- Bonificación al daño: +21D6
- Ataques: Garra 100%, daño 1D6 + 21D6

  Tentáculo 100%, daño 11D6.
- Armadura: 21 puntos de capas de músculo y fango ajeno a nuestra dimensión. Además, regenera 6 puntos de vida por asalto.
- Hechizos: el Gran Cthulhu conoce cientos de hechizos (entre los que no se incluyen Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche ni Contactar con Nodens) y, además, puede enseñar Contactar con un profundo o Contactar con Cthulhu mediante los terribles sueños que es capaz de enviar.
- Pérdida de Cordura: ver a Cthulhu cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.



Cyaegha

Primigenio

"Vieron que había un gigantesco ojo observándoles desde lo alto. El cielo se partió alrededor del ojo, y se abrieron unas profundas grietas a través de las cuales comenzó a brotar la oscuridad, una oscuridad más negra que la noche, que se arrastraba hacia abajo como si fuera un conjunto de tentáculos fungosos, tomando forma, adquiriendo una silueta más definida [...] Había algo inmóvil allí, recortado contra el cielo negro, algo que tenía tentáculos hechos de oscuridad y un ojo que brillaba con un tono verdoso."

—"*Oscuridad, me llamo*", por **Eddy C. Bertin**.

Cyaegha es una enorme masa negra con un gran ojo verde y esférico, aunque es posible que su forma sea, simplemente, la de un enorme ojo rodeado de tentáculos.

CULTO: a Cyaegha lo adoran los habitantes de un pequeño pueblo situado sobre el lugar en el que descansa, en la parte occidental de Alemania, pero, aunque le ofrecen sacrificios humanos, a él no parece importarle, ya que solamente se preocupa del día en que será liberado.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: si se le libera, Cyaegha flota sobre una zona, examina todo lo que hay debajo y atrapa víctimas al azar a las que aplasta con 1D10 tentáculos por asalto.

CYAEGHA, primigenio

FUE 80	CON 120	TAM 200	INT 20	POD 35
DES 14	Mov 25 volando		-	PV 160

- **Bonificación al daño:** n/a.
- **Ataques:** Tentáculo 100%, daño 8D6
- **Armadura:** ninguna, pero solamente recibe el daño mínimo de las armas capaces de empalar. Además, si sus puntos de vida se reducen a 0, Cyaegha se retira a algún lugar bajo tierra.
- **Hechizos:** cualquiera de Llamada/Expulsión o de Contacto que desee el guardián.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Cyaegha cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.

Daoloth

Dios exterior

"No se trataba de algo informe, sino de algo tan complejo que el ojo era incapaz de reconocer ninguna forma descriptible. Allí había hemisferios y brillante metal, todo ello unido por medio de largas varas de plástico. Las varas eran de un color gris liso, de modo que le resultó imposible averiguar cuales estaban más cerca. Estas se unían en una masa de la que sobresalían varios cilindros. Al tiempo que contemplaba aquello, tuvo la extraña sensación de que unos ojos brillaban entre las varas, pero, mirase al sitio que mirase de la construcción, solamente podía ver los espacios que había entre ellas."

—"*El rasgador de los velos*", por **Ramsey Campbell**.

Daoloth es un extraño ser geométrico, no particularmente maléfico, que vive en algún lugar más allá de nuestro universo, pero puede acudir a él si se le llama.

CULTO: a Daoloth se le adora en Yuggoth y otros mundos alienígenas, pero parece que su culto es escaso en la Tierra. Sus sacerdotes-astrólogos ven el pasado y el futuro, perciben cómo los objetos se extienden hacia la última dimensión y, además, ganan el poder de viajar a otras dimensiones y de ver otras realidades. Contemplar a Daoloth es algo desastroso, ya que el ojo humano intenta seguir su contorno y eso conduce rápidamente a la locura, así que sus pocos adoradores en la Tierra solo se atreven a llamarlo en la más absoluta oscuridad.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: la presencia de Daoloth ocasiona desastres entre la humanidad, ya que, si no se le mantiene cuidadosamente encerrado en el interior de una barrera mágica, su forma tiende a expandirse y absorber todo lo que se encuentra a su alrededor. Aquellos desafortunados a los que absorbe son enviados inmediatamente a mundos sombríos y lejanos, o a otras dimensiones, de donde no regresan jamás.

Daoloth se mueve de manera nada convencional, ya sea expandiendo su forma o deslizándose a través de las dimensiones, y es capaz de extenderse a un ritmo de 8 m por asalto hasta alcanzar cualquier tamaño.

DAOLOTH, el rasgador de los velos

FUE n/a	CON 100	TAM varía	INT 50	POD 70
DES 30	Mov 8	-	-	PV 100

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: Absorción (éxito automático), daño envía a la víctima a otro plano o dimensión.
- Armadura: todo lo que golpea a Daoloth, o que penetra a través de él, es transportado inmediatamente a otra dimensión, pero cualquier hechizo que al guardián le parezca apropiado podría hacer que pierda puntos de vida.
- Hechizos: podría conocer cualquier hechizo que tenga que ver con la visión o el viaje a otros mundos, planos y dimensiones, así como cualquier otro que el guardián considere apropiado.
- Pérdida de Cordura: ver a Daoloth el primer asalto en que es visible cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura y, además, todo el que sigue viéndolo de cerca en los asaltos siguientes pierde automáticamente 1D10 puntos de Cordura por asalto.



Eihort

Primigenio

"Pudo percibirse entonces un leve movimiento en el interior del pozo, y algo trepó desde la oscuridad, un óvalo hinchado y pálido que se sostenía sobre montones de patas sin carne. Sobre la superficie de aquel óvalo se formaron varios ojos que al instante comenzaron a observarme."

—"*Antes de la tempestad*", por **Ramsey Campbell**.

Eihort es un ser monstruoso que vive en un laberinto de túneles, en las profundidades del Valle del Severn, en Inglaterra.

CULTO: sus únicos cultos conocidos se encuentran localizados en el Valle del Severn (particularmente, en las ciudades de Brichester y Camside) y suelen ser grupos de dementes dirigidos por un conjunto de crías de Eihort unidas para crear un simulacro de un ser humano.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Eihort dispone de las siguientes capacidades especiales:

ACUERDO DE EIHORT: cuando el primigenio acorrala a una víctima humana, lo primero que hace es proponerle su Acuerdo. Si esta lo rechaza, la hace pedazos de inmediato, así que, si quiere sobrevivir, debe aceptar y permitir que Eihort le implante varias de sus crías inmaduras (momento en que se convierte en un esclavo de Eihort). En los meses siguientes, la víctima empieza a tener unos sueños cada vez más terribles y enloquecedores, que le cuestan 1D4 puntos de Cordura y le otorgan 1D3 a Mitos de Cthulhu. Durante ese periodo, las crías, en pleno crecimiento, luchan por el control de su cuerpo hasta que, transcurridos 1D100 meses, unas aterradoras visiones atormentan la mente del esclavo, y las crías, ya maduras, desgarran su cuerpo y surgen desde su interior para escabullirse, matándolo irremediablemente.

CRÍAS DE EIHORT: son criaturas pequeñas, globulares y de color blanco, parecidas a larvas o arañas y fáciles de matar, aunque su destrucción sistemática supone el riesgo de enfurecer a Eihort. Después de su horrible nacimiento, las crías se esconden a la espera del día en que el primigenio camine de nuevo por la Tierra y, si llega ese glorioso momento, se transforman en versiones pequeñas de Eihort que se dedican a atenderlo. Estas criaturas no son inteligentes ni agresivas, aunque pueden dejar en los huesos a una víctima incapaz de moverse, causándole 1 punto de daño cada 10 minutos.

EIHORT, dios del laberinto

FUE 44	CON 80	TAM 50	INT 25	POD 30
DES 12	Mov 8/1 excavando		-	PV 65

- **Bonificación al daño:** +5D6
- **Ataques:** Mordisco 70%, daño 5D3 + veneno paralizante POT 15

  Aplastamiento 85%, daño 5D6 a todos en un radio de 3 m.
- **Armadura:** ninguna. Todas las armas físicas le causan el daño mínimo y, además, regenera 3 puntos de vida por asalto. Si se consigue reducir sus puntos de vida a 0, sus restos se filtran a través del suelo hasta algún lugar donde el primigenio se recupera de sus heridas.
- **Hechizos:** Contactar con un chthonian, Contactar con un gul, Crear portal, Nublar la memoria y todos los hechizos de Contacto con dioses.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Eihort cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



Ghatanothoa

Primigenio

"Nada de lo que diga puede servir siquiera para dar una idea del repugnante, impío, inhumano y extragaláctico horror, y del odioso y absoluto mal propios de aquella semilla del caos negro y la noche sin límites."

—"*Reliquia de un mundo olvidado*", por **H. P. Lovecraft** y **Hazel Heald**.

Se sabe que Ghatanothoa es sumamente horrible y que posee un espantoso contorno definido, formado por una miríada de tentáculos, fauces y órganos sensoriales. En la antigua Mu, habitaba en el interior de un cono volcánico situado bajo una ciudad que fue construida originalmente por los hongos de Yuggoth, pero que en aquel tiempo estaba ocupada por humanos primitivos. Cuando aquellas tierras se hundieron, su guarida quedó sepultada bajo las aguas y el primigenio dejó de ser libre, aunque a veces los movimientos tectónicos la empujan hacia la superficie, como si se tratase de un horrible simulacro del día en que Mu se alzará junto con R'lyeh para no volver a hundirse. Los investigadores harían bien en evitar cualquier isla entre Nueva Zelanda y Chile que coincida con la descripción de la morada de Ghatanothoa.

CULTO: Actualmente, no se sabe de la existencia de sectarios humanos de este primigenio, pero en tiempos remotos los sacerdotes de Mu le ofrecían de mala gana sacrificios humanos periódicos para que no surgiese de su volcán apagado y causase una mayor desgracia. En aquella época hubo también algunos hongos de Yuggoth que sirvieron a Ghatanothoa, al que, a veces, se ha relacionado con los lloigor.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Ghatanothoa dispone de las siguientes capacidades especiales:

MALDICIÓN DE GHATANOTHOA: cualquiera que se encuentra a distancia visual de una imagen perfecta de Ghatanothoa sufre su maldición. Toda víctima humana debe realizar una tirada de CON × 5 cada asalto que permanezca en presencia de la imagen y, si falla, pierde 1D6 puntos de DES, ya que los músculos se le endurecen y empieza a quedar paralizada. Si su DES se reduce a 0, queda inmovilizada por completo en un proceso de petrificación que, normalmente, es irreversible.

En cuestión de minutos, la piel y los tendones de la víctima se endurecen hasta adquirir la consistencia del cuero y el hueso, pero su cerebro y el resto de sus órganos internos permanecen frescos y con vida dentro de ese caparazón duro e inmóvil, así que es consciente de lo que le ha sucedido, pero está atrapada en una insoportable prisión. Lo único capaz de acabar con su sufrimiento es la destrucción de su cerebro y, ciega y entumecida, pierde 1D6 puntos de Cordura diarios hasta que enloquece de forma permanente o la alcanza la compasiva liberación de la muerte.

La maldición no surte efecto cuando el primigenio tiene 0 o menos puntos de vida, pero vuelve a activarse en cuanto este se regenera hasta un nivel de, al menos, +1.



GHATANOTHOA, señor del volcán

FUE 90	CON 80	TAM 140	INT 20	POD 35
DES 8	Mov 9	-	-	PV 110

- **Bonificación al daño:** n/a.
- **Ataques:** Tentáculo 80%, daño 7D6
- **Armadura:** 10 puntos de piel y, además, regenera 10 puntos de vida por asalto.
- **Hechizos:** conoce todos los hechizos de Convocación/Atadura, al igual que los hechizos para Contactar con primigenios y con chthonians, gules, habitantes de la arena, pólipos volantes, profundos y semillas estelares de Cthulhu.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Ghatanothoa cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura, pero este es el menor problema de los investigadores.

Ghroth

Dios exterior

"Era rojo como el óxido, sin más rasgos que unas protuberancias bulbosas similares a colinas... salvo por el hecho de que no eran colinas. Si podía verlas desde aquella distancia, debían de ser inmensas. Parecía estar suspendido en su inmensidad, transmitiendo una abrumadora sensación de inminencia, de poder... Y entonces se movió... La superficie de un planeta no se mueve... La superficie de un planeta no se agrieta, no se desenrolla así, no se pela a lo largo de miles de kilómetros de modo que pueda verse lo que hay debajo, pálido y brillante."

—"*El tirón*", por **Ramsey Campbell**.

Este dios exterior es una especie de "estrella Némesis": una entidad similar a una estrella y del tamaño de un planeta que está formada por gas, cenizas y hierro fundido. Tiene el aspecto de una enorme esfera de color rojo óxido, con la superficie cubierta de grietas o fallas, pero, de vez en cuando, forma grandes ojos a partir de los vastos mares que se ocultan bajo su corteza. Ghroth no se encuentra atado a la demencial corte de Azathoth porque tiene un eterno deber que cumplir: es heraldo de canciones que solo las estrellas insensibles y los primigenios muertos pueden oír; canciones que empujan a las estrellas hacia la posición correcta y despiertan a los primigenios en los mundos por los que pasa.

CULTO: tiene pocos adoradores, la mayoría astrólogos y otros individuos interesados en las estrellas. La Secta de Ghroth es un pequeño grupo organizado que actúa en la región de Goatswood en Inglaterra, aunque quizá haya sectas en otros lugares.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: Ghroth es el precursor y hacedor de la perdición de los mundos. A medida que se aproxima a un planeta, las mareas cambian, los volcanes entran en erupción y se producen terribles tormentas, terremotos y maremotos. La llegada del dios exterior señala el desastre para un sistema solar, ya que desplaza los planetas hacia nuevas órbitas y despierta a oscuros dioses con su música de las esferas.

Hay quien piensa que la aparición de Ghroth fue lo que causó la destrucción de Shaggai.



GHROTH, Némesis, el precursor y hacedor

FUE n/a	CON incalculable	TAM planeta	INT 14	POD 100
DES n/a	Mov n/a	-	-	PV incalculables

- **Bonificación al daño:** n/a.
- **Ataques:** n/a.
- **Armadura:** n/a. En teoría, Ghroth puede ser expulsado si sufre un daño inmenso y sus puntos de vida llegan hasta 0, en cuyo caso, su cuerpo queda reducido a una nube de polvo y roca inertes. Sin embargo, el precursor reaparece más adelante en algún lugar de otra galaxia o dimensión, completamente regenerado. Otra forma de expulsarlo es reducir su POD a 0.
- **Hechizos:** ninguno.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Ghroth cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.

Glaaki

Primigenio

"De aquel cuerpo oval sobresalían multitud de espinas estrechas y en punta, de metal multicolor. En el extremo más redondeado del óvalo, una boca circular de gruesos labios formaba la parte central de una esponjosa cara desde la que se alzaban tres ojos amarillos situados en los extremos de finos tallos. Alrededor de la parte inferior del cuerpo, había muchas pirámides blancas, que presuntamente debían de emplearse para facilitar la locomoción. El diámetro del cuerpo debía de ser de unos 3 metros en la parte más estrecha [...] largos tallos [se] agitaban en lo alto [...] [la] figura se elevó, pulsando y sacudiéndose con una ensordecedora vibración [...] con una espina apuntado rígidamente [hacia una víctima]."

—"*El habitante del lago*", por **Ramsey Campbell**.

Normalmente, Glaaki habita en el fondo de un lago situado en el Valle del Severn, en Inglaterra, desde donde consigue nuevos sectarios haciendo uso de su "atracción onírica", una especie de envío de sueños hipnóticos a iniciados potenciales. Actualmente, este primigenio se encuentra debilitado y, si no fuera por las energías que recibe del proceso de iniciación, ni siquiera podría enviar su atracción onírica a distancia. No obstante, siempre que alguien comienza a vivir cerca de él, puede mandarle sus sueños o, quizá, enviar a unos cuantos de sus sirvientes para que lo capturen o lo guíen como un nuevo iniciado.

CULTO: Glaaki encabeza una secta especialmente repugnante en la que la mayoría de los sectarios son muertos vivientes. Algunos seres humanos vivos han llegado a adorarlo, pero actualmente toda el área que rodea el lago donde habita está desierta.

GLAAKI, el habitante del lago

FUE 40	CON 60	TAM 90	INT 30	POD 28
DES 10	Mov 6	-	-	PV 75

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: Espina 100%, daño 7D3
- Armadura: 40 puntos de tegumento. Cada espina tiene una resistencia de 6 puntos y una armadura de 4.
- Hechizos: Glaaki conoce la mayoría de los hechizos y enseña muchos de ellos a sus esclavos adoradores.
- Pérdida de Cordura: ver a Glaaki cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Glaaki dispone de las siguientes capacidades especiales:

ATRACCIÓN ONÍRICA: Glaaki utiliza este poder principalmente para atraer nuevas víctimas a su lago y, así, poder iniciarlas en la secta. Las probabilidades de que una víctima sucumba a los deseos del dios, reflejados en sus sueños, son iguales a los puntos mágicos de Glaaki menos los de la víctima en 1D100, aunque por cada 800 m que separen la guarida de Glaaki de la víctima hay que añadir un punto a la cifra de esta última (solo a efectos de resistir el ataque). El primigenio puede usar este poder una vez por noche, todas las noches que desee.

Durante la iniciación, el novicio se queda de pie en la orilla del lago mientras Glaaki emerge de las profundidades, le clava una de sus espinas a través del pecho (normalmente, causándole la muerte) y, en el asalto siguiente, le inyecta un fluido por medio de esta. A continuación, la espina se separa de Glaaki y de ella comienzan a crecer protuberancias hacia el interior del cuerpo de la víctima. Cuando este crecimiento se completa en una noche o dos, la espina cae dejando una mancha amoratada que no sangra y de la que emana una red de líneas rojas. En ese momento, la víctima se ha convertido en un esclavo muerto viviente, un sirviente de Glaaki.

Si, en el momento de la iniciación, el daño de la espina no basta para matar a la víctima antes de que se inyecte el fluido, esta se convierte igualmente en un horrible muerto viviente, pero no está sometida a la voluntad de Glaaki. En tal caso, el primigenio ordena que, si es posible, sus sirvientes la capturen y la sujeten para que pueda clavarle una nueva espina con la que asegurar su transformación en uno de sus esclavos. Si el daño basta para matar a la víctima, pero esta consigue romper la espina en el mismo asalto y antes de que el veneno se inyecte, muere igualmente pero no se convierte en un muerto viviente esclavizado por Glaaki. En el caso extremadamente raro de que la espina no cause daño suficiente para matar y, además, la víctima se las arregle para romperla antes de que se inyecte el fluido, esta sigue siendo un ser humano normal. Sin embargo, es posible que los sirvientes de Glaaki sujeten a los novicios para evitar que rompan prematuramente las espinas durante la iniciación.





Hastur el Innombrable

Primigenio

"Un paisaje completamente alienígena [...] con un gran lago en primer plano. ¿Hali? En cinco minutos comenzaron a formarse ondas en el agua en el lugar donde algo emergió. Miraba hacia el interior. Un titánico ser acuático, con tentáculos. Octópodo, pero mucho mayor —de diez a veinte veces mayor— que el gigantesco octópodo Apallyon de la Costa Oeste. Solamente lo que debía ser su cuello media unos 15 metros de diámetro. No me podía arriesgar a contemplar su rostro."

—"*La ventana en la buhardilla*", por **H. P. Lovecraft** y **August Derleth**.

Hastur el Innombrable, que habita cerca de la estrella Aldebarán, en la constelación de Tauro, está relacionado con el Signo amarillo, el místico Lago de Hali y la ciudad de Carcosa, así como con los seres que viven en estos dos últimos lugares y, de algún modo, quizá también con el poder o la facultad de volar a través del espacio. Su posible apariencia es motivo de debate, aunque, en cierta ocasión, se informó sobre un caso de posesión por Hastur en el que el cadáver adquirió un aspecto hinchado y escamoso, y cuyos miembros perdieron los huesos y adquirieron cierta fluidez (consultar el hechizo "Promesa innombrable" en el capítulo "Grimorio de los Mitos"). Los seres que habitan en el Lago de Hali, que tienen aspecto de octópodos vistos desde delante y unos rostros horriblemente insoportables, están relacionados con Hastur, pero la apariencia de este último queda en gran parte a discreción del guardián. Los byakhee, una raza voladora interestelar, están al servicio de este primigenio.

CULTO: el culto de Hastur es moderadamente común en la Tierra y, según se dice, los abominables tchotcho se encuentran entre sus adoradores, al igual que los Hermanos del Signo Amarillo.

El culto de este primigenio es particularmente repugnante y son más los que lo conocen que los que forman parte de él. Los sectarios se refieren a Hastur como "aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado", aunque esto podría no ser más que una equivocación debida a su título: "el Innombrable".

OTRAS CARACTERÍSTICAS: solo se puede llamar a Hastur por la noche, aunque este no puede permanecer en la Tierra después de que Aldebarán se haya perdido por debajo del horizonte. Cada asalto en que está presente, tres de los individuos que se encuentren hasta una distancia de 20 m de él deben tener éxito en una tirada de Esquivar y, si fallan, son agarrados y destruidos en el asalto siguiente (aunque no suele atacar a sus "amigos" o sus adoradores).

HASTUR, aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado

FUE 120	CON 200	TAM 100	INT 15	POD 35
DES 30	Mov 20/50 volando		-	PV 150

- **Bonificación al daño:** +13D6
- **Ataques:** Tentáculo/Garra 100%, daño muerte instantánea.
- **Armadura:** 30 puntos de piel gruesa, escamosa, gomosa y con pliegues.
- **Hechizos:** Convocar/Atar a un byakhee, Fabricar hidromiel espacial, todos los hechizos de Contacto y Llamada y cualquier otro que el guardián crea conveniente.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Hastur cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.



Hipnos

Dios arquetípico

"Joven, de una juventud ajena al tiempo y de rostro bello y con barba, labios curvados en una sonrisa, frente olímpica y densos mechones ondulados coronados de amapolas."

—"*Hipnos*", por **H. P. Lovecraft**.

Este dios del sueño, cuya auténtica forma es tan terrible y retorcida como las peores pesadillas, está ligado a la frontera onírica que existe entre el Mundo Real y las Tierras del Sueño, y todos los soñadores durmientes viajan a través de sus dominios.

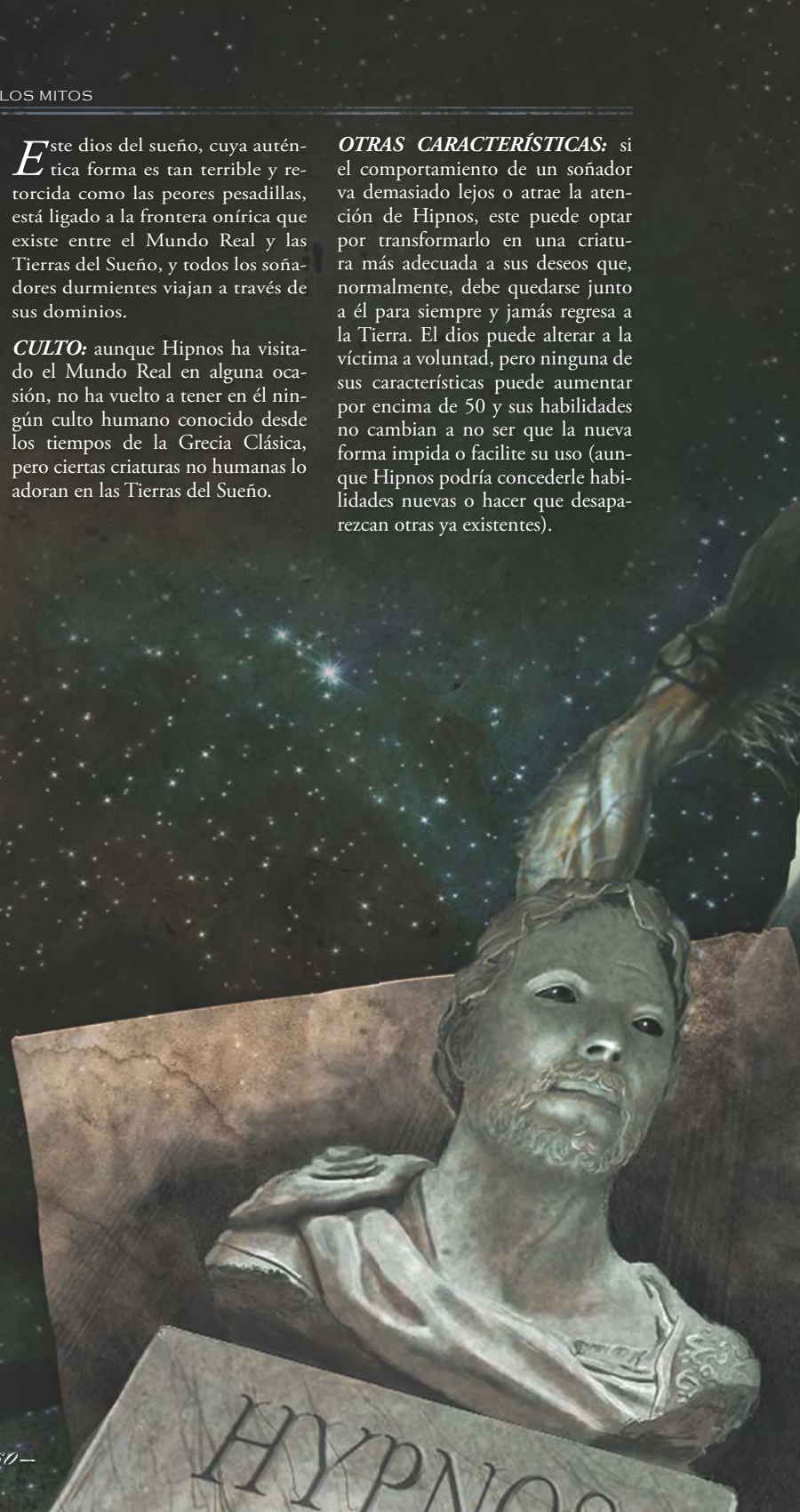
CULTO: aunque Hipnos ha visitado el Mundo Real en alguna ocasión, no ha vuelto a tener en él ningún culto humano conocido desde los tiempos de la Grecia Clásica, pero ciertas criaturas no humanas lo adoran en las Tierras del Sueño.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: si el comportamiento de un soñador va demasiado lejos o atrae la atención de Hipnos, este puede optar por transformarlo en una criatura más adecuada a sus deseos que, normalmente, debe quedarse junto a él para siempre y jamás regresa a la Tierra. El dios puede alterar a la víctima a voluntad, pero ninguna de sus características puede aumentar por encima de 50 y sus habilidades no cambian a no ser que la nueva forma impida o facilite su uso (aunque Hipnos podría concederle habilidades nuevas o hacer que desaparezcan otras ya existentes).

HIPNOS, señor del sueño

FUE 20	CON 100	TAM 12	INT 80	POD 85
DES 30	APA 30	Mov 8	-	PV 56

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** Transformación 100%, daño transformación.
- **Armadura:** Hipnos es inmune a todo lo que no exista simultáneamente en las Tierras del Sueño y el Mundo Real, así que solamente corre peligro si le atacan dioses o soñadores.
- **Hechizos:** su habilidad de transformación.
- **Pérdida de Cordura:** ver la forma auténtica de Hipnos cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



Ithaqua

Primigenio

"Las estrellas habían desaparecido [...] la gran nube que había oscurecido el cielo se parecía curiosamente a la silueta de un hombre de grandes dimensiones. Y [...] donde tendría que haber estado la parte superior de la 'nube', donde debería haber estado la cabeza de aquella figura, en ese preciso lugar, había dos brillantes estrellas, visibles a pesar de la oscuridad, dos brillantes estrellas ¡que relucían ardientes como si se tratase de ojos!"

—"*El ser que caminaba en el viento*", por **August Derleth**.



Toda la información que se tiene de Ithaqua proviene de las regiones del Ártico y del Subártico, donde los nativos americanos lo encontraron por primera vez, y se sabe que acecha en los yermos, rastreando a viajeros desventurados y llevándoselos consigo. En ocasiones, se ha vuelto a encontrar a alguno de estos desafortunados que ha logrado sobrevivir durante un tiempo, incapaz de explicar lo que le había sucedido, pero la mayoría aparecen semanas o meses más tarde, medio enterrados en el hielo como si hubieran caído desde una gran altura, congelados en posturas de gran agonía y faltándoles incluso alguna parte del cuerpo.

CULTO: al parecer, Ithaqua tiene un culto muy escaso y poco frecuente en la Tierra, aunque muchos habitantes del lejano norte, como las gentes de Siberia y Alaska, temen al Wendigo y es posible que le hayan ofrecido sacrificios para evitar que aparezca por sus campamentos. Sin embargo, este primigenio recibe una mayor adoración en el lejano mundo de Borea.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: si Ithaqua se encuentra a una distancia máxima de unas decenas de metros, puede intentar elevar a sus víctimas mediante los fuertes vientos que es capaz de provocar. Todo investigador atacado de este modo debe realizar una tirada de FUE contra la FUE de Ithaqua en la "Tabla de resistencia", aunque, si ataca a varios objetivos, el primigenio debe dividir su FUE entre ellos.

A distancia de cuerpo a cuerpo, Ithaqua puede atrapar con sus garras a una víctima una vez por asalto, y la puede retener automáticamente si así lo desea.

ITHAQUA, el que camina en el viento, el Wendigo

FUE 50	CON 150	TAM 100	INT 10	POD 35
DES 30	Mov 10/100 volando		-	PV 125

- **Bonificación al daño:** +8D6
- **Ataques:** Ráfaga de viento 100%, daño eleva y deja caer*

  Garra 80%, daño 6D6 (penetra cualquier armadura)

  *Eleva a la víctima hasta una altura de 1D10 × 3 m; cada 3 m de caída suponen 1D6 de daño.
- **Armadura:** 10 puntos de piel y gruesas capas de limo.
- **Hechizos:** conoce todos los de Contacto y Llamada.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Ithaqua cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura; oír el aullido del Wendigo llevado por el viento del norte cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Mordiggian

Primigenio

"[...] una sombra colosal, no proyectada por nada que hubiera en la sala. Llenaba los portales de lado a lado y se alzaba sobre el dintel y, de repente, se convirtió en algo más que una sombra: una masa de oscuridad negra y opaca que, de algún modo, cegaba la vista con un extraño fulgor. Parecía absorber la llama de las urnas rojas y llenar la cámara con el frío de la muerte y el vacío absolutos. Su retorcida figura, que aún salía de la penumbra del pasillo, era una columna vermiforme, inmensa como un dragón, que cambiaba continuamente, girando y rodando como dotada de vida por energías voraginosas de eones oscuros. Por un instante, adoptó el aspecto de un gigante demoníaco sin ojos en la cabeza ni miembros en el cuerpo y, a continuación, se arrastró al interior de la cámara, saltando y extendiéndose como un incendio humeante."

—"*El dios de los muertos*", por **Clark Ashton Smith**.

Mordiggian parece una masa de muerte y oscuridad vivientes, que se arrastra, salta y cambia de forma a voluntad, y va acompañado del hedor y el frío de la muerte. Cuando el dios de los muertos llega, todo el fuego y las demás fuentes de luz y calor se apagan, y el área se ve invadida por un silencio y un frío sepulcrales.

CULTO: actualmente, Mordiggian no tiene muchos adoradores entre los humanos o los gules del Mundo Real, pero, en el futuro lejano, este dios será el patrón de la ciudad de Zul-Bha-Sair, en el continente perdido de Zothique. Sin embargo, en las Tierras del Sueño hay nigromantes y gules que lo adoran. Tanto en Zul-Bha-Sair como en otros lugares donde se le venera, hay que ofrendarle todos los muertos para aplacarlo, y no respetar esa tradición se considera una herejía incluso entre los que no son sus seguidores. Los sacerdotes gules de Mordiggian van cubiertos completamente por túnicas con capucha, de un llamativo púrpura funerario, y ocultan sus rostros tras máscaras de plata con forma de cráneo. En los lugares donde se adora a Mordiggian, el mayor de los pecados es resucitar a los muertos, y tal acción asegura una represalia de sus sacerdotes gules y, posiblemente, del propio primigenio. La Secta del Dios de los Muertos es un grupo de fieles de Mordiggian, y el volumen The ghoul's manuscript (El manuscrito del gul) ofrece detalles tanto del primigenio como de su culto.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: todo el que se encuentra en presencia del dios de los muertos debe tener éxito en una tirada de Esquivar cada asalto para no mirarlo directamente y quedar cegado por su forma cambiante y su extraño resplandor. Aquellos que quedan cegados deben tener éxito primero en una tirada de Suerte para poder atacar al primigenio, pero, aunque lo consigan, golpean a una cuarta parte de las probabilidades normales. Sin embargo, no pueden usar ninguna otra habilidad que requiera la vista. Los que no quedan cegados también deben tener éxito en una tirada de Suerte para poder atacar, pero golpean solo a la mitad de las probabilidades normales. Además, pueden usar otras habilidades que requieran la vista, siempre y cuando no tengan que mirar directamente a Mordiggian. El efecto cegador del primigenio solo dura mientras los investigadores permanecen en su presencia y, una vez se han alejado del dios de los muertos, los que han quedado cegados recuperan la vista por completo al cabo de 1D10 minutos.

Mordiggian no es una criatura especialmente malévola, y podría perdonar la vida a aquellos que no lo hayan ofendido ni a él personalmente ni a sus seguidores gules.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: para atacar, Mordiggian absorbe a sus víctimas, les roba la fuerza vital y disuelve sus cuerpos, y lo único que queda de ellas son sus ropas y demás objetos inertes. Aquellos a los que devora no vuelven a ser vistos jamás ni en el Mundo Real ni en las Tierras del Sueño, ya que el primigenio consume su misma fuerza vital y su alma.



MORDIGGIAN, el dios de los muertos

FUE 33	CON 77	TAM varía	INT 20	POD 25
DES 20	Mov 16	-	-	PV 77

- **Bonificación al daño:** +6D6
- **Ataques:** Absorción 75%, daño muerte instantánea.
- **Armadura:** las armas no encantadas no le causan ningún daño.
- **Hechizos:** todos los que desee el guardián, especialmente aquellos relacionados con los gules y con la muerte.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Mordiggian cuesta 1D8/1D20 puntos de Cordura.

Nodens

Dios arquetípico

"Y sobre el lomo de unos delfines se sostenía una concha almenada en la que iba montada la gris y terrible figura de Nodens, el señor del Gran Abismo [...] Entonces, el viejo Nodens extendió una arrugada mano y ayudó a Olney y a los suyos a subir a aquella enorme concha."

—"*La extraña casa de la niebla*", por **H. P. Lovecraft**.

Normalmente, Nodens asume la apariencia de un ser humano anciano y de barba gris, y suele ir montado en una carruaje con forma de concha marina tirado por monstruos extraterrestres o propios de las leyendas fantásticas de la Tierra.

CULTO: a veces, Nodens se comporta de forma casi amistosa con la humanidad, y ha llegado a ayudar a algunas personas perseguidas o acosadas por los primigenios o Nyarlathotep. Ha visitado la Tierra en varias ocasiones, pero no tiene culto en ella, y los ángeles descarnados de la noche se encuentran a su servicio.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Nodens jamás ataca físicamente a un enemigo. Si su oponente es débil, convoca a tantos ángeles descarnados como haga falta para librarse de él, pero, si es poderoso, intenta ahuyentarlo. En ese caso, el enemigo debe obtener un resultado igual o inferior a su POD en 1D100 si quiere quedarse y, si tiene éxito, es Nodens quien se marcha voluntariamente para evitar el enfrentamiento. Se sabe que, alguna vez que ha huido, se ha llevado a un humano predilecto para alejarlo del peligro y lo ha dejado en un lugar al azar. Además, se ha confirmado que, en cierta ocasión, llevó a uno hasta los confines de la galaxia y, después, lo devolvió sano y salvo.



NODENS, señor del Gran Abismo

FUE 42	CON 45	TAM 15	INT 70	POD 100
DES 21	APA 21	Mov 12	-	PV 30

- Bonificación al daño: +3D6
- Ataques: Bastón* 100%, daño 4D6 + 3D6

  *El daño del bastón penetra cualquier armadura sin que esta se aplique.
- Armadura: no dispone de ninguna inicial, pero puede crear una protección mágica gastando 1 punto de magia por punto de armadura deseado. Esta protección dura hasta que se pone la luna o hasta que sale el sol (lo que suceda antes).
- Hechizos: por cada punto de magia que gaste puede: llamar a 1D10 ángeles descarnados para que acudan en su ayuda, convocar a otra criatura para que se ponga a su servicio o curarse un punto de vida. Además, el guardián puede añadir a los poderes característicos del dios cualquier hechizo que considere adecuado.
- Pérdida de Cordura: ver a Nodens no supone ninguna pérdida de Cordura.

Nyarlathotep

Dios exterior

"Una alta y esbelta figura con el joven rostro de uno de los antiguos faraones, que vestía una túnica de vivos colores y estaba coronada por una diadema que parecía brillar con luz propia [...] la fascinación de un dios oscuro o un ángel caído, en cuyos ojos se escondía el lánguido destello de un humor caprichoso."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.



Nyarlathotep, que es el mensajero, el corazón y el alma de los dioses exteriores, además del único de ellos con una verdadera personalidad, disfruta más causando la locura y la demencia que la simple muerte y destrucción.

Este dios afirma poseer mil formas, pero solo se han descrito algunas de ellas:

- El Faraón Negro, un humano de aspecto egipcio.
- El dios de la lengua sangrienta, un enorme monstruo con apéndices terminados en garras y un único tentáculo carmesí en lugar de cara, que estira hacia lo alto cuando aúlla a la luna llena.
- El que acecha en la oscuridad (también llamado "morador de las tinieblas", "padre de todos los murciélagos" y "luz-que-vuela"), una criatura negra y alada, incapaz de soportar la luz, que tiene un solo ojo rojo trilobulado.
- La mujer abotargada, una hembra gigantesca cuyo cuerpo está cubierto de numerosos tentáculos.
- La Bestia, un ser de forma desconocida, del que solo se sabe que su cara es un hueco a través del que pueden verse las estrellas, y al que únicamente puede invocarse en un lugar concreto del mundo.
- El Hombre Negro de los aquelarres podría confirmarse como otra de las formas de Nyarlathotep, según ciertas pruebas que existen.

CULTO: normalmente, a Nyarlathotep se le adora a través de una sola de sus formas (o máscaras), y existen muchos de estos cultos y sectas repartidos por todo el mundo:

- La Hermandad del Faraón Negro, que tiene la sede principal en El Cairo y, además, una poderosa rama en Londres.
- La Secta de la Lengua Sangrienta, que se conoce tanto en Kenia como en Nueva York.
- La Secta de la Sabiduría Estelar (también Secta de la Sabiduría de las Estrellas), en Providence, y la Secta del Murciélago de la Arena, en Australia, que adoran al morador de las tinieblas o el que acecha en la oscuridad.
- La Orden de la Mujer Abotargada, en Shanghái.
- La Hermandad de la Bestia, cuya influencia se deja notar a nivel mundial.

Aquellos que adoran a los dioses exteriores también rinden culto a Nyarlathotep con la esperanza de que les favorezca, pues se encarga de recompensar a los esclavos leales a sus amos, demasiado estúpidos como para preocuparse de esas cosas. Tales obsequios pueden incluir un hechizo, un conocimiento destructivo o una creencia religiosa capaz de dividir a los hombres o, si lo cree conveniente, una criatura servidora cualquiera en calidad de ayudante o familiar (aunque esto último requiere, al menos, la donación permanente de puntos de POD o de alguna otra característica a Nyarlathotep o los dioses exteriores). Sin embargo, sus regalos siempre parecen causar trastornos entre la humanidad y es muy probable que provoquen el sufrimiento y el horror de quien los reciba.

Además de los servidores de los otros dioses, Nyarlathotep dispone de otros sirvientes particulares, incluidos los shantaks y los horrendos cazadores.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: Nyarlathotep, un personaje siempre burlón que muestra un claro desdén hacia sus propios amos, representa la voluntad de los dioses exteriores, y se dice (acertadamente) que también es su alma. Siempre intenta traer la locura y, según algunas profecías (entre las que se incluyen los relatos "El caos reptante", "Nyarlathotep" y el poema "Los hongos de Yuggoth"), algún día destruirá a la humanidad y, posiblemente, todo el planeta.

Las invocaciones a los dioses exteriores siempre incluyen el nombre de Nyarlathotep, posiblemente reconociéndolo como su mensajero, y todas las especies de los Mitos lo conocen y lo temen, ya que, en ocasiones, ha llegado a hacerles exigencias.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: en su forma humana, Nyarlathotep puede intentar corromper o engañar a sus oponentes fingiendo ser un amigo y, normalmente, se resiste a dar muestras de sus poderes sobrenaturales a no ser que se vea forzado a ello. Si se le amenaza, suele reaccionar convocando a alguna criatura que se lleva a sus enemigos o se deshace de ellos. Convocar a un miembro de cualquier raza servidora o independiente incluida en este libro (y muchas otras no incluidas en él), le cuesta 1 punto de magia por punto de POD de la criatura. Sin embargo, cuando se encuentra en forma de monstruo, tiende a agarrar a sus enemigos y llevárselos consigo.

Cuando tiene apariencia humana, es posible eliminarlo por medio de armas corrientes. Si esto sucede, su cuerpo comienza a hincharse y temblar en cuanto se derrumba para, a continuación, estallar y liberar su forma del "dios de la lengua sangrienta" (o cualquier otra forma de monstruo descrita anteriormente). Sin embargo, este inoportuno coloso se eleva desde el cuerpo reventado y desaparece en el cielo sin causar ninguna otra molestia a quien le ha matado (salvo la nueva pérdida de Cordura). Cuando Nyarlathotep se encuentra en forma de monstruo, matarlo es mucho más difícil, pero al menos se le expulsa directamente sin que se transforme antes en otro ser.

La forma demoníaca de Nyarlathotep cambia continuamente, pero cada asalto dispone de dos garras como mínimo con las que golpear.

NYARLATHOTEP,
el caos reptante

Caract.	Humano	Monstruo
FUE	12	80
CON	19	50
TAM	11	90
INT	86	86
POD	100	100
DES	19	19
APA	18	-
PV	15	70
Mov	12	16
bd	nula	+10D6

- Ataques (humano): Cualquier arma 100%, daño según el tipo de arma.
- Ataques (monstruo): Garra 85%, daño 10D6 + bd.

Armadura: ninguna, pero al llegar a 0 puntos de vida cae al suelo, cambia de forma si tenía aspecto humano (siempre a forma de monstruo, para que los observadores pierdan Cordura) y, después, se marcha volando hacia el espacio interestelar.

Hechizos: Nyarlathotep conoce todos los hechizos de los Mitos y, además, puede convocar monstruos gastando 1 punto de magia por punto de POD de la criatura, aunque este coste queda reducido a 1 punto de magia por criatura (en total) si se trata de un horrendo cazador, un servidor de los otros dioses o un shantak.

Pérdida de Cordura: ver a Nyarlathotep en forma humana no supone ninguna pérdida de Cordura; verlo en muchas de sus otras 999 formas cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.



Nyogtha

Primigenio

"Un insidioso olor comenzó a penetrar en la habitación. Resultaba un tanto parecido al de los reptiles, almizcleño y nauseabundo. El disco se alzó inexorablemente y un pequeño dedo de oscuridad se deslizó desde el borde [...] [llegó] una gran ola de negrura iridiscente que no era líquida ni sólida, sino una horrible masa de gelatina."

—"*El horror de Salem*", por **Henry Kuttner**.



Nyogtha, una deidad menor que podría habitar en cavernas subterráneas de nuestro planeta y estar emparentada con Cthulhu, parece una enorme mancha de oscuridad viviente capaz de extender tentáculos y seudópodos negros a voluntad.

CULTO: tiene pocos adoradores en la Tierra (la mayoría, brujas y su ralea), y a estos les enseña hechizos a cambio de sacrificios y POD. En las Tierras del Sueño, existe un grupo de gules que adora a Nyogtha, y puede ser que algunos gules del Mundo Real también lo hagan.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: a no ser que se le expulse por medio del hechizo apropiado, Nyogtha agarra a su víctima y la arrastra consigo a su pozo subterráneo. Si el primigenio decide golpear para causar daño, cada oponente que se encuentre hasta una distancia de 3 m recibe 1D10 puntos de daño como consecuencia de numerosas heridas de pequeño tamaño.

NYOGTHA, aquel que no debería existir

FUE 85	CON 40	TAM 80	INT 20	POD 28
DES 20	Mov 10			PV 60

- **Bonificación al daño:** n/a.
- **Ataques:** Tentáculo 100%, daño 1D10 o presa.
- **Armadura:** a Nyogtha no se le aplican los primeros 10 puntos de daño de cada ataque, pero, si se consigue reducir sus puntos de vida a 0, se le expulsa y se marcha.
- **Hechizos:** Crear portal y, además, todos los de Contacto y Llamada.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Nyogtha cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.

Otros Dioses Menores

Dioses exteriores

"Un detestable ritmo de tambores y flautas al son del cual danzaban lenta, torpe y absurdamente los gigantescos dioses definitivos, los ciegos, mudos y tenebrosos dioses exteriores cuya alma y mensajero es Nyarlathotep, el caos reptante."

—"*En busca de la ciudad del sol poniente*", por **H. P. Lovecraft**.

Además de algunos dioses que atienden a Azathoth y cuyo nombre se conoce, existe un conjunto de otros seres, al parecer, de menor importancia, al que se denomina "otros dioses menores". Estas criaturas, a las que se puede encontrar entre las que danzan alrededor de Azathoth, pero también en otros mundos y lugares, engendran unas monstruosas larvas que pueden llegar a convertirse en nuevos dioses.

CULTO: los otros dioses menores solo tienen cultos pequeños y el guardián debe inventar el nombre concreto de cada deidad y su secta. Al igual que su señor Azathoth, casi todos carecen de mente, pero también disponen de un poder menor y acercarse a ellos resulta menos peligroso. Uno de estos dioses podría conceder protección a sus adoradores, aunque otra posibilidad es que estos se aprovechen de él haciendo que, de forma inconsciente, lleve a cabo actos que les beneficien.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: estos dioses, que pueden manifestar un poder mayor en presencia de sus amos, son siempre diferentes entre sí, de modo que sus capacidades y ataques también deben serlo. A continuación se describe una posible versión, pero otras distintas podrían tener INT, un mayor TAM, etc.

OTROS DIOSES MENORES, deidades menores

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D20	42
CON	1D100 + 20	70-71
TAM	1D100 + 50	100-101
INT	0	0
POD	1D100	50-51
DES	1D10	5-6
Mov medio 1D8 – 1		PV 85-86

- Bonificación media al daño: +8D6
- Ataques: Aplastamiento 60%, daño = bd.
- Armadura: normalmente, ninguna, pero lo único que se consigue al reducir a 0 sus puntos de vida es expulsarlos y devolverlos al lugar del que provienen.
- Hechizos: pueden hacer que sus sirvientes y esclavos les ayuden y cada uno dispone, al menos, de un servidor de los otros dioses que se encarga de convocarlos. A pesar de ser dioses, no tienen hechizos propiamente dichos, aunque quizá esto solo signifique que pueden usar magia, pero que no son capaces de enseñarla.
- Pérdida de Cordura: ver a uno de los otros dioses menores cuesta 1/1D20 puntos de Cordura.



Quachil Uttaus

Primigenio

"Era una figura no mayor que la de un niño, pero arrugada como una momia milenaria. Su cabeza sin pelo y su cara sin rasgos, sujetas por un cuello de esquelética delgadez, estaban cubiertas de miles de arrugas reticuladas. Su cuerpo era como una especie de monstruoso y marchito feto abortado, que nunca hubiera llegado a respirar. Sus extremidades tubulares, terminadas en garras óseas, estaban extendidas como anquilosadas en una eterna y horrible postura de brazos abiertos."

—"*El que pisa sobre el polvo*", por **Clark Ashton Smith**.



Además de lo mencionado en la descripción anterior, Quachil Uttaus tiene las piernas fuertemente unidas y tan anquilosadas como los brazos. Según se dice, este primigenio habita en un oscuro limbo más allá del tiempo y el espacio, y solo se le menciona en el sumamente raro *Testamento de Carnamagos*, donde se explica que le interesan el tiempo, la muerte y la decadencia, o quizá está en armonía con ellos y puede influir en tales conceptos.

CULTO: Quachil Uttaus no tiene culto conocido, aunque algún que otro hechicero lo ha invocado para pedirle la inmortalidad.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: cuando alguien lo invoca, desde lo alto aparece un rayo de luz gris que enfoca a su objetivo y le impide escapar. A continuación, el primigenio desciende rápida y silenciosamente a través de la luz y se detiene a la altura del objetivo y, a no ser que este lo haya invocado para obtener la inmortalidad, su roce le causa el envejecimiento y la muerte casi instantáneos, dejándolo reducido a un montón de cenizas. Después, Quachil Uttaus se marcha por donde ha venido y la única prueba de su presencia son las pequeñas huellas de sus pies sobre el polvo.

QUACHIL UTTAUS, el que pisa sobre el polvo

FUE 12	CON 20	TAM 6	INT 19	POD 35
DES 3	Mov especial		-	PV 13

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: Toque 100%, daño muerte instantánea.
- Armadura: es inmune a todos los ataques físicos y mágicos, ya que, en el momento del ataque, todas las armas quedan reducidas a polvo instantáneamente y desaparecen.
- Hechizos: conoce los que el guardián crea conveniente, incluyendo cualquiera que tenga algo que ver con la vida, la muerte, el tiempo y el envejecimiento.
- Pérdida de Cordura: ver a Quachil Uttaus cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.

Rhan-Tegoth

Primigenio

"Un torso casi globular, con seis largas y sinuosas extremidades terminadas en pinzas parecidas a las de los cangrejos. Desde el extremo superior se bombeaba hacia adelante un globo secundario con aspecto de ampolla; el triángulo formado por aquellos tres fijos y sospechosos ojos, la evidentemente flexible probóscide de unos 30 centímetros de largo y el hinchado sistema lateral análogo a las branquias, sugerían, sin duda, que aquello era una cabeza."

—"*Horror en el museo*", por **H. P. Lovecraft**.

Este dios de poca importancia gobernó en lo que hoy en día es Alaska, alimentándose de los fibrosos homínidos que huían despavoridos ante su grandeza. Pero, posiblemente a finales de la última glaciación, entró en un estado de hibernación del que no quiso o no pudo salir y, cuando se descubrió su cuerpo en nuestros días, la mayoría lo confundió con una horrible estatua.

CULTO: en tiempos remotos lo adoraba un primitivo pueblo humano que quizá formara parte de los Inuit, pero, desde el momento en que empezó a hibernar, su culto desapareció de la faz de la Tierra. Es posible que los bestiales gnoph-keh de los yermos del norte tengan alguna relación con este primigenio.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: esta fétida criatura anfibia necesita diariamente un sacrificio vivo de, al menos, TAM 15 y para alimentarse agarra a la horrorizada víctima y la arrastra hacia su masa de tentáculos, que comienzan a drenarle sangre y fluidos vitales a un ritmo de 1 punto de FUE por asalto. A veces, una víctima logra sobrevivir a este ataque, pero desde ese momento sus puntos de vida quedan reducidos a la mitad de su valor en CON. Por cada 2 puntos de FUE que Rhan-Tegoth absorbe de esa manera, su CON aumenta en 1 punto hasta un máximo de 160, a partir del cual se pierde cualquier exceso de puntos. Sin embargo, si no se alimenta, pierde 2D6 puntos de CON cada día hasta alcanzar su mínimo de 60, momento en el que vuelve a entrar en un estado de hibernación casi permanente.

RHAN-TEGOTH, el terror de los homínidos

FUE 40	CON 60*	TAM 30	INT 15	POD 35
DES 15	Mov 10/14 nadando		-	PV 45*

*Puntuación inicial que va aumentando a medida que la criatura se alimenta.

- Bonificación al daño: +3D6
- Ataques: Garra 80%, daño 1D6 + 3D6

  Innumerables tentáculos 100%, daño drenaje de 1 punto de FUE cada asalto, más 1D3 de puntos de daño por ácido.
- Armadura: 10 puntos de piel y gruesos tentáculos cubiertos de limo. Además, regenera 1 punto de vida por asalto.
- Hechizos: conoce todos los hechizos, a excepción de los directamente relacionados con los dioses exteriores y sus sirvientes.
- Pérdida de Cordura: ver a Rhan-Tegoth cuesta 1D8/1D20 puntos de Cordura. Ver a una de sus víctimas drenada por completo cuesta 1/1D6 puntos de Cordura, pues queda cubierta por cientos de pequeños pinchazos y reducida a un cascarón estrujado, sin sangre ni fluidos.





Shub-Niggurath

Diosa exterior

"¡Iä, Iä, Shub-Niggurath! ¡La cabra negra de los bosques con un millar de retoños!"

—"*El susurrador en la oscuridad*", por **H. P. Lovecraft**.

Shub-Niggurath nunca aparece en los relatos de Lovecraft, pero a menudo se la menciona en rituales y hechizos, y se supone que es una perversa diosa de la fertilidad.

En una de las pocas descripciones que existen, se dice que es una enorme y nubosa masa hirviente y cubierta de úlceras con partes que, probablemente, se funden de vez en cuando para formar horrendos fragmentos corporales, viscosos tentáculos negros, bocas de las que gotea baba y pequeñas patas que se retuercen y terminan en pezuñas negras (quizá el motivo por el que recibe el nombre de "la cabra negra"). Además, cuando Shub-Niggurath hace acto de presencia, de su interior pueden brotar también retoños oscuros.

Datos recientes sugieren que su leche quizá tenga propiedades notables, pero esto es algo que debe decidir el guardián.

CULTO: Shub-Niggurath tiene un culto muy amplio y puede que esté relacionada con los druidas y grupos similares. Por lo general, sus adoradores suelen formar congregaciones al igual que hacen los sectarios de Cthulhu, y es posible que los retoños oscuros, sus emisarios y suplentes, sean la forma que la diosa tiene de ayudar a sus fieles.

Según parece, cuando se la llama (generalmente para aceptar sacrificios), Shub-Niggurath ataca a todos los presentes que no sean adoradores suyos, aunque cualquiera que conozca su hechizo de Llamada podría expulsarla y causarle daño suficiente también puede obligarla a marcharse.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: Shub-Niggurath tiene docenas de tentáculos, pero solo uno de ellos puede atacar a un mismo oponente por asalto. Cuando un tentáculo atrapa a una víctima, la lleva hasta el cuerpo de la diosa para que una de sus muchas bocas le drene fluidos vitales a razón de 1D6 puntos de FUE por asalto, que pierde para siempre.

Mientras la víctima sufre este drenaje, está totalmente indefensa y no puede realizar hechizos, gastar puntos de magia ni llevar a cabo otra acción que no sea retorcerse y gritar de dolor.

Cuando combate contra seres más poderosos, sigue atacando con un único tentáculo a cada uno, pero, cuando agarra a un oponente, luego le ataca con un segundo y así sucesivamente. De este modo, cada tentáculo que consigue agarrar a un mismo oponente de gran tamaño permite que una nueva boca de la diosa comience a drenarle fluidos.

Además, Shub-Niggurath puede pisotear a todas las criaturas de TAM 60 o menor que se encuentren en su camino, que siempre abarca una media de 10 a 20 m de ancho.

SHUB-NIGGURATH, la cabra negra de los bosques con un millar de retoños

FUE 72	CON 170	TAM 120	INT 21	POD 70
DES 28	Mov 15	-	-	PV 145

- **Bonificación al daño:** +11D6
- **Ataques:** Tentáculo 100%, daño presa automática.

  Pisoteo 75%, daño 11D6

  Mordisco 100%, daño drenaje de 1D6 puntos de FUE por asalto.
- **Armadura:** Shub-Niggurath no tiene armadura, pero su cuerpo nuboso y legamoso es inmune a todas las armas físicas. Las armas mágicas, el fuego, la electricidad y otras fuerzas similares le causan el daño normal, pero la diosa puede hacer que sus tentáculos y vapores viscosos vuelvan a formarse, a razón de 1 punto de magia por cada 2 puntos de vida recuperados.
- **Hechizos:** conoce, como mínimo, todos los hechizos relacionados con los dioses exteriores, y se sabe que ha llegado a enseñar a sus adoradores predilectos los de Crear portal, Maldición de Azathoth y Signo de conjuración.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Shub-Niggurath cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura.



Shudde M'ell

Primigenio

"Un gran ser grisáceo de un kilómetro y medio de largo, que emitía una especie de cántico y exudaba extraños ácidos [...] cargando desde las profundidades de la tierra a una velocidad fantástica con una furia espantosa [...] deshaciendo la roca basáltica como se deshace la mantequilla al fuego."

—"*Los que acechan en el abismo*", por **Brian Lumley**.

Shudde M'ell destaca entre los chthonians por ser, claramente, el mayor y más maléfico de todos ellos. Según las leyendas, antiguamente estuvo encerrado bajo la ciudad de G'harne, pero ahora es libre y recorre la Tierra junto a los suyos.

CULTO: Actualmente, el culto humano a los chthonians y a Shudde M'ell no es muy numeroso, aunque se rumorea que los druidas sí los adoraron en el pasado y que algunas tribus que han sobrevivido desde la Edad de Piedra conservan tales ritos. También es posible que las razas que construyeron la ciudad de G'harne la edificaran en honor al propio Shudde M'ell.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: además de disponer de los demás poderes de su raza, Shudde M'ell puede provocar por sí mismo un terremoto local de una intensidad devastadora, pero, si actúa junto a otros chthonians, el seísmo resultante puede afectar a toda una región y ser lo bastante intenso como para derrumbar edificios o destruir puentes.

Si ataca directamente, se abre en el suelo un agujero enorme (de, al menos, 1D10 + 10 m de diámetro), acompañado de un sonido de succión y un ruido terrible, parecido al de los cánticos. Cualquier cosa que se encuentre sobre el agujero es absorbida y destruida y, a continuación, varios chthonians más salen del agujero para atacar a los supervivientes.



SHUDDE M'ELL, el que socava en las profundidades, el que acecha en el abismo

FUE 90	CON 80	TAM 120	INT 20	POD 35
DES 15	Mov 8/8 excavando		-	PV 100

- **Bonificación al daño:** +12D6
- **Ataques:** Tentáculo 100%, daño 6D6 + drenaje de 1D6 puntos de CON. Aplastamiento 90%, daño 12D6 a todos los que se encuentren dentro de un área de 12 m de diámetro.
- **Armadura:** 8 puntos de piel; además, regenera 5 puntos de vida por asalto.
- **Hechizos:** conoce todos los que el guardián estime apropiados y, en el pasado, enseñó a sus adoradores muchos relacionados con los primigenios y con las razas servidoras.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Shudde M'ell cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

Tsathoggua

Primigenio

"Logró discernir en un oscuro escondrijo la amorfa presencia de una masa agazapada. Nada más llegar al lugar, aquella masa se movió un poco y, con infinita pereza, asomó una cabeza parecida a la de un sapo. Aquella cabeza negra y sin frente abrió los ojos muy despacio, como si la acabasen de despertar de un profundo sueño, de modo que quedaron a la vista sobre ella dos finas ranuras de líquida fosforescencia."

—"*Las siete pruebas*", por **Clark Ashton Smith**.



Tsathoggua habita en los negros abismos de N'Kai, el lugar de la Tierra al que llegó desde Saturno, y es una de las criaturas menos malevolentes de los Mitos, aunque no por ello menos terrible. Normalmente se le representa con un cuerpo gordo cubierto de pelaje y una cabeza también peluda y parecida a la de un sapo, pero con orejas de murciélago, la boca muy ancha y los ojos siempre entornados, como si tuviera sueño. Sin embargo, se dice que también puede cambiar de forma a voluntad.

TSATHOGGUA, el durmiente de N'Kai

FUE 50	CON 120	TAM 30	INT 30	POD 35
DES 27	Mov 24	-	-	PV 75

- Bonificación al daño: +4D6
- Ataques: Tentáculo 100%, daño presa.
  Drenaje de puntos de características 100%, daño pérdida de 1 punto por asalto en cada característica.
- Armadura: el monstruoso ser regenera 30 puntos de vida por asalto, pero el fuego, la electricidad y otras fuerzas de ese tipo le causan el daño normal (y debe curarse a la velocidad normal).
- Hechizos: posee grandes poderes mágicos como corresponde a cualquier primigenio, y se sabe que, en ocasiones, ha enseñado a seres humanos los hechizos Crear portal y varios de Convocación/Atadura.
- Pérdida de Cordura: ver a Tsathoggua cuesta 0/1D10 puntos de Cordura.

CULTO: en tiempos remotos, a Tsathoggua lo adoraron tanto los hombres serpiente como los peludos y semihumanos voormis y, más adelante, también brujos y hechiceros, y él recompensaba a sus fieles con portales mágicos y hechizos. La raza de criaturas conocida como semilla informe, a la que se llama así a falta de un nombre mejor, está al servicio de Tsathoggua y habita tanto en N'Kai como en los templos del dios que pueda haber en otros lugares.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: cuando alguien se encuentra con Tsathoggua, hay un 50% de probabilidades de que el primigenio tenga hambre, aunque el guardián puede determinar que, en vez de eso, el primer investigador que pase a su guarida haga una tirada de Suerte. Si no está hambriento, el primigenio se hace el dormido y no hace caso a los investigadores.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: si tiene hambre, Tsathoggua agarra a una víctima y la acerca hasta él y, cada asalto a partir del siguiente, esta pierde 1 punto en cada una de sus características hasta que muere o el primigenio se va. La víctima sufre una gran agonía, con quemaduras por ácido, vitriolo corriendo por sus venas, pinchazos por todo el cuerpo, etc. Sin embargo, si logra sobrevivir, recupera 1 punto en cada característica por cada mes completo que pase en un hospital.

Tulzscha

Dios exterior

"Una columna en erupción de fuego verde y enfermizo [...] surgiendo a modo de volcán desde inconcebibles profundidades, sin producir sombra alguna como haría una llama normal, y bañando la piedra nitrosa de un venenoso y feo verdín. En toda aquella hirviente combustión no había calor alguno y solo podía sentirse el frío de la muerte y la corrupción."

—"*El ceremonial*", por **H. P. Lovecraft**.



En la corte de Azathoth, la resplandeciente llama verde danza con sus hermanos, los otros dioses, ante el "sultán demoníaco". Sin embargo, cuando alguien invoca a Tulzscha desde nuestro planeta, este asume una forma gaseosa que penetra hasta el núcleo y, a continuación, surge en la superficie como una columna de llamas en erupción, incapaz de moverse del lugar en el que aparece.

CULTO: esta entidad, de la que poco se sabe, se deleita con la muerte, la corrupción y la decadencia, y solo unos cuantos grupúsculos de sectarios le rinden culto desde templos subterráneos, principalmente durante los equinoccios, los solsticios o las conjunciones importantes.

TULZSCHA, la llama verde

FUE 60	CON 36	TAM 78	INT 15	POD 15
DES 12	Mov 0 en la superficie		-	PV 57

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: Llamarada 80%, daño especial*

  *Un ataque por asalto con un chorro de bolas de fuego verde, efectivo a 15 m o menos, que puede esquivarse. Si el ataque tiene éxito, la víctima envejece 2D10 años y debe realizar una tirada de CON × 5 y otra de POD × 5 con las que pierde, respectivamente, 1/1D6 puntos de CON y 1/1D6 puntos de POD. Además, debe hacer una segunda tirada de POD × 5 y, si falla, se lanza 1D6 para averiguar el efecto: 1-2 = pierde 1 punto de FUE; 3-4 = pierde 1 punto de DES; 5-6 = pierde 1 punto de APA.
- Armadura: ninguna, pero es inmune a las armas capaces de empalar, así como al fuego, el frío, el ácido y la electricidad. Los explosivos y el resto de los ataques de naturaleza física le causan el daño mínimo y la magia le afecta de manera normal, pero solo se le puede expulsar si sus puntos de vida quedan reducidos a 0.
- Hechizos: conoce los de Contactar con antiguo, chthonian, gul, habitante de la arena, mi-go, perro de Tíndalos, pólipo volante, profundo, semilla estelar de Cthulhu y semilla informe, así como con Cthulhu, Nodens, Nyarlathotep, Tsathoggua e Y'golonac; los de Convocar/Atar ángel descarnado de la noche, byakhee, horrendo cazador, retoño oscuro, servidor de los otros dioses, vagabundo dimensional, vampiro estelar y vampiro de fuego; los de Llamar/Expulsar a Azathoth, Cthugha, Hastur, Ithaqua, Nyogtha, Shub-Niggurath y Yog-Sothoth; y varias versiones de Encantar objeto, así como Consunción, Crear portal, Fabricar hidromiel espacial, Maldición de Azathoth, Polvo de Ibn-Ghazi, Resurrección, Signo de conjuración, Símbolo arcano y cualquier otro que el guardián crea conveniente 1.
- Pérdida de Cordura: ver a Tulzscha cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

(1) N. del T.: *los hechizos de esta lista formaban el antiguo "grimorio mayor", el más importante de los dos que incluía la 5.ª edición americana y que se unieron en la 5.5 para crear una sola sección de hechizos; esta nota se debe a que en la 6.ª edición americana se continúa indicando, de forma errónea, que Tulzscha conoce todos los hechizos del grimorio mayor*

Ubbo-Sathla

Dios exterior

"Allá, en el gris principio de la Tierra, la masa sin forma que era Ubbo-Sathla reposaba entre el cieno y los vapores. Acéfalo, sin órgano o miembro alguno, de sus costados se derramaban, en un lento, incesante fluir, las formas cambiantes que fueron los arquetipos de la vida terrestre. [A su alrededor] yacían las poderosas tablas de piedra venida de las estrellas que fueron inscritas con la inconcebible sabiduría de los dioses anteriores a la propia Tierra."

—"*Ubbo-Sathla*", por **Clark Ashton Smith**.

Este dios habita en una fría y húmeda caverna que jamás abandona a no ser que se le llame o moleste, en un lugar al que puede accederse por profundas fisuras en el hielo antártico, a través de unas puertas secretas del Yermo Helado de las Tierras del Sueño y quizá también por medio de otras rutas.

CULTO: Ubbo-Sathla, al que se menciona tanto en *El libro de Eibon* como en el *Necronomicón*, no dispone de ningún culto humano, aunque puede que los mi-go y otras razas alienígenas sí lo adoren.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: es posible que el "origen ingénito" (otro de sus títulos) engendrase los prototipos de toda la vida terrestre, algo que también se ha afirmado de los antiguos, que crearon sus terribles shoggoths a partir de los tejidos del propio Ubbo-Sathla. También se dice que en el interior de su gruta descansan unas tablas, hechas de piedra traída de las estrellas, que contienen la gran sabiduría y los secretos de los dioses arquetípicos. Sin embargo, estas tablas, también conocidas como las "llaves arquetípicas", son un completo enigma y nadie ha tenido éxito en su búsqueda, ni siquiera los hechiceros más poderosos, a los que jamás se ha vuelto a ver.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: cualquier observador puede ver cómo, continuamente, el dios forma cientos de seudópodos que azotan su entorno, atrapan presas y vuelven a ser absorbidos al interior de su masa. Permanecer más de unos minutos en presencia de Ubbo-Sathla asegura que al menos uno de los investigadores sufra el ataque de un seudópodo, que tiene un alcance de 100 m y deja desprovisto de vida cuanto toca.

SEMILLA DE UBBO-SATHLA: el dios produce sin parar 1D10 de sus descendientes por asalto, algunos de los cuales terminan devorados, mientras que otros logran sobrevivir y escapar para cumplir cualquier primitivo capricho o deseo de su descerebrado progenitor. Estas semillas, que nunca suelen ser iguales entre sí y solo se encuentran en la gruta de su padre, prefieren tender emboscadas y atacar por sorpresa, algunas por medio de filamentos pegajosos, otras con seudópodos o tentáculos gelatinosos, etc. Sea cual sea el tipo de ataque, si tiene éxito atrae al investigador al interior del cuerpo de la semilla, que lo digiere a un ritmo de 1D6 puntos de vida por asalto. Un investigador tragado no puede llevar a cabo ninguna acción, pero sus amigos sí podrían intentar liberarlo.

UBBO-SATHLA, el origen ingénito

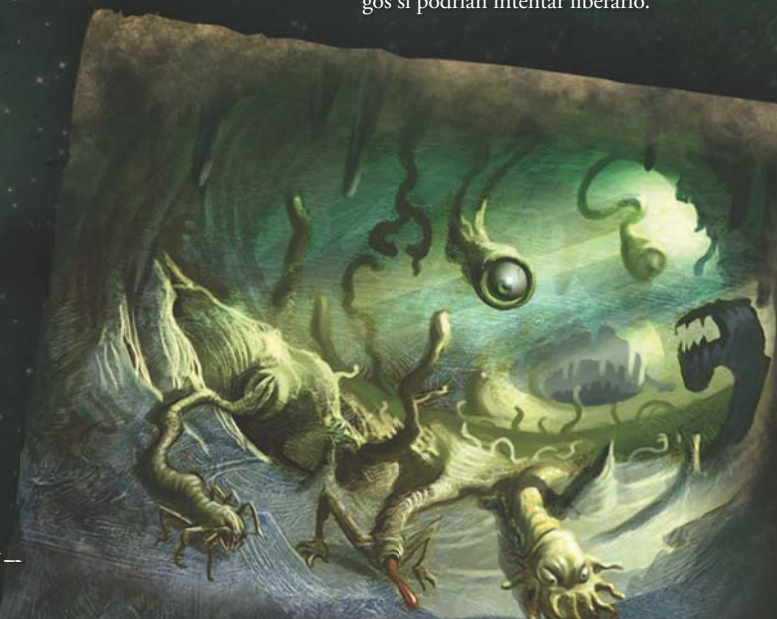
FUE n/a	CON 200	TAM 200	INT 0	POD 75
DES n/a	Mov 0	-	-	PV 200

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: Seudópodo 90%, daño captura y absorción.
- Armadura: regenera 25 puntos de vida por asalto y es inmune a los impactos, los proyectiles y las armas cortantes, aunque el fuego, los hechizos y las armas encantadas le causan el daño normal. Además, pierde automáticamente 3D6 puntos de vida si lo toca un Símbolo arcano, aunque este queda destruido. Si se consigue reducir a 0 sus puntos de vida, el dios se filtra hacia su gruta o al interior de alguna fisura y se regenera por completo.
- Habilidades: Producir semilla 100%.
- Hechizos: ninguno, pero es capaz de controlar a su semilla hasta cualquier distancia razonable.
- Pérdida de Cordura: ver a Ubbo-Sathla cuesta 1D8/5D10 puntos de Cordura.

SEMILLA de Ubbo-Sathla, raza servidora mayor

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D6 a 6D10 + 6	3-4 a 39
CON	3D6 + 6	16-17
TAM	1D6 a 6D10 + 10	3-4 a 41
INT	0	0
POD	3D6	10-11
DES	4D6	14
Mov	1D10 + 3	PV 19-20

- Bonificación media al daño: +1D4 a +4D6
- Ataques: Varios tipos de ataque 75%, daño engulle + 1D6 por asalto una vez tragado.
- Armadura: son inmunes a todos los golpes y cortes, pero el fuego, la magia y las armas encantadas les causan el daño normal.
- Hechizos: ninguno.
- Habilidades: Discreción 90%.
- Pérdida de Cordura: ver a una semilla de Ubbo-Sathla cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.



Y'golonac

Primigenio

"Pudo comprobar por qué no tenía cabeza la sombra que vio el día antes sobre el cristal deslustrado, y entonces gritó. A la vez que el escritorio era empujado a un lado por la imponente figura desnuda, de cuya superficie aún colgaban los harapos del traje de lana, el último pensamiento de Strutt fue una incrédula convicción de que aquello estaba pasando porque había leído las Revelaciones [...] pero antes de que pudiera exclamar su protesta, su aliento quedó interrumpido, justo en el momento en que las manos descendían sobre su cara, y en las palmas se abrían aquellas bocas rojas y húmedas."

—"*Edición fría*", por **Ramsey Campbell**.

Y'golonac aparece descrito en las *Revelaciones de Glaaki*, un libro de saber arcano, como una figura hinchada y brillante que habita en unas enormes ruinas subterráneas tras una pared de ladrillo; una prisión que bien podría estar cerca de la ciudad de Brichester, en el Valle del Severn, en Inglaterra, ya que este ser suele frecuentarla. Aunque se trata de un primigenio menor, no por ello es menos maligno, y se sabe que aparece cuando su nombre se lee o se dice en voz alta allá donde el mal está presente.

CULTO: Y'golonac tiene un culto escaso, pero se esfuerza enormemente por conseguir nuevos adoradores, concentrándose en atrapar a aquellos que son sutilmente malignos y, por tanto, aptos para ser sus sacerdotes. Sin embargo, su noción del mal es más bien superficial.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: Y'golonac puede aparentar ser una persona normal, aunque algo neurótica y fofa. Cuando contacta con una persona pervertida por el mal, la posee y absorbe y, a partir de entonces, su forma puede cambiar a voluntad entre la del poseído y la suya auténtica: brillante, acéfala, desnuda y enorme, y con unas húmedas bocas abiertas en las palmas de las manos.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: para defenderse de uno de sus ataques psíquicos, el investigador debe tener éxito en una tirada de POD × 5 una vez por asalto. Si falla, pierde 1 punto de INT y 1 punto de POD por asalto hasta que Y'golonac es expulsado de su cuerpo o su mente y su alma son destruidas y reemplazadas por las del primigenio (las pérdidas de INT y POD son permanentes). Y'golonac solamente se marcha si pierde todos sus puntos de vida y, normalmente, ataca solo a aquellos que saben de él por haber leído, al menos, una página de las horribles *Revelaciones de Glaaki*, aunque se las ingenia muy bien para conseguir que la gente las lea sin ser consciente de que lo ha hecho.

Si combate contra más de un enemigo a la vez, intenta devorarlos y destruirlos con sus bocas, cuyo daño no se cura de forma natural, ya que las heridas supurantes no se cierran nunca.



Y'GOLONAC, primigenio

FUE 25	CON 125	TAM 25	INT 30	POD 28
DES 14	Mov 10	-	-	PV 75

- **Bonificación al daño:** n/a.
- **Ataques:** Toque 100%, daño pérdida de 1 punto de INT y 1 punto de POD por asalto.

  Devorar 100%, daño 1D4 puntos que no se curan de forma natural.
- **Armadura:** ninguna.
- **Hechizos:** conoce todos los de Contacto y Convocación/Atadura, así como cualquier otro que el guardián considere apropiado.
- Pérdida de Cordura: ver la transformación de un humano en Y'golonac cuesta 1/1D20 puntos de Cordura. Ver a Y'golonac cuesta 1/1D10 + 1 puntos de Cordura.

Yibb-Tstll

Dios exterior

"Allí, sobre el cuerpo negro y pulsátil del ser, se arracimaba una horda de criaturas reptiles sin rostro y de enormes alas, ¡agarradas a multitud de temblorosos y colgantes pechos negros! [Los ojos] se movieron rápidamente y por separado, deslizándose con una asquerosa viscosidad sobre toda la putrefacta superficie de la brillante y pastosa cabeza de Yibb-Tstll."

—"*Horror en Oakdeene*", por **Brian Lumley**.

Este horrible ser contempla todo el tiempo y el espacio mientras gira lentamente en el centro de su claro de la Jungla de Kled, en las Tierras del Sueño de nuestro planeta y, bajo su manto, una multitud de ángeles descarnados de la noche mama aferrada a sus pechos.

CULTO: en tiempos remotos, Yibb-Tstll fue adorado como el dios Yibb, pero actualmente no tiene ningún culto conocido. Algunos individuos, hechiceros en su mayoría, suelen acercarse a él ya sea porque ansíen utilizar a sus servidores, los ángeles descarnados o porque quieran recibir el toque beneficioso del dios.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: la sangre de Yibb-Tstll, conocida entre los hechiceros como "La Negrura", puede ser convocada y llevar a cabo acciones con independencia del dios, y tiene el aspecto de unos copos suaves y oscuros que se adhieren a la víctima, se acumulan formando una gran masa y pronto empiezan a asfixiarla (consultar "Asfixia", en la pág. 62). Puede utilizarse agua corriente en cantidad para retirarla y salvar a la víctima, pero, si esta muere, La Negrura se disipa y se lleva su alma hasta el propio Yibb-Tstll.

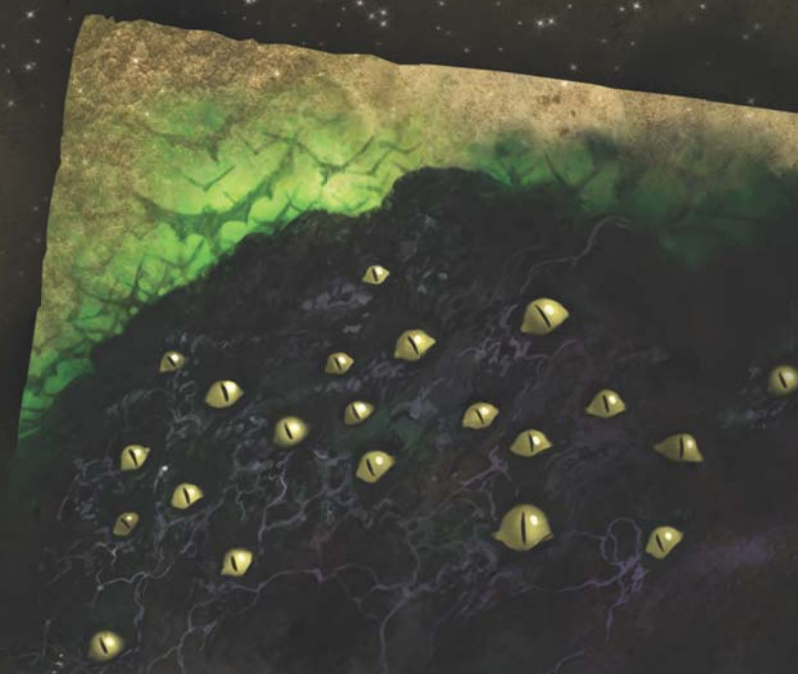
ATAQUES Y OTROS EFECTOS: normalmente, el toque de Yibb-Tstll causa un cambio drástico a elección del guardián como, por ejemplo, la pérdida inmediata de todos los puntos de Cordura, una muerte rápida por horribles convulsiones o, quizá, hacer que la víctima corra en pos del dios para poder mamar de sus pechos antes de quedar reducida a pedazos. Estos cambios pueden ser de carácter físico y, en algunos casos, incluso beneficiosos.

YIBB-TSTLL, el paciente

FUE 40	CON 48	TAM 52	INT 60	POD 65
DES 16	Mov 0	-	-	PV 50

- Bonificación al daño: +5D6
- Ataques: Toque 100%, daño cambio drástico a elección del guardián.

  La Negrura 100%, daño asfixia.
- Armadura: su manto le proporciona 12 puntos de protección y, además, regenera 5 puntos de vida por asalto. Yibb-Tstll es expulsado si se logra reducir a 0 sus puntos de vida, pero se reforma en poco tiempo y aparece de nuevo en algún lugar del universo.
- Hechizos: conoce todos los de Contacto incluidos en las reglas y, además, Contactar con Yibb-Tstll, Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche, Convocar a La Negrura y Llamar/Expulsar a Yibb-Tstll, así como otros a elección del guardián.
- Pérdida de Cordura: ver a Yibb-Tstll cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



Yog-Sothoth

Dios exterior

"Grandes globos de luz concentrándose en dirección a la abertura [...] la explosión de los globos más cercanos, y la carne protoplásmica que fluía oscuramente para volver a unirse y formar aquel horror arcano del espacio exterior [...] cuya máscara era un conjunto de globos iridiscentes [...] que eternamente burbujeaba, como un cieno primordial, en el caos nuclear más allá de los puntos más bajos del tiempo y el espacio."

—"*El que acecha en el umbral*", por **H. P. Lovecraft** y **August Derleth**.

Yog-Sothoth habita en los intersticios que hay entre los planos que componen el universo, donde se manifiesta como una conglomeración de globos iridiscentes que continuamente cambian, fluyen los unos al interior de los otros y se rompen. Su cuerpo es de un tamaño enorme pero variable, así que unas veces puede parecer que tiene 100 m de ancho y otras, un kilómetro o más. La relación entre el aspecto de Yog-Sothoth y los avistamientos de supuestos "platillos volantes" resulta evidente.

CULTO: Yog-Sothoth es, principalmente, el dios de los hechiceros y los magos que, al convertirse en sus esclavos, reciben el poder de viajar entre los planos, la capacidad de ver lo que sucede en otras dimensiones mediante un cristal u otro objeto parecido o, quizás, la habilidad de dar órdenes a monstruos de mundos lejanos.

Sin embargo, a cambio de estos obsequios sus adoradores deben abrir un camino que le permita viajar desde sus dominios hasta la Tierra para destruir y saquear a sus anchas.

Todo aquel que desee viajar a tiempos o lugares lejanos puede tratar con él, sin correr peligro, en su forma de Tawil at'Umr ya que, al parecer, es la menos maligna en la que se le puede encontrar, pero siempre existe el peligro de que se quite el velo que lo cubre y cause la locura y la destrucción a quien esté presente.

OTRAS CARACTERÍSTICAS: Yog-Sothoth ansía entrar en este plano para devorar la vida que hay en él, pero solamente puede hacerlo en momentos determinados. Tiene el poder de viajar entre los planos para llegar a cualquier lugar o momento y, de hecho, coexiste con todo el espacio y el tiempo, razón por la que se le ha llegado a llamar "la puerta y la llave". En su aspecto de "abridor del camino" se le conoce como "Umr at'Tawil" (aunque la forma correcta de escribir esta frase árabe sería "Tawil at'Umr", que significa "el prolongador de la vida").

Yog-Sothoth puede volar por la atmósfera a una velocidad de cientos o miles de kilómetros por hora.

Cada asalto puede transportar a un personaje a cualquier punto del tiempo y el espacio con solo tocarlo, aunque este puede resistirse con una tirada de POD × 3 en 1D100.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: cada asalto, Yog-Sothoth puede tocar a un personaje con una de sus esferas iridiscentes y hacer que pierda, inmediatamente y para siempre, 1D6 puntos de CON por corrosión, ajamiento o corrupción de la parte del cuerpo tocada y, posiblemente, también algún punto de APA. Por otro lado, quizá prefiera lanzar unos chorros de una especie de fuego o fluido plateado, que pueden destruir cualquier objeto normal al que alcancen, derribar un avión y matar o dejar sin sentido a todo ser humano situado en su trayectoria que falle una tirada de Esquivar o de Saltar. Cada chorro de energía le cuesta 1D6 puntos de magia y afecta a un área de 5 m de ancho por 750 de largo.

YOG-SOTHOTH, el todos-en-uno

FUE n/a	CON 400	TAM varía	INT 40	POD 100
DES 1	Mov 100	-	-	PV 400

- Bonificación al daño: n/a.
- Ataques: Toque de esfera 100%, daño pérdida permanente de 1D6 de CON (y quizá APA).

  Chorro plateado 80%, daño muerte en un área de 5 m de ancho por 750 de largo.
- Armadura: ninguna, pero solo las armas mágicas pueden hacerle daño.
- Hechizos: conoce todos los que desea.
- Pérdida de Cordura: ver a Yog-Sothoth en su forma de masa de esferas cuesta 1D10/1D100 puntos de Cordura. Verlo en forma de "Tawil at'Umr" no supone ninguna pérdida de Cordura (a no ser que se quite el velo).



Yig

Primigenio

"El padre medio humano de todas las serpientes [...] el dios-serpiente de las tribus de las llanuras centrales —y que, presuntamente, dio origen también a los meridionales Quetzalcóatl o Kukulkán— era un extraño diablo medio antropomórfico."

—"*La maldición de Yig*", por **H. P. Lovecraft** y **Zealia Bishop**.

Nadie ha descrito a Yig con claridad, pero es posible que parezca un hombre fuerte cubierto de escamas y con cabeza de serpiente o, quizá, de ser humano. Este primigenio suele ir acompañado de multitud de serpientes y parece que es, principalmente, una deidad norteamericana. La célebre "maldición de Yig" es la locura y el nacimiento de niños deformes.



CULTO: se sabe que a Yig lo adoran las tribus de las llanuras de Norteamérica y los practicantes del vudú (así como los hombres serpiente y los seres emparentados con ellos), y quizá esté relacionado con Quetzalcóatl. Sus adoradores suelen ganar cierta inmunidad contra los venenos de serpiente, la habilidad para hablar con ellas y el conocimiento de algunos hechizos y rituales arcanos, aunque, si alguno se atreve a revelar secretos de la secta o hace algo que la perjudique, la respuesta del dios es enviar una de sus serpientes sagradas para que acabe con el infractor.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: toda manifestación del dios está señalada por una alfombra de serpientes (crótalos en Norteamérica y víboras o cobras en otros lugares) que cubre la zona parcial o totalmente.

En combate cuerpo a cuerpo, la mano de Yig no golpea, sino que agarra y causa daño por aplastamiento en un brazo o una pierna. En el asalto siguiente, el primigenio hace una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia" y, si tiene éxito, atrae a la víctima hasta él para morderla.

Las serpientes sagradas de Yig son siempre especímenes de gran tamaño de alguna especie autóctona del área donde se manifiestan (en Norteamérica, normalmente, un enorme crótalo de 1,50 a 1,80 m de largo), y se caracterizan por tener en la cabeza un dibujo de un cuarto creciente de color blanco. Cuando una de ellas ataca, aparece tan rápidamente que la víctima se asusta y recibe una mordedura de forma automática, a no ser que reaccione con igual rapidez, si tiene éxito en una tirada de DES × 5 o de INT × 5. En los asaltos siguientes, la víctima debe realizar tiradas de Esquivar para evitar la mordedura de la serpiente, que sigue persiguiéndola y atacándola hasta que alguien consigue eliminarla. Ningún antídoto puede salvar a una víctima de esta mordedura, que muere irremediablemente tras unos minutos de agonía.

YIG, el padre de las serpientes

FUE 30	CON 120	TAM 20	INT 20	POD 28
DES 18	Mov 10	-	-	PV 70

- **Bonificación al daño:** +2D6
- **Ataques:** Agarrón 90%, daño 2D6 (no se aplica bd).
  Mordisco 95%, daño 1D8 + muerte instantánea si el veneno penetra.
- **Armadura:** 6 puntos de escamas. Las armas capaces de empalar le hacen el daño normal (sin que se aplique su armadura) solo cuando empalan, pero rebotan en él cuando no empalan. El resto de las armas de cuerpo a cuerpo le hacen el daño normal (teniendo en cuenta su armadura). Sin embargo, cualquier objeto que consiga dañar a Yig recibe a cambio 3D6 puntos de daño debido a su sangre venenosa.
- **Hechizos:** Yig conoce todos los hechizos usuales de Contacto y Convocación/Atadura (así como otros a elección del guardián), y suele estar más dispuesto a enseñarlos que otras deidades. Además, es particularmente experto en la magia relacionada con los chthonians.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Yig cuesta 0/1D8 puntos de Cordura.

Zhar

Primigenio

"El ser que se agazapaba en aquel extraño y verdoso crepúsculo era una masa viviente de escalofriante horror, una horrible montaña de carnes sensibles y temblorosas, cuyos tentáculos, situados en el oscuro extremo de la caverna subterránea, emitían un extraño zumbido, mientras de las profundidades del cuerpo de la criatura surgía un peculiar y horrible ululato."

—"*El cubil del retoño estelar*", por **August Derleth** y **Mark Schorer**.



Zhar habita en una ciudad abandonada, bajo la Meseta de Tsang o Sung en China, en la que coexisten dos monstruos de dimensiones igualmente titánicas. De hecho, es posible que, en realidad, posea dos cuerpos conectados por algún tipo de extensión corporal o por tentáculos. El nombre "Lloigor" se asocia constantemente con el de Zhar, y puede que ese segundo monstruo gigantesco se llame Lloigor o Lloigornos (no confundir con la raza astral del mismo nombre) o, simplemente, que los lloigor estén relacionados con este primigenio como adoradores o explotadores.

CULTO: el pueblo tcho-tcho habita en la Meseta de Tsang (entre otros sitios) y se sabe que sus integrantes adoran a Zhar.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: si alguien se le acerca o le molesta, Zhar intenta agarrarlo con un tentáculo y, si tiene éxito, la presa queda desintegrada por completo en el siguiente asalto, dejando solamente tras de sí los objetos inertes o inorgánicos que llevara. Los tentáculos de Zhar tienen un alcance de, al menos, 30 m, y puede atacar a cada enemigo con uno distinto en un mismo asalto.

ZHAR, la obscenidad gemela

FUE 100	CON 100	TAM 100	INT 30	POD 28
DES 30	Mov 20/50 volando		-	PV 100

- Bonificación al daño: +11D6
- Ataques: Tentáculo 100%, daño muerte en el segundo asalto.
- Armadura: 22 puntos de piel burbujeante.
- Hechizos: Convocar/Atar a un byakhee, Llamar/Expulsar a Hastur y otros a elección del guardián.
- Pérdida de Cordura: ver a Zhar cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.

Zoth-Ommog

Primigenio

"Un cuerpo con forma de cono truncado de amplia base. El cono estaba coronado por una cabeza roma y gacha, con forma acuñada y vagamente reptil, oculta casi por completo tras una especie de trenzas arremolinadas. Este pelo, barba o crin, estaba formado por una especie de sogas espirales, separadas en capas espesas, con aspecto de serpiente o gusano [...] A través de esta repulsiva melena de Medusa de viscosos zarcillos, dos fieros ojos serpentinos brillaban con una mezcla de frialdad, inhumana burla y algo que solamente puedo describir como una amenaza fanfarrona."

—"*Zoth-Ommog*", por **Lin Carter**.

Este ser tiene un cuerpo con forma cónica y una cabeza parecida a la de un lagarto. De la cabeza le surge una masa de tentáculos con aspecto de serpiente, y de la base del cuello, cuatro gruesos seudópodos parecidos a los brazos de una estrella de mar, uno a cada lado del cuerpo. Según ciertos indicios, Zoth-Ommog podría estar enterrado bajo el Pacífico, en la ciudad-tumba de R'lyeh.

CULTO: Este primigenio no tiene un culto activo entre los humanos, pero puede que algunos profundos sí lo adoren. Zoth-Ommog puede manifestarse a través de cualquiera de las muchas estatuas que lo representan y que, al parecer, están repartidas por lugares al azar de todo el mundo.

ATAQUES Y OTROS EFECTOS: por lo general, ataca a todo ser humano que se pone a su alcance, ya sea con uno de sus gigantescos seudópodos o con el mordisco.



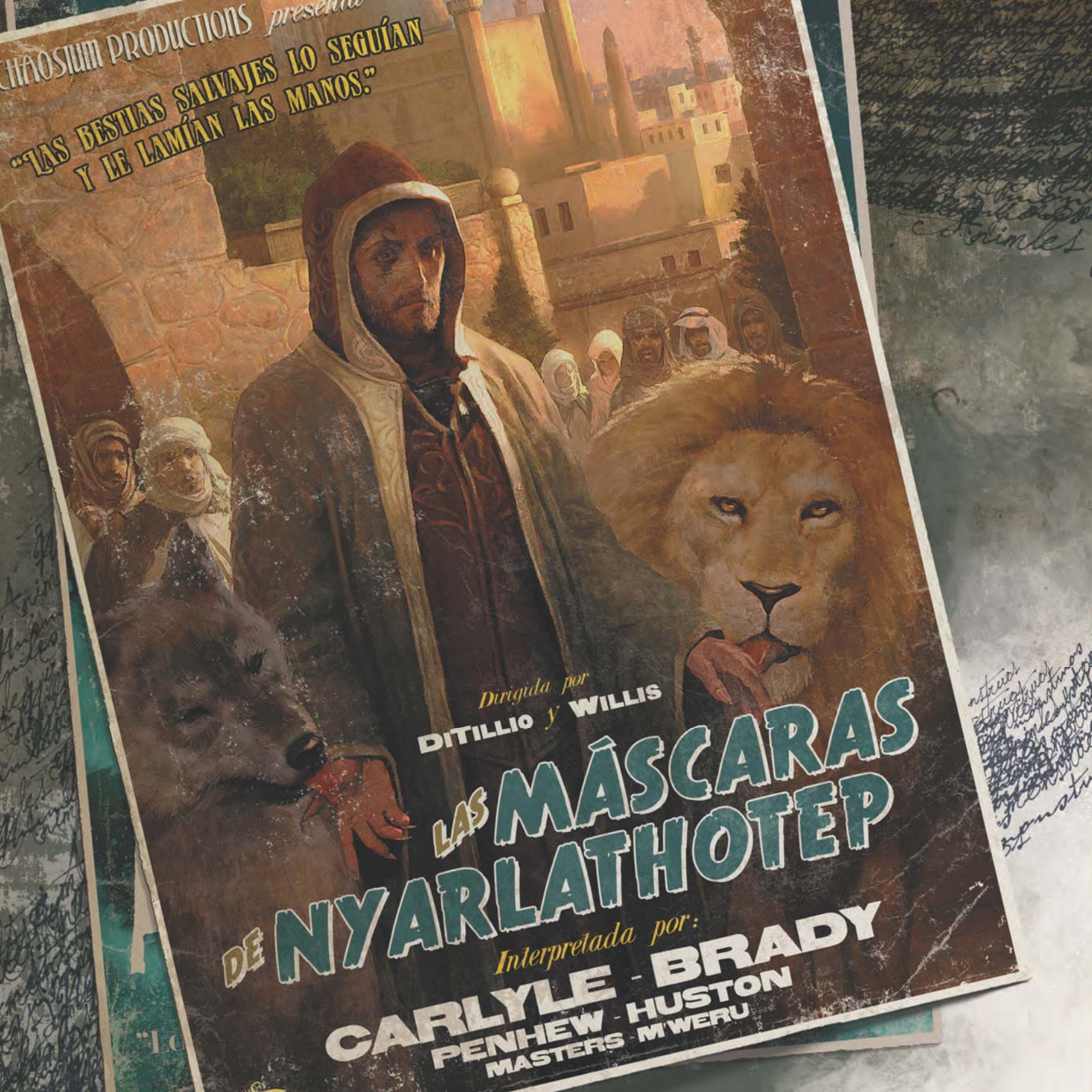
ZOTH-OMMOG, primigenio				
FUE 40	CON 120	TAM 60	INT 20	POD 35
DES 12	Mov 50	-	-	PV 90

- **Bonificación al daño:** +5D6
- **Ataques:** Tentáculo 90%, daño presa (en el asalto siguiente, constriñe causando 5D6 puntos de daño).
  Mordisco 90%, daño 1D6 + 3.
- **Armadura:** 10 puntos de piel gruesa y, además, regenera 3 puntos de vida por asalto.
- **Hechizos:** conoce todos los de Contacto y Llamada, además de cualquier otro que el guardián crea conveniente.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Zoth-Ommog cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.



"Los primigenios fueron, los primigenios son y los primigenios serán. Caminan serenos y primordiales, no en los espacios que conocemos, sino entre ellos, ocultos a nuestros ojos en su unidimensionalidad."

—*"El horror de Dunwich"*, por **H. P. Lovecraft**


CHAOSIUM PRODUCTIONS presenta
"LAS BESTIAS SALVAJES LO SEGUÍAN
Y LE LAMÍAN LAS MANOS."
Dirigida por
DITILLIO y WILLIS
LAS MÁSCARAS
DE NYARLATHOTEP
Interpretada por:
CARLYLE - BRADY
PENHEW - HUSTON
MASTERS - M'WERU

Animales y monstruos

Donde se expone una selección de seres naturales y sobrenaturales que pueden servirle al guardián para contrastar con los Mitos de Cthulhu o complementarlos.

No es obligatorio que todos los encuentros que tengan los investigadores resulten mortales o estén relacionados con las criaturas de los Mitos, así que en esta sección se incluyen mamíferos, aves, insectos, animales acuáticos y, además, los monstruos sobrenaturales de las leyendas de nuestro planeta.

Es perfectamente posible inventar más criaturas de este tipo, así como modificar las existentes para representar a un ejemplar de otra especie. Por ejemplo, el guardián podría necesitar las características de un oso kodiak, o uno polar, en lugar del oso negro común que se ha descrito. En tal caso, bastaría con añadir entre 1D6 y 3D6 a la FUE, la CON y el TAM del animal y, además, aumentar su bonificación al daño para reflejar la mayor potencia con la que golpearía una pata más fuerte.

Si en una descripción no se hace referencia a la pérdida de Cordura, significa que no hay ninguna en un encuentro normal con el animal. Solo los monstruos sobrenaturales de esta sección, como los fantasmas y las almas en pena, pueden provocar una pérdida de Cordura, que dependerá de lo repugnantes o terroríficos que sean.

ALMAS EN PENA

Al parecer, estos coléricos y poderosos fantasmas surgen cuando se tiene un fuerte sentimiento de frustración y odio en el momento de la muerte.

Al igual que los fantasmas, las almas en pena pueden aparecerse en un lugar específico o, quizá, protegerlo, y hay que diseñarlas con sumo cuidado, pues cada una ha de tener algún detalle único. Disponen únicamente de las características INT y POD y, mientras que su INT puede variar ampliamente, la de POD ha de ser superior a 12. Ver a un alma en pena cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.

Estos espíritus viven en el plano etéreo, lo que les permite disponer de poderes y habilidades especiales, pero son vulnerables a los ataques mágicos, ante los que su POD hace las veces de CON.

Algunas almas en pena tienen puntos de magia y, cuando los pierden todos, se disuelven y no pueden volver a formarse hasta que ha transcurrido, al menos, una semana. Sin embargo, otras no pueden reformarse en absoluto o solamente pueden hacerlo a cambio de una cantidad considerable de POD. E incluso las hay que no tienen puntos de magia, solo POD y, si lo pierden por completo, se disipan para siempre. Estos monstruos jamás negocian o revelan sus secretos, ya que esas son cosas de fantasmas.

El ataque de un alma en pena siempre es igual, sin que importe cómo se haya diseñado. Lo primero es enfrentar el POD del espíritu contra la CON de la víctima en la "Tabla de resistencia" y, si esta falla, pierde 1D6 – 1 (de 0 a 5) puntos en FUE, INT o CON, dependiendo de los motivos del monstruo. Cualquier víctima de este ataque que se quede a 0 en una característica muere, queda postrada en cama o se convierte en un vegetal hasta que ese valor pueda elevarse de nuevo (lo que no es muy probable). Estos ataques continúan con la misma intensidad hasta que la víctima pierde todos los puntos en la característica afectada o consigue huir del lugar donde se le ha aparecido el espíritu.

Si la víctima tiene éxito en la tirada, el alma en pena pierde 1D6 – 1 puntos de POD o de magia y, si pierde todos los que corresponda, se disipa, quizá de forma permanente (a elección del guardián). Las almas en pena nunca recuperan los puntos de característica que pierden.



BÚFALOS CAFRES
Syncerus caffer caffer

El búfalo cafre es el representante de mayor tamaño de esta especie geográficamente tan diversa que viaja en grandes rebaños, a veces de varios cientos de individuos, aunque también en grupos más pequeños. Resulta notoriamente irritable y agresivo, y se ha llegado a sostener que es el animal grande más peligroso de toda África.

BÚFALOS CAFRES

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 20	34
CON	3D6 + 10	20-21
TAM	4D6 + 20	34
POD	2D6	7
DES	2D6	7
Mov 12		PV 27-28

- Bonificación media al daño: +3D6
- Ataques: Carga 30%, daño 2D6 + bd
- Armadura: 5 puntos de piel y músculo.
- Habilidades: Olfatear a un enemigo 65%.
- Hábitat: África, llanuras y bosques al sur del Sahara.

BUNYIPS
raza independiente mayor

Este monstruo, que pertenece a la mitología de los aborígenes australianos, es en parte un cocodrilo y en parte una enorme foca, con ojos como carbones encendidos, una piel malsana y antinatural que combina pelaje, escamas y plumas, y unas aletas que adquieren protagonismo cuando nada. Su grito de caza es el único sonido que emite; unas veces, un aullido desolado y afligido como la muerte, y otras, un salvaje y tremendo himno de odio, rabia y hambre. El bunyip, al que se puede encontrar en estanques o charcas alimentadas por manantiales, usa sus largas garras para abrazar a sus presas hasta matarlas, y prefiere devorar a las mujeres antes que a los hombres.

BUNYIPS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	10D6 + 10	45
CON	4D6 + 12	26
TAM	10D6 + 10	45
INT	2D6 + 12	19
POD	10D6	35
DES	3D6 + 6	16-17
Mov 10/16 nadando		PV 36

- Bonificación media al daño: +5D6
- Ataques: Mordisco* 65%, daño 1D10

  Garra* 65%, daño en el primer asalto solo agarra y, a partir del segundo, 5D6 + bd por asalto

  *Puede atacar con el mordisco y con la garra una vez por asalto. La única manera de escapar a su abrazo es vencerlo en una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia".
- Armadura: 10 puntos de piel.
- Hechizos: un bunyip puede hacer subir o bajar el nivel de las aguas de su estanque, también llamado "billabong".
- Habilidades: Nadar en silencio 95%, Percibir vida 95%.
- Pérdida de Cordura: ver a un bunyip cuesta 1/1D10 puntos de Cordura y escuchar su aullido, 1/1D3 puntos de Cordura.

CABALLOS DOMÉSTICOS
Equus ferus caballus

Los caballos ofrecen muchas ventajas a aquellos que conocen sus costumbres y, para su uso en el juego, se dividen en caballos de monta y tiro, por un lado, y en burros y mulas, por otro.

Con un caballo de monta (cuyo uso se describe en la habilidad Equitación) un jinete o un grupo pequeño pueden cubrir una distancia diaria de 60 km con bastante facilidad, siempre que disponga de agua y pienso (como avena u otro tipo de grano) en abundancia.

Puede que los caballos de monta de peleen entre sí, pero no plantan cara a los enemigos a no ser que los acorralen, e incluso aquellos que emplea la caballería están entrenados solamente para permanecer tranquilos y controlar su nerviosismo.

Los caballos de tiro son los de mayor tamaño y, aunque pueden entrenarse para la monta, no suelen emplearse para cabalgar. Para engancharlos a un carruaje, es posible que se solicite al jugador una tirada de Conducir carruaje u otra acción similar. A veces no existen sillas y cinchas lo bastante grandes para este tipo de caballos así que, si se montan "a pelo", se aplica la típica penalización de 15 percentiles a la habilidad Equitación.

Los burros y mulas suelen emplearse principalmente para llevar carga o para tirar de un carro o una carreta y, aunque en parte sea un estereotipo, no obedecen las órdenes cuando no les da la gana, ni siquiera sometidos a un castigo físico.

Entre todos los caballos, la reacción ante las situaciones violentas, los disparos, los monstruos sobrenaturales y las multitudes enfurecidas es bastante común y razonable: huir.

CABALLOS DE MONTA

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 18	28-29
CON	2D6 + 6	13
TAM	4D6 + 12	26
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov 12		PV 20

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 05%, daño 1D10
- Coz 05%, daño 1D8 + bd

  Encabritarse y corcovear 05%, daño 2D8 + bd

  Pisotear* 05%, daño 2D6 + bd

  *El caballo debe haber recibido entrenamiento para usar este ataque.

CALAMAR GIGANTE
Teuthida architeutis

De media, esta especie tiene un cuerpo de 3,60 m de largo, con tentáculos que pueden alcanzar otros 18 m adicionales. Las características que se dan a continuación representan un calamar de estas dimensiones, pero para crear un auténtico "kraken" se añade 1D6 a la FUE y al TAM por cada 60 cm adicionales en que aumente la longitud de los tentáculos.

El pico y los ocho tentáculos pueden atacar de forma simultánea a un máximo de ocho enemigos diferentes. Cuando el animal golpea con un primer tentáculo a un enemigo, lo deja agarrado y, cuando lo agarra con un segundo, comienza a apretarlo, y cada tentáculo le causa daño por separado cada asalto.

"Su ojo tiene el tamaño de la cabeza de un hombre, y es tan inhumano como el del calamar, grande, triste y eterno."

—"*Un viejo elemento*", *ese bunyip*, por **Penelope Love**.

CALAMARES GIGANTES

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6	21
CON	2D6 + 6	13
TAM	6D6	21
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 12	19
Mov 4/10 nadando		PV 17

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Picotazo 45%, daño 1D10 + veneno (de POT igual a la CON del animal)

  Tentáculo 45%, daño 1D6 + bd (constricción)
- Armadura: 2 puntos de piel.
- Habilidades: Ocultarse en su entorno 70%.
- Hábitat: océanos profundos, preferiblemente, en aguas frías polares.





COCODRILOS DEL NILO

Crocodilus niloticus

Este es el cocodrilo del Nilo, una especie poco frecuente en el bajo Nilo en la actualidad y pariente de otras que aún pueden encontrarse en el África central, Madagascar, Asia tropical y el norte y el oeste de Australia. Allí donde hay agua puede haber cocodrilos, que comen cualquier cosa que logran agarrar, forman grandes grupos en torno a una presa para alimentarse en común y, normalmente, no se atreven a atacar un bote. Es posible usar unas características similares a estas para cualquier tipo de *crocodilia*, orden que incluye a los aligátores, los caimanes y los gaviales, todos ellos de hocico largo, aspecto de lagarto y carnívoros.

COCODRILOS DEL NILO

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 12	26
CON	3D6 + 8	18-19
TAM	4D6 + 12	26
POD	3D6	10-11
DES	2D6	7
Mov 6/8 nadando		PV 22-23

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 50%, daño 1D10 + bd
- Armadura: 5 puntos de piel.
- Habilidades: Deslizarse sigilosamente por el agua 75%, Discreción 50%, Ocultarse 60%.
- Hábitat: zonas tropicales, especialmente junglas pantanosas de todo el mundo.

CÓNDORES ANDINOS

Vultur gryphus

La envergadura del cóndor suele alcanzar una media de 2,70 m, pero estas características resultan igualmente válidas para las águilas imperiales u otro tipo de grandes aves. Solo las aves de mayor tamaño se atreverían a atacar al ser humano, aunque los buitres atacan a cualquier víctima indefensa. Cuando están en vuelo, todas las aves tienen la habilidad de reducir a la mitad las probabilidades de acertar de sus atacantes.

Las aves de mayor tamaño viven en las colinas y montañas más altas, pues les ofrecen un lugar seguro donde anidar y planear libremente, y suelen posarse en las cumbres o en los salientes, o en árboles que hayan crecido lo bastante como para soportar el considerable peso de hasta seis de ellas y su nido. Lo más normal es encontrarlas en el hemisferio occidental, pero nada impide que el guardián diga "un ave de gran tamaño se dirige en picado hacia vosotros" en cualquier lugar del mundo situado al norte de la Antártida (región en la que las grandes aves solo caminan).

CÓNDORES ANDINOS,
o cualquier otra de las grandes aves

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 12	22-23
CON	3D6	10-11
TAM	3D6 + 6	16-17
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 12	19
Mov 5/12 volando		PV 13-14

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Picotazo 45%, daño 1D8
  Garra 45%, daño 1D6 + bd
- Armadura: 2 puntos de plumas.
- Habilidades: Descubrir 90%.
- Hábitat: tanto en el norte como en el sur de América.

DOLES (perros salvajes de la India)

Cuon alpinus

Los doles de la India (a los que no hay que confundir con ningún tipo de monstruo sobrenatural) viven principalmente en los bosques espesos y, en ocasiones, resultan bastante maliciosos. Viajan en manadas de alrededor de una docena de individuos, todos ellos tan buenos cazadores como para abatir juntos a un búfalo de agua.

DOLES

Caract.	Tiradas	Media
FUE	1D6 + 1	4-5
CON	3D6	10-11
TAM	1D6	3-4
POD	1D6 + 6	9-10
DES	2D6 + 6	13
Mov 15		PV 7-8

- Bonificación media al daño: –1D6
- Ataques: Mordisco 40%, daño 1D6
- Habilidades: Escuchar 40%, Seguir rastros 80%.
- Hábitat: zonas boscosas del Asia central y meridional.

ELEFANTES AFRICANOS

Loxodonta africana

Todo el mundo sabe cosas acerca de los elefantes, pero, en general, los investigadores estarán a salvo a no ser que se acerquen demasiado a un rebaño, sean sorprendidos por un individuo solitario o se interpongan en el camino de una madre protectora. Sin embargo, hay que tener en cuenta que esta especie es mayor (con una media de seis toneladas) y más nerviosa que la de sus parientes hindúes. Los elefantes pueden atacar una vez por asalto y, si la trompa logra agarrar a un oponente, este solamente puede escapar si tiene éxito en una tirada de FUE contra la FUE del elefante en la "Tabla de resistencia". Por sí misma, la trompa hace un daño insignificante al agarrar, pero, en cada asalto subsiguiente, el animal puede usar contra la víctima otro de sus ataques al 99%.

ELEFANTES AFRICANOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6 + 34	55
CON	3D6 + 16	26-27
TAM	6D6 + 42	63
POD	2D6 + 6	13
DES	3D6	10-11
Mov 10		PV 45

- Bonificación media al daño: +6D6
- Ataques: Trompa 50%, daño presa

  Encabritarse y corcovear 25%, daño 8D6 + bd

  Pisotear 50%, daño 4D6 + bd

  Colmillo 25%, daño 6D6 + bd
- Armadura: 8 puntos de piel.
- Habilidades: Escuchar 80%, Olfatear algo de interés 95%.
- Hábitat: África central; además, en el Asia tropical vive otra especie emparentada con esta.

ENJAMBRES
de avispas o de abejas

Una nube de insectos dotados de aguijón ataca durante 2D6 asaltos antes de cejar en el empeño, y no existe protección posible contra ella, a no ser que la víctima esté totalmente cubierta, ya sea debajo de una red, en el interior de un automóvil o sumergida. Si un investigador recibe una cantidad considerable de picaduras y falla una tirada de CON × 5, puede sufrir un fuerte *shock* en su sistema inmunológico, caer enfermo de gravedad o, en muy raras ocasiones, incluso morir.

Las abejas africanas que colonizan en la actualidad los Estados Unidos son más perseverantes en sus persecuciones que las avispas o las abejas melíferas, y atacan durante 3D6 minutos. Sufrir muchas picaduras de estas "abejas asesinas" suele provocar la muerte, ya que sus ataques son más implacables y numerosos en comparación, e infligen 1D6 de daño por minuto.

ESQUELETOS (humanos)

Los esqueletos animados aparecen en unas cuantas leyendas medievales, en un mayor número de relatos modernos y, sobre todo, en muchas películas de los últimos años.

Sus huesos secos resultan bastante quebradizos, y un golpe fuerte puede partirlos y hacerlos astillas con facilidad, aunque no tienen ningún punto más vulnerable que los demás. Para simular esto, no se aplican los empalamientos, los éxitos críticos, etc., pero cada ataque que golpea a un esqueleto tiene unas probabilidades de destruirlo iguales al daño causado × 4 en 1D100. Si, por ejemplo, un hacha lo golpea y causa 8 puntos de daño, las probabilidades de hacerlo añicos son del 32%. Si, como consecuencia de un ataque, el esqueleto no resulta destruido, no recibe daño alguno y sigue intacto. Además, las probabilidades de golpearlo con cualquier arma capaz de empalar quedan reducidas a la mitad, ya que una gran parte del monstruo no es más que aire.

Tradicionalmente, los esqueletos animados suelen usar armas en lugar de golpear directamente con las manos, quizá por lo frágiles que son. El guardián debe equiparlos como desee, con un palo corto o una espada como armas más comunes, en las que disponen de un porcentaje igual a su DES × 3.

Se desconoce por qué los esqueletos pueden seguir moviendo los huesos después de que se hayan descompuesto sus músculos, tendones y ligamentos.

ESQUELETOS HUMANOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6	10-11
CON	n/a	-
TAM	2D6 + 6	13
INT	3D6	10-11
POD	1	1
DES	3D6	10-11
Mov 7		PV n/a

- Bonificación media al daño: nula
- Ataques: Arma de cuerpo a cuerpo (cualquiera) DES × 3%, daño normal + bd
- Habilidades: Alzarse de forma inesperada 60%, Resonar amenazadoramente 45%.
- Hábitat: ruinas, tumbas, cofres de tesoros, mazmorras, torres de hechiceros.
- Pérdida de Cordura: ver a un esqueleto animado cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.



FANTASMAS

El guardián debe crear cada fantasma de modo que "encaje" dentro de la aventura aunque normalmente solo poseen las características de INT y POD, y tienen una forma tenue y neblinosa. Se suele decir que los lugares donde hay fantasmas están "encantados", aunque, a veces, estos monstruos pueden encantar también algún objeto, como un barco o un coche.

Los fantasmas pueden ser o no vulnerables a la magia, y a algunos no es posible exorcizarlos. Se aparecen principalmente para comunicar la atrocidad que causó su muerte y, en ocasiones, pueden dar a los vivos pistas o instrucciones que, si se siguen, les permiten descansar en paz. Todos los fantasmas son aterradores y algunos resultan especialmente repugnantes, pero la pérdida de Cordura máxima que pueden causar es 1D8.

Cuando un fantasma ataca, hay que enfrentar su POD al de la víctima en la "Tabla de resistencia", y puede entreverse cómo la golpea con sus garras inmateriales, la envuelve dentro de sí o lleva a cabo cualquier otro ataque como si tuviera forma física.

Si el fantasma logra vencer a la víctima en la tirada, esta pierde 1D3 de POD de forma permanente, pero, si vence la víctima, es el fantasma el que los pierde (también para siempre). Los fantasmas dotados de una mayor fuerza pueden drenar hasta 1D6 de POD por asalto, aunque siguen perdiendo solo 1D3 cada vez que venza la víctima (comparar con el alma en pena).



Un fantasma diseñado correctamente puede ser una buena fuente para la creación de aventuras espeluznantes. De hecho, se podría escribir una campaña entera cuya trama esté centrada en el estudio o el exorcismo de los fantasmas. Algunos libros de los que se pueden sacar ideas son *La Maldición de Hill House* (y su versión cinematográfica *La casa encantada*) de Shirley Jackson, *El resplandor* de Stephen King o cualquiera de las historias de fantasmas de William Hope Hodgson (*Carnacki, el cazafantasmas*), y de M.R. James. Henry James contribuyó al género con un volumen de historias de fantasmas incluido en sus *Obras completas* y Rudyard Kipling, con unos excelentes relatos cuya acción transcurre en Inglaterra y en la India. Algunos de estos libros pueden ser tan difíciles de encontrar como los fantasmas de los que hablan, pero cualquier biblioteca importante debería tenerlos en su colección.

GORILAS

Gorilla gorilla

Estos animales tienen fuerza suficiente como para hacer pedazos a una persona, pero el ser humano ha podido comprobar que, en realidad, son criaturas tímidas y amables, aunque en peligro de extinción.

Cuando un gorila se ve empujado a hacer uso de la violencia, puede atacar con el mordisco y ambas manos en un mismo asalto. Si tiene éxito con ambas manos, continúa apresando al oponente y, cada asalto a partir del siguiente, le causa un daño equivalente a su bonificación al daño (a no ser que la víctima rompa el abrazo con una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia"). Si el gorila tiene éxito en una segunda tirada de Presa, cualquier arma de cuerpo a cuerpo de la víctima queda también inmovilizada.

GORILAS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 12	26
CON	3D6	10-11
TAM	2D6 + 12	19
INT	1D6 + 1	4-5
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov 8		PV 15

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 45%, daño 1D6 + bd
  Manotazo 45%, daño 1D6 + bd
- Armadura: 2 puntos de piel.
- Habilidades: Buscar comida 50%, Ocultarse 75%.
- Hábitat: montañas del África central.

HOMBRES LOBO

en formas humanoide y lupina

El primer tipo de licántropo es una persona maldita que se transforma de vez en cuando en un monstruo medio humano y medio animal, normalmente cuando hay luna llena. La desdichada víctima puede desconocer la maldición que le afecta o, por el contrario, ser consciente de ella y aborrecer su sino. El segundo tipo es alguien que puede transformarse en lobo por completo, está orgulloso de ello y tiene un mayor control sobre la metamorfosis.

En ambas clases de licantropía, la masa del individuo no cambia aunque lo haga su forma, y son típicos los ataques voraces y violentos, muy parecidos a los del clásico perro loco o los de un hombre rabioso. Además, parece que ambas se propagan mediante el mordisco debido a la transmisión de un agente infeccioso de la saliva, por lo que incluso un ataque no letal es potencialmente peligroso.

Un hombre lobo en forma de bestia es más resistente a las heridas, ya que regenera 1 punto de vida por asalto. Sin embargo, puede conservar cicatrices o magulladuras de los ataques al adquirir de nuevo forma humana, algo que lo debilita y, a veces, le obliga a pasar días enteros en cama. Los "cambiaformas" son inmunes a la mayo-

ría de los ataques, pero se les puede hacer daño o matar con armas de plata capaces de empalar o con fuego, ya que, cuando se queman, pierden más puntos de vida por asalto de los que regeneran.

La plata, el metal lunar, resulta venenosa para los hombres lobo. Para determinar el daño causado por un arma de este material, hay que enfrentar en la "Tabla de resistencia" el resultado de la tirada de daño contra la CON del licántropo: si gana, solamente sufre la mitad de daño (que no puede regenerar), pero si pierde, muere directamente.

En forma humana, los hombres lobo tienen una apariencia externa completamente normal, así como todas las características propias del ser humano. Las formas de hombre-bestia y de lobo gigante, cuyas características se dan a continuación, comparten los tipos de ataque, la armadura, etc. El guardián puede decidir si ver a un licántropo en forma de lobo supone o no una pérdida de Cordura, pero, de haberla, debe justificarla dotándola de ojos rojos o algún otro atributo sobrenatural.

HOMBRES LOBO,
forma de hombre-bestia (humanoide)

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6	21
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6	10-11
INT	1D4 + 2	4-5
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 6	13
Mov 12		PV 12

- Bonificación media al daño: +1D4 o +1D6

HOMBRES LOBO,
forma de lobo gigante

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6	21
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6 + 1D3	12-13
INT	1D4 + 2	4-5
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 6	13
Mov 13		PV 12-13

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D8 + bd
  Infección 99%, daño si atraviesa la piel del oponente, este se transforma en hombre lobo al llegar la siguiente fase de luna llena
- Armadura: 1 punto de piel y, además, regenera 1 punto de vida por asalto, pero solo en formas de hombre-bestia y de lobo.
- Habilidades: Ocultarse 60%, Rastrear mediante el olfato 90%.
- Hábitat: cualquier lugar donde la luna llena brille con fuerza.
- Pérdida de Cordura: ver a un hombre lobo cuesta 0/1D8 puntos de Cordura, y ver uno de sus cambios de forma, 0/1D3 puntos de Cordura.

LEONES
Panthera leo

El más famoso de todos los felinos salvajes viaja en manadas de unos doce animales y caza en grupo, y el macho del sur de África tiene una melena más densa y oscura que el del norte.

En cada asalto, un león puede atacar con una zarpa y el mordisco y, si ambos ataques tienen éxito, se queda agarrado, continúa mordiendo el cuello de la víctima para asfixiarla y, además, puede desgarrar con las patas traseras.

LEONES

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6 + 12	19
CON	3D6	10-11
TAM	3D6 + 6	16-17
POD	2D6 + 6	13
DES	2D6 + 12	19
Mov 10		PV 13-14

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 40%, daño 1D10
  Zarpa 60%, daño 1D6 + bd
  Desgarro 80%, daño 2D6 + bd
- Armadura: 2 puntos de piel.
- Habilidades: Cazar en grupo 25%, Seguir rastros 25%.
- Hábitat: África y Oriente Próximo.



LINCES ROJOS
Lynx rufus

El lince, célebre por su mal genio, es el gran felino más común de Norteamérica y se le puede encontrar en montañas y bosques de todo el continente, especialmente en los lugares cercanos a un cauce de agua. Un lince ataca con ambas zarpas y el mordisco en un mismo asalto y, si consigue acertar con las delanteras, continúa mordiendo y desgarrando con las traseras.

LINCES ROJOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAM	1D4	2-3
POD	2D6	7
DES	2D6 + 12	19
Mov 12		PV 6-7

- Bonificación media al daño: –1D6
- Ataques: Mordisco 20%, daño 1D4
  Zarpa 40%, daño 1D3 + bd
  Desgarro 80%, daño 2D3 + bd
- Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 80%, Trepar 80%.
- Hábitat: Norteamérica.



LOBOS

Canis lupus

El lobo puede cazar en manada cuando persigue a un rebaño de alces o caribúes, aunque también puede hacerlo en solitario o junto a su pareja reproductora. Normalmente es un animal tímido, y los ataques confirmados a humanos sanos son escasos, si no prácticamente inexistentes.

LOBOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6 + 6	13
CON	3D6	10-11
TAM	2D6 + 1	8
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 6	13
Mov 12		PV 9-10

- Bonificación media al daño: nula
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D8
- Armadura: 1 punto de piel.
- Habilidades: Descubrir 60%, Rastrear mediante el olfato 80%.
- Hábitat: se les puede encontrar aproximadamente en las mismas zonas que los rumiantes y herbívoros propios de climas fríos y templados.

MOMIAS

Estos muertos vivientes son parecidos a zombis dotados de inteligencia y, al igual que sucede con estos, hay que despedazarlos para que dejen de moverse. Algunas sectas tienen momias a su disposición para usarlas como guardianas de sus templos y, contrariamente a la creencia popular, muchas carecen de una envoltura de vendas o paños y pueden moverse con relativa rapidez.

Una momia tiene el doble de FUE que la que tuviera en vida, 1,5 veces su CON original y dos terceras partes de la DES y, además, no puede regenerar sus puntos de magia de forma natural.

Dado el betún y los vendajes que solían emplearse para su conservación, el fuego resulta especialmente efectivo contra las momias egipcias y, aunque el daño que les causa es el normal, las llamas son más difíciles de apagar.

MOMIAS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 × 2	20-22
CON	3D6 × 1,5	15-17
TAM	2D6 + 6	13
INT	3D6	10-11
POD	1D6 + 12	15-16
DES	2D6	7
Mov 6		PV 14-15

- Bonificación media al daño: +1D4
- Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D6 + bd

  Presa 25%, daño especial
- Armadura: 2 puntos de piel y, además, las armas capaces de empalar son inútiles contra ellas a no ser que el golpe seccione un miembro, la cabeza, etc.
- Habilidades: Acechar 40%, Moverse en silencio 50%.
- Pérdida de Cordura: ver a una momia cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.

MURCIÉLAGOS

Grandes, Pteropus vampyrus y otros

Incluso los murciélagos frugívoros gigantes, que pueden encontrarse en Centroamérica, viven en grupos de decenas o centenares de individuos, pero los de menor tamaño, más comunes en los Estados Unidos, se reúnen en cuevas y forman bandadas de hasta 50.000. En todo el mundo, los murciélagos se encuentran sometidos a una fuerte presión medioambiental por culpa del ser humano.

MURCIÉLAGOS, Grandes

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D4	5
CON	2D6	7
TAM	2D4	5
POD	2D6	7
DES	1D6 + 18	21-22
Mov 1/12 volando		PV 6

- Bonificación media al daño: n/a
- Ataques: Mordisco 40%, daño 1D2
- Habilidades: Descubrir 75%, Ecolocación de presas 75%.
- Hábitat: climas cálidos y templados de todo el mundo.

OSOS NEGROS AMERICANOS

Ursus americanus

Este tipo de oso, también conocido como oso baribal, es el más común en Norteamérica y el único con el que resulta probable encontrarse en la parte oriental de los Estados Unidos. Los osos negros pueden atacar dos veces por asalto, ya sea con ambas garras o bien con una garra y el mordisco.

OSOS NEGROS AMERICANOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 10	20-21
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6 + 10	20-21
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov 16		PV 17

- Bonificación media al daño: +2D6
- Ataques: Mordisco 25%, daño 1D10

  Garra 40%, daño 1D6 + bd

  Palmetazo 25%, daño = bd
- Armadura: 3 puntos de pelaje y cartílago.
- Habilidades: Escuchar 75%, Olfatear a una presa 70%, Trepar 30%.
- Hábitat: desde el sur de Canadá hasta el sur de México.

PERROS DOMÉSTICOS

Canis lupus familiaris

Nuestros amigos domésticos destacan entre todos los animales por su devoción y afecto hacia sus amos humanos. A la hora de cazar, prefieren reunirse en grupos de 1D8 + 3 animales como mínimo.

PERROS DOMÉSTICOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAM	1D6 + 1	4-5
POD	2D6	7
DES	2D6 + 6	13
Mov 12		PV 7-8

- Bonificación media al daño: –1D4
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D6
- Habilidades: Escuchar 75%, Olfatear algo de interés 90%.
- Hábitat: cualquier lugar donde haya seres humanos.

PITONES RETICULADAS

Python reticulatus

En los cuentos populares, las pitones tienen la habilidad de encantar a sus presas con la mirada y hacer que se queden quietas hasta el momento del ataque, pero los investigadores solo deben preocuparse de que no los constriñan y se los traguen. Un investigador atrapado necesita un éxito en una tirada de DES × 3 en 1D100 para liberarse un brazo, y el ataque de Constricción le afecta como una presa que hace daño cada asalto (aunque, a elección del guardián, podría hacer falta también una tirada de CON × 5 para que no caiga inconsciente).

La serpiente puede tragarse a una víctima inmovilizada si esta no la supera en TAM y sin que importe si está muerta o solo inconsciente (en cuyo caso, se asfixia rápidamente una vez tragada).

PITONES, u otras serpientes gigantes

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 12	22-23
CON	2D6 + 6	13
TAM	5D6	17-18
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 6	13
Mov 6		PV 15-16

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Tragar, automático, daño asfixia y digestión
- Constricción 40%, daño 1D6 + bd
- Armadura: 2 puntos de piel brillante.
- Habilidades: Moverse en silencio 90%, Ocultarse en su entorno 75%.
- Hábitat: bosques tropicales.

POTAMOQUEROS ROJOS

Potamochoerus porcus

Estos animales comunes africanos, a los que no se ha domesticado, viven en bosques frondosos, viajan en piaras de unos veinte individuos y últimamente son más abundantes debido a que los leopardos escasean.

POTAMOQUEROS ROJOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	2D6 + 4	11
CON	2D6 + 6	13
TAM	2D6 + 4	11
POD	2D6	7
DES	2D6	7
Mov 10		PV 12

- Bonificación media al daño: nula
- Ataques: Colmillo 30%, daño 1D8 + bd
- Armadura: 3 puntos de pelo, piel y músculo.
- Habilidades: Olfatear a un enemigo 50%.
- Hábitat: África subsahariana.



PUMAS

Felis concolor

Este depredador, de amplia distribución geográfica, suele medir alrededor de 1,80 m de largo y es más pequeño, de extremidades más cortas y menos sociable que su pariente, el león africano (aunque se le conoce también como eón de montaña por su parecido con una leona africana). En las décadas de los 80 y los 90, se convirtió en especie protegida en los Estados Unidos, donde el número de ejemplares se ha reducido considerablemente.

Los pumas no suelen atacar al ser humano, pero los niños podrían ser presa fácil. Cuando combate, un puma ataca con el mordisco y ambas zarpas en un mismo asalto y, si acierta con las delanteras, se queda agarrado a la víctima, mordiéndola o intentando asfixiarla y, además, puede desgarrarla con las traseras. Las características que se dan a continuación son igualmente válidas para el jaguar sudamericano.

PUMAS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 6	16-17
CON	3D6	10-11
TAM	2D6 + 8	15
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 12	19
Mov 12		PV 13

- Bonificación media al daño: +1D4
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D10

  Zarpa 50%, daño 1D6 + bd

  Desgarro 80%, daño 2D6 + bd
- Armadura: 1 punto de piel.
- Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 80%, Saltar 40%, Trepar 80%.
- Hábitat: el puma puede encontrarse en toda Norteamérica y el jaguar, en toda Sudamérica.



RATAS GRISES (grupos)

Rattus norvegicus

Una sola rata no se puede considerar un oponente, pero toda una plaga puede resultar muy desalentadora. Solo a efectos de juego, supondremos que cada grupo de ratas está formado por diez animales y puede causar 1D3 puntos de daño por asalto. El guardián debe decidir cuántos grupos atacan, multiplicar ese número por 5 y usar el producto resultante como probabilidades de ataque de cada grupo (se hacen por separado las tiradas de ataque y daño de cada grupo, pero las probabilidades de acertar son mayores cuantos más grupos atacan a la vez). Cualquier ataque con éxito de un investigador mata a una rata y provoca la huida del resto de su grupo, lo que reduce la eficacia del ataque de todos los demás grupos.

RINOCERONTES NEGROS AFRICANOS

Diceros bicornis

El animal de dos cuernos descrito aquí tiene un carácter bastante irascible y agresivo, y podría llegar a cargar sin motivo aparente. Por el contrario, el rinoceronte blanco, de mayor tamaño, resulta más apacible y tiene una menor tendencia a cargar. Un rinoceronte negro típico tiene una longitud de 3,60 m y una altura de 1,5 m hasta el lomo.

Para poder usar el ataque de Carga, el animal debe disponer de, al menos, 10 m libres hasta su oponente. Los rinocerontes pueden atacar una vez por asalto y no vacilan en golpear un coche o un camión a la vez que a los pasajeros.

RINOCERONTES NEGROS AFRICANOS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	6D6 + 20	41
CON	4D6 + 6	20
TAM	6D6 + 20	41
POD	3D6	10-11
DES	2D6	7
Mov 15		PV 31

- Bonificación media al daño: +4D6
- Ataques: Mordisco 25%, daño 1D10

  Carga 50%, daño 1D10 + bd

  Pisotear 75%, daño 3D10 + bd (contra un oponente tirado en el suelo)
- Armadura: 10 puntos de piel.
- Habilidades: Irritarse 70%, Olfatear el peligro 60%.
- Hábitat: tanto el rinoceronte negro como el blanco viven en el África subsahariana, pero también existe una especie emparentada en la India e Indonesia.

TIGRES DE BENGALA

Panthera tigris tigris

El tigre, el felino de mayor tamaño, es un célebre asesino de hombres en la India donde, de forma imprudente, los poblados penetran cada vez más en su territorio. Este animal es un cazador solitario y puede atacar con las dos zarpas y el mordisco en un mismo asalto. Si dos de sus ataques tienen éxito, el tigre continúa agarrado a la víctima, mordiéndola o intentando asfixiarla, y, además, puede desgarrarla con las patas traseras.

TIGRES DE BENGALA

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 12	22-23
CON	3D6	10-11
TAM	3D6 + 6	16-17
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 12	19
Mov 10		PV 13-14

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Mordisco 45%, daño 1D10

  Zarpa 70%, daño 1D8 + bd

  Desgarro 80%, daño 2D8 + bd
- Armadura: 2 puntos de piel.
- Habilidades: Moverse en silencio 75%, Ocultarse en su entorno 80%, Seguir rastros 50%.
- Hábitat: desde la India hasta Java y, además, existe una especie emparentada en Siberia.

VAMPIROS

Todo jugador que se precie querrá enfrentar su ingenio contra uno de estos "chupasangres", pero los relatos de vampiros y sus poderes se contradicen de tal manera que el guardián debe decidir cuáles son válidos y cuáles son solo leyendas. A continuación, se dan algunos ejemplos:

Los vampiros no tienen reflejo.

Los vampiros necesitan regresar al suelo en el que fueron enterrados originalmente para poder dormir durante el día.

La tercera mordedura de un vampiro provoca la muerte de la víctima y la transforma en uno de estos muertos vivientes.

Los vampiros no tienen poderes especiales durante el día y, además, quizá no puedan salir del lugar donde se esconden o abandonar siquiera su ataúd.



En las culturas católicas, la cruz protege contra los vampiros, al menos durante un tiempo, y la piel de estos monstruos se escalda y abrasa al contacto con el agua bendita.

Los vampiros nunca beben... vino.

Un vampiro puede cambiar su forma a voluntad a la de humo, niebla, un lobo o un murciélago, aunque en forma de humo o de niebla solamente puede moverse a la deriva a una velocidad de 1 m por asalto.

Cuando el daño causado por ataques físicos supera los puntos de vida del monstruo, este se transforma en humo o en niebla al final del asalto y, a continuación, se regenera al ritmo de 1 punto de vida por asalto. No obstante, si sus puntos de vida se reducen exactamente a 0, se consigue golpearlo en la cabeza y hacer que caiga al suelo, incapaz de transformarse en niebla. Una vez inmovilizado, una estaca de madera clavada en el corazón lo mataría para siempre.

VAMPIROS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 × 2	20-22
CON	2D6 + 6	13
TAM	3D6	10-11
INT	2D6 + 6	13
POD	2D6 + 6	13
DES	3D6	10-11
Mov el de su especie + 2		PV 12

- Bonificación media al daño: +1D6
- Ataques: Mordisco* 50%, daño 1D4 el primer asalto + drenaje de sangre a partir del siguiente

  Garra** 50%, daño 1D4 + bd

  Mirada***, daño se enfrenta POD contra POD en la "Tabla de resistencia"

  *Si el mordisco del vampiro causa daño, el mero hecho de mantenerlo impide cualquier tipo de resistencia por parte de la víctima y, además, le drena 1D6 puntos de FUE (sangre) cada asalto a partir del siguiente.



**Si el vampiro tiene éxito en una tirada de puntos de magia contra puntos de magia en la "Tabla de resistencia", su toque drena 1D3 puntos de magia de la víctima, que van a parar al monstruo. Esta pérdida de puntos de magia se repite cada asalto en que el vampiro logra golpear o tocar a la víctima, aunque los puntos que obtiene de este modo se desvanecen al cabo de tantas horas como su valor de POD (si es que no los utiliza antes).

***Si el vampiro tiene éxito en una tirada de POD contra POD en la "Tabla de resistencia", la víctima queda hipnotizada y el monstruo puede obligarla a seguir instrucciones sencillas. No obstante, si la orden implica un peligro mortal para la víctima, esta puede hacer una tirada de INT × 5 cada asalto para despertar del trance y evitar cumplirla.

- Armadura: puede reformarse por completo cuando se superan sus puntos de vida.
- Habilidades: Olfatear la sangre 75%, Psicología humana 60%.
- Hábitat: allá donde la inocencia se encuentre indefensa.
- Pérdida de Cordura: sufrir el ataque de un vampiro cuesta 0/1D4 puntos de Cordura y ver una de sus transformaciones, 1/1D3 puntos de Cordura. Ver a un vampiro con aspecto humano no supone ninguna pérdida de Cordura.

ZOMBIS

Aunque todo el mundo sabe cómo son los zombis de las películas, no se han escrito muchos relatos acerca de ellos. Estos muertos vivientes son casi inmunes a las armas capaces de empalar (incluidas las de fuego, que sí ayudan a empeorar su aspecto) y cada ataque con ellas les causa solo 1 punto de daño. Además, el resto de las armas les causan solo la mitad del daño obtenido en la tirada, así que, para que dejen de moverse, las mejores opciones son despedazarlos (literalmente) o prenderles fuego.

El hechizo que sirve para crear al zombi suele suponer la pérdida permanente de 1 punto de POD (que va a parar al muerto y lo devuelve a la "vida") y permite que el realizador decida las acciones del monstruo, ya que este no dispone de voluntad propia.

A elección del guardián, puede existir algún tipo de hechizo o sustancia capaz de "desactivar" a estos monstruos; por ejemplo, según la tradición vudú, se les puede destruir obligándoles a comer sal, así que sus creadores suelen coserles los labios para impedir que eso suceda. En "La llamada de Cthulhu", además de la tradición vudú, existen los conceptos de la "Resurrección" de los muertos (que conservan un control casi total de sus facultades al volver a la vida mediante el hechizo homónimo) y otros más novedosos que insinúan que la ciencia o la contaminación podrían ser el origen de monstruos similares a los zombis.

Desde la aparición de *La noche de los muertos vivientes*, los zombis parecen más entusiasmados por comer que por causar miedo y, ya por los años 80, la palabra "zombi" era sinónimo de caníbal. La película de 1943 *Yo anduve con un zombi* sigue siendo la representación más sugestiva e interesante de este tipo de terror.

ZOMBIS

Caract.	Tiradas	Media
FUE	3D6 × 1,5	15-17
CON	3D6 × 1,5	15-17
INT	2D6 + 6	13
POD	1	1
DES	2D6	7
Mov 6		PV 14-15

- Bonificación media al daño: +1D4
- Ataques: Mordisco 30%, daño 1D3

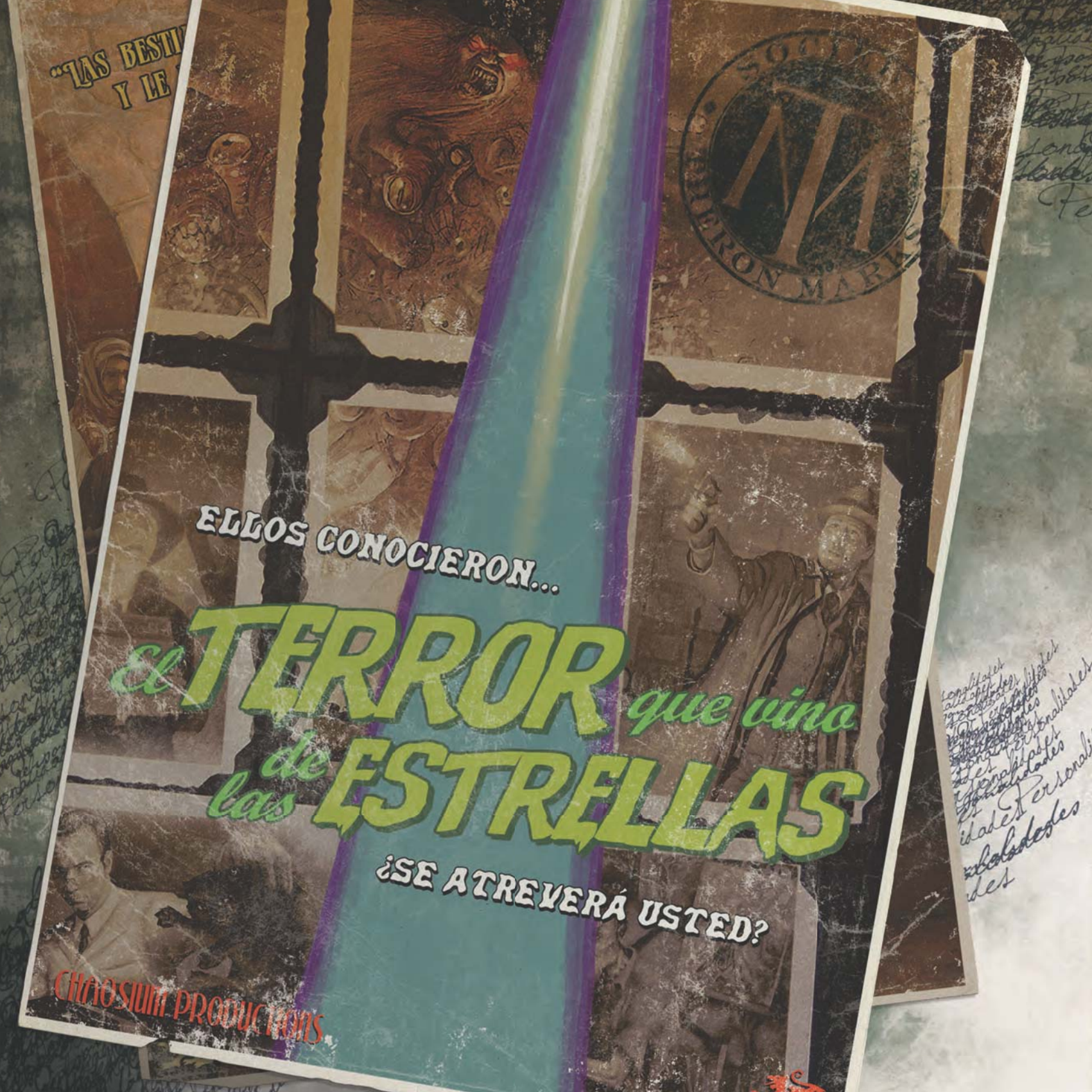
  Palo grande 25%, daño 1D8 + 1 + bd
- Armadura: ninguna, pero las armas capaces de empalar solo les causan 1 punto de daño y el resto, solo la mitad del daño obtenido en la tirada.
- Habilidades: Obedecer órdenes 99% o Perseguir carne humana 99%.
- Hábitat: dondequiera que los hayan creado.
- Pérdida de Cordura: ver a un zombi cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.





"Podía imaginarse con facilidad que se tratase de un núcleo alienígena de sustancia o energía, amorfo o de otra manera, que hubiera sobrevivido mediante la sustracción imperceptible o inmaterial de la fuerza vital, o el tejido corporal y los fluidos, de otros seres en los que penetrase y con los que, a veces, acabase uniéndose por completo."

—"*La casa maldita*", por **H. P. Lovecraft**.


ELLOS CONOCIERON...
el TERROR que vino de las ESTRELLAS
¿SE ATREVERÁ USTED?
CHAOSIUM PRODUCTIONS

Personalidades

Donde se facilitan las versiones para el juego de rol de los personajes más representativos de los relatos de Lovecraft, a modo de ejemplo para guardianes noveles y como mera curiosidad o ayuda para los jugadores.







La edad que se indica en las descripciones de los personajes es la que se da o, al menos, queda implícita en los relatos en que aparecen. Algunas de sus habilidades son simples notas interpretativas para cuando el guardián los use como personajes no jugadores y no se describen en ningún otro lugar.

En los individuos con una bonificación al daño no nula, esta se indica como "+bd", y no como la tirada de dados correspondiente, para que quede clara la diferencia entre el daño del arma y la bonificación en sí.

"Para mí, no había nada grotesco en los huesos y esqueletos esparcidos por algunas de las criptas de piedra de aquellos profundos cimientos. En mi imaginación, asociaba tales cosas con sucesos cotidianos, y las consideraba más naturales que los retratos coloreados que encontré en muchos de los mohosos libros."

—"*El extraño*", por **H. P. Lovecraft**

ARMITAGE, Dr. Henry

"Al final, los tres hombres llegados de Arkham —el viejo Dr. Armitage de barba blanca, el robusto profesor Rice de cabellos grises y el bastante más joven Dr. Morgan— subieron solos a la montaña."

—"*El horror de Dunwich*", por **H. P. Lovecraft**.



Después de que el perro guardián de la biblioteca de la Universidad Miskatonic mate a Wilbur Whateley mientras intenta robar el Necronomicón, el Dr. Armitage aprende algunos de los secretos del libro. Más tarde, Rice, Morgan y él viajan a Dunwich, donde se encuentran con el terrible gemelo de Wilbur Whateley, el Hijo de Yog-Sothoth, y logran derrotarlo mediante el uso de extrañas artes mágicas.

Dr. HENRY ARMITAGE, 73 años, hombre de letras y bibliotecario

FUE 11	CON 8	TAM 12	INT 18	POD 16
DES 10	APA 13	EDU 24	COR 55	PV 10

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: ninguno
- Habilidades: Buscar libros 95%, Ciencias ocultas 25%, Criptografía 75%, Historia 65%, Literatura 75%, Mitos de Cthulhu 18%, Persuasión 75%, Psicología 48%.
- Lenguas: alemán 70%, francés 80%, griego 68%, latín 75%.

CARTER, Randolph

"Lo único que deseaba era cruzar la barrera hacia la ilimitada tierra de sus sueños y los abismos donde todas las dimensiones se disuelven en el absoluto."

—"*A través de las puertas de la llave de plata*", por **H. P. Lovecraft**.



Randolph Carter, el personaje principal de varios relatos de Lovecraft, es un hombre económicamente independiente, que ha estudiado, escrito e, incluso, servido en la Legión Extranjera francesa durante la Gran Guerra, pero que no encuentra una satisfacción duradera en ninguna de las ilusiones del Mundo Real. Sin embargo, al igual que Ulises, no se detiene ante nada, así que inicia su propia Odisea. Tras desaparecer de Arkham, un día regresa e informa acerca de un asombroso viaje que ha llevado a cabo junto a unos amigos. Después vuelve a desaparecer, quizá para siempre.

RANDOLPH CARTER, a los 55 años, cuando desapareció por última vez

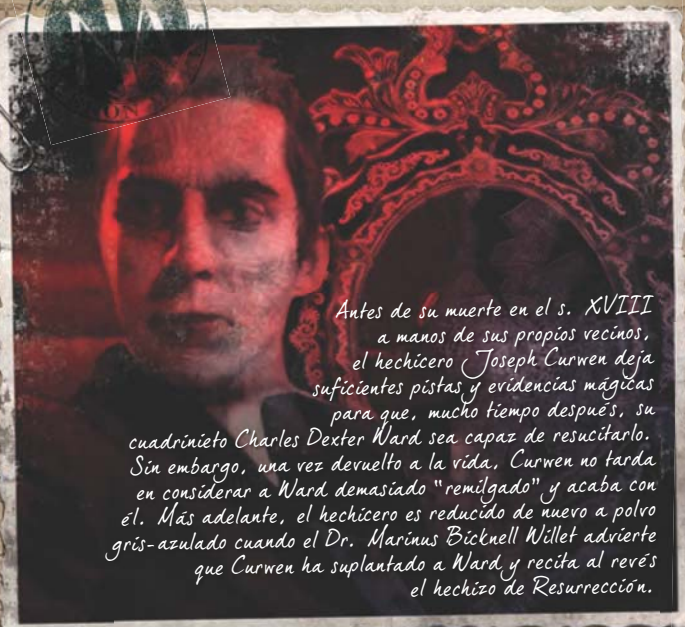
FUE 15	CON 17	TAM 15	INT 18	POD 19
DES 14	APA 15	EDU 21	COR 50	PV 16

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Revólver del .45 60%, daño 1D10 + 2
  Cimitarra 75%, daño 1D8 + 1 + bd
- Habilidades: Apreciar a artistas excéntricos 47%, Apreciar los libros antiguos 79%, Arqueología 14%, Arquitectura colonial 59%, Buscar libros 55%, Crédito 60%, Equitación (en montura atípica) 45%, Filosofía 88%, Historia 48%, Mitos de Cthulhu 10%, Negociar con editores 15%, Orientarse 65%, Persuasión 55%, Psicología 70%, Saber Onírico 70%, Saber yaddithiano 77%, Soñar 62%, Táctica militar 35%.
- Lenguas: chino 25%, francés 57%, gato 35%, inglés (propia) 90%, zoog 20%.
- Objetos mágicos: una gran llave de plata y un pergamino hiperbóreo.

CURWEN, Joseph

"El motivo [del cuadro] era un austero y bien formado [...] con una delgada, tranquila y mediocre cara que le pareció familiar tanto a Ward como al artista."

—"*El caso de Charles Dexter Ward*", por **H. P. Lovecraft**.



Antes de su muerte en el s. XVIII a manos de sus propios vecinos, el hechicero Joseph Curwen deja suficientes pistas y evidencias mágicas para que, mucho tiempo después, su cuadrinieto Charles Dexter Ward sea capaz de resucitarlo. Sin embargo, una vez devuelto a la vida, Curwen no tarda en considerar a Ward demasiado "remilgado" y acaba con él. Más adelante, el hechicero es reducido de nuevo a polvo gris-azulado cuando el Dr. Marinus Bicknell Willet advierte que Curwen ha suplantado a Ward y recita al revés el hechizo de Resurrección.

JOSEPH CURWEN, 26 años (en apariencia), cruel hechicero

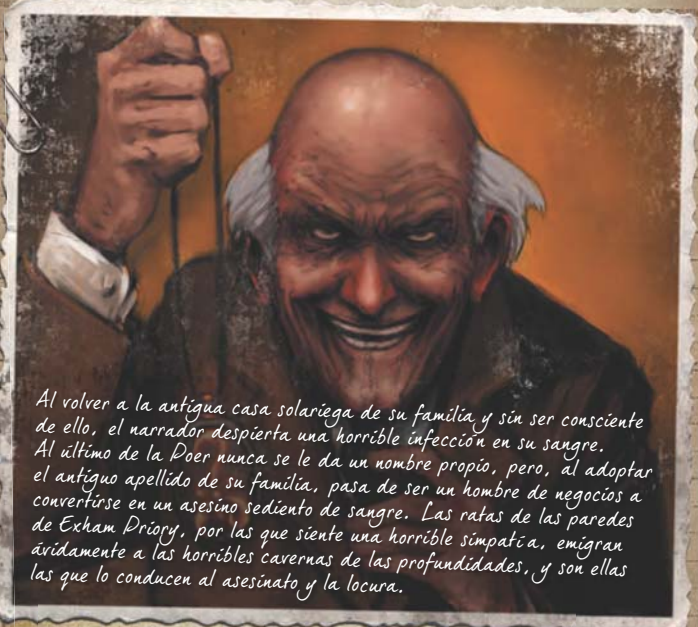
FUE 12	CON 14	TAM 10	INT 19	POD 20
DES 14	APA 11	EDU 21	COR 0	PV 12

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Daga 35%, daño 1D4
  Trabuco 70%, daño 1D6 + 1
- **Hechizos:** Absorber la vida, Encantar cuadro, Resurrección, Signo de conjuración, Viaje al otro lado, Voz de Ra.
- **Habilidades:** Alquimia 40%, Antropología 30%, Astrología 55%, Buscar libros 55%, Carecer de misericordia 90%, Chantajear 80%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 50%, Contabilidad 15%, Crédito (como Ward) 70%, Discreción 35%, Farmacología 20%, Historia 67%, Interrogar 75%, Mitos de Cthulhu 29%, Ocultar 60%, Ocultarse 45%, Persuasión 45%, Psicología 70%, Química 10%, Regatear 80%, Torturar 75%.
- **Lenguas:** griego 45%, hebreo 48%, latín 58%.

DE LA POER, el último

"Las ratas continuaron con su huida, en una estampida de tal fuerza que, finalmente, pude asignar una dirección definitiva a sus movimientos. Las criaturas [...] llevaban a cabo una asombrosa migración desde alturas inimaginables hasta las profundidades, imaginables o no."

—"*Las ratas de las paredes*", por **H. P. Lovecraft**.



Al volver a la antigua casa solariega de su familia y sin ser consciente de ello, el narrador despierta una horrible infección en su sangre. Al último de la Poer nunca se le da un nombre propio, pero, al adoptar el antiguo apellido de su familia, pasa de ser un hombre de negocios a convertirse en un asesino sediento de sangre. Las ratas de las paredes de Exham Priory, por las que siente una horrible simpatía, emigran ávidamente a las horribles cavernas de las profundidades, y son ellas las que lo conducen al asesinato y la locura.

DE LA POER, unos 65 años, último de su estirpe

FUE 12	CON 11	TAM 11	INT 15	POD 14
DES 12	APA 10	EDU 16	COR 0	PV 11

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Arañar y morder histéricamente 35%, daño 1D4
- **Habilidades:** Apreciar a los gatos 90%, Contabilidad 45%, Crédito 75%, Descubrir 55, Escuchar 40%, Historia 40%, Obtener beneficios 85%, Oír a las ratas 85%, Psicología 40%, Regatear 70%, Relatos locales 55%.

DERBY, Edward Pickman

"Rubio y de ojos azules, tenía una complexión propia de un niño, y sus intentos por dejarse el bigote eran difícilmente perceptibles. Su voz era suave y floja, y su vida cómoda y sin ejercicio le había dotado de una gordura juvenil en lugar de la barriga de una madurez prematura. Era bastante alto, y su hermoso rostro podría haber hecho de él un notable galán de no ser porque su timidez lo convirtió en alguien más propenso a la reclusión y al estudio."

—"*El ser en el umbral*", por **H. P. Lovecraft**.



Soñador y de voluntad débil, Derby es presa fácil para Asenath Waite, que se casa con él para llevar a cabo un intercambio de mente, ya que en su interior se esconde en realidad su padre, el hechicero Ephraim Waite. Sin embargo, Derby logra vengarse valiéndose de aquel perverso ménage à trois, cuando se alza por un momento de entre los muertos después de que el hechicero lo haya instalado en los restos putrefactos de Asenath.

EDWARD PICKMAN DERBY, 38 años, poeta y diletante

FUE 11	CON 10	TAM 12	INT 16	POD 8
DES 11	APA 13	EDU 16	COR 15	PV 11

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** ninguno
- **Habilidades:** Apartarse de la realidad 40%, Arte (poesía) 85%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 65%, Conducir automóvil 0%, Conocimiento de Arkham 95%, Crédito 75%, Discusión literaria 60%, Eludir su responsabilidad 35%, Especular 90%, Historia 45%, Imaginación 90%, Mitos de Cthulhu 33%, Oratoria 75%.

HIJO DE YOG-SOTHOTH, el

"Era en su mayor parte una fuerza que no pertenecía a nuestra parte del espacio, una clase de fuerza que actuase, creciese y cambiase con arreglo a otras leyes distintas a las naturales."

—"*El horror de Dunwich*", por **H. P. Lovecraft**.



Este es el hermano gemelo de Wilbur Whateley que, según una descripción "se parecía más a su padre" que él: "de ojos rojos y cabello albino rizado y sin mentón al igual que los Whateley [...] Era un ser octópodo, o arácnido, pero con un rostro medio humano en la parte superior, parecido al del hechicero Whateley salvo que medía metros y metros de ancho." Es invisible y solamente se le puede ver con la ayuda del Polvo de Ibn-Ghazi.

HIJO DE YOG-SOTHOTH, 15 años

FUE 35	CON 30	TAM 50	INT 21	POD 24
DES 21	Mov 9			PV 40

- **Bonificación al daño:** +2D6
- **Ataques:** Agarrar y absorber 100%, daño 1D6 puntos de vida por asalto debido al aplastamiento y, además, pérdida de 1D10 puntos de vida por drenaje de sangre cada asalto a partir del segundo
- **Armadura:** ninguna, pero no se le puede hacer daño con armas físicas y, además, las armas encantadas le causan el daño mínimo. La criatura es susceptible a la magia y es invisible siempre que no se está alimentando.
- **Hechizos:** Detener corazón, Hechizo mortal, Inducir el pánico, Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth, Signo de conjuración.
- **Pérdida de Cordura:** estar cerca de él cuando es invisible cuesta 1/1D8 puntos de Cordura y, cuando es visible, 1D8/3D10. De hecho, es posible que los jugadores tengan que hacer ambas tiradas.

LEGRASSE, inspector

"No cabe pensar que el inspector Legrasse tuviera el menor interés por la arqueología ya que, por el contrario, su deseo de ilustrarse sobre la materia estaba instado por motivos puramente profesionales. La estatuilla [...] se había requisado hacía unos meses en los bosques pantanosos [...] tan extraños y horribles eran los ritos practicados, que la policía no pudo sino darse cuenta de que había dado con una oscura secta."

—"*La llamada de Cthulhu*", por **H. P. Lovecraft**.



Los hombres de Legrasse llevan a cabo una redada contra un gran grupo de sectarios reunidos al sur de Nueva Orleans, y los interrogatorios que practican posteriormente resumen a la perfección los objetivos de aquellos que adoran a los primigenios.

JOHN RAYMOND LEGRASSE, 40 años, inspector de policía

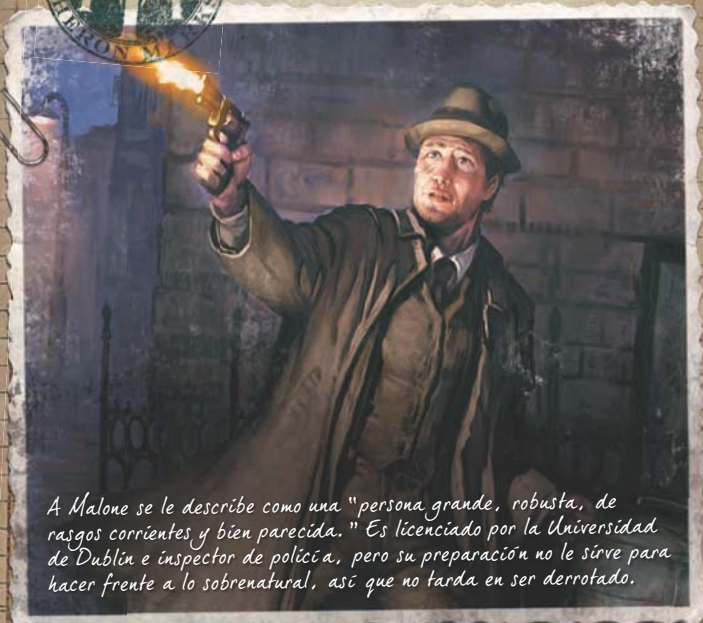
FUE 12	CON 14	TAM 11	INT 14	POD 15
DES 13	APA 11	EDU 17	COR 70	PV 13

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Revólver .38 45%, daño 1D10
- **Habilidades:** Buscar libros 31%, Crédito 30%, Derecho 35%, Descubrir 59%, Discreción 39%, Equitación 45%, Escuchar 80%, Esquivar 34%, Fotografía 22%, Historia 27%, Interrogar a un sospechoso 85%, Mitos de Cthulhu 2%, Oratoria 15%, Perseverar 70%, Psicología 70%, Seguir rastros 40%, Trepar 35%.
- **Lenguas:** español 18%, francés 44%, inglés (propia) 72%.

MALONE, Thomas F.

"En su juventud pudo sentir la belleza oculta y el éxtasis de las cosas, y había sido poeta; pero la pobreza, el dolor y el exilio habían conseguido que mirase en direcciones más oscuras, entusiasmándose con las incursiones del mal en el mundo a su alrededor."

—"*El horror de Red Hook*", por **H. P. Lovecraft**.



A Malone se le describe como una "persona grande, robusta, de rasgos corrientes y bien parecida." Es licenciado por la Universidad de Dublín e inspector de policía, pero su preparación no le sirve para hacer frente a lo sobrenatural, así que no tarda en ser derrotado.

THOMAS F. MALONE, 42 años, inspector de policía

FUE 14	CON 15	TAM 15	INT 15	POD 14
DES 11	APA 11	EDU 16	COR 58	PV 15

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** Puñetazo 65%, daño 1D3 + bd

  Porra 38%, daño 1D6 + bd

  Revólver .38 70%, daño 1D10
- **Habilidades:** Buscar libros 55%, Charlatanería 70%, Ciencias ocultas 16%, Conducir automóvil 35%, Conocimiento de las calles de Nueva York 85%, Crédito 35%, Derecho 40%, Discreción 25%, Escuchar 55%, Esquivar 36%, Historia 30%, Lanzar 45%, Persuasión 20%, Psicología 60%, Regatear 65%, Saltar 50%, Trepar 55%.
- **Lenguas:** griego 20%, hebreo 8%, latín 38%.

MASON, Keziah

"La vieja Keziah, pensó, debía tener buenas razones para vivir en una habitación con ángulos tan peculiares, ya que ¿no fue ella quien afirmó que a través de ciertos ángulos había viajado más allá de los límites del espacio que conocemos?"

—"*Los sueños de la casa de la bruja*", por **H. P. Lovecraft**.

Se trata de una mujer a la que ya se sabía maléfica durante la época de los juicios por brujería, pero que se libró de su castigo al escapar a otra dimensión. Al parecer, su anclaje a nuestro espacio-tiempo es su casa de Arkham, conocida en los últimos siglos como la "casa de la bruja". Allí es donde Walter Gilman estudia la reaparición e influencia de Keziah, y donde Brown Jenkin termina devorando su corazón.





KEZIAH MASON, bruja inmortal

FUE 14	CON 15	TAM 10	INT 21	POD 23
DES 14	APA 8	EDU 25	COR 0	PV 13

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** Cuchillo de carnicero 65%, daño 1D6 + bd
- **Hechizos:** Consunción, Contactar con Nyarlathotep*, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, Crear portal**, Encantar flauta, Maldición de Azathoth, Signo de conjuración.

  *Al parecer, esta relación especial funciona a voluntad y sin coste de puntos de magia. La forma del dios con la que contacta Keziah es la del Hombre Negro de los aquelarres.

  **La bruja posee un dominio especial del hechizo Crear portal y, según parece, puede llevarse consigo a sus víctimas a otros espacio-tiempos en contra de su voluntad.
- **Habilidades:** Astronomía 35%, Charlatanería 70%, Ciencias ocultas 65%, Discreción 30%, Evaluar un portal 80%, Farmacología 70%, Mitos de Cthulhu 81%, Historia 40%, Ocultarse 65%, Organizar una secta 80%, Persuasión 85%, Psicología 50%, Secuestrar 65%, Venenos 70%.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Keziah Mason cuesta 0/1D4 puntos de Cordura.

Brown, Jenkin

"Los testigos decían que tenía pelaje largo y forma de rata, pero que su rostro barbudo y de dientes afilados resultaba maléficamente humano, mientras que sus patas recordaban a manos diminutas. Hacía de mensajero entre la vieja Keziah y el Diablo, y se alimentaba de la sangre de la bruja, que chupaba como si se tratase de un vampiro. Su voz era una especie de risita odiosa, y sabía hablar todos los idiomas."

—"*Los sueños de la casa de la bruja*", por **H. P. Lovecraft.**

BROWN JENKIN, ser rata y familiar inmortal de Keziah Mason

FUE 3	CON 5	TAM 3	INT 14	POD 12
DES 18*	-	EDU 3	COR 0	PV 4
Mov 9				

*Tiene cuatro pequeñas manos humanas en lugar de garras.

- **Bonificación al daño:** -1D6
- **Ataques:** Mordisco 80%, daño 1D2
- **Habilidades:** Escabullirse 75%, Escuchar 70%, Ocultarse 85%, Roer 65%.
- **Pérdida de Cordura:** ver a Brown Jenkin cuesta 0/1D4 puntos de Cordura.

PICKMAN, Richard Upton

"[Él] mostraba lo que les sucedía a aquellos niños raptados —cómo crecían— y fue entonces cuando comencé a ver la horrible relación existente entre las caras de las figuras humanas y las de las no humanas. El autor establecía una sardónica relación y evolución, en todas sus malsanas gradaciones, desde lo francamente inhumano hasta el humano degradado. ¡Aquellos seres caninos se desarrollaban a partir de los mortales!"

—"*El modelo de Pickman*", por **H. P. Lovecraft**.



Los lienzos de Pickman tienen tanta fuerza no solo por su representación de la hipocresía humana sino porque, además, revelan la transformación física de un humano en gul.

RICHARD U. PICKMAN, 43 años, artista de lo macabro

FUE 13	CON 17	TAM 12	INT 18	POD 18
DES 18	APA 11	EDU 16	COR 15	PV 15

- **Bonificación al daño:** +1D4
- **Ataques:** Revólver del .45 55%, daño 1D10 + 2
- **Habilidades:** Arquitectura colonial 30%, Arte (pintura al óleo) 90%, Charlatanería 55%, Fotografía 25%, Mitos de Cthulhu 12%, Psicología 90%, Representaciones morbosas 99%, Saltar 50%, Técnica de pincel 96%.
- **Lenguas:** latín 50%.

WAITE, Asenath

"Era morena, más bien pequeña y muy bien parecida salvo por sus ojos saltones, pero algo en su apariencia enajenaba sobremanera a la gente sensible [...] Uno de los Waite de Innsmouth, y durante generaciones ha habido leyendas oscuras acerca de la desmoronada y medio desierta Innsmouth y sus habitantes."

—"*El ser en el umbral*", por **H. P. Lovecraft**.



Para evitar la muerte, el hechicero Ephraim Waite transfiere su mente al cuerpo de su hija Asenath, pero después anhela recuperar los "poderes cósmicos, únicos y de gran alcance" del cerebro masculino. Temiendo por su vida, Edward Derby asesina a Asenath, su esposa, pero Ephraim consigue hechizarlo desde más allá de la tumba.

ASENATH WAITE, unos 23 años, (alma/mente de Ephraim Waite)

FUE 12	CON 14	TAM 10	INT 18	POD 18
DES 13	APA 13	EDU 23	COR 0	PV 12

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Puñetazo 60%, daño 1D3
  Cabezazo 50%, daño 1D4
  Presa 35%, daño especial
  Daga 45%, daño 1D4 + 2
- **Hechizos:** Ajar un miembro, Alteración meteorológica, Intercambio de mente, Maldición de Azathoth, Nieblas de R'lyeh (Crear niebla de Releh) y seis hechizos cualesquiera de Llamada y Contacto.
- **Habilidades:** Buscar libros 70%, Ciencias ocultas 55%, Conducir automóvil 70%, Mitos de Cthulhu 72%, Nadar 85%.
- **Lenguas:** árabe 60%.

WEST, Dr. Herbert

"West era entonces un joven pequeño, delgado y con gafas, de rasgos delicados, pelo rubio, ojos azules y una voz suave [...] solamente algún destello ocasional de un frío ojo azul [...] [demostraba] el fortalecimiento y creciente fanatismo de su carácter bajo la presión de sus terribles investigaciones."

—"*Herbert West: reanimador*", por **H. P. Lovecraft**.



Durante unos veinte años, West se dedica a reanimar tejidos muertos sin lograr un éxito total, pero, un día, algunos de sus éxitos parciales lo buscan hasta encontrarlo y acabar con él.

HERBERT WEST, 30 años, doctor en medicina e investigador

FUE 11	CON 13	TAM 9	INT 18	POD 18
DES 15	APA 12	EDU 23	COR 10	PV 11

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Escalpelo 90%, daño 1D4

  Aguja hipodérmica 80%, daño insignificante*

  *Si el ataque empala, la aguja perfora algún órgano vital o inyecta un veneno de POT 16.
- **Habilidades:** Anatomía 80%, Buscar libros 60%, Charlatanería 50%, Crédito 40%, Descubrir 70%, Discreción 39%, Electricidad 55%, Escuchar 5%, Esquivar 55%, Farmacología 60%, Fotografía 20%, Inventarse excusas verosímiles 60%, Mecánica 45%, Medicina 79%, Ocultarse 40%, Primeros auxilios 65%, Química 65%, Regatear 75%, Seguir rastros 18%, Seleccionar el sistema nervioso más apto 55%.

WHATELEY, Noah "el brujo"

"[Ordenó] todos los podridos libros antiguos y los fragmentos de estos que, en su día, había ido amontonando sin orden ni concierto en los rincones de cada habitación. Yo los utilicé —dijo mientras intentaba arreglar una rasgada página en letra gótica— [...] pero el chico está listo para hacer mejor uso de ellos."

—"*El horror de Dunwich*", por **H. P. Lovecraft**.



Este hechicero autodidacta, tremendamente inteligente, consigue que su mujer sea fecundada por Yog-Sothoth, y esta da a luz a gemelos (Wilbur y el hijo de Yog-Sothoth) que continúan con la labor del brujo.

EL BRUJO (NOAH) WHATELEY, 72 años, hechicero

FUE 10	CON 11	TAM 12	INT 18	POD 13
DES 9	APA 8	EDU 7	COR 0	PV 12

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** Bastón 80%, daño 1D8 + 1
- **Hechizos:** Alteración meteorológica, Arruinar/Bendecir cultivo, Augurio, Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un vampiro estelar, Detener corazón, Hechizo mortal, Inducir el pánico, Lisiar/Curar a un animal, Llamar/Expulsar al Hombre Astado*, Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth, Mal de ojo, Maldición de Azathoth, Protección, Provocar/Curar la ceguera, Signo de conjuración.

  *Este hechizo se describe en la campaña "Return to Dunwich"[1]
- **Habilidades:** Buscar libros 10%, Ciencias ocultas 25%, Conducir Trineo 65%, Historia 15%, Mitos de Cthulhu 22%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 25%.

(1) N. del T.: "Regreso a Dunwich", inédita en castellano.

WHATELEY, Wilbur

"Aunque hacía gala de la misma falta de mentón de su padre y su madre, su firme nariz, prematuramente formada, y la expresión de sus ojos, grandes, oscuros y casi latinos, le daban un aire de madurez y de inteligencia preternatural."

—"*El horror de Dunwich*", por **H. P. Lovecraft**.



Wilbur Whateley (el hermano de aspecto humano) y su horrible gemelo intentan abrir el camino hacia nuestro planeta a Yog-Sothoth y los demás dioses. Sin embargo, Wilbur muere cuando lo ataca el perro guardián de la biblioteca de la Universidad Miskatonic, a la que entra para robar el Necronomicón. Este suceso sirve para que el Dr. Armitage se dé cuenta del peligro al que se enfrenta la humanidad.

WILBUR WHATELEY, 15 años, aprendiz impaciente

FUE 17	CON 18	TAM 21	INT 21	POD 20
DES 14	APA 7	EDU 15	COR 0	PV 20

- **Bonificación al daño:** +1D6
- **Ataques:** Puñetazo 65%, daño 1D3 + bd
  Patada 45%, daño 1D4 + bd
  Cabezazo 55%, daño 1D4 + bd
  Revólver del .45 30%, daño 1D10 + 2
- **Hechizos:** Ajar un miembro, Arruinar/Bendecir cultivo, Augurio, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un vampiro estelar, Crear portal, Detener corazón, Hechizo mortal, Inducir el pánico, Lisiar/Curar a un animal, Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth, Mal de ojo, Polvo de Ibn-Ghazi, Protección, Provocar/Curar la ceguera, Signo de conjuración.
- **Habilidades:** Astronomía 25%, Buscar libros 25%, Ciencias ocultas 45%, Conducir carruaje 55%, Descubrir 75%, Discreción 45%, Escuchar 90%, Esquivar 55%, Historia 35%, Mitos de Cthulhu 38%, Ocultarse 55%, Psicología 45%, Saltar 65%, Trepar 65%.
- **Lenguas:** aklo 65%, árabe 25%, griego 45%, inglés (propia) 75%, latín 65%.
- **Pérdida de Cordura:** encontrarse con Wilbur vestido cuesta 0/1 puntos de Cordura, y encontrárselo desnudo, 1/1D8 puntos de Cordura, ya que su cuerpo es horrible y extraño.

ZANN, Erich

"Era una persona pequeña, flaca y de espalda inclinada, de ropas gastadas, ojos azules, una cara grotesca como la de un sátiro y la cabeza casi calva."

—"*La música de Erich Zann*", por **H. P. Lovecraft**.

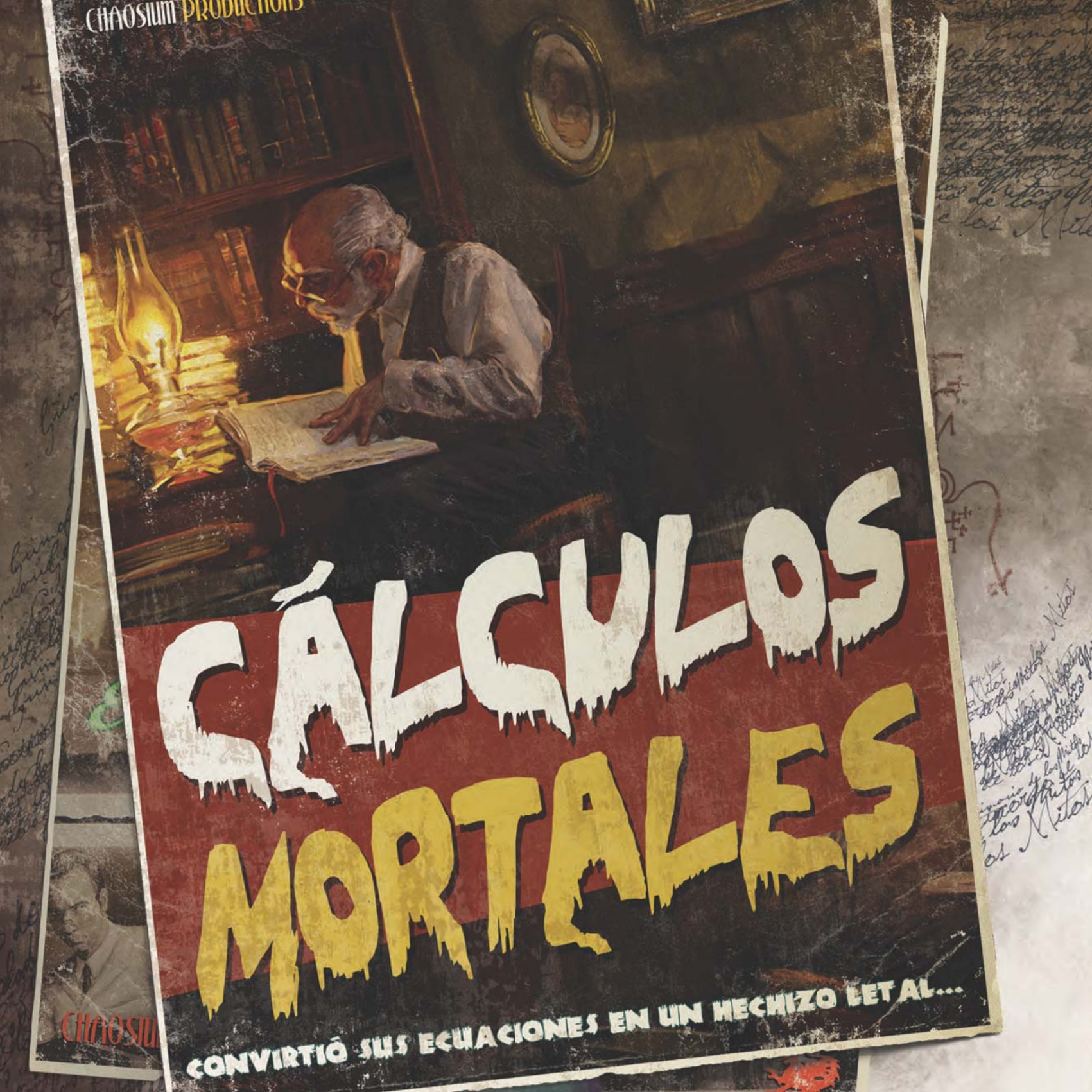


Un músico sin nombre, pero inhumanamente grandioso (quizá, uno de los otros dioses menores) persigue a este hombre mudo, que muere de miedo, pero que continúa tocando.

ERICH ZANN, unos 60 años, intérprete de viola

FUE 14	CON 10	TAM 9	INT 14	POD 13
DES 18	APA 9	EDU 10	COR 15	PV 10

- **Bonificación al daño:** nula
- **Ataques:** ninguno
- **Habilidades:** Arte (tocar la viola) 99%, Descubrir 0%, Escribir partituras 99%, Escuchar 90%, Solfeo 93%.
- **Lenguas:** alemán (propia, solo leer y escribir) 63%, francés (solo leer y escribir) 11%.


CHAOSIUM PRODUCTIONS
CÁLCULOS MORTALES
CONVIRTIÓ SUS ECUACIONES EN UN HECHIZO LETAL...

Grimorio de los Mitos

Donde, para deleite del guardián y consternación de los jugadores, se facilita un listado alfabético de hechizos recopilados a partir de varios libros clásicos, y mortíferas aventuras, todavía disponibles o ya auténticas piezas de coleccionista difíciles de encontrar.

Ya han pasado varias generaciones desde que se publicaron los relatos precursores de los Mitos escritos por Chambers, Machen y Blackwood, y el propio Lovecraft falleció hace más de setenta años. Desde entonces, han ido apareciendo nuevos "magos" de las palabras; entre ellos, los autores y guardianes de las aventuras de "La llamada de Cthulhu", que han creado muchas cosas, como los más de doscientos hechizos de la siguiente lista, para su uso en el juego. Los hechizos pueden ser una consulta interesante y, además, servir de inspiración para que el guardián cree los suyos propios, pero los que se describen aquí ya se han probado muchas veces en partidas.

Como siempre se ha dicho, el guardián no tiene por qué admitir aquellos hechizos o encantamientos que no se hayan puesto de manifiesto durante el transcurso de una partida. Los hechizos son cosa suya, no de los jugadores, y muchos están ideados para que los usen malhechores, sectarios y locos.

Son pocos los hechizos que no suponen una pérdida de Cordura y algunos son el resultado de tradiciones mágicas independientes, como el saber de las tribus humanas, los conocimientos arcanos de los hombres serpiente, el inconcebible racionalismo de la gran raza, la investigación personal, etc.

Los hechizos están ordenados alfabéticamente en un solo listado (salvo en casos como los de Contacto, donde el orden alfabético se basa en el nombre de la propia criatura, y los hechizos de Contacto con dioses, que se han colocado al final de la lista). Además, se han incluido referencias cruzadas para aquellos hechizos cuyos nombres han cambiado. [1]

Hay cinco tipos de hechizo (Llamada/Expulsión, Contacto, Contacto con dioses, Encantamientos y Convocación/Atadura de servidores) que forman su propia categoría con un nuevo orden alfabético, y cuyas bases fundamentales se formalizaron en algunos casos a partir de la edición 5.5 americana [2]. La categoría de Encantamientos incluye lo que antes se conocía como "objetos mágicos" (encantamientos de carácter permanente de los que no se conoce el hechizo de creación). Los cuatro que se incluyen en este grimorio (el Cristal de Leng, la Droga plutónica, la Lámpara de Alhazred y el Trapezoedro brillante) se mencionan en la sección de los Encantamientos, pero sus descripciones aparecen individualmente, y por orden alfabético, en el listado general de hechizos.

Los hechizos

Absorber la vida

Este cruel hechizo, que absorbe la vida de la víctima para rejuvenecer al hechicero, cuesta 8 puntos de magia y 1D20 puntos de Cordura. Para que pueda realizarse, la víctima debe estar dentro del alcance visual y auditivo del hechicero que, además, debe vencerla al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Si tiene éxito, esta comienza a envejecer y pudrirse en vida, y su vitalidad innata va a parar al hechicero. En cada asalto de combate después de realizarse el hechizo, la víctima pierde 1 punto de cada una de las siguientes características: FUE, CON, DES, POD y APA, y el hechicero rejuvenece 1 semana por cada punto robado. Si, por ejemplo, el hechizo se realiza sobre un vagabundo cualquiera con 8 puntos en cada una de sus características, el diabólico hechicero rejuvenece 40 semanas (8 puntos multiplicados por 5 características). Mientras la absorción está teniendo lugar, la víctima se marchita y se vuelve gris y, cuando el hechizo termina, se deshace hasta quedar reducida a un horrible cascarón seco cuya visión supone la pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura.

Si el hechizo no se realiza durante una noche de luna llena, el brujo no obtiene los beneficios del mismo y no rejuvenece en absoluto, pero la víctima muere igualmente. Si se mata al hechicero antes de que muera la víctima, el hechizo se rompe y esta recupera todos los puntos de característica que ha perdido.

Absorción de poder

Sirve para drenar puntos de magia de la víctima y cuesta 1D8 puntos de Cordura. Si el hechicero vence con sus puntos de magia a los de la víctima en la "Tabla de resistencia", esta pierde 1D6 puntos de magia que van a parar al total del realizador. Si, por el contrario, el hechicero fracasa, es él quien pierde directamente 6 puntos de magia.

Ajar un miembro

Este hechizo causa un daño permanente a la víctima. Cuesta 8 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, se tarda 1 asalto en realizarlo y tiene un alcance máximo de 10 m. Si consigue vencer con sus puntos de magia a los de la víctima en la "Tabla de resistencia", el hechicero provoca que el brazo o la pierna que haya elegido comience a ajarse y consumirse, lo que le causa 1D8 puntos de daño a la víctima y hace que pierda de forma permanente 3 puntos de CON. Todo el que presencie semejante escena (incluida la víctima) pierde 0/1D3 puntos de Cordura.

Alcanzar

Permite que el hechicero alcance algo a través de superficies y volúmenes intermedios hasta la máxima extensión posible de su brazo o tentáculo para, así, realizar ajustes o poner y quitar elementos en aquello que logra alcanzar. El coste

del hechizo varía y se debe enfrentar la cantidad de puntos de magia sacrificados por el realizador contra la FUE de la superficie o superficies que se quieren atravesar. El hechicero pierde, además, 5 puntos de Cordura.

Aliento de las profundidades

Contrariamente a lo que parece, este hechizo asfixia a la víctima llenando sus pulmones de agua de mar. El realizador debe poder ver a la víctima y sacrificar 8 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura tras entonar mentalmente el hechizo. Para determinar el resultado, hay que enfrentar POD contra POD en la "Tabla de resistencia" y, si vence el realizador, se aplican las reglas de Asfixia (consultar la pág. 62). Las tiradas para resistirse a la asfixia comienzan a CON × 5, pero bajan a CON × 4 en el siguiente asalto, CON × 3 en el siguiente y así, sucesivamente. La víctima solo tiene que realizar estas tiradas durante 1D6 asaltos y cada una que falla le causa 1D8 puntos de daño (pero el hecho de fallar una no implica que la pérdida sea directa cada nuevo asalto, como en una asfixia natural, así que puede volver a tirar CON en el asalto siguiente).

Alimento de la vida

Sirve para alargar la vida de un sectario de forma cruel y antinatural, y realizarlo cuesta 10 puntos de magia y 1D8 + 1 puntos de Cordura. La clave del hechizo está en un impío banquete, celebrado a lo largo de varios días, gracias al cual el sectario caníbal vive un mes más por cada punto de TAM de carne humana que ingiere.

Alma errante

Este hechizo permite que el alma del hechicero viaje hasta algún lugar y, así, pueda vigilar a sus enemigos. La visión onírica revela cualquier información que pueda observarse en el lugar de destino sin necesidad de intervención, pero no sirve para encender una lámpara, abrir cajas o cajones, ni tampoco saquear papeles. Mientras el alma errante está vagando por el lugar, las personas con un valor en POD de 20 o más podrían detectarla e identificarla, y las que tengan un POD de 15 o más se sienten observadas. Quienes estén durmiendo ven y pueden identificar en sus sueños la cara del alma que los vigila, ya que esta siempre tiene el aspecto del realizador y no puede disfrazarse de ninguna forma. El hechicero se despierta exhausto 12 horas después, habiendo gastado todos sus puntos de magia excepto 1 y perdido 1D4 puntos de Cordura.

Alteración meteorológica

Este hechizo sirve para calmar o empeorar cualquier tipo de condición atmosférica, y un grupo de personas puede realizarlo de forma conjunta para conseguir un gran efecto meteorológico. El guardián es quien decide cuáles son las condiciones del momento en que se realiza el hechizo. Cada 10 puntos de magia sacrificados a tal efecto sirven para hacer variar la situación en un nivel (consultar más adelante). Tanto el realizador como cualquier otro que conozca el hechizo puede contribuir con tantos puntos de magia como quiera gastar, pero todo el que lo desconozca solo puede aportar 1 punto de magia al total.

La realización del hechizo, que le cuesta 1 punto de Cordura a cada uno de los participantes, exige que se pronuncie una especie de cántico durante 3 minutos por cada nivel de cambio meteorológico que se quiere conseguir. El radio básico de efectividad del hechizo es de unos 3,2 km, aunque esta área puede extenderse más allá del alcance básico gastando 10 puntos de magia por cada 1,6 km adicionales. El cambio efectuado dura 30 minutos por cada 10 puntos de magia del total empleado en la realización del hechizo, pero aquellos de carácter más violento, como un tornado, tienen una duración mucho menor.

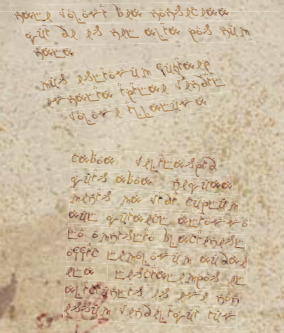
Los hechizos que es más probable aprender

Es más probable que una criatura alienígena enseñe ciertos hechizos a sus adoradores.

- Un dios exterior: *Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar/Atar a un retoño oscuro, Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, Crear portal, Llamar/Expulsar a Azathoth, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth, Maldición de Azathoth, Polvo de Ibn-Ghazi, Signo de conjuración.*
- Un dios arquetípico: *Contactar con Nodens, Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche, Fabricar hidromiel espacial, Símbolo arcano.*
- Un primigenio o una raza servidora: *Contactar con un gul, Contactar con un mi-go, Contactar con un profundo, Contactar con una semilla estelar, Contactar con un dios/Cthulhu, Contactar con un dios/Tsathoggua, Contactar con un dios/Yig, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un vampiro de fuego, Crear portal, Fabricar hidromiel espacial, Llamar/Expulsar a Chugha, Llamar/Expulsar a Hastur, Llamar/Expulsar a Ithaqua, Llamar/Expulsar a Nyogtha.*
- Una raza independiente: *Contactar con un chthonian, Contactar con un gul, Contactar con un habitante de la arena, Contactar con un mi-go, Contactar con un profundo, Contactar con una semilla estelar.*

Son cinco los componentes meteorológicos que pueden cambiarse a varios niveles de efecto. Un cambio de un nivel cuesta 10 puntos de magia, de modo que uno de dos, como pasar de "parcialmente nuboso" a "cielo encapotado", cuesta 20. Para que pueda nevar, la temperatura debe ser inferior a 0 °C o, de lo contrario, la precipitación es en forma de lluvia.

- *Nubosidad:* (1) despejado, (2) niebla, (3) parcialmente nuboso, (4) nuboso, (5) cielo encapotado.
- *Dirección del viento, hacia los siguientes puntos del horizonte:* (1) norte, (2) noreste, (3) este, (4) sureste, (5) sur, (6) suroeste, (7) oeste, (8) noroeste.
- *Velocidad del viento:* (1) calma, (2) brisa, (3) racheado, (4) fuerte, (5) vendaval, (6) huracán local, (7) tornado.
- *Temperatura:* cada nivel aumenta o disminuye la temperatura en 2,5 °C en el área de efecto.
- *Precipitación:* (1) seco, (2) llovizna o neblina, (3) lluvia [o nieve], (4) granizo [o nieve], (5) fuerte lluvia [fuerte nevada], (6) tormenta [ventisca]



Anzuelo para seres humanos

Este hechizo hace que aparezca la imagen de un gran diamante, bellamente tallado, flotando delante de la víctima. Cada realización, que puede repetirse cuantas veces se quiera, cuesta 1 punto de magia y dura 5 minutos, y el alcance aproximado del hechizo es de 1,6 km. A medida que la víctima se va aproximando a la ilusión, el diamante va retrocediendo a igual velocidad en la dirección deseada por el chthonian realizador, supuestamente, hacia el lugar donde aguarda la hambrienta criatura. Al igual que sucede en la pesca deportiva, es la víctima la que decide si picar o no el anzuelo. Solo los chthonians conocen este hechizo, aunque existe una variación del mismo, "Anzuelo para habitantes de la arena", en la que la imagen del diamante se sustituye por la de una pierna humana chorreando sangre.

Apariencia mundana (Enmascarar)

El hechizo sirve para que una criatura u objeto parezca totalmente corriente en la mente de los observadores. El realizador debe gastar tantos puntos de magia como el TAM de la cosa a ocultar, más 1 adicional por cada asalto en que mantenga el efecto. No obstante, un objeto inanimado puede enmascararse por tiempo indefinido si, en lugar de ese punto de magia adicional, se sacrifica 1 punto de POD al realizar el hechizo.

Nadie es capaz de advertir la extraña apariencia del objeto enmascarado, aunque un contacto frecuente con él permite que una persona pueda ver que tiene algo poco común.

Arenas de la separación

Se trata de antigua hechicería egipcia que se utilizaba para separar o partir obstáculos inanimados (muros, puertas, ríos, etc.) y, para que funcione, hay que encantar arena común del desierto. Se tarda 10 minutos en realizar el hechizo, y cuesta 0/1D4 puntos de Cordura y 2 puntos de magia, más 1 punto de magia adicional por cada punto de TAM por encima de 2 que tenga el obstáculo al que se quiere afectar (alguien podría intentar dividir las aguas del mar Rojo, pero algo así costaría muchísimos puntos de magia). Para utilizarlo, hay que esparcir un puñado de la arena encantada en línea recta hacia la dirección deseada y sacrificar los puntos de magia necesarios. El camino que se abre en el obstáculo es lo bastante grande como para permitir el paso de hombres y caballos.

Arruinar/Bendecir cultivo

A elección del realizador, el hechizo hace que media hectárea de vegetación o cultivo se marchite y muera lentamente, como si se hubiera secado, o que florezca y se desarrolle con energía. Cualquiera de las dos versiones del hechizo cuesta 6 puntos de magia, pero en el caso de Arruinar cosecha hay también una pérdida de 1D6 puntos de Cordura. Para romper el hechizo, basta con "hacer sangrar" al mago (es decir, golpearlo en la cara lo bastante fuerte como para que sangre).

Atadura gris, la

Es un método para crear un zombi sobre el que no se tiene control alguno. Hay que verter sobre un cadáver un líquido ritual cuyos ingredientes debe decidir el guardián, aunque algunos han de ser caros o ilegales. Inmediatamente después, el realizador debe entonar las palabras del hechizo, gastar 8 puntos de magia y perder 1D6 puntos de Cordura. El ritual dura 5 minutos y, una vez realizado, el muerto se levanta, convertido en un zombi prácticamente descerebrado y totalmente libre del control de su creador. El muerto viviente continúa descomponiéndose después de su creación y, al final, se pudre hasta el punto de no poder moverse pero, por lo demás, es idéntico al zombi descrito en la pág. 296.

Atadura negra, la

Este hechizo permite crear un zombi corriente al gastar 16 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura. Por encima de un cadáver, o bien en el interior de la

tumba en la que descansa, hay que echar un líquido ritual cuyos ingredientes debe decidir el guardián, aunque algunos han de ser difíciles de obtener legalmente. A continuación, se deja que el cadáver envejezca durante una semana, al final de la cual, el realizador se acerca de nuevo a la sepultura y entona la Atadura negra. Tras el ritual, que dura media hora, el cadáver se abre camino hacia la superficie y, a partir de ese momento, hace todo lo que le pide el realizador. Los zombis creados mediante este hechizo continúan pudriéndose con normalidad, así que hay que reemplazarlos periódicamente.

Atar un alma

Permite al realizador encerrar un alma humana para, de ese modo, poder controlar su cuerpo o matarlo. El hechizo cuesta 10 puntos de magia y 3 puntos de Cordura, y el realizador debe ser capaz de encontrar el alma antes de poder encerrarla. Consultar "Engañar a un soñador" para ver una posible forma de atrapar el alma y "Obligar a la carne" para ver una de controlar el cuerpo.

El realizador debe derrotar al alma de la víctima en un enfrentamiento de POD contra POD en la "Tabla de resistencia". Si el alma queda encerrada, la víctima empieza a morir, pierde CON a un ritmo de 2 puntos por día y, cuando esta característica llega a 0, su cuerpo muere y su alma queda en libertad. Si, por el contrario, no se consigue encerrar al alma, los puntos de magia y Cordura se gastan sin obtener efecto alguno.

Para encerrar el alma, hay que celebrar con antelación un ritual de 3 días en el que se prepara cualquier tipo de recipiente que pueda cerrarse (una jarra, una caja, una botella, etc.). Si este recipiente se abre o se rompe, el alma queda libre, pero primero hay que encontrarlo. El Polvo de Ibn-Ghazi, u otra magia similar, puede servir para localizar y hacer visible el lazo que une el cuerpo con el alma, tras lo cual hay dos maneras de encontrar el lugar donde está guardado el recipiente: intentar seguir la línea recta del lazo que la dosis de polvo hace visible durante unos segundos, o bien gastar suficientes dosis del producto mágico como para que esa especie de filamento de telaraña se haga tangible de forma continua y pueda seguirse con precisión.

Atar a un animal

Hace que un animal, o un enjambre de insectos, obedezca una orden concreta. Las versiones que han aparecido publicadas son: Atar a una columna de hormigas, a un leopardo, a una mamba verde y a un mono-araña. Aunque cada uno de estos hechizos ha de aprenderse por separado, todos cuestan 1 punto de magia y ninguno de Cordura. La orden se obedece de forma natural y el animal, o los insectos, debe desplazarse por sus propios medios hasta donde se encuentra el realizador, así que llamarlo no resulta muy útil si pueden tardar meses en alcanzarlo. Es posible que los "hombres-medicina" o chamanes a lo largo y ancho del mundo conozcan hechizos de Atadura para cualquier tipo de animal natural.

Una vez alcanza al realizador, el animal puede comprender y llevar a cabo cualquier orden apropiada para él. Ordenarle a una serpiente "márchate a México" no tiene ningún sentido para el animal, como tampoco lo tiene decirle a una tarántula "muerde a Jonathan Kingsley", ya que no tiene manera de identificar a la víctima. Por el contrario, una orden del tipo "muerde a todos los seres humanos que tengas delante" puede obedecerla cualquier criatura, por mínima que sea su inteligencia.

Atar a un enemigo

Este hechizo impide que la víctima sea capaz de hacer daño al realizador, ya sea físico o mágico, durante los 7 días siguientes. Hay que sacrificar una cantidad variable de puntos de magia a una efigie de la víctima, y enfrentarlos al POD de esta en la "Tabla de resistencia". Si la víctima vence, el hechizo no tiene efecto y tampoco hay pérdida de puntos de Cordura. La realización ocupa un día entero, ya que hay que reunir los materiales, construir la efigie y pronunciar el ritual que envía los puntos de magia sacrificados a su interior.

La efigie debe incluir algunos cabellos o uñas de la víctima, o cualquier otra cosa de naturaleza personal. El hechizo se rompe si el realizador ataca a la víctima o si se destruye la efigie.

Atar a un licántropo (Jaula de la especie)

Consultar "*Atar a un luop-garou* (La jaula animal)".

Atar a un loup-garou (La jaula animal)

Hace que un *loup-garou* [3] pierda su deseo de cambiar de forma, lo que lo condena rápidamente a vivir como el animal que le corresponde. El hechizo requiere el sacrificio de 14 puntos de magia por cada *loup-garou* al que se quiere afectar y supone, además, la pérdida de 2D4 puntos de Cordura por ceremonia, sin que importe el número de víctimas. Cualquier *loup-garou* afectado por el hechizo pierde su lado humano en un número de días de juego equivalente a su POD.

Una vez realizado el hechizo, la víctima pierde de forma paulatina su capacidad de cambiar de forma, y se parece más a su forma animal cuanto más fuertes se hacen sus instintos básicos, como la rabia, el miedo, la lujuria o el hambre. El cambio de forma se vuelve más incontrolable e involuntario, y los efectos se fortalecen con el tiempo. Después de tantos días como el equivalente a 1/2 del POD de la víctima, esta pasa la mitad del tiempo en forma animal y, transcurridos tantos como su POD, su lado humano deja de resultarle atractivo y pasa el resto de sus días viviendo como un animal en estado salvaje.

Para poder completar este hechizo, el realizador necesita un cuenco de oro o plata macizo, que debe tener grabados en su interior los ensalmos correspondientes. Además, tiene que esculpir un talismán circular sobre la superficie del lugar donde va a realizarlo y, alrededor de este, debe colocar y encender seis velas en el sentido de las agujas del reloj. Cuando el realizador las enciende, ya no puede abandonar el círculo o tiene que repetir la ceremonia desde el principio.

El hechicero tiene que verter al menos seis gotas de sangre humana sin coagular en el interior del cuenco y, para que el hechizo afecte a una víctima concreta, además debe añadir en su interior cabellos, uñas u objetos de la misma (aunque es posible atacar a más de una víctima a la vez). Debe recitar los ensalmos ininterrumpidamente durante una hora y, si todo va bien, el cuenco brilla brevemente y el hechizo empieza a funcionar.

Una vez realizado, la víctima comienza a experimentar crecientes miedos y deseos basados en las necesidades de su lado animal. Por ejemplo, un *loup-garou* medio puma se vuelve más reservado, agresivo y territorial con sus rivales cuando está en forma humana. La víctima no pierde Cordura a no ser que entienda perfectamente lo que le está pasando, en cuyo caso, pierde 1D3 + 1 puntos de Cordura por día hasta que pasan tantos días como su valor en POD. Una vez se ha convertido por completo en animal, el *loup-garou* pierde el resto de los puntos de Cordura que le quedan y, si algún día recupera su forma humana, está afectado por la locura permanente.



Atar a una serpiente de Yig

Consultar Convocar/Atar a un hijo de Yig.

Atormentar

Sirve para incapacitar temporalmente a la víctima, y realizarlo cuesta 3 puntos de magia y ninguno de Cordura. El realizador debe estar a un máximo de 10 m de ella y superarla al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Si tiene éxito, el hechizo comienza a surtir efecto tras 1 asalto de confusos gestos manuales. Unos intensos dolores se apoderan de la víctima, su cara y sus manos se cubren de ampollas y supuran líquido, y sus ojos se nublan de sangre, lo que la ciega temporalmente. El efecto dura 1D6 asaltos, tras los cuales la víctima recupera la vista, y en 3D10 minutos más vuelve a estar completamente sana y puede continuar con su actividad normal. Todo rastro de corrupción física desaparece rápidamente y, en 24 horas, solo quedan en la piel unas manchas apenas visibles. Cada vez que experimenta una sensación de este tipo, la víctima pierde 1/1D6 + 1 puntos de Cordura.

Atraer a un banco de peces

Sirve para ayudar a los pescadores y puede realizarse tanto en agua salada como dulce. Cuesta 2 puntos de magia y ninguno de Cordura. Hay que colocar un cebo en el agua, pronunciar un cántico monótono durante 2 minutos y, al cabo de 1D6 nuevos minutos, 1D100 peces de la zona se congregan en las cercanías del realizador.

Atrapar un alma

Permite al hechicero atrapar un alma en un talismán especialmente preparado, cuya creación cuesta 1 punto de POD y 1D4 puntos de Cordura, aunque la víctima debe llevarlo puesto en el momento de la muerte o el hechizo no surte efecto. Si se da el caso, la captura del alma tiene lugar de forma automática y, a partir de entonces, el hechicero puede invocarla con solo pronunciar unas palabras.

El alma invocada adopta una forma idéntica a la que poseía en vida, incluyendo la ropa o los accesorios como anillos o relojes. El hechicero puede pedirle o exigirle que lleve a cabo tareas específicas pero, si esta se niega o se muestra hostil, tiene que vencerla en una tirada de POD contra POD en la "Tabla de resistencia" para obligarla a hacerlo. Si el hechicero fracasa en esta tirada, el alma queda libre y desaparece rápidamente.

Cada vez que se la llama, el alma se manifiesta durante un número de asaltos igual al POD del hechicero, y se la puede volver a invocar de nuevo cuando ha pasado ese mismo intervalo de tiempo.

Augurio

Sirve para presagiar el futuro, siempre y cuando el realizador sea lo bastante inteligente como para interpretarlo, y los métodos de averiguación varían enormemente, desde examinar las entrañas de un animal, a leer las hojas del té o echar los huesos. Realizarlo cuesta 4 puntos de magia y 1D2 puntos de Cordura, y las probabilidades de que el hechicero sepa interpretar el augurio equivalen a su POD × 5. Estos presagios pueden ser imprecisos, sutiles u oníricos, o quizá adopten la forma de un verso enigmático; si el futuro fuese fácil de averiguar, todo el mundo lo conocería.

Bendecir hoja

Sirve para crear un arma de filo capaz de causar daño o matar a las criaturas que no resultan afectadas por las armas materiales. El hechizo requiere el sacrificio de un animal de al menos 10 puntos de TAM y el de 1 punto de POD por parte del creador, así como la pérdida de 1D4 puntos de Cordura. La hoja del arma debe estar hecha de algún elemento metálico puro, como el hierro o la plata. El arma puede ser de cualquier tamaño, pero las mayores cau-

san más daño (consultar la pág. 66 para ver algunos ejemplos). Si el arma se rompe, se funde o resulta dañada de alguna otra forma, pierde de forma permanente su capacidad especial, aunque hay que decir que esto no sucede jamás por el mero hecho de utilizarla para atacar a una criatura sobrenatural.

Buscar corazón

Este hechizo sirve para implantar en un cadáver la voluntad de buscar y conseguir de inmediato un corazón fresco con el que reemplazar el que se le ha quitado. Realizarlo cuesta 8 puntos de magia y 6 puntos de Cordura, y el hechicero debe estar a una distancia máxima de 100 m del cadáver, y ser capaz de verlo para que funcione.

Una vez realizado el hechizo, el cadáver va en busca de la primera víctima humana que encuentra y se esfuerza en desgarrarle la barriga e introducir las manos a través de la herida para extraerle el corazón. La inserción del órgano vivo en el pecho del cadáver hace que este quede satisfecho y pueda disfrutar de unos fugaces asaltos de éxtasis. Sin embargo, el "buscador" no tarda en caer desactivado y empezar a pudrirse con rapidez, ya que las fuerzas empleadas en su búsqueda se extraían de la energía que quedaba latente en sus células y músculos.

El efecto del hechizo dura tantos minutos como el resultado de sumar la FUE, la CON y el POD que el cadáver tenía en vida. Si, transcurrido ese tiempo, no logra encontrar un nuevo corazón, emite un profundo lamento, cae al suelo y se pudre. Este hechizo solamente afecta a un cadáver a la vez y, por razones evidentes, solo puede realizarse una vez sobre cada muerto.

Cuando se usa, hay que emplear un cadáver relativamente fresco (que no haya sufrido una descomposición importante), extraerle la sangre y arrancarle el corazón, en un proceso que dura 1D3 horas.

Campana de Tezchaptl

Con este hechizo, el realizador puede encantar una campana, u objeto similar, que esté fabricada de un metal puro como el oro o el hierro (aunque el mejor tono posible se consigue con una de plata). El ritual necesario dura 6 horas, cuesta 1D6 puntos de Cordura y requiere el sacrificio de 2 puntos de POD. La efectividad de la campana encantada aumenta en 1 percentil por cada 30 m que se esté por encima del nivel del mar en el momento de la creación, redondeando las fracciones hacia abajo (si, por ejemplo, se crea a una altura de 1.676 m, la campana funciona al 55% cuando se la hace sonar). El hechicero debe realizar, además, la Promesa innombrable (incluida también en este capítulo), lo que pone en peligro su vida y su Cordura.

La campana así creada defiende a su usuario contra muchos de los hechizos que deben realizarse por medio de una canción o un instrumento musical, como por ejemplo: "Canción de Hastur", "Cantar al alma", "Liberar a Hastur" y "Mitigar la luz". Si se la hace sonar con suavidad, la campana absorbe los hechizos de ese tipo siempre y cuando se obtenga en 1D100 un resultado igual o inferior a su efectividad. A medida que la campana va absorbiendo magia, el metal del que está hecha va adquiriendo un lustre peculiar y su tono varía de timbre.

Cuando ha absorbido un hechizo, la campana retiene su esencia durante 2D6 minutos. Si, antes de que transcurra ese tiempo, el realizador la hace sonar fuertemente, la energía del hechizo retorna con violencia a su realizador original, y le causa 1D6 puntos de daño por cada 2 puntos de magia o de POD que la campana haya absorbido. Los vasos sanguíneos de la víctima revientan y hacen que sangre por cada poro y, si pierde más de la mitad del total de sus puntos de vida, los ojos le explotan también, lo que le causa la ceguera permanente. Usar la campana no cuesta puntos de magia o de Cordura, pero contemplar sus efectos sí que puede suponer una pérdida de Cordura.

Campanilla de Tezchaptl

Consultar Campana de Tezchaptl.

Canción de Hastur

Este ataque mágico en forma de canción es una especie de gemido o ululato que le cuesta al hechicero 1D4 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura por asalto en que se interpreta. Para que esta melodía alienígena pueda entonarse con propiedad, el realizador debe obtener en 1D100 un resultado igual o inferior a su (POD + DES) × 2. [4]

El hechicero debe poder ver al objetivo pero, aunque todos los presentes escuchen la canción, la magia solo afecta a la víctima escogida. Además, el hechizo solo funciona si es de noche y la estrella Aldebarán es visible en el cielo (aproximadamente, entre octubre y marzo).

Si se realiza con éxito, hace que en la piel de la víctima empiecen a salir úlceras, ampollas y manchas pestilentes que le causan la pérdida de 1D6 puntos de vida por asalto. Después de cada 2 asaltos, las cicatrices reducen su APA en 1D6 puntos y, después de cada 4 asaltos, los daños internos reducen también su CON en 1D6. Cuando los puntos de vida o de CON de la víctima llegan a 0, su cuerpo se hincha y, a continuación, estalla con un asqueroso ruido seco y sus tripas quedan esparcidas por todo el suelo.

La canción puede utilizarse de manera defensiva para protegerse contra un atacante que esté realizando el mismo hechizo ya que, si ambos ataques tienen éxito, se neutralizan el uno al otro.

Hechizos de Contacto

Los hechizos de Contacto no son de "Contacto con un dios" (que pueden encontrarse buscando por "Contactar con un dios", al final de los hechizos de Contacto con criaturas).

Mediante estos hechizos, los sectarios pueden ponerse en contacto con miembros de otras razas inteligentes, tanto servidoras como independientes, con el fin de obtener mayores conocimientos acerca de la historia, la magia, los dioses o las especies alienígenas (aunque el realizador debe tener en mente un propósito determinado). El procedimiento es muy parecido en todos ellos, aunque quizá existan condiciones o requisitos particulares en algunos casos. Conocer un hechizo de Contacto, de los que existe una gran variedad, no sirve de nada a la hora de realizar otro diferente.

Normalmente, cada hechizo de Contacto cuesta 1D3 puntos de Cordura y, además, tantos puntos de magia como el equivalente al mínimo posible de POD de la especie concreta. Por ejemplo, Contactar con un perro de Tíndalos cuesta 7 puntos de magia, el mínimo posible que puede obtenerse en una tirada de 7D6. Estos hechizos funcionan siempre que se realizan correctamente, excepto cuando ninguna criatura del tipo adecuado habita a una distancia razonable del lugar (un pólipo volante puede viajar desde la "ciudad bajo la arena" hasta algún otro lugar de Australia, pero quizá prefiera evitar el riesgo de volar hasta Norteamérica).

Realizar cualquier hechizo de Contacto lleva entre 5 y 10 asaltos, y la criatura con la que se contacta puede aparecer en 1 hora, o bien tardar uno o más días en llegar hasta el realizador (para determinar al azar cuántas horas tarda en llegar, hay que lanzar 1D100). Los seres que viven en las proximidades llegan al lugar donde se realiza el hechizo caminando, nadando, excavando o volando. No obstante, si el viaje es demasiado largo, la criatura con la que se contacta jamás acude, aunque las de otras dimensiones pueden aparecer de alguna forma característica o evocadora.

El hechizo atrae ante el realizador a un miembro cualquiera de la especie que, supuestamente, tiene sus propios objetivos. El realizador debe intentar estar solo, o no tener junto a él más que a un pequeño grupo, de modo que la situación no pueda parecerle amenazadora a la criatura. Cuando aparece el ser con el que se ha contactado, este puede marcharse libremente, así que el realizador debe disponer de algo que ofrecer para que el encuentro se prolongue.

Si la especie con que la se contacta es de gran tamaño, como sucede con los pólipos volantes, solo aparece un individuo. Si, por el contrario, es del tamaño de un humano o menor, el guardián puede hacer que llegue un grupo.

Nada garantiza que la criatura no prefiera devorar al hechicero en lugar de hacer un trato con él, y la razón para que opte por esto último debe ser de naturaleza alienígena. Si ambas partes tienen claro que pueden sacar provecho de futuras reuniones, las posibilidades que se abren son muy interesantes.

Cantar al alma

Hace que la víctima vea y escuche solamente lo que quiere el hechicero. Cuesta 8 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura, y el realizador debe tocar una flauta de hueso encantada (consultar "Crear flauta maldita"). El hechizo comienza a hacer efecto cuando el realizador vence con sus puntos de magia a los de la víctima en la "Tabla de resistencia".

Cantar al alma solo puede dirigirse y afectar a una víctima que, al ver únicamente lo que desea el flautista, está prácticamente abocada a la muerte o el desastre. Ninguno de los demás presentes puede escuchar la música a menos que tenga éxito en una tirada de POD × 3, gracias a la cuál puede oír unas tenues y lejanas melodías que no parecen proceder de ninguna dirección.

Cántico de Thot

Este hechizo puede incrementar las probabilidades del realizador de resolver un problema intelectual determinado. Requiere 30 minutos y la pérdida de 1D4 puntos de Cordura. Por cada punto de magia invertido en el cántico, el realizador puede añadir 2 percentiles a sus probabilidades de obtener un conocimiento, aprender un hechizo, traducir un pasaje, deducir el significado de un símbolo, etc. El cántico no funciona si las probabilidades del realizador son inferiores al 10% antes de utilizar el hechizo, de modo que si se quiere traducir un pasaje en latín hace falta tener, al menos, un 10% en la puntuación de Otras lenguas (latín).

Canto de sirena

El realizador debe cantar el hechizo que, en caso de tener éxito, hace que la víctima crea que el hechicero representa todo lo que su corazón anhela. Se tarda 2 asaltos en realizarlo, su efecto dura 4D10 horas y cuesta 1 punto de magia y 5 puntos de Cordura. La víctima debe resistir en una tirada de POD contra POD y, si tiene éxito, el hechizo no le afecta. El Canto de sirena puede afectar a tantos objetivos al mismo tiempo como personas pueden escucharlo.

Círculo de náusea

Crea un poderoso círculo de protección alrededor del realizador, que provoca la náusea y el dolor a todo el que se aproxima. Crear el círculo cuesta 4 puntos de magia y 2 puntos de Cordura, y se tarda 5 minutos de tiempo de juego. El realizador debe dibujar un círculo en el suelo y, a continuación, fortalecerlo con cuatro piedras encantadas, cada una en uno de los cuatro puntos cardinales (encantar las piedras requiere el sacrificio previo de 4 puntos de magia por cada una).

Para poder atravesar el círculo, hay que vencer en un enfrentamiento de POD contra su FUE mágica (que equivale al POD del realizador). Cualquiera que entra en él pero fracasa en ese enfrentamiento se pasa los siguientes 5 minutos vomitando y tiene que alejarse a una distancia de al menos 100 m. El hechizo se rompe si alguien consigue atravesar el círculo con éxito.

Comunicación por vela

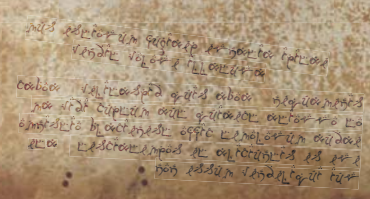
Permite que dos criaturas sensitivas puedan comunicarse mágicamente a grandes distancias mediante la voz, sin necesidad de hacer uso de ningún aparato. Es necesario que haya dos realizadores, y el hechizo le cuesta a cada uno 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura. Al llegar un momento acordado previamente, cada uno de los participantes enciende su vela y comienza a repetir una y otra vez los ensalmos hasta que puede escuchar la voz del otro. El hechizo funciona con claridad hasta una distancia de unos 16 km y, por cada 160 km adicionales, cuesta 1 punto de magia más, pero la comunicación empeora en un 10%. El alcance máximo del hechizo es de 1.600 km, aproximadamente. La comunicación se rompe si la llama de la vela se apaga, pero el hechizo puede volver a realizarse, siguiendo el mismo proceso descrito anteriormente.

Comunicarse mediante velas

Consultar "Comunicación por vela".

Conjurar cristal de Mortlan

Sirve para crear un método de observación de los acontecimientos del pasado, y el coste es 1D8 puntos de Cordura para el realizador y 1D6 puntos de Cordura para el resto de los observadores (aunque a esta pérdida hay que añadir cualquier otra provocada por la escena observada). Son necesarios una bola de cristal, un brasero encantado (consultar "Encantar brasero") y la luz de una vela, que atraviesa la bola de cristal y forma una imagen al proyectarse sobre el humo del brasero. El realizador debe gastar 6 puntos de magia por cada intento y tiene unas probabilidades de éxito iguales a su puntuación en Mitos de Cthulhu (aunque el hechizo "Signo de conjuración" puede contribuir a incrementarlas).



La visión siempre tiene que ver con el pasado y puede elegirla el realizador, salvo cuando interviene un primigenio (lo que sucede un 20% de las veces), en cuyo caso, este puede hacer que aparezcan imágenes relacionadas con él o con algún artefacto, en lugar de las deseadas por el hechicero.

Consunción

Este poderoso hechizo de ataque, que tarda 2 asaltos en realizarse, cuesta una cantidad variable de puntos de magia y la mitad de esa cantidad de puntos de Cordura (redondeando las fracciones hacia arriba). Para que funcione, el hechicero debe superar los puntos de magia de la víctima con los que le queden tras sacrificar la cantidad deseada. Si tiene éxito, el hechizo quema y ennegrece a la víctima y le causa la pérdida de 1 punto de vida por cada punto de magia invertido en su realización.

Contactar con un antiguo

Cuesta 3 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y el cántico tiene éxito de forma automática a no ser que no haya antiguos en las inmediaciones. Es más probable que funcione en lugares situados sobre la parte sur de la dorsal medioatlántica y las fosas geológicas más cercanas a la Antártida.

Contactar con un chthonian

Cuesta 5 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya chthonians en las proximidades. Debe realizarse en las inmediaciones de algún lugar en el que recientemente se hayan producido terremotos, como la ciudad de G'harne en el África occidental, o donde haya fisuras o volcanes que puedan ofrecer un medio de transporte relativamente rápido desde las profundidades de la Tierra hasta la corteza terrestre.

Contactar con los espíritus de los muertos

Vudú. Existen muchas versiones de este hechizo, y todas pueden realizarlas tanto una sola persona como un grupo, siendo la más común un ritual practicado por una pequeña congregación. El hechizo le cuesta 3 puntos de magia al realizador y 1D3 puntos de Cordura a cada uno de los asistentes que, además, pueden sacrificar los puntos de magia que deseen hasta un máximo de tres por persona. Cerca de un río se construye con sábanas blancas una especie de carpa y, en su interior, se colocan jarros llenos de agua del río. La congregación baila y canta, y hace una súplica para que el muerto aparezca, tras la cual,

Hechizos de Contacto con dioses

Los hechizos de Contacto con dioses y los de Contacto son diferentes (consultar estos últimos bajo su propio encabezamiento).

Con los dioses solo suelen contactar sus sacerdotes enloquecidos, o bien grandes hechiceros independientes que desean pactar con ellos y obtener una pequeña fracción de su poder. Dependiendo del hechizo, se contacta con un dios arquetípico, un dios exterior o un primigenio.

Para realizar uno de estos hechizos, hay que sacrificar 1 punto de POD (lo que reduce levemente la tirada de Suerte) y 1D6 puntos de Cordura, y las probabilidades de éxito equivalen a la mitad de la nueva tirada de Suerte del hechicero (redondeando las fracciones hacia arriba). A partir del segundo intento, se sacrifican los mismos puntos pero ya no se divide entre dos la tirada de Suerte (aunque esta se calcula igualmente según el nuevo valor en POD x 5).

Cuando se tiene éxito en una de las tiradas de Suerte, y transcurren varias horas o días de tiempo de juego, el dios, o alguno de sus aspectos, contacta con el realizador de una forma no del todo amistosa. Es muy poco probable que conceda algo de valor a alguien que no sea adorador suyo y, si el realizador le aburre, o se pasa de la raya con él, puede optar por aplastarlo o volverlo loco, para sacar algún provecho de la situación.

se suman todos los puntos de magia sacrificados y se multiplica el resultado por 5. El realizador debe obtener un resultado igual o inferior a ese producto en 1D100 y, si tiene éxito, las voces de los muertos surgen de los jarros de agua, y se puede hablar con ellos o hacerles preguntas con solo acercar la cabeza a la carpa blanca. Al igual que sucede con los *loas*, la cortesía y las habilidades de comunicación son de gran ayuda en este tipo de conversaciones. Es necesario recordar que los muertos solo suelen saber aquello que sabían en vida, y que algunos aún no se han dado cuenta de que han fallecido.

Contactar con un gnoph-keh

Cuesta 6 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya ningún gnoph-keh en las inmediaciones. Estos seres suelen encontrarse en Groenlandia y otros yermos helados cercanos al polo norte, lugares donde el hechizo tiene éxito automáticamente. Para que funcione, hay que construir una pequeña efigie de la bestia con hielo y nieve y, a continuación, tener éxito en una tirada de Arte (cantar).

Contactar con un gul

Cuesta 8 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya gules en las inmediaciones. Estos seres pueden encontrarse en cualquier lugar en el que haya grandes concentraciones de seres humanos, especialmente, en las cercanías de criptas y cementerios. De estos últimos, los más propicios son aquellos que tienen al menos un siglo de antigüedad, y el mejor momento para realizar el hechizo es una noche de luna.

Contactar con un habitante de la arena

Cuesta 3 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya habitantes de la arena en las inmediaciones. Debe realizarse en un desierto adecuado, como el del Sahara, el del suroeste de los EE. UU., el de Arabia Saudí o el central australiano.

Contactar con un humano

Mi-go. Los mi-go utilizan este hechizo para dar órdenes mentales a sus sirvientes humanos y tenerlos informados. Cuesta 3 puntos de magia y ninguno de Cordura, y crea un vínculo telepático con un ser humano al que los mi-go hayan hipnotizado en el pasado. El humano con el que se contacta puede responder, hacer preguntas, etc., pero cada 5 asaltos de contacto tras el primero le cuestan 1 punto de Cordura.

Contactar con un mi-go

Cuesta 8 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya mi-go en las inmediaciones. El hechizo debe realizarse al pie o en la cima de una montaña en alguna cordillera que se sepa visitan o explotan los mi-go. Entre las diversas posibilidades se encuentran los Apalaches, los Andes, el Himalaya y algunos picos del África central.

Contactar con un perro de Tíndalos

Cuesta 7 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y el perro de Tíndalos acude inmediatamente. No se conoce ninguna forma de tratar con estos seres, cuyo único motivo para moverse a través de la corriente temporal es el hambre.

Contactar con un pólipo volante

Cuesta 9 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya pólipos volantes en las inmediaciones. Estos seres solo pueden encontrarse en sus ciudades subterráneas, la mayor de las cuales está ubicada bajo Pnakotus (la ciudad bajo la arena), en el desierto occidental australiano. Para asegurarse de que alguno responde al hechizo, el realizador debe abrir primero uno de los pozos que comunican con sus túneles.

Contactar con un profundo

Cuesta 3 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y el cántico tiene éxito de forma automática a no ser que no haya profundos en las inmediaciones. Este hechizo debe realizarse en la playa de un océano o un mar y, para que funcione de forma más correcta, hay que estar cerca de alguna ciudad sumergida de los profundos, como en las aguas frente a Innsmouth, Massachusetts. Parte del ritual consiste en lanzar al agua unas piedras inscritas a tal efecto.

Contactar con una semilla estelar de Cthulhu

Cuesta 6 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya semillas estelares en las inmediaciones. Debe realizarse a la orilla del mar, quizá cerca de algún asentamiento de los profundos, o en un lugar donde pueda haber semillas estelares durmiendo. El hechizo funciona bien en Polinesia, a lo largo de la costa de Massachusetts y en las aguas sobre la ciudad sumergida de R'lyeh.

Contactar con una semilla informe

Cuesta 3 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, y tiene éxito de forma automática a no ser que no haya ninguna semilla informe en las inmediaciones. Los lugares más adecuados para realizarlo son los templos en los que la estatua de Tsathoggua continúa sobre el altar, o en las cercanías de la abertura situada en las proximidades de Binger, Oklahoma, que conduce al abismo de N'Kai. Es posible que otros lugares del oeste y el medio oeste norteamericano ofrezcan también vías de acceso y salida a ese lugar, como una caverna que, según se dice, hay más al este, en las inmediaciones de Dunwich, Massachusetts.

Contactar con un ser rata

Cuesta 2 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura y, para que funcione, debe realizarse en las cercanías de algún lugar infestado por estas criaturas. Según se dice, cerca de la ciudad inglesa de Yorkshire existe una población de seres rata, aunque también se habla de la existencia de criaturas similares en el estado de Massachusetts.

Contactar con un servidor de los otros dioses

Este hechizo cuesta 14 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura y, cuando se lanza, hace falta tener éxito en una tirada de Suerte para determinar si hay un servidor en la Vía Láctea. Si no hay ninguno dentro del alcance, se pierden los puntos de magia igualmente, pero el hechizo puede repetirse. Ver a un servidor de los otros dioses cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.

El realizador debe poder ver las estrellas, e intentar visualizar el "corazón inefable de Azathoth", que pulsa y brilla como si fuera fuego líquido (y que, según se dice, es un símbolo esferoidal de meditación, pero cuya forma auténtica se desconoce). El servidor se manifiesta al cabo de 1D6 + 4 asaltos y espera recibir un sacrificio de sangre. Si el sacrificio escogido no es adecuado, la criatura devora al realizador, pero, si lo acepta, realiza para él una tarea rápida.

Si, además, el hechicero tiene éxito en una tirada de Regatear, el servidor se digna a contestar una respuesta respetuosa acerca del poderoso Azathoth, su corte en el centro del universo o uno de los dioses exteriores. La respuesta de la criatura añade 1D3 percentiles a la puntuación del hechicero en Mitos de Cthulhu, pero carece por completo de sentido para los demás espectadores.

Si el resultado de la tirada de Regatear está entre 01 y 05, el servidor también transfiere el conocimiento de un hechizo (a su elección) directamente al cerebro del realizador, lo que le cuesta a este 1D8 puntos de Cordura y 1D10 asaltos de desorientación.

Cuando el servidor ha prestado sus servicios, puede optar por quedarse y tocar sus flautas sobrenaturales mientras su cuerpo brilla de colores intermitentes y sus tentáculos se retuercen, o bien puede disolverse y volver al brazo de alguna galaxia o a alguna nube molecular y reanudar sus anteriores actividades.

El sonido demencial e hipnótico de sus flautas causa la pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura a todos los presentes y obsesiona a cualquier cantante o músico entre ellos que, a partir de entonces, pierde el interés por las escalas terrenales y se siente más y más empujado a interpretar música en las escalas cósmicas que se le acaban de revelar.

Contactar con un yithiano

Este hechizo, que cuesta 4 puntos de magia y 1 punto de Cordura, no sirve para avanzar o retroceder en el tiempo. Si, en el momento de realizarlo, la mente de un miembro de la gran raza está ocupando un cuerpo en un radio de 150 km del hechicero, el yithiano percibe la llamada y puede responder con curiosidad, temor o alarma. Si el realizador no tiene nada interesante que decir u ofrecer, el erudito de la gran raza no vuelve a atender posteriores intentos o, incluso, puede llegar a destruirlo por tratarse de una posible molestia.

Contactar con un dios/...

- .../Chaugnar Faugn: sirve para abrir una comunicación con Chaugnar Faugn, y el realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 puntos de Cordura por intento (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito). Si tiene éxito, el primigenio envía al realizador visiones o pesadillas en las que le informa de sus deseos, o le comunica si sus peticiones van a ser atendidas o rechazadas.
- .../Cthulhu: sirve para abrir una comunicación con Cthulhu, y el realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 puntos de Cordura por intento (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito). El Gran Cthulhu suele responder de noche, mientras el realizador está durmiendo, y lo hace mediante sueños y pesadillas en los que informa de sus deseos a sus seguidores.
- .../el despellejado: consultar "el ser sin piel".
- .../Eihort: se parece poco a los demás hechizos de Contacto con dioses, y los esclavos de Eihort sacrifican 1 punto de magia en lugar de uno de POD al realizarlo. Si el esclavo está muy lejos, Eihort se aparece en sueños, pero acude en persona si está a tan solo unos cientos de metros. El primigenio suele extraer 1 punto de POD del esclavo a cambio de transferir este hechizo directamente a su cerebro.
- .../loa: *vudú*. Sirve para abrir una comunicación con un loa específico, y puede realizarlo tanto una sola persona como un grupo, según las preferencias de la mambo [5]. En el primer intento, el realizador debe sacrificar 1 punto de POD, cada uno de los participantes pierde 1D6 puntos de Cordura y las probabilidades de éxito equivalen a la mitad del POD × 5 del hechicero (redondeando las fracciones hacia arriba). Sin embargo, a partir del segundo, se sacrifican los mismos puntos pero ya no se divide entre dos la tirada de Suerte (que se calcula según el nuevo valor en POD × 5).

  Este tipo de ceremonia, en la que hay que escoger a un *loa* determinado, suele realizarla una pequeña congregación que baila y toca los tambores. En el suelo del *humfor* (el lugar de adoración) se dibuja el símbolo propio (*vè-vè*) del *loa* escogido, y los presentes hacen ofrendas y cantan invocaciones. A partir del segundo intento y en cada uno posterior, el

loa escoge a una persona al azar de la congregación que pierde 1 punto de POD, y 1D6 participantes más pierden 1 punto de Cordura cada uno (las probabilidades de éxito siguen siendo el actual POD × 5 o menos del realizador en 1D100).

Si se tiene éxito en la tirada del hechizo, el *loa* elegido posee a alguno de los presentes (nunca al realizador). La INT y el POD del poseído se sustituyen por los valores correspondientes del *loa*, y de su garganta sale la voz del espíritu. En ese momento, es posible hacer preguntas al *loa* o pedirle consejo, siempre con cortesía, o, incluso, convencerlo para que incremente las probabilidades del suplicante de llevar a cabo una tarea concreta (aunque el guardián puede solicitar tiradas de alguna habilidad de Comunicación). Una vez terminada la ceremonia, la posesión finaliza.

Normalmente, no suele aceptarse pago alguno por Contactar con un *loa*, sino que el interesado debe recibir una invitación para la ceremonia en la que se contacta con el espíritu. [6]

- .../Nodens: sirve para abrir una comunicación con Nodens, y el realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 puntos de Cordura por intento (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito). Este hechizo solo puede realizarse en un lugar remoto y deshabitado, como el borde de un acantilado. Si, más tarde, Nodens decide responder al realizador, lo hace cuando este no tiene compañía y en un lugar igualmente inaccesible.
- .../Nyarlathotep: sirve para abrir una comunicación con Nyarlathotep, y el realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 puntos de Cordura por intento (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito). Puede realizarse en cualquier lugar, como corresponde a este dios omnipresente, pero Nyarlathotep solo aparece en una reunión de adoradores, o cuando se inicia a un nuevo sacerdote de los dioses exteriores.
- .../el ser sin piel: *Hermanos de la Piel*. Para contactar con este avatar de Nyarlathotep, hay que sacrificar 1 punto de POD y 1D10 puntos de magia (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito).

  Es necesario disponer de un cuerpo recién despellejado, que el dios ocupa cuando se manifiesta. El ser sin piel puede contestar hasta a tres preguntas, tras lo cual, el cadáver se licua y evapora. Presenciar esta posesión cuesta 1/1D10 puntos de Cordura (ver al verdadero dios costaría 1D8/1D20 puntos de Cordura).
- .../Tsathoggua: sirve para abrir una comunicación con Tsathoggua, y el realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 puntos de Cordura por intento (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito). El primigenio puede aparecer en forma espiritual, como si fuera una especie de proyección traslúcida y brumosa de su verdadero yo, aunque la pérdida de Cordura es la misma que si se presenta físicamente. Normalmente, solo aparece cuando el realizador no tiene compañía y le habla todo el tiempo en un tono audible.
- .../Y'golonac: sirve para abrir una comunicación con Y'golonac, y el realizador debe sacrificar 1 punto de POD y 1D6 puntos de Cordura por intento (consultar el recuadro "Hechizos de Contacto con dioses" para averiguar las probabilidades de éxito). Cuando responde, este primigenio suele intentar convertir al realizador en uno de sus adoradores. Si cree que el hechicero no puede ser un sacerdote apropiado, procede a atacarlo físicamente e intenta devorar su mente y su alma. Si, por el contrario, piensa que puede adecuarse a sus fines, intenta poseer a uno de sus amigos, que (una vez controlado) se acerca al hechicero con la intención de tentarlo para que se ponga a su servicio.

Controlar piel

Hermanos de la Piel. Con cada uso de este hechizo, que cuesta 5 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, el realizador puede ablandar, torcer o alterar la piel de un individuo con el propósito de disfrazarlo. Si el objetivo no accede voluntariamente, el realizador debe vencerlo al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Preparar y realizar el hechizo para cambiar una sola parte del cuerpo lleva alrededor de media hora, y el efecto conseguido dura de 15 minutos a una hora. Si se desea que el cambio sea permanente, hay que sacrificar 1 punto de POD por cada parte del cuerpo afectada. Por supuesto, cualquier cambio puede deshacerse con una nueva aplicación del hechizo.

Las partes del cuerpo a las que se puede afectar son la cabeza, el torso, el brazo derecho, el brazo izquierdo, la pierna derecha y la pierna izquierda. Con un gasto de 30 puntos de magia, y la correspondiente pérdida de 6D6 puntos de Cordura, se puede alterar un cuerpo entero.

Hechizos de Convocación/Atadura

Los hechizos de este tipo sirven para tratar con razas y sirvientes de origen alienígena, la mayor parte clasificados como razas servidoras mayores o razas servidoras menores (los vagabundos dimensionales y los vampiros estelares son razas independientes, pero quizá estos hechizos sugieran que se trataba de razas servidoras que encontraron la forma de liberarse).

El procedimiento general de estos hechizos es siempre el mismo, pero sus condiciones pueden variar y conocer uno no sirve de nada para realizar otros. A no ser que el guardián decida lo contrario, las partes de Convocación y de Atadura se aprenden conjuntamente.

Con la excepción de Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, todos estos hechizos requieren el sacrificio de 1 punto de magia por cada 10 percentiles de probabilidades de éxito (por ejemplo, 3 puntos de magia supondrían un 30% de probabilidades). En general, por cada punto de magia adicional que se gasta, hay que entonar el hechizo 5 minutos más (cuanto mayores son las probabilidades de éxito, más se tarda en realizarlo). Un resultado de 96 a 00 siempre es un fracaso.

Además, el brujo pierde 1D3 puntos de Cordura cada vez que realiza uno de estos hechizos, tenga éxito o no.

Si se tiene éxito, 2D10 minutos después de terminar la entonación aparece una criatura del tipo que se ha convocado (solo una por cada realización del hechizo), lo que puede provocar una nueva pérdida de Cordura.

A elección del guardián, la criatura puede aparecer atada directamente, o quizá haga falta que el hechicero enfrente los puntos de magia que le queden disponibles contra los del monstruo en la "Tabla de resistencia" (en esta tirada no se tienen en cuenta los puntos que ha sacrificado para la Convocación). Si vence el hechicero, significa que ha logrado atar a la criatura, pero, si falla, es esta quien ataca y después vuelve al lugar del que ha venido. La criatura atada está obligada a obedecer una sola orden del hechicero (incluido tener que atacar a sus propios congéneres) y, a continuación, puede regresar libremente a su lugar de origen.

Forma de la orden

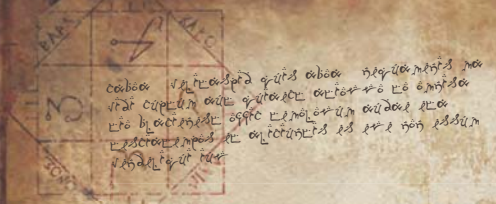
La orden del hechicero debe ser específica y limitada en su duración: "sírveme para siempre", no es una orden válida, pero "mata al hombre que hay en aquella esquina" sí lo es. La criatura está atada por el realizador del hechizo hasta que ha cumplido la orden (y, si no recibe ninguna, no tarda en hallar la forma de marcharse). Las órdenes a la criatura pueden incluir transportar a alguien a un destino concreto, presidir una ceremonia determinada, mostrarse especialmente dócil mientras la examina un grupo de profesores, aparecer en algún lugar como advertencia a los allí reunidos o cualquier otra cosa que se pueda imaginar.

El guardián debe hacer que las órdenes sean sencillas, y lo mejor es que no tengan más palabras que la puntuación en INT de la criatura. Se supone que esta siempre es capaz de comprender cualquier orden sencilla, ya se la dicten en inglés o en urdu, y que puede entender la mímica y los gestos sencillos, como señalar hacia un lugar (consultar también "Atadura por separado", en el cuadro de abajo).

Atadura por separado

Si una criatura llega sin que la aten, o los investigadores se topan con ella, es posible atarla en el acto. El realizador debe conocer el hechizo de Convocación/Atadura para ese tipo de monstruo y entonar la parte de Atadura durante 1 asalto antes de poder dominarlo. A continuación, debe enfrentar sus puntos de magia contra los de la criatura en la "Tabla de resistencia" y, si falla, debe volver a entonar de nuevo esa parte del hechizo. Cada realización, que solo funciona con una criatura a la vez, cuesta 1 punto de Cordura (tenga éxito o no), pero ninguno de magia.

Alguien que está luchando contra un monstruo no puede atarlo a la vez, pero sí puede hacerlo otra persona si logra apartarse de la pelea. Estos hechizos no pueden realizarse sobre criaturas que ya están atadas hasta que han cumplido su orden previa. Por último, el monstruo al que se va a atar debe ser visible a ojos del hechicero y encontrarse a una distancia máxima de 100 m.



Convertirse en un cazador espectral

Este hechizo convierte al objetivo en un monstruo que puede atacar mientras está invisible. Requiere el sacrificio de 2 puntos de POD del realizador (que también puede ser el receptor), una figurilla creada especialmente (llamada *kachina*), la sangre de varios animales y la pérdida de todos los puntos de Cordura del receptor (que ha de ser voluntario y plenamente consciente de lo que va a hacer). Además, si el realizador no es también el receptor, pierde 3D6 puntos de Cordura. El receptor del hechizo se transforma en un cazador espectral, una horrible criatura humanoide descrita en la campaña "Las sombras de Yog-Sothoth" [7] . El nuevo cazador espectral está unido físicamente a su muñeca *kachina* y, si esta se destruye, puede resultar herido o incluso morir.

Convocar a un dhole

Tiene que cantarlo un gran grupo de gente en el que todos los integrantes deben conocer el hechizo (aunque no tienen por qué saber su verdadero propósito). Cada persona contribuye con 1 punto de magia a la Convocación, y el director del cántico pierde 1D6 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura. La entonación continúa durante horas y horas hasta que aparece el dhole.

En ese momento, el director del cántico debe intentar superar los puntos de magia del ser convocado con los suyos propios. Si vence, adquiere el control de la criatura y lo conserva hasta que la deja en libertad (ya sea voluntariamente o por perder la concentración, quedarse dormido, etc.), momento en que esta desaparece. Si el director fracasa en la tirada para obtener el control, el dhole intenta devorar a todos los presentes y, después, desaparece. Actualmente, este hechizo no está incluido en ningún documento que pueda encontrarse en nuestro planeta.

Convocar a la efigie del odio

El ritual de este hechizo, que tarda 8 horas en completarse y solo puede realizarse de noche, requiere el sacrificio de 12 puntos de magia (que debe proporcionar el realizador) y 3 de POD (que pueden absorberse directamente de la víctima escogida, normalmente, un esclavo o prisionero). Si se la logra convocar con éxito, la efigie pasa a ocupar un alto tótem de la guerra construido a tal efecto.

Durante las dos noches siguientes, la efigie emerge a nuestro mundo y drena 3 puntos de POD de la víctima designada cada una de ellas. Cuando ha tomado forma por completo gracias a la absorción de POD, se encarga de cumplir el mayor deseo del hechicero. [8]

Convocar a un esclavo de Chaugnar Faugn

Estos pequeños esclavos pertenecen a su creador, Chaugnar Faugn, y solo él puede atarlos o darles órdenes, aunque cualquiera puede convocarlos. Cada vez que se realiza el hechizo, aparecen 1D6 + 1 esclavos y el realizador pierde 1D2 puntos de magia por cada uno. Ver a estos seres cuesta 0/1D2 puntos de Cordura, aunque, a efectos de juego, apenas suponen peligro para los investigadores, ya que su utilidad principal es la de ayudar en las ceremonias del dios.

Solo se les puede convocar en una habitación o cámara subterránea que no tenga ventanas ni ningún otro tipo de comunicación cercana con la superficie. El hechicero desnudo debe agacharse sobre la tierra o el suelo, concentrarse en la imagen de Chaugnar Faugn, y cantar y tocar el tambor hasta que entra en trance. Además de acudir los esclavos, el propio dios-elefante podría dignarse a aparecer también en la mente del hechicero, en cuyo caso la visión dice, con una voz parecida a un bramido: "*¡Para mi mayor gloria!*" [9]

Convocar al espíritu de un muerto

Consultar "Mortificación".

Convocar a un fantasma

Obliga a un fantasma a regresar de entre los muertos para responder a unas preguntas específicas. El hechizo cuesta 10 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, debe realizarse de noche y hay que verter la sangre de un mamífero sobre la tumba o las cenizas del muerto con el que se quiere contactar. El espíritu se muestra reacio a entrar de nuevo en este mundo así que, para obligarlo a aparecer, el hechicero debe vencerlo en un enfrentamiento de puntos de magia en la "Tabla de resistencia". La pérdida de Cordura por ver al fantasma varía dependiendo de su aspecto, ya que aparece tal y como estaba en el momento de la muerte.

El fantasma convocado por medio de este hechizo puede responder a preguntas sobre acontecimientos que sucedieron cuando vivía, aunque cada una le cuesta al realizador 1 punto de magia y exige una nueva tirada en la "Tabla de resistencia". El espíritu puede marcharse si vence en alguna de esas tiradas o cuando transcurre una hora de tiempo de juego.

Convocar a la plaga

Tierras del Sueño. Este hechizo hace que ratas e insectos portadores de enfermedades infesten una zona, muerdan o piquen al ganado y a los seres humanos, y extiendan una terrible enfermedad. Cualquier criatura a la que muerda o pique uno de estos animales contrae la enfermedad directamente, y los primeros síntomas aparecen en 1D3 días. El primer día, la enfermedad provoca la pérdida de 1D5 puntos de CON y, cada día a partir del siguiente, una nueva pérdida de 1D4 de CON, hasta que se cura a la víctima o esta muere. Además, cada día se reducen en 10 percentiles sus puntuaciones en todas las habilidades.

Un soñador infectado por esta enfermedad puede curarse con un éxito en Medicina, y regenera durante la noche todos los puntos de CON que ha perdido. Sobrevivir a la enfermedad no protege contra posteriores infecciones del mismo hechizo, ya que con cada uso se genera un mal diferente, así que es poco probable poder inmunizarse contra él.

Las primeras ratas e insectos portadores de la enfermedad aparecen al cabo de 2D10 minutos de haberlas convocado, y van seguidas por nuevas hordas durante las 2D10 horas siguientes. El área afectada tiene un diámetro de 1,5 km el primer día, que se incrementa en otros 1,5 km diarios hasta que se logra erradicar la plaga. La enfermedad en sí no puede transmitirse por el aire, solo mediante la mordedura o la picadura de alguno de los animales portadores. Si un soñador infectado despierta antes de morir, en su siguiente visita a las Tierras del Sueño está curado y no muestra síntoma alguno de la enfermedad.

Una plaga convocada de este modo puede erradicarse si se invierte el hechizo con éxito. No obstante, cualquiera que esté infectado antes de la erradicación debe recibir curación con la habilidad Medicina o enfrentarse a una muerte lenta. La realización del hechizo cuesta 20 puntos de magia y 2D10 puntos de Cordura, y los componentes necesarios para que tenga éxito son varios trozos de carne podrida de mamífero y excrementos humanos.

Convocar a una serpiente de Yig

Consultar "Convocar/Atar a un hijo de Yig".

Convocar a un tiburón/a una marsopa

Este hechizo, que tuvo su origen en el Pacífico sur, sirve para entregar un sacrificio humano a los dioses del mar. Cada realización, que debe tener lugar sobre agua salada, cuesta 1 punto de magia y, por cada punto adicional, las probabilidades de atraer al animal aumentan en 10 percentiles. Para atraer a un tiburón, hay que salpicar de sangre el mar, y para una marsopa, arrojar un pequeño pez vivo. La criatura sigue las órdenes que exclama el realizador y, si este tiene éxito en una tirada de Suerte, viene acompañada por otra de la misma especie (aunque la segunda no está sometida al control mágico).

Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche

Tras notarse un soplo de viento casi inaudible, aparece la horrible forma de uno de los sirvientes alados y desprovistos de cara de Nodens (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Para poder llevar a cabo la convocación, que solo puede realizarse en las noches sin luna, hay que disponer de una piedra adornada con el enigmático Símbolo arcano, aunque esta no tiene por qué ser de forma estrellada.

Convocar/Atar a un baka

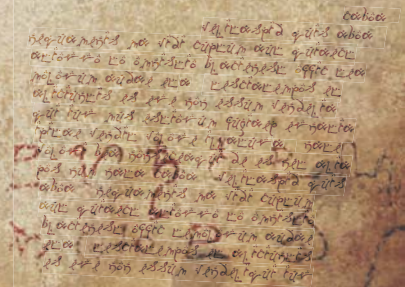
Vudú. Un *baka*, o espíritu maligno, puede conceder un deseo a cambio del precio apropiado. Al igual que con el resto de los hechizos de Convocación/Atadura, el realizador debe sacrificar 1 punto de magia por cada 10 percentiles de probabilidades de éxito, pero tanto él como el suplicante pierden 1D3 puntos de Cordura. Las negociaciones con un *baka* suelen ser bastante delicadas, y solo se llega a un acuerdo en el precio, satisfactorio para ambas partes, si se tiene éxito en una tirada de Regatear. En cualquier caso, si el hechizo se realiza con éxito, el *baka* cumple el deseo en 1D6 días y, después, acude al suplicante para exigir el pago.

Convocar/Atar a un byakhee

Durante la realización, hay que hacer sonar un silbato especial y el byakhee convocado desciende aleteando de los cielos, helado aún por haber surcado el espacio (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). El silbato puede utilizarse cuantas veces se quiera, pero el hechizo solo funciona en las noches en las que Aldebarán es visible por encima del horizonte (aproximadamente, entre octubre y marzo). Si el silbato está encantado, cada punto de POD sacrificado al crearlo incrementa en 10 percentiles las probabilidades de éxito de la Convocación (y también de la Atadura, si esta se hace por separado; consultar el hechizo "Encantar silbato").

Convocar/Atar a un hermano de Chaugnar Faugn

Estas criaturas son versiones más pequeñas de Chaugnar Faugn, que sueñan en el interior de sus tumbas de los Pirineos, a la espera del día en que el dios-elefante vuelva a caminar sobre la Tierra (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Estas criaturas están vinculadas telepáticamente con su señor, que puede convocarlas siempre que quiere y, además, puede otorgar esa misma capacidad a uno de sus humanos predilectos. En líneas generales, los hermanos menores de Chaugnar Faugn tienen características similares a las de los humanos. Por el contrario, las de los hermanos mayores equivalen a la mitad de las del propio dios, aunque su movimiento es 8/12 volando (bastante menor que el de su señor). Ver a un hermano menor cuesta 1/1D4 puntos de Cordura, y ver a uno mayor, 1D3/1D8 [10].



Convocar/Atar a un hijo de Atlach-Nacha [11]

Este hechizo, que solo resulta útil si se realiza sobre ciertas rocas de las Islas Andamán, sirve para revivir a una de las muchas arañas allí fosilizadas y hacer que ataque según se le ordene (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura aunque, en este caso, al gasto normal de puntos de magia hay que añadir 1 punto adicional por cada punto de TAM del fósil escogido). La mayoría de los hijos de Atlach-Nacha tienen unas características equivalentes a la mitad que el propio dios-araña (1D6 arriba o abajo), el mismo movimiento y la misma pérdida de puntos de Cordura, aunque algunos ejemplares pueden ser más pequeños y escurridizos.

Convocar/Atar a un hijo de Yig [12]

Sirve para atraer hasta el realizador a una de las serpientes sagradas o especiales de Yig (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Convocar/Atar a un hijo de Yig solo puede realizarse allí donde la adoración de Yig es fuerte o, al menos, lo ha sido durante los últimos siglos. La serpiente sagrada de Yig aparece enroscada en la pierna del hechicero, que pierde 1/1D4 puntos de Cordura adicionales la primera vez que esto sucede, debido a la sorpresa y la consternación.

Convocar/Atar a un horrendo cazador

El horrendo cazador aparece como si estuviera entrando a través de un agujero en el aire, y deja ver primero la cabeza (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Este hechizo solo puede realizarse de noche y al aire libre, y es necesario el sacrificio de sangre de una criatura sensitiva, aunque el hechicero no debe sacrificarla, ya que el propio monstruo la atrapa nada más llegar. Si no se ha preparado ningún sacrificio, el horrendo cazador se lleva al hechicero.

Convocar/Atar a un retoño oscuro

Sirve para que un retoño oscuro haga acto de presencia (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Hay que sacrificar a un animal de, al menos, 8 puntos de TAM, y el convocador necesita un cuchillo (corriente) para practicar una serie de cortes rituales al "despachar" a la víctima. Este hechizo debe realizarse al aire libre, en el interior de un bosque y durante la luna nueva. El retoño oscuro sale sigilosamente de entre las sombras cuando ha terminado la convocación.

Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses

Un servidor de los otros dioses aparece en medio de evocativos ecos de una demencial música de flauta. El coste en puntos de magia varía: por cada 3 puntos de magia sacrificados, aumentan en 10 percentiles las probabilidades de éxito de la Convocación, aunque un resultado de 96 a 00 siempre es un fallo. Dado lo poderosas que son estas criaturas, el coste del hechizo es el triple del normal y la pérdida de Cordura también mayor, de 3D3 puntos. Se necesita una flauta para poder realizarlo y, si está encantada, cada punto de POD sacrificado al crearla incrementa en 10 percentiles las probabilidades de éxito de la Convocación (y también de la Atadura, si esta se hace por separado; consultar el hechizo "Encantar flauta"). Los sectarios lo realizan en cualquier parte y en cualquier momento que sea especialmente pagano. Las noches más típicas son el solsticio de verano (sobre el 21 de junio), la celebración de primavera (el 1 de mayo) o su víspera, la noche de Walpurgis (30 de abril), y la víspera de Todos los Santos (31 de octubre), denominada Halloween en el mundo anglosajón.

Convocar/Atar a un vagabundo dimensional

Tras realizar este hechizo, un vagabundo dimensional se va formando poco a poco en el aire (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Se requiere la utilización de un cuchillo fabricado de algún metal puro (como el hierro o el cobre; las aleaciones como el latón no funcionan) y, si está encantado, cada punto de POD sacrificado al crearlo incrementa en 10 percentiles las probabilidades de éxito de la Convocación (y también de la Atadura, si esta se hace por separado; consultar el hechizo "Encantar cuchillo"). Puede realizarse tanto de día como de noche, aunque una importante autoridad en cuestiones de los Mitos afirma en su obra que los vagabundos dimensionales son más fáciles de confundir a plena luz del día.

Convocar/Atar a un vampiro estelar

Cuando la criatura invisible se acerca, pueden oírse unos curiosos sonidos parecidos a susurros (consultar el recuadro "Hechizos de Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). El realizador necesita un libro que tenga escritas (o grabadas) las palabras del hechizo y, si está encantado, cada punto de POD sacrificado al crearlo incrementa en 10 percentiles las probabilidades de éxito de la Convocación (y también de la Atadura, si esta se hace por separado; consultar el hechizo "Encantar libro"). Este hechizo solo puede realizarse de noche y cuando el cielo está despejado, y el vampiro es invisible salvo cuando sus venas están llenas de sangre de alguna otra criatura visible.

Convocar/Atar a un vampiro de fuego

Hace que un vampiro de fuego descienda del cielo como si fuera una estrella fugaz (consultar el recuadro "Hechizos de

Convocación/Atadura" para ver las probabilidades de éxito, el gasto de puntos de magia y la pérdida de puntos de Cordura). Se necesita una fogata o alguna otra fuente de llamas, y solo puede realizarse de noche, cuando la estrella Fomalhaut puede verse por encima del horizonte (en latitudes moderadamente septentrionales, las mejores fechas son las que van de septiembre a noviembre).

Crear barrera de Naach-Tith

Para crear esta barrera, que proporciona una defensa tanto física como mágica, cada uno de los participantes pierde 1D10 puntos de Cordura y una cantidad variable de puntos de magia. Todo el que conozca el hechizo puede contribuir a su realización sacrificando también los puntos de magia que quiera, y cada punto empleado hace que la barrera tenga 1D6 puntos más de FUE. Se tarda un minuto de juego en realizar el hechizo (durante el cual han de gastarse todos los puntos de magia que se desee) y la barrera resultante dura 1D4 + 4 horas.

La barrera, que tiene forma esférica y un diámetro de 100 m, puede crearse en torno al realizador, para protegerlo de un posible daño, o emplearse para encerrar en su interior a un monstruo o enemigo. Si, en el momento de crearse, sus límites están en contacto con una criatura, esta no recibe daño alguno y es expulsada hacia el exterior. Quien queda atrapado en el interior de la barrera solo puede salir si consigue derribarla a golpes con una tirada de FUE contra FUE en la "Tabla de resistencia" (los seres encerrados no pueden combinar su FUE para escapar). Una bala o proyectil puede dañar la barrera, pero solo si el daño obtenido en la tirada vence a su FUE en la "Tabla de resistencia". El objeto que la atraviesa causa el daño normal como si esta no existiera y la barrera queda destruida.

Se sabe que la única copia escrita de este hechizo se encuentra en una gran biblioteca encantada, situada en un planeta que orbita alrededor de la estrella Celeno, una de las Pléyades.

Tabla de creación y uso de portales

POD (creación) o puntos de magia (uso)	Distancia máx. en km/años luz	POD (creación) o puntos de magia (uso)	Distancia máx. en km/años luz
1	150 km	11	1.500.000.000.000 km
2	1.500 km	12	~ 1/2 año luz
3	15.000 km	13	~ 5 años luz
4	150.000 km	14	~ 50 años luz
5	1.500.000 km	15	~ 500 años luz
6	15.000.000 km	16	~ 5.000 años luz
7	150.000.000 km	17	~ 50.000 años luz
8	1.500.000.000 km	18	~ 500.000 años luz
9	15.000.000.000 km	19	~ 5.000.000 años luz
10	150.000.000.000 km	20	~ 50.000.000 años luz

Ejemplos de lugares y distancia

Distancia desde Boston	Lugar aprox. más alejado en km o años luz	POD/puntos de magia necesarios
Providence (Massachusetts)	60 km	1
Peoria (Illinois)	1.500 km	2
Portland (Australia)	15.000 km	3
Espacio vacío	150.000 km	4
Luna	345.000 km	5
Mercurio	210.000.000 km	8
Venus	240.000.000 km	8
Marte	375.000.000 km	8
Júpiter	900.000.000 km	8
Saturno	1.500.000.000 km	8
Urano	2.850.000.000 km	9
Neptuno	4.200.000.000 km	9
Yuggoth (Plutón)	6.900.000.000	9
Nube de Oort	13.500.000.000 km	9
Próxima Centauri	4,3 años luz	13
Sirio	8,3 años luz	14
Fomalhaut	~ 22 años luz	14
Vega	~ 26 años luz	14
Aldebarán	~ 50 años luz	14
Celeno	~ 400 años luz	15
El otro lado de la Vía Láctea	~ 70.000 años luz	18
Galaxia M31	~ 2.800.000.000 años luz	19
Trono de Azathoth	~ 10.000.000.000 de años luz	23
1 quásar distante	~ 15.000.000.000 de años luz	23
1 unidad astronómica	~ 139.500.000 km	7
1 año luz	~ 8.850.000.000.000 km	12
1 pársec	3,26 años luz	13

Crear cayado mágico

Sirve para crear un arma, parecida a una lanza, que puede hacer daño y matar a las criaturas de otros planos. Para crearla, el hechicero debe obtener primero una caña de bambú, colocar una punta de hierro afilada en uno de sus extremos y, durante el siguiente año, sacrificar a dos seres humanos y 2 puntos de POD, y sujetar el cráneo de la segunda víctima a la lanza. Este proceso debe costar, al menos, 20 puntos de cordura y el guardián tiene que describirlo de la manera más horrible que pueda. El objeto resultante puede utilizarse como una lanza mágica (o encantada), pero las criaturas inmunes al empalamiento o a las armas capaces de empalar pueden resistirla con normalidad. Si el cayado empala, destruye instantáneamente a un zombi o a cualquier otro tipo de cadáver animado.

Crear flauta maldita

Sirve para crear una flauta mágica con los huesos de un búho. El creador debe gastar 256 puntos de magia durante el transcurso de la primera noche de luna llena tras el solsticio de verano, y el proceso no cuesta puntos de Cordura.

El creador debe ser un chamán de los indios algonquinos, pero otros chamanes que conozcan el hechizo pueden ayudar en el gasto de puntos de magia. Una vez terminada, la flauta puede emplearse para realizar los hechizos "Cantar al alma" y "Flautas de locura".

Crear niebla de Releh

(También conocido como Crear niebla de R'lyeh). El hechizo, que cuesta 2 puntos de magia y ninguno de Cordura, provoca la aparición, delante del realizador, de una densa niebla de un volumen oval de 3 × 3 × 5 m, con el eje más largo siempre en línea con la dirección a la que mira el hechicero. La nube oscurece la visión durante 1D6 + 4 asaltos y, después, se evapora sin dejar rastro.

Crear polvo contra zombis

Este hechizo, que cuesta 2 puntos de magia y ninguno de Cordura, sirve para crear una barrera que los zombis no pueden atravesar. Para crear este polvo, hacen falta varios ingredientes, entre ellos, los intestinos de un zombi, unos 30 gr de la carne del realizador (que debe arrancarse a sí mismo a mordiscos) y las flores secas y pulverizadas de una extraña liana de la selva. Todos los ingredientes deben secarse cuidadosamente y machacarse juntos a continuación, proceso durante el cual el realizador no debe parar de cantar. El polvo resultante debe echarse en el suelo formando el rastro o la línea que se desee, y deben sacrificarse los 2 puntos de magia. Este compuesto se convierte en una barrera mágica que los zombis son incapaces de atravesar y que continúa activa hasta el momento en que el agua o el viento se llevan el polvo. La creación del polvo contra zombis proporciona cantidad suficiente para una barrera de 30 m de largo.

Crear portal

"La idea de un panel que se abriese a algún mundo lejano le pareció un tanto fantástica a Eibon, por no decir inverosímil."
—"La puerta de Saturno", por **Clark Ashton Smith.**

Este importante hechizo permite a su usuario viajar a otros lugares, dimensiones o mundos. Cada portal conecta con un único lugar y su creación requiere el gasto de tantos puntos permanentes de POD como el equivalente al logaritmo decimal de la distancia en kilómetros existente entre los dos puntos unidos por el portal, multiplicada por 0,666. Los portales pueden tener formas muy variadas (siempre parecidas en ambos extremos) y la manera más común de indicar su posición suele ser dibujar unas líneas en el suelo o alinear unas piedras de un modo peculiar en el campo. Hacer uso del portal cuesta tantos puntos de magia como la cantidad de POD sacrificado en su creación y, además, cada vez que se cruza uno ellos se pierde 1 punto de Cordura.

Si no se dispone de la cantidad suficiente de puntos de magia necesaria para cruzar, el guardián puede decidir que el viajero se queda en el lado de entrada, aunque inconsciente y sin puntos de magia, o que logra cruzar, también inconsciente y sin ningún punto de magia, pero habiendo perdido a cambio 1 de POD. El viaje de vuelta a través de un portal siempre cuesta la misma cantidad de puntos de magia que el de ida.

Normalmente, cualquier persona o cosa puede cruzar un portal, aunque activar algunos requiere hacer un gesto o decir una palabra. Se sabe de la existencia de algunos capaces de cambiar físicamente al viajero, para permitirle sobrevivir en un mundo alienígena, y podría haber otros con más de un lugar de destino.

Crear portal en el tiempo

Este hechizo, que sirve para abrir un portal al futuro o al pasado, se parece mucho al de Crear portal, pero en la creación se sacrifica POD según los años transcurridos en lugar de los kilómetros cruzados. Para calcular el coste según la cantidad de años, se comprueba la "Tabla de creación y uso de portales", pero la columna "distancia máx. en km" se interpreta como "diferencia en años". El hechizo solo permite llegar a un tiempo aproximado al deseado aunque, una vez se crea el portal, la diferencia de tiempo entre el "presente" y el "pasado" es siempre la misma (es decir, que el tiempo transcurre al mismo ritmo a ambos lados). No existe ninguna versión escrita de este hechizo.

Crear protección personal

Este hechizo, poderoso y poco frecuente, sirve tanto para frenar el avance de la edad del realizador, como para protegerlo del daño físico, a un precio variable de POD, puntos de magia y Cordura. El hechicero debe reunir varios efectos personales (cabello, uñas, etc.) y colocarlos en el interior de una pequeña bolsa de cuero o tela. A continuación, debe pasar uno o más días en contacto con la bolsa y, diariamente, entonar unos cánticos rituales y gastar la cantidad de puntos de magia que escoja.

La velocidad a la que envejece el hechicero depende de la cantidad de días dedicados a la creación del objeto. Si, por ejemplo, son 3 días, cada uno debe gastar 3 puntos de magia y, a partir de entonces, solo envejece 1 año por cada 3 que viva. Si son 6 días, cada uno debe gastar 6 puntos de magia y envejece 1 año por cada 6, y así, sucesivamente. El último día del ritual, el hechicero debe sacrificar a la bolsa tantos puntos de POD como el número de días dedicados a su creación y, además, perder 1D6 puntos de Cordura por cada punto de POD sacrificado.

Aparte de obtener una mayor longevidad, cuando el hechicero lleva encima la bolsa, esta desvía tantos puntos de daño de cada ataque dirigido contra él como el número de puntos de POD sacrificados en su creación. Cuando el hechicero no la lleva, solo recibe la mitad de esa protección (redondeando las fracciones hacia arriba), a no ser que la bolsa haya sido destruida.

Si la bolsa se destruye o vacía, o si fallece el realizador, el hechizo se rompe al instante y el hechicero empieza a envejecer rápidamente (hasta que su edad física alcanza su edad cronológica) y pierde, además, tantos puntos de CON como el equivalente al POD sacrificado en la creación de la bolsa.

Crear ventana

Se trata de una versión de un portal que se mantiene abierto y en funcionamiento gracias a la voluntad de un dios o un hechicero poderoso (con un mínimo de 25 en POD). En este hechizo, los puntos de magia necesarios para activar el portal no provienen de los que lo cruzan, sino del dios o el hechicero que lo ha creado (así que el POD personal del viajero no limita en absoluto la distancia que puede recorrer, siempre y cuando el creador pueda soportar el gasto necesario de puntos de magia). A elección del realizador del hechizo, el portal puede ser de uno o ambos sentidos y, además, no hace falta que exista ninguna marca que señale su entrada o su salida, ya que puede abrirlo o cerrarlo a voluntad.

Crear ventana de observación

Crea una ventana mágica con la que se puede observar el pasado, y su uso le cuesta al usuario 1D3 puntos de Cordura por sesión, además de otras posibles pérdidas fortuitas por ver a monstruos concretos.

Para crear una ventana de observación, es necesario encantar con 10 puntos de POD una lente central transparente y ajustarla a la época específica del pasado que se desea observar, empezando a contar desde el momento en que se crea la lente. Al ajustarla se puede decir, por ejemplo, "800 años en el pasado", pero no "el año 1125 a. C." Después de encantar y ajustar la lente central, hay que encantar otros 98 fragmentos de caro cristal coloreado, cada uno de los cuales requiere 1 punto de magia y debe colocarse cuidadosamente formando un mosaico geométrico en torno a la lente central transparente. Una vez terminada la ventana, la lente muestra el lugar con el que está ajustada en el momento apropiado del pasado, aunque este puede cambiarse gastando 1 punto de magia y concentrándose durante 5 minutos por cada 160 km (o fracción) de desplazamiento.

Sin embargo, la lente tiene claras limitaciones: una escena determinada solo puede observarse una vez, ya que el tiempo transcurre al mismo ritmo a ambos lados de la ventana (la escena vista siempre está separada del presente por la misma cantidad de tiempo) y, además, suele hacer falta desplazar la ventana hacia el lugar en el que suceden las cosas.

Usar la ventana de observación no está libre de peligro, ya que cualquier criatura observada tiene unas probabilidades iguales a su POD menos 20 en 1D100 de darse cuenta de que la están vigilando. Si eso sucede, puede llegar a realizar un hechizo a través de la ventana, incluso de Convocación o de Llamada para que un monstruo se manifieste en el lado del observador.

Crear zombi

Este es uno de los métodos existentes para crear zombis y requiere del cadáver de un humano al que aún le quede carne suficiente para poder moverse tras la activación. El hechicero debe poner unos 30 gr de su propia carne en la boca del cadáver y, a continuación, besarlo en los labios para "insuflarle una parte de sí mismo". El creador pierde 1 punto de POD que va a parar al cadáver, además de 1D10 puntos de Cordura. Si el proceso se realiza correctamente, el hechicero puede dar órdenes sencillas que el zombi cumple sin dudar, aunque el monstruo queda inactivo y se descompone si muere el hechicero. La cantidad de zombis que puede crearse mediante este hechizo es ilimitada, salvo por lo que respecta al POD que el hechicero tenga disponible.

Parte de la invocación hace referencia al conjunto de los otros dioses pero, aunque todo el que realiza el hechizo sabe de la existencia de esos seres, no se menciona ningún nombre concreto. Los zombis creados por este hechizo son exactamente los que se encuentran en la pág. 296 del capítulo "Animales y monstruos", y funcionan indefinidamente.

Crear zombi

Vudú. La víctima queda reducida a un estado cercano a la muerte por medio de un polvo paralizante compuesto en parte de tripas de pez globo y alcaloides (el coste del hechizo aparece en el último párrafo de la descripción).

Este veneno de POT 25, que ha de inhalarse para causar efecto, hace que la víctima caiga en un profundo y horrible trance, imposible de diferenciar de la muerte, en el que es consciente de todo pero no puede moverse en absoluto.

A continuación, se la coloca en el interior de un ataúd, se la entierra viva en un cementerio y se comunica el féretro con la superficie por medio de un tubo para que pueda respirar. La víctima enterrada debe realizar una tirada de Cordura cada 3 horas de encierro y pierde 1D6 puntos de Cordura cada vez que falla. Si enloquece durante ese tiempo, a partir de entonces está obligada a acatar la voluntad del *bokor*, o hechicero, agradecida de que el horror de la tumba haya tocado a su fin.

Tres noches más tarde, el *bokor* va a la tumba para realizar el hechizo "Crear zombi", que le cuesta 10 puntos de magia y 4 puntos de Cordura. Si el *bokor* percibe la resistencia mental de la víctima (es decir, que no ha enloquecido), aún puede intentar vencer su voluntad mediante una tirada de POD contra POD en la "Tabla de resistencia". Si vence el hechicero, la víctima pierde todos sus puntos de POD excepto 1, esté loca o no. Si el hechizo falla, el *bokor* puede limitarse a cubrir de tierra el respiradero y dejar que la víctima se asfixie.

Cristal de Leng

"Una gran ventana circular hecha de un curioso cristal empañado, del que [Wilbur] había dicho que se trataba de una pieza de gran antigüedad, que había descubierto y adquirido en el transcurso de sus viajes por Asia. En cierta ocasión, se había referido a él como 'el cristal de Leng' y en otra como 'posiblemente originado en las Hiades', referencias que no me sacaron de dudas en lo más mínimo."

—*"La ventana en la buhardilla"*, por **H. P. Lovecraft** y **August Derleth**.

Este cristal mágico, un objeto encantado del que no se conoce el hechizo de creación, permite a su usuario ver otros lugares al azar cuando mira a través de él. Para ello, debe dibujar una estrella de cinco puntas con tiza roja (supuestamente, a modo de protección) y recitar un corto verso. A continuación, el cristal le muestra una escena relacionada con criaturas de los Mitos, pero, por desgracia, los seres observados también pueden mirar desde el otro lado.

Cruz ansada de Prinn

Este hechizo sirve para crear un *anj* capaz de desterrar temporal o permanentemente a criaturas individuales de los Mitos procedentes de un plano diferente al nuestro. El objeto que se va a encantar debe ser un *anj* (una cruz de origen egipcio en la que la parte superior del palo más largo se sustituye por una forma parecida a un lazo) de un metal que no contenga aleación. El cobre puro, la plata, el oro o el plomo son los metales más fáciles de encontrar y de moldear adecuadamente. El realizador debe llevar a cabo repetidos rituales y sacrificios durante (20 – INT) días y, después, sacrificar 5 puntos de POD y 1D6 puntos de Cordura para encantar el *anj*, que queda lista para su uso.

Para combatir contra criaturas de los Mitos, el realizador debe pronunciar un cántico durante 3 asaltos y gastar la cantidad de puntos de magia que desea enfrentar a los del objetivo en la "Tabla de resistencia". Cada compañero del hechicero puede contribuir con 1 punto de magia al total y, además, como muestra de los 5 puntos de POD sacrificados en la creación del objeto, el creador recibe otros 5 puntos de magia gratuitos. Cualquiera que conozca el cántico puede usar el *anj* e intentar desterrar a una criatura, pero solo obtiene los 5 puntos de magia gratuitos si es el creador de la cruz.

Si el portador del *anj* y sus amigos consiguen superar a la criatura en la tirada, esta se ve obligada a regresar a su plano de existencia pero, si fracasan, ataca primero al portador antes de prestar atención a cualquier otro de los presentes.

Cuchilla espectral

Crea una hoja cortante, invisible e inmaterial, que puede utilizarse para atacar, tiene un alcance máximo en metros igual al POD × 3 del hechicero y causa 1D6 puntos de daño. Se tarda 2 asaltos en realizar el hechizo, que cuesta 2 puntos de magia y 2 puntos de Cordura, aunque el hechicero debe gastar otros 2 puntos de magia por cada asalto adicional que quiera que dure el efecto.

La víctima de la cuchilla espectral debe ser visible ya que, si se encuentra oculta o medio escondida detrás de un obstáculo, el daño va a parar a este hasta que el guardián considera que se ha deteriorado y la víctima vuelve a ser visible y vulnerable.

Curación

Este hechizo, que cuesta 12 puntos de magia y 1 punto de Cordura cada vez que se realiza, sirve para curar 2D6 puntos de daño provocados por heridas, enfermedades o veneno, y surte efecto de inmediato una vez transcurridos los 2D6 asaltos que tarda en realizarse. Los puntos recuperados que exceden el máximo normal del receptor no se tienen en cuenta, y el hechizo no sirve para devolver la vida a los muertos (se considera que está muerto todo el que cae por debajo de –2 puntos de vida, aunque haya sido hace un momento).

Curar

Sirve para alcanzar el ritmo máximo posible de curación natural, de modo que esta pasa a ser (directamente) de 3 puntos de vida por semana sin tratamiento, 6 puntos semanales si se ha recibido tratamiento inicial de urgencia y 9 puntos semanales si, además, se ha aplicado Medicina con éxito. El hechizo cuesta 3 puntos de magia y ninguno de Cordura, y se tarda 25 asaltos en realizarlo. Además, hay que repetirlo cada semana para que funcione durante ese periodo y el realizador debe tocar al receptor o no tiene efecto.

Deflectar el daño

Consultar "Desviar el daño".

Derretir carne

Consultar "Fundir carne".

Desaparecer

Consultar "Desvanecimiento".

Descubrir encantamiento

Este hechizo, que cuesta 6 puntos de magia y ninguno de Cordura, permite al realizador descubrir el brillo siniestro propio de las maldiciones, el Mal de ojo o cualquier otro encantamiento perjudicial que se haya realizado sobre personas, animales o cultivos.

Desenmascarar a un demonio

Sirve para destruir cualquier disfraz mágico utilizado por la víctima, y cuesta una cantidad variable de puntos de magia y ninguno de Cordura (aunque puede haber una pérdida de Cordura cuando se revela la verdadera forma de la víctima). Para que el hechizo funcione, un grupo de al menos 3 personas debe entonar un cántico, clara y rítmicamente, mientras el director rompe un huevo crudo no fertilizado sobre cuya superficie se ha dibujado una imagen de la víctima. Cada participante puede contribuir con tantos puntos de magia como la mitad de su máximo posible y, para tener éxito, los realizadores deben enfrentar el total de puntos de magia invertido contra el POD de la víctima en la "Tabla de resistencia".

Deshacer transferencia

Consultar "Destransferencia".

Despertar a Abhoth

Este hechizo sirve para despertar al durmiente Abhoth, para que pueda dar comienzo el gran festín que aguarda y que anhela con todas sus fuerzas. Cuesta 12 puntos de magia y 1D10 + 2 puntos de Cordura, y requiere la práctica de varios rituales con los que demostrar la fidelidad del realizador por su dios.

Destierro de Yde Etad

Sirve para devolver a su lugar de origen a la mayoría de las inteligencias, humanas o similares, capaces de viajar entre dimensiones, siempre que dispongan de voluntad propia, pero no tiene efecto alguno sobre servidores, mercenarios, esclavos o cualquier otro tipo de criatura que reciba las órdenes de una inteligencia distinta a la suya. Si el hechizo se realiza correctamente, el destierro es permanente e irrevocable, aunque solo funciona en un individuo, no en todos los de un mismo tipo.

Al menos tres participantes deben realizar el hechizo y todos ellos deben conocerlo. Cuantos más hay, mayor es la efectividad, pero el número total debe ser siempre divisible entre tres. Aprenderlo requiere doce horas, una tirada de INT × 4 y la pérdida de 1D3 puntos de Cordura y, al realizarlo, cada participante pierde 1D4 + 3 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura.

El destierro surte efecto tras destruir con llamas rituales un símbolo con el que se representa a la víctima. Siempre es mejor usar su símbolo personal, pero se puede preparar uno que lo sustituya de acuerdo a una fórmula incluida en el hechizo.

El ritual debe realizarse al aire libre y en mitad de la noche, a ser posible, en un lugar de poder relacionado con el objetivo, ya sea donde se aparece, su último paradero conocido o su punto de entrada en esta dimensión. Además, los realizadores deben dividirse: una tercera parte debe permanecer fuera de un círculo de protección y las otras dos terceras partes, quedarse en su interior.

Mediante una mezcla de tierra de diatomeas (compuesta en su mayor parte de dióxido de silicio), de cal o de sepiolita (silicato magnésico), combinada con beleño o ajo seco y molido, los realizadores del grupo más numeroso dibujan en el suelo un círculo lo bastante amplio como para contenerlos, dejan en el centro espacio suficiente para encender un fuego y recitan unos complicados versos mientras tanto. Una vez hecho esto, usan nuevas cantidades del compuesto para trazar una serie de símbolos complejos, sin parar en ningún momento de leer los versos en voz alta o declamarlos de memoria.

Llegado ese punto, los realizadores de fuera deben trazar con el mismo compuesto un nuevo círculo, de mayor tamaño que el primero, con el que rodean todo lo descrito anteriormente. Los realizadores del interior deben colocar sus símbolos personales (simples firmas en papel o algo igualmente característico, que deben permanecer en su lugar hasta que el ritual finaliza) a intervalos equidistantes a lo largo del perímetro del círculo interior y, justo en el preciso instante en que lo hacen, decir su nombre en voz alta en dirección a los cielos. Una vez listos los círculos de protección, los realizadores del círculo interior deben encender un fuego ritual, de tamaño moderado y llamas claramente visibles, sobre una parrilla situada a una distancia del suelo de entre 5 y 15 cm. Además, tienen que repetir un nuevo verso complejo a la vez que encienden el fuego, que debe arder sin parar hasta que el símbolo de la víctima se destruye por completo. Si el fuego empieza a consumirse o se apaga, el destierro fracasa, así que resulta conveniente tener todo el combustible necesario dentro del círculo interior.

Cuando el fuego está ardiendo con fuerza, los realizadores del círculo interior deben lanzar a las llamas mechones de sus propios cabellos y recortes de las uñas de sus manos y pies, todo ello sin parar de recitar los cánticos correspondientes. En cuanto empieza a salir humo de esos componentes, los realizadores deben colocar sobre las llamas el símbolo de la víctima deseada, de manera que puedan verlo todos los participantes hasta el preciso instante en que se consume por completo. En ese momento, la imagen de la víctima a la que se quiere desterrar aparece aullando de agonía y, de manera paulatina, regresa a su propio plano de existencia para siempre. Mientras tanto, los realizadores repiten un último verso y, después, permanecen en silencio durante 3D10 minutos. Una vez transcurrido ese tiempo, y tras destruir los círculos, pueden marchar en paz.

Hechizos de Encantamiento

Existen diversos hechizos de Encantamiento, cada uno de los cuales sirve para imbuir de magia un objeto o artefacto diferente. Todos requieren un sacrificio de sangre y otro de 1 o más puntos de POD, una pérdida mínima de 1D4 de Cordura y, al menos, 1 día de tiempo de juego para completar su creación.

En este capítulo, hay cuatro objetos mágicos o encantados, incluidos en el orden alfabético general y no en la lista de Encantamientos, cuya magia tiene una duración permanente y para los que no se conoce el hechizo de creación: el Cristal de Leng, la Droga plutónica, la Lámpara de Alhazred y el Trapezoedro brillante.

A la hora de realizar un Encantamiento sobre un objeto, hay que tener en cuenta los estilos del guardián y los jugadores: el artefacto podría tener ventajas o desventajas impredecibles, servir para investigar más profundamente los Mitos de Cthulhu, exponer a los investigadores a encuentros con monstruos u ofrecer un camino para llegar a otra dimensión. Conviene pensarse dos veces si un hechizo u objeto determinado debe introducirse o no en el juego, pues es probable que permanezca en la campaña durante bastante tiempo. Hay que asegurarse también de dejar claro desde el principio, y de manera fácil de entender, lo que este puede hacer y a qué precio.

Destransferencia

Hermanos de la Piel. Este hechizo, que cuesta 10 puntos de magia, 2 de POD y tarda 5 asaltos en completarse, sirve para invertir un proceso llevado a cabo mediante Transferir parte corporal (consultar más adelante). Los puntos de magia del realizador deben enfrentarse contra los de la víctima en la "Tabla de resistencia". Si vence el primero, en sus manos aparecen, putrefactos y chorreantes de sangre, todos los órganos y miembros que la víctima ha "tomado prestados", y esta muere si queda desprovista de algún órgano vital.

El hechizo solo cuesta puntos de Cordura cuando tiene éxito ya que, en tal caso, las partes corporales putrefactas aparecen en las manos del realizador y este pierde 1D10 puntos de Cordura, a no ser que tenga algún tipo de experiencia en el mundo de la medicina (o en el de la carnicería).

Desvanecimiento

Mediante este hechizo, el realizador desaparece en medio de una nube de humo y reaparece inmediatamente al lado de una caja previamente preparada. Se tarda 2 segundos en realizarlo, y cuesta 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura.

El hechicero debe indicar el lugar en el que reaparece por medio de un amuleto especial, formado por una caja que contiene varias partes de su cuerpo, como cabellos, dientes o uñas. Para que la caja funcione, debe sacrificar 2 puntos de POD y crearla mágicamente durante un proceso que tarda un día en completarse. Después de crearla, el hechicero puede usar Desvanecimiento tantas veces como le sea posible, pero si la caja es destruida o se esparce su contenido, se pierde el POD sacrificado en su creación y, para que el hechizo vuelva a funcionar, hay que crear un nuevo amuleto.

El hechizo sigue funcionando aunque la caja se encuentre a un máximo de varios cientos de kilómetros del realizador y, además, es posible tener preparada más de una.

Desviar el daño

Este hechizo, que cuesta 1 punto de magia y 1 punto de Cordura, permite al realizador anular varios ataques físicos dirigidos contra él. El hechicero invoca los nombres de los otros dioses, tiende una mano hacia el atacante y, hasta que decide bajarla (lo que pone fin al hechizo), puede desviar los sucesivos ataques dirigidos contra él, gastando tantos puntos de magia por ataque desviado como el daño obtenido en la tirada del mismo (aunque no hace falta gastar nada en los ataques que fallan de por sí).

El hechizo puede volver a realizarse y, mientras está en uso, el realizador puede desviar todos los ataques que sea capaz hasta que se queda sin puntos de magia. Además, puede escoger cuáles se invalidan y cuáles le hacen daño, pero debe decidir antes de saber el daño de la tirada. Si no dispone de suficientes puntos de magia para desviar un ataque concreto, el hechizo termina y la bala o el golpe lo alcanza como en circunstancias normales.

Detener corazón

Este hechizo, que cuesta 14 puntos de magia y 2D6 puntos de Cordura, hace que la víctima pierda 4D6 puntos de vida como consecuencia de un repentino ataque al corazón. El ritual necesario mantiene ocupado al brujo durante todo el día anterior a la realización aunque, una vez celebrado, el hechizo puede realizarse en un solo asalto. La víctima debe estar a la vista del brujo que, además, tiene que vencerla en un enfrentamiento de POD contra POD en la "Tabla de resistencia" o el ataque al corazón no tiene lugar.

Dividir el ka

El realizador coloca una parte de su esencia vital, o *ka*, en uno o varios de sus órganos vitales. Una vez hecho esto, puede extraer de su cuerpo el órgano encantado, que continúa con vida y sigue siendo parte de su identidad. El hecho de extraer las propias entrañas le cuesta al realizador 2D10 puntos de Cordura, además de la pérdida de 1 punto de POD por órgano extraído.

Este hechizo lo utilizaban originalmente los seguidores de Nephren-Ka, el Faraón Negro, para extraer sus órganos vitales y esconderlos en lugares seguros, y podría hacer al realizador prácticamente imposible de matar de no ser por su única contrapartida: el cerebro es el lugar donde reside su poder y, por tanto, no puede extraerse. Si se destruye el cerebro del

realizador, sus demás órganos pierden sus propiedades mágicas y el hechicero muere en el acto.

No cabe duda de que, en el pasado, debían de existir otros hechizos con los que los sacerdotes de Nephren-Ka disfrutaran de los sentidos de la vista, el tacto, etc., pero no tenían capacidad para trasplantar sus órganos a otras personas. Sin embargo, gracias a los actuales avances en el campo de los trasplantes, un hechicero de hoy en día sí puede hacerlo, lo que le permite sentir dónde están sus otras partes (incluso cuando carece de cuerpo) o hacer que estas tiendan a acercarse sutilmente las unas a las otras. Cuando dos cuerpos portadores de sus órganos se encuentran a una distancia de una manzana, el realizador vuelve a tener plena consciencia, recupera el acceso a todos sus recuerdos, conocimientos y hechizos y, además, toma el control de los cuerpos próximos entre sí, que pasan a tener una sola mente. El POD del que dispone el hechicero es el suyo propio, pero sus puntos de magia equivalen a la suma de los suyos más los de las personas a las que controla. Los puntos de magia del hechicero se regeneran con normalidad, pero los de las personas controladas solo puede emplearlos una vez y solo mientras las tiene bajo su control.

Dominar

Cuesta 1 punto de magia y 1 punto de Cordura, y sirve para someter la voluntad de la víctima a la del realizador. El hechicero y la víctima enfrentan su POD en la "Tabla de resistencia" y, si vence el primero, la víctima obedece sus órdenes hasta que concluye el siguiente asalto de combate.

El hechizo solo puede afectar a una víctima a la vez, solo puede utilizarse una vez por asalto y tiene un alcance máximo de 10 m. Sin embargo, puede realizarse una y otra vez mientras le queden puntos de magia al hechicero, así que es posible controlar a una víctima sin interrupción durante varios minutos. Cada repetición del hechizo, que resulta prácticamente instantánea, supone el mismo gasto y tiene las mismas limitaciones que la primera realización. Evidentemente, la víctima debe poder comprender la orden u órdenes que reciba, aunque el hechizo puede romperse si alguna va en contra de su naturaleza.

Droga plutónica

"Tengo aquí cinco píldoras de la droga de Liao, que usaba el filósofo chino Lao-Tsé, y bajo cuya influencia tuvo visiones relativas al Tao. El Tao es la fuerza más misteriosa del mundo y rodea e impregna todas las cosas."

—"Los perros de Tíndalos", por **Frank Belknap Long.**

Esta droga, una sustancia encantada de la que no se conoce el hechizo de creación y que se usa en forma líquida o de píldora, tiene la propiedad de enviar la mente del que la toma hacia atrás en el tiempo. En el relato, a veces podía enviarla lo bastante atrás como para que se encontrase con los perros de Tíndalos, unas criaturas capaces de viajar hacia atrás y hacia adelante en el tiempo atravesando sus "ángulos". Estos seres se veían atraídos por la invasión de la mente y no tardaban en aparecer en el presente para devorar al intruso.

Encantar azagaya

Este hechizo, que le cuesta al realizador 4 puntos de POD y 1D4 puntos de Cordura, sirve para crear una azagaya (lanza corta) que siempre da en el blanco si este se encuentra dentro de su alcance. El arma debe tener el asta de madera y la punta de hueso de ave y, además, hay que decorarla con las plumas de, al menos, 30 especies diferentes de aves a las que se les deben haber arrancado cuando aún estaban vivas. Si alguna de las plumas se pierde al usar el arma, hay que obtener una nueva que la sustituya. Para crear la azagaya, el hechicero debe realizar un ritual con el arma escogida durante los equinoccios de primavera de dos años consecutivos. Tras practicarse el segundo de los rituales, la lanza está encantada y puede utilizarse para atacar. La azagaya golpea con éxito siempre que se arroja pero, por lo demás, es un arma normal y corriente y golpea a las probabilidades normales cuando se utiliza en combate cuerpo a cuerpo. Causa 1D10 puntos de daño, es capaz de empalar y actúa como un arma mágica contra las criaturas de los Mitos, siempre que estas no sean resistentes a las armas capaces de empalar.

Encantar bastón

Crea un bastón capaz de drenar puntos de POD de sus víctimas y almacenarlos en forma de puntos de magia para que el hechicero los use más adelante. Se tarda toda una semana en realizar el hechizo y encantar el objeto en un proceso que requiere un sacrificio humano y la pérdida de 6 puntos de POD y 1D6 puntos de Cordura. Además, cada uso posterior cuesta 1D3 puntos de Cordura adicionales. En su creación, puede emplearse cualquier objeto rígido, pero lo más común es usar un bastón.

Si cualquiera que no sea el realizador toca el bastón encantado durante más de 30 segundos, pierde para siempre 1 punto de POD que se acumula en el objeto en forma de 1 punto de magia. Todo el que pierde POD de este modo comienza de inmediato a sospechar al respecto y a sentirse intranquilo así que, normalmente, el bastón se usa para tocar a una víctima a la que se sujeta por la fuerza hasta que pierde todo su POD y su alma es absorbida al interior del objeto. Los puntos de magia almacenados que se utilizan en hechizos desaparecen de forma permanente, aunque es posible absorber nuevos puntos de POD de otras víctimas para reemplazarlos.

Encantar brasero

Este encantamiento, que cuesta 1 punto de POD y 1D4 puntos de Cordura, permite crear un brasero con el que realizar el hechizo "Conjurar cristal de Mortlan". En una noche de luna llena entre el equinoccio de otoño y el solsticio de verano, el realizador debe sacrificar un pequeño animal mientras entona una fórmula y realiza ciertos gestos. El brasero escogido se sumerge en la sangre del animal y se le echa un puñado de polvo de oro y de platino, así como gránulos de algún compuesto sólido de mercurio. A continuación, el realizador debe quemar un trozo de madera de, al menos, 500 años de antigüedad y sostener el brasero sobre el humo de ese fuego. Una vez completado el hechizo, el brasero está encantado y listo para su uso.

Encantar cajas-portal

Permite crear dos cajas mágicas idénticas, cada una de las cuales corresponde a un extremo de un portal (igual que el del hechizo "Crear portal"). Atravesarlas requiere el mismo procedimiento y la misma pérdida de Cordura que usar un portal corriente y cuesta exactamente los mismos puntos de magia, aunque la cantidad exacta depende de la distancia que las separe, según la "Tabla de creación y uso de portales".

Para empezar, hay que fabricar dos cajas iguales de madera que se ajusten al TAM deseado y estén abiertas solo por uno de los lados. Después, se realiza el ritual correspondiente, que consiste en colocar las manos sobre ellas, concentrarse en ciertas líneas y ángulos durante unas 5 horas y, a continuación, sacrificar 1 punto de POD. Tras finalizar el ritual, las cajas-portal comienzan a drenar automáticamente a su creador tantos puntos de magia diarios como la mitad de su POD (redondeando las fracciones hacia arriba) en un proceso que continúa hasta que han absorbido el equivalente a su TAM × 100. Cada semana que dura el drenaje de puntos de magia le cuesta al realizador 1 punto de Cordura, y las cajas-portal empiezan a estar operativas desde el momento en que obtienen todos los puntos de magia necesarios.

Encantar carne

Hermanos de la Piel [13]. Este hechizo, que solo conoce una persona en toda la Tierra, permite al realizador conservar y encantar 1 punto de TAM de piel y carne de una víctima. Tras todo un día de preparación, solo se tarda 5 minutos en realizarlo, y le cuesta al hechicero 1 punto de POD y 3D4 puntos de Cordura. La carne debe cortarse con un cuchillo encantado mientras la víctima aún está viva y hechizarse inmediatamente después.

El punto de TAM encantado es inmune a todo daño procedente de las armas contundentes o capaces de empalar (a excepción de las balas, que le hacen el daño mínimo), el estrangulamiento, el fuego, la electricidad, etc. Sin embargo, las armas encantadas o la magia le hacen el daño normal. Además, la piel envejece en lugar de hacerlo el realizador, lo que alarga su vida en 1 año y le permite vivir indefinidamente si cada año repite el proceso sobre carne nueva.

Si, además, el realizador usa el hechizo "Pegar carne", esta dura para siempre ya que, de lo contrario, pierde sus propiedades mágicas y se pudre después de tantas semanas como el POD × 2 del hechicero.

Un número de pedazos de carne igual al TAM del realizador pueden protegerlo por completo, pero los bultos y cicatrices resultantes de semejante atrocidad resultan impresionantes. Consultar también el hechizo "Pegar carne".

Encantar cuchillo

Este cuchillo encantado, cuya creación le cuesta al realizador 1 punto de POD y 1D4 puntos de Cordura, incrementa las probabilidades de éxito de otros hechizos. El puñal o la daga que se va a encantar debe haberse fabricado de un metal puro como el hierro o la plata y hay que usar su filo para dibujar un diagrama sobre una superficie lisa. A continuación, se mata con él a un animal de, al menos, 4 puntos de TAM y se usa su sangre para marcar de nuevo las líneas dibujadas, lo que completa el encantamiento.

Cada punto de POD sacrificado en la creación del cuchillo añade 10 percentiles a las probabilidades de éxito del hechizo "Convocar/Atar a un vagabundo dimensional". Además, si se usa para sacrificar al animal pequeño exigido en el hechizo "Encantar brasero", el brasero resultante añade 10 percentiles a las probabilidades de éxito al realizar "Conjurar cristal de Mortlan".

Encantar daga sacrificial

Para activar este hechizo, hay que realizarlo sobre una daga con forma de llama y usarla para matar a una criatura viva con una puntuación mínima de 20 en POD, a la vez que el realizador sacrifica 6 puntos de su propio POD. A partir de entonces, cuando la daga se utiliza correctamente para realizar sacrificios en presencia de Nyarlathotep, los puntos de POD de las víctimas escogidas van a parar al interior del arma y, desde ella, pueden enviarse a cualquier otro lugar de almacenamiento conveniente (como algún objeto inanimado o el propio hechicero).

Encantar flauta

Este hechizo sirve para encantar una zampoña o una flauta (que debe estar hecha de metal, al menos, en un 90%) mediante un ritual de una hora en el que el realizador pierde 1D6 puntos de Cordura y, además, debe sacrificar POD al instrumento. Por cada punto de POD sacrificado, hay que empapar la flauta durante 2 horas con sangre fresca recién extraída y, además, también por cada punto de POD, matar a un animal de, al menos, el tamaño de un conejo o un gato. Cada punto de POD sacrificado en la creación de la flauta añade 10 percentiles a las probabilidades de éxito del hechizo "Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses" o de cualquier otro cuya realización requiera el uso de este instrumento.

Encantar gris-gris

Vudú. Este hechizo, que sirve para obtener gran variedad de beneficios, requiere la celebración de un largo ritual en el que se sacrifica a un animal pequeño, y le

cuesta 3 puntos de magia al hechicero, y 1 de POD, 1D4 de Cordura y una cantidad variable de puntos de magia al dueño del objeto. El aura mágica producida por el contenido de esta pequeña bolsa con apretaderas sirve para mejorar un aspecto de la vida de su portador, aunque hay que especificar cuál antes de encantarla. Dicho beneficio puede reflejarse en el juego como un incremento de 5 percentiles en una habilidad concreta del personaje por cada punto de magia que invierta en la creación.

Encantar ju-ju

Vudú. Este hechizo cuesta 1 punto de POD, 1D4 puntos de Cordura y requiere el sacrificio de un pollo de plumas negras para avisar a los espíritus. Para realizarlo, se celebra un ritual durante todo un día en el que se consagra una protección contra la magia negra, llamada *ju-ju*, que evitan todos los malos espíritus del mundo del vudú (incluidos los hechiceros). La protección puede infundirse en cualquier objeto que elija el suplicante, y sirve para proteger tanto a una persona, si se lleva puesto, como a un hogar, si se coloca sobre una puerta o ventana.

Encantar lanza

El hechizo requiere el sacrificio de 1 punto de POD y 1D4 puntos de Cordura, una semana de trabajo y una fragua a temperatura suficiente como para poder fundir el acero. Para crear correctamente el arma, que debe estar hecha de cualquier metal puro, hace falta una tirada del Oficio adecuado y, además, enfriarla sumergiéndola en sangre al menos una vez. La lanza encantada causa 1D10 puntos de daño y puede empalar a cualquier criatura (incluidas las que normalmente resisten las armas capaces de empalar), pero el atacante debe tener unos valores elevados en FUE y DES. [14]

Encantar libro:

Encanta cualquier libro en el que el hechizo "Convocar/Atar a un vampiro estelar" esté escrito con tinta que contenga el líquido que sirve de sangre a estas criaturas. El realizador debe sacrificar una cantidad variable de puntos de POD, perder 1D4 puntos de Cordura y meditar durante 3 días. Cada punto de POD sacrificado en la creación del libro añade 10 percentiles a las probabilidades de éxito del hechizo "Convocar/Atar a un vampiro estelar".

Encantar muñeca

Vudú. Este encantamiento, que requiere un ritual de dos días y sirve para causar daño y sufrimientos a una persona, cuesta 1 punto de POD y 1D4 puntos de Cordura tanto al realizador como al suplicante, aunque este último solo necesita estar presente en la última hora del ritual. La muñeca debe remojarse en un elixir que incluye sangre humana entre sus componentes y, a continuación, hay que pegarle un mechón del vello púbico de la víctima. Cada vez que se clava una aguja en la muñeca encantada, la víctima siente un dolor agudo o bien náuseas, vértigo, impotencia, etc., y debe tener éxito en una tirada de CON × 1 en 1D100 para que no se reduzcan a la mitad sus porcentajes en todas las habilidades de naturaleza física.

Encantar silbato

Este hechizo sirve para encantar un silbato que debe estar hecho de una aleación de hierro y plata procedentes de un meteorito. A lo largo de una ceremonia que dura todo un día, hay que sacrificar un gallo al silbato, así como una cantidad variable de POD, y el realizador pierde, además, 1D4 puntos de Cordura. Cada punto de POD sacrificado en la creación del silbato añade 10 percentiles a las probabilidades de éxito del hechizo "Convocar/Atar a un byakhee".

Encantar tablilla de piedra

Esta tablilla debe estar hecha de piedra negra procedente de la ciudad sumergida de R'lyeh y hay que grabarla cuidadosamente durante un periodo de varias semanas. El hechizo le cuesta al realizador 2 puntos de POD al comienzo, 1 punto de magia cada día y 1D8 puntos de Cordura y, además, debe sacrificar a un ser humano y un profundo sin derramar sangre alguna, cosa que normalmente se consigue mediante el estrangulamiento y la asfixia. Cuando el proceso termina, la piedra ya está encantada.

El poseedor de la tablilla sufre pesadillas en las que puede ver paisajes alienígenas y percibir levemente enormes masas que supuran, todo ello sobre un fondo de formas y colores cambiantes, mientras oye ruidos de deslizamientos y gorgoteos lejanos. Si decide destruirla, los sueños se intensifican y provocan el mismo resultado que cuando se sufren los efectos del hechizo "Maldición de la piedra", salvo porque la víctima no cae presa de alucinaciones instantáneas (de hecho, esta tablilla también puede utilizarse en el citado hechizo).

Si se tira la tablilla al mar, esta contacta con 1D8 profundos (pero, obviamente, no los ata) que se la devuelven a su dueño. Esto puede hacer que la víctima se sienta al borde de la locura pero, al menos, los sueños cesan mientras las criaturas la tienen en su poder. El tiempo que los profundos tardan en devolverla depende de la distancia entre en lugar donde se tiró la piedra y la ciudad de profundos más cercana pero, si la víctima se encuentra tierra adentro, son los sectarios locales los que se encargan de hacer la entrega.

Encantar vela

Vudú. Este hechizo, que requiere un día de rituales y concede varios efectos permanentes, le cuesta al realizador 4 puntos de magia y ninguno de Cordura. Además, el suplicante, que puede estar o no informado de lo que se va a conseguir con el hechizo, debe sacrificar 1 punto de POD y 1D4 puntos de Cordura mientras recita ciertas palabras.

En la cera utilizada para crear la vela, deben mezclarse algunos cabellos y uñas de las manos del suplicante, así como unas gotas de su sangre, y hay que escribir en uno de los lados lo que este quiere que suceda. Además, mientras la vela arde, el suplicante debe llevar a cabo la acción pertinente, como practicar la habilidad que quiere mejorar o pensar en la persona que quiere que lo ame eternamente. Si el hechizo se realiza

correctamente, el suplicante siempre obtiene algún beneficio. Por ejemplo, en el primer caso puede recibir una bonificación de 20 percentiles a sus probabilidades normales de éxito y, en el segundo, el guardián debe permitir que haga una tirada de Suerte para determinar si la persona en cuestión se enamora de él.

Encantar wanga

Vudú. Requiere la celebración de un ritual diario de 3 horas durante 8 días, y sirve para hacer daño al dueño del objeto o maldecirlo con la mala suerte. El hechizo le cuesta 3 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura al realizador, y 1 de POD y 1D4 puntos de Cordura al suplicante. Un *wanga* en un objeto sobre el que los espíritus malignos "montan" y que causa la enfermedad y la mala suerte cuando la víctima lo toca. A menudo, se le roba a esta un objeto personal con el fin de convertirlo en un *wanga*, siendo los crucifijos y los rosarios los que se usan con mayor frecuencia. La enfermedad de la víctima o su mala suerte (penalización de 20 percentiles en todas sus tiradas de Suerte y habilidades) dura hasta que el *wanga* se identifica y destruye.

Encarcelar mente

Destruye la capacidad de una entidad de moverse por medios mágicos de una mente a otra, poseer a otras criaturas o abandonar de cualquier otra forma el cuerpo en el que se encuentra. El hechizo le cuesta 10 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura a cada uno de los participantes, y puede realizarlo tanto un grupo como una sola persona.

Hay que enfrentar el POD de los realizadores (sumado, si son varios) contra el POD de la criatura en la "Tabla de resistencia" (la víctima es siempre la mente invasora) y, si esta última pierde, queda atrapada para siempre en el cuerpo en el que se encuentra. No obstante, si se utiliza contra un primigenio, un dios exterior, un dios arquetípico o un avatar de cualquiera de ellos, el hechizo solo lo mantiene atrapado durante (100 – POD) minutos. Y'golonac, por ejemplo, estaría atrapado durante 72 minutos.

Encerrar a Eihort

Obliga a este primigenio a permanecer durante un año y un día en su laberinto de Inglaterra. Entonar el hechizo requiere 3 asaltos completos y le cuesta 1D4 puntos de Cordura a cada participante. Además, para aprenderlo, hace falta una tirada de INT × 2 en 1D100 y (25 – INT) días de estudio. Tanto el realizador como el resto de los que conocen el hechizo pueden gastar en él la cantidad de puntos de magia que quieran, y aquellos que no lo conocen pero que tocan al realizador, pueden añadir 1 punto de magia por persona, aunque también pierden 1D4 puntos de Cordura. El total obtenido debe enfrentarse a los 30 puntos de POD de Eihort en la "Tabla de resistencia", así que los personajes necesitan gastar al menos 21 puntos de magia para tener un 5% de probabilidades.

Encontrar portal

Hace visible, a los ojos del realizador, cualquier portal hacia otro mundo o dimensión situado dentro del alcance de su vista. El hechizo, que cuesta 1 punto de magia y 1D3 puntos de Cordura, solo sirve para localizar el portal, no para abrirlo, cerrarlo, crearlo o pasar a través de él.

Engañar a un soñador

Este hechizo, que tarda 20 minutos en realizarse y cuesta 8 puntos de magia y 1 punto de Cordura, permite al realizador atraer el alma de una persona concreta, aunque solo si se encuentra fuera de su cuerpo. El hechicero debe estar a una distancia no superior a 8 km de la víctima, y esta puede realizar una tirada de POD contra POD para escapar a los efectos del hechizo. Si pierde, su alma es atraída ante la presencia del realizador y queda expuesta a hechizos como Atar un alma. Si la víctima consigue eludir el hechizo, su alma puede seguir experimentando nuevos sueños pero, por un momento, le da tiempo a ver al hechicero y el sitio en el que se encuentra, aunque quizá no reconozca el lugar y solo recuerde la imagen como un sueño algo más vívido de lo normal. Este hechizo solo funciona en víctimas dormidas o en estado de coma. [15]

Enviar a los muertos

Vudú. Este hechizo, que le cuesta 10 puntos de magia al realizador y 1D6 puntos de Cordura tanto al hechicero como al suplicante, sirve para causar un daño considerable a la víctima, quizá incluso la muerte. El hechicero debe contactar con el barón Samedi (mediante el hechizo "Contactar con un dios/*loa*"), quien le exige que traiga a medianoche varios símbolos específicos ante su *vè-vè* (el símbolo propio del *loa*), así como algunos puñados de tierra. Una vez allí, debe realizar el hechizo y, a continuación, el suplicante debe depositar la tierra encantada en un lugar donde la víctima pueda caminar sobre ella. Cuando la víctima lo hace, los muertos entran en su cuerpo y esta debe enfrentar su POD al del hechicero. Si gana el realizador del hechizo, hay que lanzar 1D8:

1 - 4	La víctima pierde inmediatamente 1D10 puntos de Cordura.
5 - 7	La enfermedad provoca en la víctima la pérdida de 1D6 puntos de FUE y 1D6 puntos de vida.
8	La víctima entra en coma y muere en 1D6 días si no consigue expulsar a los muertos de su cuerpo.

Enviar sueños

Este hechizo, que cuesta una cantidad variable de puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, sirve para someter a la víctima a los sueños que quiere el hechicero. El realizador debe usar un cuenco fabricado del "cobre de allá arriba", un metal de origen extraterrestre, que debe grabarse con ciertas runas y llenarse con unas hierbas específicas y un poco de sangre del hechicero. Tras prender fuego a las hierbas, el realizador debe gastar puntos de magia a la vez que de ellas va surgiendo un extraño humo verdoso. Los puntos de magia sacrificados en el hechizo deben enfrentarse a los de la víctima en la "Tabla de resistencia" para determinar quién es el vencedor, y el efecto dura 2 minutos por cada punto de magia sacrificado.

La víctima, que debe estar durmiendo y encontrarse a un máximo de 30 km del hechicero, puede ver en sueños cualquier cosa que este quiera, pero uno de los usos más frecuentes es enviar visiones relacionadas con los Mitos para minar su Cordura. La pérdida de puntos de Cordura provocada por la pesadilla equivale a la décima parte (redondeando las fracciones hacia arriba) de la que tal experiencia causaría en realidad. Por ejemplo, una visión onírica de Azathoth costaría 1/1D10 puntos de Cordura, pero el realizador no puede enviar visiones de criaturas a las que no haya visto nunca personalmente. El hechizo no sirve para transmitir órdenes o deseos, ni para hipnotizar a la víctima, que lo único que sabe es que está teniendo sueños extraños.

Enviar sueños

Aborígenes australianos. Solo puede realizarlo durante las noches de luna alguien que posea la habilidad Saber onírico de Alcheringa [16]. El hechicero debe sacrificar 1 punto de POD a una hoguera que, a medida que transcurre la noche, arde primero de color amarillo, después blanco y, finalmente, azul. A continuación, el realizador cae en un estado de trance, envía visiones del Tiempo del Sueño a una víctima dormida y hace que su "yo onírico" entre en Alcheringa sin conocerla ni estar preparado para ello.

Si el sueño que experimenta es terrorífico, la víctima puede intentar despertar desde el principio si tiene éxito en una tirada de INT × 1, o bien cada hora adicional que dure la pesadilla, con una tirada de POD × 1. La pesadilla tiene una duración de 6 horas y les cuesta 1D6 puntos de Cordura tanto al hechicero como a la víctima. Además, una vez da comienzo, nadie puede despertar a la víctima por mucho que se esfuerce y, si su "yo onírico" muere en sueños, esta fallece también en el Mundo Real. El mismo sueño puede enviarse a varias personas durante una misma noche a cambio de un coste proporcional al número de víctimas.

Espejo de Tarkhun Atep

El hechicero es capaz de proyectar su imagen en un espejo u otra superficie reflectante que la víctima esté observando, ya sea para acosarla o a modo de advertencia. El hechizo cuesta 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura, y la víctima puede encontrarse en cualquier lugar de la Tierra.

El realizador necesita disponer de un espejo lo bastante grande como para poder ver en él su cabeza y su cuello y, mientras lo mira y se hace una imagen mental de la víctima, debe pronunciar un corto encantamiento, sacrificar los puntos de magia y de Cordura correspondientes y esperar el tiempo necesario. Cuando la víctima mira una ventana oscurecida, un espejo o cualquier otra superficie reflectante, empieza a formarse en ella la imagen del hechicero pero, si este se cansa de esperar antes de que mire una de esas superficies, la pérdida de atención hace que se rompa el hechizo.

En algunas ocasiones, la imagen del espejo mira fijamente a los ojos de la víctima mientras que, en otras, esta ve al hechicero como si lo tuviera justo detrás o reflejado en sus propias lentes si usa gafas e, incluso, escucha las palabras o frases que pronuncia. El hechicero puede mirar a través del espejo y ver tanto a la víctima como las cosas que hay a su alrededor.

Examinar portal

Consultar "Ver portal".

Explosión mental

Mediante este hechizo, que cuesta 10 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura, la víctima pierde 5 puntos de Cordura y sufre una locura temporal durante 1D10 × 10 horas, aunque el hechicero debe vencerla primero al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". La víctima se recupera cuando termina el efecto del hechizo, pero no recibe ninguna revelación por locura, dado que esta se ha inducido artificialmente.

Expulsar a un demonio

Este hechizo, que sirve para liberar al objetivo de la posesión de una criatura alienígena, requiere un ritual bastante elaborado, de un día de duración, en el que se emplean muchos componentes de magia tribal africana, pero que no cuesta ningún punto de Cordura. Tras contribuir con 10 puntos de magia a potenciar el hechizo, el exorcista debe enfrentar su POD al POD de la criatura que está poseyendo a la víctima. Todos los presentes que conozcan el hechizo pueden contribuir voluntariamente al esfuerzo con la mitad de su POD (redondeando las fracciones hacia abajo) y, de hecho, el ritual se realiza sin ayuda en muy pocas ocasiones. Esta magia puede utilizarse contra muchos tipos de criaturas, quizá incluso para ayudar a una persona poseída por Y'golonac o por una mente de la gran raza.

Expulsar a un shan

Sirve para sacar a un shan (insecto de Shaggai) del interior de un huésped humano al que hay que situar dentro de una estrella de cinco puntas de 1,5 m de diámetro, dibujada en el suelo con árnica (una hierba venenosa). El hechicero debe llevar a cabo un ritual de 1 hora que le cuesta 10 puntos de magia y, además, tanto él como cada uno de los huéspedes pierde 1 punto de POD (el realizador puede aplicar el hechizo sobre sí mismo si gasta 2 puntos de POD). Después de la ceremonia, la estrella sigue protegiendo contra una nueva invasión mental de estos parásitos durante 12 horas, pero el hechizo no los destruye, salvo cuando se realiza de día y la luz del sol incide directamente sobre ellos.

Extracción del alma

Vudú. Permite esconder el alma de una persona, normalmente en un tarro de arcilla, con el fin de protegerla. La elaborada ceremonia le cuesta al realizador 8 puntos de magia, y la persona a la que se le extrae el alma, que puede seguir con su vida normal, se libra de los efectos de cualquier hechizo de vudú si tiene éxito en una tirada de Suerte. No obstante, si un enemigo se hace con el tarro de arcilla donde está escondida el alma, puede realizar los hechizos directamente sobre el objeto y, además, le causa a la víctima directamente el máximo daño posible.

Fabricar cajas-portal

Consultar "Encantar cajas-portal".

Fabricar droga onírica

Consultar "Preparar droga onírica".

Fabricar hidromiel espacial

"Un líquido maravillosamente dorado que tenía en un jarro en su escritorio, y que servía en cantidades tan pequeñas, en minúsculos vasos belgas de licor, que parecía no merecer la pena llevarlo siquiera a los labios –y, sin embargo, su buqué y su sabor [...] superaban al del más añejo Chianti y al mejor Chateau Yquem de tal manera, que el mero hecho de mencionar estos en la misma frase habría sido una injusticia para el brebaje del profesor. A pesar de lo fuerte que era, tenía el efecto adicional de causar en mí cierta somnolencia..."

—*"La casa de Curwen Street"*, por **August Derleth**.

Este hechizo crea un bebedizo mágico que permite a un ser humano soportar el viaje a través del vacío y las vicisitudes del espacio, y cuya efectividad depende del gasto de una cantidad de puntos de magia y otra igual de puntos de Cordura equivalente al logaritmo decimal de la distancia recorrida en años luz (consultar la "Tabla de efectividad del hidromiel espacial" en las cercanías de este texto).

Fabricar la bebida y llevar a cabo el viaje representa dos etapas diferentes para el realizador o usuario y, aunque existen muchos tipos de hidromiel espacial que se obtienen a partir de ingredientes distintos, todos causan el mismo efecto.

El proceso de fabricación requiere cinco ingredientes especiales a determinar por el guardián, así como una semana de elaboración. Una vez el hidromiel tiene espuma y burbujas, el realizador debe sacrificar 20 puntos de magia por cada dosis, aunque puede hacerlo en el transcurso de los días que haga falta. Cuantos más puntos se inviertan, mayor es el número de dosis, cada una de las cuales permite a una persona soportar un viaje de duración y trayecto variable a través del espacio.

Después de encantar el hidromiel espacial, el realizador debe encontrar una montura interestelar, para lo que puede servir el hechizo "Convocar/Atar a un byakhee", entre otros. Cuando dispone de ella, bebe una dosis del hidromiel, se lleva otra para el viaje de regreso (en teoría) y le ordena a su atípica montura que comience el viaje.

Mientras dura el periplo, el viajero permanece en una especie de estasis, casi ajeno a lo que sucede a su alrededor, y los efectos del bebedizo cesan en cuanto llega a su destino.

Flautas de locura

Este hechizo, que hace que enloquezcan quienes están escuchando, debe realizarse con una flauta de hueso de búho, encantada mediante el ritual Crear flauta maldita. El hechicero interpreta una melodía específica, que resulta bastante extraña, pierde 1D6 puntos de Cordura y, además, gasta 5 puntos de magia por cada 5 asaltos que dura la interpretación.

Todos los que oyen la melodía deben realizar una tirada de Cordura y, si fallan, pierden 5 puntos de Cordura y enloquecen

Tabla de efectividad del hidromiel espacial

Gasto de puntos de magia y puntos de Cordura	Distancia máx. en años luz
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5	1.000.000
6	10.000.000
7	100.000.000
8	1.000.000.000
9	10.000.000.000

Y así, sucesivamente, añadiendo otro punto más de magia/Cordura por cada cero adicional. 10 puntos de magia y 10 puntos de Cordura deberían de bastar para alcanzar cualquier punto del universo, al menos, tal y como lo conocemos.

temporalmente de inmediato (la locura se determina al azar en la tabla "Locura temporal de larga duración"). Sin embargo, los que tienen éxito en la tirada pierden solo 1D3 puntos y, normalmente, no enloquecen, aunque deben repetir la tirada de Cordura cada 5 asaltos que el hechicero interpreta la melodía con la flauta.

Forma de murciélago

Permite al realizador asumir la forma y las capacidades de un zorro volador, sin perder por ello su inteligencia y sus propósitos. Realizar el hechizo cuesta 12 puntos de magia y asumir la forma del animal, 1D8 puntos de Cordura. El hechizo debe realizarse mientras el sol está oculto y sus efectos, que incluyen la capacidad de volar y el agudo oído del murciélago, duran solo hasta el amanecer.

Fundir carne

Hermanos de la Piel. Este hechizo, que tarda 5 asaltos en realizarse y cuesta 1D4 puntos de Cordura, sirve para calentar en 1 asalto la carne muerta hasta su punto de fusión, mediante el gasto de 1 punto de magia por cada 3 puntos de TAM a derretir. También puede utilizarse sobre carne viva pero, entonces, el coste pasa a ser de 1 punto de POD por cada 3 de TAM y, además, el hechicero debe enfrentar sus puntos de magia contra los de la víctima en la "Tabla de resistencia". Ver cómo la carne humana se funde y despega de los huesos cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Garra de Cthulhu

Sirve para inmovilizar con una presión aplastante a una o varias víctimas, además de quitarles temporalmente su FUE. El hechizo cuesta 2D6 puntos de magia por minuto en que se mantiene y 1D6 puntos de Cordura, y tiene un alcance de 10 m. Además, puede prolongarse sin perder ningún punto de Cordura adicional mientras al hechicero le queden puntos de magia disponibles, aunque este debe concentrarse en el hechizo durante todo ese tiempo. Los efectos comienzan de forma inmediata en cuanto se realiza y puede afectar a más de una víctima a la vez, pero cada una de estas cuesta 2D6 puntos de magia adicionales por minuto de tiempo de juego.

Este hechizo se resuelve mediante la "Tabla de resistencia", enfrentando de forma separada el POD del realizador con el POD de cada una de las víctimas. Si el hechicero vence en la tirada, la víctima siente una enorme presión y es incapaz de moverse, como si estuviera rodeada por los poderosos tentáculos de Cthulhu. Si hay varias víctimas, es perfectamente posible someter a algunas de ellas mientras otras logran resistirse. Cada víctima pierde temporalmente 1D10 puntos de FUE por cada minuto que dura el hechizo, y cae inconsciente si su puntuación en esa característica se reduce hasta 0.

Garra de Nyogtha

Para iniciar este horrible hechizo de ataque, que cuesta 1D20 puntos de Cordura, el hechicero debe gastar 1 punto de magia y la víctima debe encontrarse lo bastante cerca de él como para mantener una conversación. Si el hechicero logra vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la "Tabla de resistencia", esta siente como si una enorme mano le estuviese aferrando el corazón y pierde 1D3 puntos de vida cada asalto que se mantiene el hechizo, además de quedar paralizada temporalmente, como si estuviera sufriendo un infarto. Además, en el asalto en que sus puntos de vida llegan a 0, el pecho le explota y su corazón aparece humeante en la mano del hechicero.

Cada asalto que dura el hechizo, el realizador debe concentrarse para mantener el efecto, además de gastar tantos puntos de magia como el doble de los puntos de vida perdidos por la víctima y vencerla nuevamente en el citado enfrentamiento en la "Tabla de resistencia". El hechizo se rompe si el realizador se distrae o si la víctima logra vencer en una de las tiradas, pero el daño causado no desaparece.

Hechizar a un animal

A cambio de 1 punto de magia por cada punto de TAM de un animal, el hechizo hace que este trate al realizador como si fuera un amigo durante 24 horas aunque, una vez transcurrido ese tiempo, no recuerda tal amistad. El efecto no permite ningún tipo de comunicación entre el realizador y el animal, y los animales así hechizados no pueden utilizarse para hacer recados o luchar contra enemigos, aunque sí dan calor si se duerme junto a ellos e incluso comparten la caza si se trata de depredadores.

Hechizo mortal

Este hechizo, que cuesta 24 puntos de magia y 3D10 puntos de Cordura, hace que la víctima se incendie, aunque esta no debe encontrarse a más de 10 m del realizador, y el hechicero debe superarla en un enfrentamiento de puntos de magia en la "Tabla de resistencia" por cada asalto de concentración. Tras 1D3 asaltos de concentración, en la piel de la víctima empiezan a formarse grandes ampollas que le causan la pérdida de 1D3 puntos de vida. En el asalto siguiente, la pérdida es de 1D6 puntos de vida y, a partir del tercero, la víctima se incendia y pierde 1D10 de vida por asalto. El olor a carne y pelo quemados es insoportable, y resulta imposible ayudarla de ningún modo, ya que la combustión tiene lugar en su interior.

Hipnosis de los mi-go

Mi-go. Al introducir frecuencias extremadamente altas o bajas en el zumbido que emiten, los mi-go pueden hacer que uno o incluso muchos seres humanos entren en un estado de trance. Todo investigador situado a un máximo de 12 m del mi-go que está zumbando de este modo debe tener éxito en una tirada de POD contra el POD del mi-go o no puede llevar a cabo ninguna acción. A continuación, el mi-go puede comunicar pensamientos u órdenes al investigador por medio del hechizo "Contactar con un humano".

Hipnotizar

Mediante este hechizo, que cuesta 1D6 puntos de Cordura pero ninguno de magia, el realizador puede dar órdenes a cualquier criatura que tenga algo de sangre humana en las venas. El hechicero debe tener al menos 50% en Ciencias ocultas y 50% en Mitos de Cthulhu, y puede repetirlo cada asalto en su DES correspondiente.

Para averiguar el resultado, se enfrenta el POD del hechicero contra el de la víctima en la "Tabla de resistencia" y, si vence el primero, la víctima se detiene y acepta las órdenes que aquel le dicta. La víctima debe estar lo bastante cerca del realizador como para poder verle los ojos, que parecen brillar mientras el hechizo está en funcionamiento, y la duración de la hipnosis es de 5 asaltos por cada punto de INT del hechicero. Si la INT de la víctima es superior a la del realizador, hay que hacer una tirada de POD contra POD en la "Tabla de resistencia" cada 10 asaltos y el hechizo se rompe si la víctima vence en alguna de ellas.

Solo se puede afectar a una víctima al mismo tiempo Sus habilidades físicas se ven reducidas a la mitad mientras está siendo controlada y lleva a cabo absolutamente todas la órdenes que recibe del hechicero, incluso las que implican su autodestrucción. El hechizo también afecta a los hombres serpiente modernos y a los profundos que se han mezclado con seres humanos, pero no sirve de nada contra criaturas no humanas como los shantaks o los vagabundos dimensionales.

Hipnotizar víctima

Este hechizo, que cuesta 1D6 puntos de Cordura y 2 puntos de magia, sirve para hacer que la víctima entre en trance y, para que surta efecto, el realizador debe poder hablar tranquilamente con ella. Después de un asalto de conversación, se enfrentan sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia" y, si vence el hechicero, la víctima se queda paralizada, entumecida y muda, hasta que sale del trance debido a un ataque físico o algún otro método igual de drástico. Si el realizador fracasa en el enfrentamiento, puede repetir el hechizo en el asalto siguiente.

Identificar a un espíritu

Este hechizo, que cuesta 12 puntos de magia y 2 puntos de Cordura, sirve para crear un polvo mágico que puede utilizarse para desenmascarar y exponer temporalmente a cualquier entidad alienígena que haya ocupado la mente o el cuerpo del receptor. Cualquier persona puede utilizar este polvo que, cuando se espolvorea sobre un ser humano mientras se pronuncia una palabra de poder, muestra durante 1 asalto a la entidad que está llevando a cabo la posesión.

Para fabricar el polvo hace falta cristal molido procedente de un espejo de, al menos, un siglo de antigüedad, un puñado de polvo de oro y otros dos ingredientes a elección del guardián. A continuación, el hechicero debe meditar en una caverna silenciosa u otro lugar al que no llegue la luz y, cuando su mente esté despejada, tiene que mezclar los componentes del polvo, añadir la sangre de un mamífero, sacrificar 12 puntos de magia y 2 puntos de Cordura y pronunciar un pequeño conjuro. Si el contenido de la vasija estalla en llamas, significa que el hechizo ha tenido éxito (las probabilidades son iguales al POD × 5 del hechicero) pero, si eso no sucede, los puntos sacrificados se pierden y hace falta empezar de nuevo. El resultado es un fino polvo de color azul grisáceo que se conserva indefinidamente y es tan suave como la ceniza reciente de madera.

Al espolvorear, soplar o lanzar una pizca o dos sobre una posible víctima de una posesión, la forma de cualquier criatura invasora se hace visible como una sombra a tamaño real superpuesta sobre el huésped. La sombra desaparece al final del mismo asalto en que se hace visible, y la pérdida de Cordura por ver a la criatura es la mitad de la normal, ya que solo se ve una sombra de la misma.

El hechizo sirve para hacer visible a Y'golonac, un miembro de la gran raza o un insecto de Shaggai, pero su magia no descubre a hombres serpiente ocultos tras una forma ilusoria, ni tampoco a personas con tendencias necrófagas, vampiros o licántropos, aunque sí valdría para delatar a un alma en pena.

Imitar apariencia

El realizador de este hechizo, conocido por muchos hombres serpiente, puede asumir la apariencia que tenía en vida el cadáver reciente de una persona con solo haberla visto alguna vez en perfecto estado, ya sea con sus propios ojos, en una grabación de vídeo, mediante rayos X, etc. El TAM de la víctima no debe diferir del TAM del hechicero en más de 3 puntos, ya sea por exceso o por defecto, y, durante los días siguientes, el realizador debe comérsela y poner en funcionamiento el hechizo mediante el gasto de 10 puntos de magia cada 6 horas y el sacrificio permanente de 1 punto de POD. El realizador puede asumir la apariencia de varios muertos si repite el hechizo con cada uno, y devorar a cada víctima le cuesta 1D20 puntos de Cordura.

Cuando se completa el hechizo, el realizador puede asumir la apariencia de la víctima a voluntad y durante todo el tiempo que quiera. Sin embargo, la sombra que proyecta sigue siendo la de su forma original, así que le conviene evitar a toda costa las luces fuertes.

Si el hechicero sufre cualquier daño, debe volver a su aspecto original y permanecer en esa forma durante 1D3 horas. Pasar de una forma adoptada a la original (cosa que debe hacer obligatoriamente antes de cambiar de un aspecto asumido a otro) le lleva unos 20 segundos, y pasar de la forma original a una adoptada le lleva 1D3 minutos.

Ímpetu del corazón

Este hechizo, que cuesta 1 punto de POD y 4 puntos de Cordura, sirve de protección contra todo el que conoce hechizos de cualquier tipo, pero no afecta a los que no conocen ninguno. El hechicero, que debe ser un adorador de Chaugnar Faugn (aunque podría conocer al dios por otro nombre), tiene que cincelar ciertas runas en la pared o el suelo del área que desea proteger y, a continuación, rezar a Chaugnar Faugn mientras sacrifica POD. Aunque el hechizo no expira automáticamente en un momento concreto, hace falta renovar este sacrificio de POD de vez en cuando.

Todo el que se acerca a las runas debe pronunciar el nombre del dios para poder pasar y, si no lo hace, necesita tener éxito en una tirada de POD × 3 para seguir caminando y que el hechizo no le cause ningún efecto.

Si el personaje falla la tirada, se queda completamente paralizado, aunque su cuerpo sigue funcionando con normalidad (no debe temer por su integridad) y, además, puede hablar y ver perfectamente (pero no realizar hechizos que requieran movimiento). Con un resultado entre 96 y 00 en la tirada, el personaje se cae al suelo antes de quedar paralizado.

Si se deja a la víctima al lado de las runas o se la arrastra hacia el interior del área protegida, la parálisis continúa de forma indefinida y muere al cabo de dos o tres días. Si, por el contrario, se la aleja de las runas, se recupera en un número de asaltos igual a su POD, tras lo cual, puede intentar pasar de nuevo al área protegida.

Implantar sugestión

Tierras del Sueño. Este hechizo de compulsión, tan poco frecuente, solo funciona en criaturas con algo de sangre humana en las venas (hombres de Leng o lengitas, híbridos de profundo y humano, gules con los que se suplantase a un niño en la cuna, un miembro de la gente pequeña, etc.). El coste del hechizo en puntos de magia y puntos de Cordura varía, y su alcance máximo siempre es de 10 m. Además, la víctima debe ser capaz de oír y entender al realizador, que necesita 2 asaltos para entonar el hechizo y transmitir la sugestión deseada. Una vez realizado, el hechicero debe enfrentar su POD al de la víctima en la "Tabla de resistencia", aunque las sugestiones de carácter extremo, que implican la muerte o un gran peligro, requieren un segundo enfrentamiento en la "Tabla de resistencia" antes de hacerse efectivas.

El coste del hechizo varía dependiendo de la sugestión. Las más corrientes, que no suponen amenaza alguna ("suelta la espada", "dame el dinero y márchate", etc.), cuestan 5 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura. Las que suponen un riesgo, pero no van en contra de la naturaleza de la víctima ("viaja hasta Inganok", "prende fuego a ese edificio", etc.), cuestan 10 puntos de magia y 2D3 puntos de Cordura. Las suicidas o peligrosas ("mata a tu compañero", "secuestra al rey Kuranes", etc.), cuestan 15 puntos de magia y 3D3 + 1 puntos de Cordura. *Este hechizo solo puede realizarse en las Tierras del Sueño*.

Inducir el pánico

Mediante este hechizo, que le cuesta al realizador 12 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, la víctima se enfrenta a un terror escalofriante, que le hace perder 0/1D6 puntos de Cordura a consecuencia del repentino desconcierto y, además, la obliga a dejar lo que está haciendo, al no poder concentrarse.

Injertar carne

Consultar "Pegar carne".

Inmovilizar a una víctima

Con este hechizo, que cuesta 2 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, la víctima entra en una especie de trance. Para que funcione, el realizador debe poder hablar tranquilamente con ella y, después de un asalto (unos 10 segundos) de charla, tiene que superarla al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Si vence el hechicero, la víctima se queda paralizada e insensible hasta que se libera del trance cuando la atacan o como consecuencia de algún suceso similar. Si el realizador fracasa en el enfrentamiento, el hechizo no surte efecto, pero puede volver a intentarlo en el asalto siguiente.

Intercambio de mente

Este hechizo permite al realizador intercambiar la mente con otro individuo y, la primera vez que lo realiza, le cuesta 1D3 puntos de Cordura y tantos puntos de magia como la puntuación en POD de la víctima. El coste en puntos de magia se reduce en 1 cada vez que el hechizo se realiza de nuevo hasta alcanzar un mínimo de 1, aunque la pérdida de puntos de Cordura no varía.

La víctima debe conocer al hechicero y serle favorable o tener un fuerte lazo emocional que la una a él. Si tal afecto desaparece antes de que el coste del hechizo haya bajado a 1 punto de magia, el intercambio no puede tener lugar. La víctima pierde un mínimo de 1/1D3 puntos de Cordura cuando se encuentra en el interior de otro cuerpo, y la locura temporal es una posible reacción ante esa situación.

El hechizo puede realizarse a cualquier distancia y, en cada intento, el brujo debe superar a la víctima al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Cuando el coste del hechizo se reduce a 1, ya no hace falta gastar puntos de magia y puede llevarse a cabo la transferencia a voluntad por medio de un simple esfuerzo mental. En las primeras ocasiones, el hechicero solo puede permanecer en el interior del cuerpo de la víctima durante unos minutos, aunque la duración va aumentando poco a poco. Sin embargo, cuando el coste del hechizo baja hasta 1 punto de magia, el intercambio puede durar lo que quiera el hechicero.

Lámpara de Alhazred

"La lámpara de Alhazred tenía un aspecto inusual. Estaba pensada para quemar aceite, y parecía hecha de oro. Tenía la forma de una tetera oblonga, con un asa curvada hacia arriba en uno de sus lados, y un pitón para la mecha y la llama en el otro. Gran cantidad de dibujos curiosos la decoraban junto a letras y grabados que formaban palabras en un idioma desconocido."

—*"La lámpara de Alhazred"*, por **H. P. Lovecraft y August Derleth**.

Esta lámpara, un objeto encantado del que no se conoce el hechizo de creación, despide unos vapores cuando está encendida que sumergen las mentes de aquellos que los inhalan en un éxtasis de visiones sobrenaturales. Estas revelaciones tienen que ver con extraños paisajes de dimensiones y lugares relacionados con los Mitos, así como con las costumbres de esos lugares y las criaturas que los habitan. Parte de los extensos conocimientos de los que hacía gala al-Hazred (o al-Azrad) quedarían explicados si realmente usaba esta lámpara.

Lanzamiento impecable

Al recitar un corto verso, el realizador puede lanzar objetos y hacer que vayan a parar exactamente al lugar deseado. El hechizo cuesta 3 puntos de magia, 1 punto de vida (por el esfuerzo) y ninguno de Cordura, y dura tantos asaltos como la puntuación en POD del hechicero. La magia guía el objeto lanzado en una trayectoria que va a parar justo al objetivo pero, aunque el hechizo otorga una puntería perfecta, el lanzamiento debe realizarse con la fuerza suficiente para alcanzar el punto deseado.

Levantar niebla nocturna

Sirve para levantar una densa niebla a partir de una masa de agua, y cuesta 3 puntos de magia y 1D2 puntos de Cordura. Se tarda unos 20 asaltos en completar el ritual, que consiste en llenar un cuenco o un tazón con líquido procedente de la masa de agua que va a utilizarse para formar la niebla y, a continuación, soplar sobre su superficie. El hechizo solo puede realizarse de noche, y la niebla, que se forma de repente, se mueve con el viento y se disipa en cuanto sale el sol.

Levitar

Mediante este hechizo, el realizador, o el objeto deseado, flota lentamente por el aire a cambio de 1 punto de magia por punto de TAM que se quiere hacer flotar y una pérdida de 1D6 puntos de Cordura. El realizador debe poder ver el objetivo deseado del hechizo, y el efecto, que dura varios minutos, lo eleva a una altura del suelo de entre 1 y 1,5 m. Si el objetivo del hechizo está cayendo desde cierta altura, desciende a cámara lenta y se detiene a casi un metro del suelo. Cada punto de magia adicional que se gasta tras realizar el hechizo permite al usuario mover al objetivo 1 m en sentido horizontal o vertical (si este es un ser vivo que no desea que lo hagan levitar, el hechicero debe vencerlo antes en un enfrentamiento de puntos de magia en la "Tabla de resistencia").

La víctima flota a voluntad del hechicero, incapaz de detener su movimiento a no ser que se agarre a algo, en cuyo caso, hay que enfrentar su FUE contra los puntos de magia del realizador (tanto los que ha invertido en el hechizo como los que aún le quedan) y, si vence, se rompe el hechizo (y la víctima cae, por supuesto).

Liberar a Hastur

Este cántico, junto con los nueve monolitos de piedra necesarios para el hechizo "Llamar a Hastur", permite que el primigenio entre en el área delimitada por tales objetos y se mueva libremente por ella. Solo el director del cántico necesita conocer el hechizo, y cada uno de los demás participantes pierde 1 punto de POD. Por cada 10 puntos sacrificados de esta forma, puede acceder al área el equivalente a 1 punto de POD de Hastur o de sus criaturas. Esto quiere decir que hacen falta 350 participantes para permitir el acceso al propio Hastur, o unos 180 para poder traer a una semilla de Hastur. [17]

Cuando se libera a Hastur, este no tiene que regresar a los cielos al amanecer, sino que puede permanecer todo el año en el área. Además, los hechizos relacionados con él pueden utilizarse tanto de día como de noche en la zona afectada, que puede llegar a tener una superficie de millones de kilómetros cuadrados.

Lisiar/Curar a un animal

A elección del realizador, este hechizo provoca que un animal (normalmente, de granja, como un caballo o una vaca) sufra daño por la inflamación de los tendones y ligamentos o, por el contrario, se vuelva extraordinariamente saludable y vigoroso. Cuesta 4 puntos de magia (en cualquiera de sus dos versiones) y 1D4 puntos de Cordura (solo en la versión capaz de lisiar).

Llamar a un banco de peces

Consultar "Atraer a un banco de peces".

Llamar a un hijo de Atlach-Nacha

Consultar "Convocar/Atar a un hijo de Atlach-Nacha".

Llamar al poder de Nyambe

Consultar "Poder de Nyambe".

Llamar/Expulsar a Arwassa

Sirve para atraer a Arwassa en la primera noche de la luna nueva. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura.

Cuando Arwassa hace acto de presencia, hay que alimentarlo con 100 puntos de TAM de criaturas vivas, incluyendo al menos a un ser humano. No se sabe qué sucede si esto no se cumple, ya que sus adoradores suelen suministrarle suficiente "pienso". Arwassa es uno de los muchos primigenios prácticamente desconocidos, y su descripción puede encontrarse en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

Llamar/expulsar a Azathoth

Llamar a este dios resulta extremadamente peligroso. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura (además de la posible destrucción del planeta). Solo puede realizarse de noche y en exteriores, y no requiere ninguna preparación adicional.

Llamar/Expulsar a la Bestia

Este hechizo sirve para llamar a un monstruo gigantesco, que recibe el nombre de *Abu Hol*, entre otros. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura. El hechizo solo puede realizarse en un lugar concreto de la Tierra, que no vamos a revelar aquí por el bien de aquellos que no hayan jugado la campaña "El día de la Bestia". [18]

Llamar/Expulsar a Cthugha

Sirve para atraer a Cthugha ante una llama sostenida por el hechicero. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura. El realizador mueve una llama en el aire, normalmente, una antorcha, a la vez que entona la invocación. El hechizo solo puede realizarse en las noches despejadas en las que la estrella Fomalhaut es visible en el horizonte (las mejores noches para poder verla desde Norteamérica son las que van de septiembre a noviembre).

Llamar/Expulsar al despellejado

Consultar "Llamar/Expulsar al ser sin piel".

Llamar/Expulsar a Hastur

Sirve para hacer que el dios se manifieste junto a nueve bloques de piedra (cada uno de, al menos, 9 m^3), dispuestos en forma de "V" a tal efecto por sus adoradores. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura.

El hechizo solo puede realizarse con éxito en las noches en las que la estrella Aldebarán está visible por encima del horizonte (aproximadamente, entre octubre y marzo). Las probabilidades de llamar al dios (pero no las de expulsarlo) aumentan en 10 percentiles por cada byakhee presente durante la realización del hechizo.

Si se han encantado todos los monolitos mediante el sacrificio de 1 punto de POD por cada uno, la "V" de piedra añade 30 percentiles a las probabilidades de éxito del hechizo "Convocar/Atar a un byakhee".

Llamar/Expulsar a Ithaqua

Este hechizo sirve para atraer la atención de Ithaqua, pero la presencia del primigenio solo se percibe como un torbellino o viento helado. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura. Hay que realizarlo sobre un enorme montículo de nieve y, normalmente, solo en las regiones más al norte de la Tierra, donde las temperaturas están por debajo del punto de congelación del agua (aunque quizá también sea posible invocarlo desde la cima de una alta montaña nevada).

Llamar/Expulsar a Nyogtha

Sirve para pedir ayuda a Nyogtha, que aparece tras la invocación. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura. El hechicero debe realizar el ritual en la entrada de una caverna que esté comunicada con el complejo subterráneo en el que habita Nyogtha.

Llamar/Expulsar al ser sin piel

Hermanos de la Piel. Gracias a este hechizo, el ser sin piel aparece frente a una congregación de sus sectarios, pero invocarlo resulta muy peligroso incluso para estos. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura (en este caso, además del realizador y los demás participantes, están presentes otros sacerdotes de la hermandad).

Hay que ofrecer al dios al menos un cadáver despellejado, y cada cuerpo incluido en la ofrenda incrementa en 1 percentil las probabilidades de éxito del hechizo de Llamada. Si la tirada falla, quizá con un resultado de 00, el ser sin piel puede aparecer igualmente para exigir sus sacrificios, pero también acaba con un número igual de adoradores presentes en el ritual. El ser sin piel es uno de los avatares de Nyarlathotep, y su descripción puede encontrarse en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath

Sirve para invocar a Shub-Niggurath ante un altar de piedra consagrado a tal efecto. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada de la diosa supone una nueva pérdida de Cordura. El hechizo solo funciona durante la luna nueva y hay que realizarlo desde el altar dedicado a la cabra negra, que debe estar situado en algún bosque húmedo y malsano en tierra virgen.

El altar se consagra bañándolo con sangre, para lo que hacen falta víctimas por valor de 200 puntos de TAM, o quizá más. Cada vez que se invoca a la diosa oscura, el altar debe estar cubierto de sangre fresca y, si sobre él se derrama el equivalente a 40 puntos de TAM en víctimas, las

Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses

Estos hechizos, que sirven para llevar a ciertos dioses de los Mitos a presencia del realizador, pueden ser muy peligrosos incluso para los sectarios, y solo los sacerdotes de una secta, o aquellos con una necesidad implacable, se atreven a convocarlos. Aunque en este manual solo se mencionan unos cuantos, es muy probable que existan hechizos de Llamada/Expulsión para cada uno de los primigenios y los dioses exteriores.

Un grupo o una multitud puede contribuir a fortalecer los hechizos de Llamada/Expulsión de dioses ya que, aunque el realizador actúa como foco del grupo, cada uno de los presentes aporta también 1 punto de magia, y aquellos que conocen el hechizo pueden sacrificar tantos puntos de magia como les sea posible. A continuación, se suma el total de puntos invertidos en el hechizo y el resultado equivale al porcentaje de éxito. El grupo debe recitar los cánticos correspondientes durante 1 minuto por cada punto de magia gastado en la realización, pero nunca por un tiempo superior a 100 minutos.

El realizador pierde 1D10 puntos de Cordura por realizar el hechizo, pero el resto de los presentes solo pierden Cordura si el dios aparece.

El guardián debe interpretar a la criatura a la que se ha llamado, y pensar en alguna motivación para su comportamiento, aunque a la mayoría de los dioses de los Mitos que llegan a la Tierra les gustaría poder quedarse.

Expulsar a un dios

Es posible expulsar a cualquier dios que no quiera abandonar la Tierra, y la cantidad de puntos de magia que hay que gastar se calcula de la siguiente forma: para empezar, el hechizo cuesta 1 punto de magia por cada 5 puntos de POD del dios (redondeando las fracciones hacia arriba), aunque este gasto solo otorga unas probabilidades iniciales de expulsarlo de un 5%. Ejemplo: Cthugha tiene POD 42, de modo que hacen falta 9 puntos de magia para obtener ese 5% inicial.

Una vez abierto el camino inicial, se puede tentar al dios para que se marche mediante el sacrificio de nuevos puntos de magia. Cada punto de magia adicional (por encima de los necesarios para obtener el 5% inicial) incrementa las probabilidades de expulsarlo en otros 5 percentiles, de modo que sacrificar 10 puntos adicionales añade 50 percentiles a las probabilidades. Ejemplo: obtener el 5% inicial para expulsar a Cthugha requiere el gasto de 9 puntos de magia; sacrificar 10 puntos adicionales incrementa las probabilidades hasta el 55%; y, para tener un 100% de probabilidades de expulsarlo, los allí reunidos tienen que sacrificar 9 + 19 puntos de magia, 28 en total.

Para determinar si la expulsión tiene éxito, se lanza 1D100 y ha de obtenerse un resultado igual o inferior a las probabilidades determinadas por el gasto de puntos de magia.

Al igual que con los hechizos de Llamada, el realizador hace las veces de foco y el resto de los miembros del grupo puede contribuir con 1 punto de magia si no conoce el hechizo, o con todos los que quiera si lo conoce. Un fallo en la tirada significa que el dios no se marcha y que se pierden de todas formas los puntos sacrificados. Los hechizos de Llamada de dioses requieren rituales y condiciones especiales, pero la parte dedicada a la Expulsión puede realizarse en cualquier momento y lugar y, además, no supone ninguna pérdida de Cordura.

UNA OPCIÓN: el guardián puede determinar que un resultado de 00 siempre supone que el hechizo fracasa, en cuyo caso, todos los puntos de magia sacrificados se pierden, igual que sucede cuando el hechizo falla.

probabilidades de llamarla aumentan en 20 percentiles. Además, cada retoño oscuro presente en la ceremonia añade 10 percentiles más al total.

Llamar/Expulsar a Yog-sothoth

Este hechizo, que debe realizarse con el cielo despejado, sirve para que este dios se manifieste ante una torre de piedra especialmente construida, que debe estar situada en campo abierto y tener, al menos, 10 m de altura. Consultar el recuadro "Hechizos de Llamada/Expulsión de dioses" para encontrar el gasto de puntos de magia y puntos de Cordura de este tipo de hechizos, aunque la llegada del dios supone una nueva pérdida de Cordura. Cada vez que se realiza, los sectarios deben designar un sacrificio humano como ofrenda al dios, aunque tal ofrenda puede ser una simple insinuación, como señalar a un pueblo cercano en el que el propio Yog-Sothoth pueda seleccionar a la víctima.

Si la secta así lo decide, la torre de piedra puede estar encantada, lo que reduce la cantidad de puntos de magia necesarios para realizar el hechizo. Si es así, cada punto de POD que se sacrifica a la torre añade de forma permanente 5 percentiles a las probabilidades de Llamar o Expulsar al dios.

Mal de ojo

Este hechizo, que cuesta 10 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura, hace que la víctima tenga mala suerte. El hechicero debe poder verla, y ella no tiene por qué notar que le han echado Mal de ojo, pero puede sentir un extraño escalofrío o malestar en el momento en el que sucede.

Las probabilidades de éxito de la víctima en todas sus tiradas de Suerte o de DES quedan reducidas a la mitad, y cualquier resultado igual o superior a 75% con sus armas de fuego equivale

a un funcionamiento defectuoso (sobre todo, estas se encasquillan). Además, sus probabilidades de éxito con hechizos de Convocación/Atadura también quedan reducidas a la mitad. Los efectos del hechizo duran hasta el siguiente amanecer, hasta que la víctima muere o hasta que el realizador detiene el hechizo o es descubierto y se le "hace sangrar" (es decir, se le da un golpe lo bastante fuerte como para que sangre).

Maldición de Azathoth

Sirve para drenar POD a una víctima, y cuesta 4 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura. Al repetir el nombre secreto de Azathoth, el hechicero puede hacer sentir respeto y miedo a cualquiera que posea conocimiento de los Mitos de Cthulhu, ya que el hecho de conocer el nombre implica que también se conoce la última sílaba. Si se pronuncia de forma independiente, la última sílaba puede dirigirse contra un enemigo, en cuyo caso hay que realizar un enfrentamiento de puntos de magia en la "Tabla de resistencia" y, si vence el hechicero, la víctima pierde 1D3 puntos de POD.

Maldición de la cáscara podrida

Consultar "Maldición del pellejo pútrido".

Maldición de Chaugnar Faugn

Este hechizo requiere un pequeño fragmento de carne de la víctima, que será devorada por Chaugnar Faugn, a modo de foco, así como 12 horas semanales de cánticos. El realizador debe ser un sacerdote declarado de este primigenio, y el hechizo le cuesta 1 punto de magia por cada hora de cánticos necesaria y 1D3 puntos de Cordura por cada 12 horas. El hechizo tiene éxito automáticamente, y la víctima resulta afectada sin importar a qué distancia se encuentre.

A partir de esa noche, y en cada una de las siguientes, los sueños de la víctima se ven asaltados por horribles visiones enviadas por Chaugnar Faugn y, poco después, empieza a sufrir estados de trance en los que intenta llegar físicamente hasta el dios para ofrecerse en sacrificio (exactamente igual que si fuera sonámbula). La duración y la frecuencia de tales trances va poco a poco en aumento, hasta que la víctima logra alcanzar al dios tras un intervalo de tiempo que puede equivaler a su POD medido en días (aunque, si al guardián le parece bien, los individuos de voluntad fuerte pueden llegar a combatir los efectos durante tantos días como su POD × 2 o, incluso, × 3). Sin embargo, la víctima es devorada tarde o temprano y, cuando eso sucede, el fragmento de su carne en poder del hechicero se pudre, como prueba de que ya no hace falta seguir realizando el ritual.

Maldición del dios río

Tierras del Sueño. Este hechizo solo puede realizarlo Ucranos, el dios río que desemboca en la ciudad portuaria de Hlanith, en las Tierras del Sueño, y sus víctimas, que se ven atormentadas por una terrible sed, son aquellos que se han ganado su enemistad. En las Tierras del Sueño, la maldición tiene efecto cada 1D3 días y dura 1D3 horas. En el Mundo Real, el afectado no puede saciar su sed por mucha agua que beba, y pierde diariamente 1 punto de CON hasta que muere o regresa a las Tierras del Sueño y cumple su compromiso con el dios. Cuando Ucranos queda satisfecho, la víctima puede recuperar 1 punto de CON perdido por semana. *Este hechizo solo puede realizarse en las Tierras del Sueño, aunque sus efectos pueden sentirse en ambos mundos*.

Maldición del pellejo pútrido

Hermanos de la Piel. Esta ilusión, cuyo fin es causar la locura, cuesta 5 puntos de magia y 10 puntos de Cordura, y hace que la víctima pierda 1D10 puntos de Cordura por sentirla en sus propias carnes.

Para determinar si el hechizo surte efecto o no, hay que hacer una tirada de INT contra INT en la "Tabla de resistencia" aunque, si es de noche y la víctima está durmiendo, hay que restar 4 puntos a su valor de INT a efectos de la tirada de resistencia. La víctima ve cómo su piel se pudre y corrompe por momentos, y por su superficie se producen desgarrones y aparecen aberturas a través de las que empiezan a caer sus órganos vitales. Tras esta visión, se desmaya pero, cuando despierta a los pocos minutos, está entera y en perfectas condiciones. El ciclo completo del efecto, incluyendo el desmayo, dura unos veinte minutos.

Se tarda una hora en preparar y lanzar la maldición, y el realizador debe conocer a la víctima y, además, tener en su poder algún objeto personal de esta que usarlo a modo de foco. Experimentar los efectos del hechizo es algo totalmente devastador y capaz de causar un trauma duradero, aunque cada sesión de Psicoanálisis (en la que el analista, evidentemente, debe tener éxito en la tirada) puede hacer que la víctima vaya adaptándose a los sueños y alucinaciones inexplicables, y recuperar hasta la mitad de los puntos de Cordura perdidos cada vez que le hayan lanzado la maldición. Sin embargo, los psicofármacos son de poca ayuda para contrarrestar los efectos de semejante ataque.

Maldición de la piedra

Este hechizo, que tarda 2 asaltos en realizarse y cuesta 9 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura, provoca la aparición de horribles alucinaciones en la mente de la víctima. Sin embargo, para que funcione, el realizador debe poder verla y vencerla en un enfrentamiento de puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Además, también necesita una tablilla de piedra encantada que debe estar en su poder o en el de la víctima. Para crear este objeto, basta con cincelar un símbolo en la superficie de cualquier pequeña plancha de piedra y sacrificar 4 puntos de magia.

La víctima se ve asaltada inmediatamente por unas espantosas alucinaciones, pierde 1D4 puntos de Cordura y continúa cegada y desorientada por estas hasta que logra obtener un resultado igual o inferior a su POD × 1 en 1D100 (puede hacer un intento por asalto). Además, cuando se recupera, sigue atormentada por horribles pesadillas que le suponen la pérdida de 1 punto de Cordura cada noche. La víctima

debe ingeniárselas para librarse de algún modo de los efectos del hechizo, pero matar al realizador podría resultar nefasto y, quizá, ineficaz.

Maldición de los seres rata

Se trata de un hechizo particularmente horrible que, una vez realizado sobre un cadáver de no más de 24 horas, instala la esencia espiritual de la víctima en el cuerpo de un ser rata que se crea durante el proceso. Cuesta 20 puntos de magia, 1D10 puntos de Cordura y 1 punto de POD, y el mero hecho de realizarlo es algo horrible y atroz (no es algo que se le haga a un amigo).

El cadáver de la víctima forma la sustancia del ser rata a medida que va desintegrándose, y la cara de la criatura es una especie de versión malévola de la del muerto. A elección del guardián, renacer en la forma de un ser rata puede suponer la pérdida de toda la Cordura del personaje, así como el ingreso con pleno derecho en la sociedad de estas criaturas malvadas.

Maldición de la oscuridad

Este hechizo, que cuesta 1D6 puntos de Cordura y una cantidad variable de POD, sirve para obligar a un ser de otro plano o dimensión a regresar al lugar del que ha venido. Tanto el realizador como un grupo de personas que lo rodea deben conocer el hechizo y cantarlo durante 2 o 3 minutos. Además, cada uno de los participantes debe sacrificar 1 punto de POD, a excepción del realizador, que puede escoger contribuir con todos los que desee (o incluso con ninguno). Las probabilidades de éxito aumentan en 10 percentiles por cada punto de POD sacrificado y la entidad no puede resistir o evitar el hechizo una vez que da comienzo. Sin embargo, para que surta efecto hay que conocer su nombre o debe haberla visto al menos uno de los participantes; además, debe encontrarse relativamente cerca del lugar donde se realiza el hechizo (a unos cuantos kilómetros será suficiente).

Manos de colubra

Este hechizo solo puede afectar al propio realizador y convierte sus manos en la parte delantera de serpientes venenosas. El coste es de 12 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura para el realizador y 0/1D6 puntos de Cordura para los demás presentes. Además, se tarda un asalto en completarlo y sus efectos duran 1D3 + 3 asaltos. Las cabezas de serpiente pueden morder a cualquier oponente hasta una distancia máxima de 2,5 m y las probabilidades de éxito al atacar con cada una de ellas equivalen a la DES × 5 del hechicero. Su mordedura causa 1D3 puntos de daño e inyecta un veneno de POT igual a los puntos de magia que le quedan al realizador. La POT del veneno se enfrenta a la CON de la víctima en la "Tabla de resistencia" y, si vence el veneno, esta pierde 1D10 puntos de vida por asalto hasta un máximo igual a la POT del veneno. Al alcanzar ese punto, este queda neutralizado y no causa más daño, pero un nuevo ataque inicia un nuevo envenenamiento.

Manto de fuego

A cambio de experimentar un gran dolor, este hechizo permite al realizador moverse a mayor velocidad, a la vez que aumenta su capacidad defensiva en combate. Se tarda 1 asalto en realizarlo, cuesta 12 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura, y solo el realizador puede beneficiarse de sus efectos, que duran 4D4 asaltos. Además, los testigos del Manto de fuego pierden 1/1D3 puntos de Cordura.

El hechizo envuelve al realizador en una especie de tejido de luces brillantes que, cuando se mueve, lanzan destellos al rojo blanco y chispas que dejan estelas luminosas. Una vez encerrado en el interior del Manto, el realizador se eleva varios centímetros por encima del suelo de manera que sus pies no pueden tocarlo pero, a pesar de ello, sus movimientos corporales siguen siendo precisos. Soportar el nimbo del Manto resulta angustioso, y supone la pérdida de 1D6 puntos de Cordura la primera vez que se realiza. Sin embargo, no se pierde ningún punto de vida a causa del dolor y, si el realizador no toca a nadie, el sufrimiento cesa al terminar el hechizo.

Mientras está en funcionamiento, el hechizo duplica el Movimiento y la DES del realizador, reduce en 20 percentiles las probabilidades de los ataques dirigidos contra él y hace que todas las armas le causen el mínimo daño posible. Además, todo el que ataca al realizador con un Puñetazo, Patada, etc., sufre en sus propias carnes el mismo daño que le causa al hechicero (también, el mínimo posible).

Si el realizador toca a alguien, se trata el ataque como un Puñetazo capaz de causar 1D8 puntos de daño aunque, cada vez que eso sucede, el propio hechicero sufre la mitad del daño que causa a su oponente (redondeando las fracciones hacia abajo), ya que su piel también choca contra la superficie mágica del Manto. Es perfectamente posible que este hechizo reduzca a 0 los puntos de vida del realizador y le cause la muerte, aunque sea por accidente.

Mirar al futuro

Sirve para enviar a un voluntario varios años hacia el futuro. Tras una hora de cánticos realizados por un grupo, cada uno de los participantes pierde 1 punto de POD, a excepción del realizador del hechizo, que en lugar de eso pierde 2D6 puntos de Cordura.

Cuando se completa el cántico, el voluntario (que no tiene por qué haber participado en el ritual) es enviado físicamente hacia el futuro 1 año por cada punto de POD invertido en la ceremonia. Sin embargo, el hechizo es bastante impreciso y hay que restar 1D10 años de la fecha de llegada escogida. Si, como consecuencia de esa tirada, el viaje resulta ser hacia el pasado, el voluntario deja de existir, así que conviene que haya siempre un mínimo de once personas que contribuyan con su POD. Cuando ha transcurrido un número de horas igual al POD del voluntario, este vuelve instantáneamente al presente, y a los testigos de la ceremonia les da la sensación de que solo ha desaparecido durante uno o dos asaltos.

Dependiendo de lo que se consiga por medio de este viaje, el hechizo puede provocar una importante paradoja histórica que, como es tradicional en los Mitos de Cthulhu, debería conducir rápida, sombría e inmediatamente a la locura y la muerte de quienes la han provocado. Este poderoso hechizo lo conoce el propio Nyarlathotep, que puede decidir enseñárselo a uno de sus seguidores.

Mitigar la luz

Sirve para crear una zona de oscuridad mediante el uso de una flauta que debe encantarse previamente. El hechicero debe ser capaz de tocar la flauta (mediante el Arte correspondiente) para hacer sonar una melodía y, además, sacrificar uno o más puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura. Cada punto de magia que se emplea en el hechizo incrementa en 1 m el radio de la zona de oscuridad, que está centrada en el músico y se mueve con él. La música debe sonar continuamente mientras dura el hechizo, y el efecto tiene lugar 3 asaltos después de comenzar a tocar. Toda la luz que hay en torno al realizador desaparece, lo que ciega tanto a los que se encuentran cerca de él como al propio hechicero.

Molestar a las crías

Aprender este hechizo, que sirve para invocar a las crías de Eihort que hay en el interior de la víctima, requiere una tirada de INT × 2 en 1D100, y (15 – INT) días de estudio. Entonarlo por completo requiere 3 asaltos y le cuesta 1D3 puntos de Cordura a cada participante. Tanto el realizador como el resto de los que conocen el hechizo pueden gastar tantos puntos de magia como quieran, y aquellos que no lo conocen, pueden contribuir con 1 punto de magia si tocan al realizador, pero pierden igualmente 1D3 puntos de Cordura.

En la "Tabla de resistencia", hay que enfrentar el total de puntos de magia gastados en el hechizo contra el número de días transcurridos desde que las crías le fueron inoculadas a la víctima. Si vence el hechizo, las crías que la infestan empiezan a salir rápidamente a través de todos sus orificios, lo que le causa 1D3 puntos de Cordura por el dolor y el desconcierto.

Además, la víctima pierde 1 punto de vida por cada día que haya durado la infestación y, dado que las crías estaban ocultas en su cuerpo, es posible que estas le hayan causado un daño interno tremendo sin que se dé cuenta. De hecho, extraerlas por medio de este hechizo puede acabar con su vida (que, en ese caso, ya estaba condenada de antemano).

Por último, las probabilidades de que Eihort decida aparecer aumentan en 10 percentiles cada vez que se entona el hechizo, y el primero al que ataca el primigenio es siempre el realizador.

Mortificación

Este hechizo, que tarda 1 asalto en realizarse y cuesta 1D6 + 1 puntos de Cordura, fuerza la aparición del fantasma de alguien a quien el hechicero haya matado personalmente. El espíritu repite los movimientos que estaba haciendo justo antes de su muerte pero, al aparecer en estado inmaterial, los objetos pasan a través de él y no puede hacer daño a nadie, aunque su visión puede suponer una pérdida de Cordura.

Nieblas de R'lyeh

Consultar "Crear niebla de Releh".

Nublar la memoria

Este hechizo, que cuesta 1D6 puntos de magia y 1D2 puntos de Cordura, impide que la víctima sea capaz de recordar conscientemente un acontecimiento determinado, y causa efecto de manera inmediata. El realizador debe poder ver a la víctima, y esta debe ser capaz de recibir sus instrucciones. Si los puntos de magia del realizador superan a los de la víctima en la "Tabla de resistencia", la mente de esta queda bloqueada psicológicamente con respecto a un incidente específico aunque, si se trata de algo especialmente terrorífico, puede sufrir pesadillas vagamente relacionadas con él. Si el hechizo fracasa, los acontecimientos se vuelven más vívidos en la mente de la víctima.

El realizador debe conocer el acontecimiento específico para poder bloquearlo, y no basta con que diga "olvida todo lo que hiciste ayer". En lugar de eso, debe citar algún suceso concreto como "olvida que te violó un monstruo". Este hechizo no sirve para hacer olvidar ningún conocimiento de los Mitos de Cthulhu o de sus hechizos (a no ser que sea algo fuertemente relacionado con un acontecimiento concreto), ni tampoco para deshacer una pérdida de Cordura o para curar la locura.

Obligar a la carne

La víctima se convierte en un zombi en vida, capaz únicamente de seguir instrucciones sencillas, comprensibles y que se le den directamente. Cuesta 3 puntos de Cordura y 5 de magia, y cada punto de magia adicional que se gasta incrementa la duración en 10 asaltos.

Antes de nada, es necesario atar el alma de la víctima (consultar anteriormente el hechizo "Atar un alma") y, después, el hechicero puede obligar a su cuerpo a realizar acciones determinadas, que este sigue hasta que las lleva a cabo, hasta que muere o hasta que termina el hechizo.

Ojo de luz y de oscuridad

Este poderoso hechizo, que sirve para debilitar a muchos de los agentes y servidores de los dioses de los Mitos, requiere el sacrificio de grandes cantidades de POD, que varían cada vez que se realiza.

Un gran símbolo que representa al ojo debe grabarse en una superficie natural dura y resistente, como el granito, y, a continuación, colocarse en un lugar elevado en el área que se va a proteger. El ojo debe crearse en la tarde anterior a una noche de luna llena y, cuando la luna hace su aparición, la sangre de un inocente (en decir, alguien sin ninguna puntuación en Mitos de Cthulhu) debe utilizarse para rellenar la pupila una vez por hora hasta que la luna desaparece del firmamento (lo que significa que solo hacen falta unos centilitros de sangre).

Varios participantes deben cantar juntos desde que se vierte la primera sangre, repitiendo en voz alta y continuamente las palabras *sa-ma*, *sa-ma*, *te-yo*, *sa-ma*, hasta que la luna desaparece. La siguiente vez que la luna se alza en los cielos, la pupila del ojo se activa y empieza a brillar. Cuando eso sucede, el símbolo desaparece en el interior de la sustancia en la que se ha grabado, y no puede borrarse por medio de ningún hechizo o agente mágico corriente de carácter físico. Cuando alguno de sus creadores se encuentra cerca (y solo ellos) puede ver el débil nimbo que emana de él.

La protección requiere el sacrificio de 100 puntos de POD por parte de aquellos que cantan durante el ritual (que no tienen por qué estar al tanto de esto último). Cada hora que dura el ritual, el ojo absorbe 1D4 puntos de POD de cada uno de los que están cantando hasta alcanzar exactamente la cifra de 100 puntos (o algunos más si esta no se alcanza exactamente), y aquellos que pierden todo su POD en el proceso mueren en el acto. Si antes de que la luna desaparezca del cielo no se ha conseguido alcanzar los 100 puntos de POD necesarios, el hechizo fracasa, todos los puntos de POD sacrificados se pierden igualmente y hay que empezar el ritual desde el principio, si se quiere intentar de nuevo.

Un Ojo de luz y de oscuridad es muy poderoso, y puede debilitar a los agentes, monstruos y sirvientes de los dioses exteriores y de los primigenios que entran en el área protegida, ya que les hacen perder 1 punto de magia por cada hora que permanecen en ella. De hecho, si algún sirviente permanece dentro del área de efecto hasta perder todos sus puntos de magia, se desintegra. Además, en la zona protegida tampoco pueden realizarse hechizos de Contacto, Llamada o Convocación/Atadura.

El efecto del hechizo se extiende por un área de unos 15 km de radio a partir del ojo, pero no puede penetrar a través de más de 6 m de piedra o metal. Es decir, si se coloca en la ladera de una montaña, la protección llega hasta 15 km a la redonda, pero solo a partir de ese lado de la montaña.

Destruir un Ojo de luz y de oscuridad requiere un hechizo único y específico para ese ojo, cuyas características podría tardarse años en deducir.

Ojos del zombi

Permite al realizador tomar control de un zombi especialmente preparado y, después, percibir lo que sucede desde su punto de vista hasta que el efecto expira. El hechizo tiene una duración efectiva de 1D3 meses y, cada vez que se realiza, el hechicero pierde 3 puntos de magia y 15 puntos de Cordura.

Hay que arrancar los ojos del zombi y sumergirlos en un compuesto químico especial y, además, extirpar los ojos del realizador de manera similar y guardarlos en algún lugar seguro como parte del ritual. El hechicero debe introducir los ojos del zombi en sus cuencas a la vez que murmura unas palabras mágicas y, a partir de ese momento, puede moverse, percibir las cosas y reaccionar como si estuviera en el interior del cuerpo del zombi.

Para devolver los ojos del hechicero a su sitio, hay que realizar primero un ritual similar.

Ola de olvido

Cuesta 30 puntos de magia y 1D8 puntos de Cordura, y sirve para crear una poderosa ola que avanza y choca en la dirección que desea el hechicero. Para poder crearla, debe haber presente una cantidad suficiente de agua salada y el realizador debe ser capaz de ver el lugar al que va a ir a parar. El volumen de una ola normal es de 85 m^3, suficiente como para hacer zozobrar una pequeña corbeta pero, si varios de estos hechizos se realizan a la vez, la ola creada puede llegar a hundir un barco de dimensiones considerables. Sobra decir que las personas tragadas por semejantes olas desaparecen para siempre bajo las aguas.

Existe otra versión en la que el realizador debe conocer el hechizo y gastar todos sus puntos de magia menos 1, y otros pueden ayudar con sus puntos de magia para crear olas capaces de hundir transatlánticos, acorazados o, incluso, la isla de Manhattan. Al usar esa versión, aquellos que conocen el hechizo pueden contribuir con todos los puntos de magia que quieran (y pierden 1D8 puntos de Cordura), pero los que no lo conocen solo pueden aportar 1 punto de magia al total. Esta variante requiere un mínimo de 30 puntos de magia y crea una ola de 3 m de ancho, por 3 de largo, por 9 de alto, aunque cada punto de magia adicional incrementa su longitud y su anchura en 30 cm.

Palabras de Sekhmenkenhep

El realizador crea un fuerte vínculo en un gran grupo de oyentes gracias a este hechizo, que cuesta 3 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura y, además, requiere el sacrificio de 3 puntos de magia adicionales cada 10 minutos de tiempo de juego que se prolongue. Para mantener la atención de la audiencia, el hechicero debe hablar de forma improvisada y dar la impresión de que lo hace de todo corazón. Además, cada 10 minutos que habla, debe tener éxito en una tirada de la habilidad de Comunicación que el guardián considere apropiada (Charlatanería, Crédito, Persuasión o Regatear), o su discurso acaba de forma poco con-

vincente y confusa. Pero si, al terminar, el realizador ha tenido éxito en todas las tiradas necesarias, la audiencia creerá todo lo que ha escuchado durante 1D3 días.

Pegar carne

Hermanos de la Piel. Permite al hechicero pegar a su cuerpo un pedazo de carne encantada, de modo que tanto esta como la protección que le concede duren para siempre. El hechizo cuesta 10 puntos de magia y 2D6 puntos de Cordura, y el largo ritual necesario implica tener que cantar y rezar durante horas a Nyarlathotep (o a cualquier otro dios importante de los Mitos). Antes de poder injertar la carne encantada, el realizador debe retirar el área correspondiente de su propia carne, lo que le causa la pérdida de 1D4 puntos de vida y 2D6 puntos de Cordura. Tras completarse el hechizo, las propiedades de la piel encantada están a plena disposición del hechicero (consultar también el hechizo "Encantar carne").

Percibir vida

Cuesta 1 punto de magia y 1 punto de Cordura, y permite al realizador percibir la naturaleza general de la vida en un área determinada. El objetivo es un área equivalente a una casa de tamaño medio que el realizador debe ser capaz de ver, y el hechizo le permite distinguir las especies (como un perro o un ser humano), pero no le sirve para reconocer a cada uno de los individuos de las especies presentes.

Perfección

Con este hechizo y el permiso de algún dios, el realizador puede transformar puntos de POD en puntos de alguna otra característica. Es posible aplicar el efecto sobre el hechicero o sobre otra persona (aunque no se pueden transferir puntos de una persona a otra), y el dios decide cuál es el precio que implica tal cambio que, normalmente, es 1 punto de POD por cada punto de la otra característica. Realizar el hechizo no supone ninguna pérdida de Cordura, pero es necesario contactar con un dios exterior o un primigenio para que funcione, lo que implica una pérdida sustancial.

Perspicacia de las almas gemelas

Este hechizo sirve para aumentar la claridad mental, la concentración y la capacidad de retención durante 1D4 + 4 horas, hasta el nivel que al guardián le parezca apropiado. Para llevarlo a cabo son necesarios dos realizadores que deben ser parientes de sangre y que han de gastar cada uno 4 puntos de magia y 0/1 puntos de Cordura. Cuando el hechizo acaba, sus realizadores recuerdan todo lo que han comprendido o percibido durante el tiempo que ha estado activo, aunque las deducciones debidas a tales conocimientos pueden seguir siendo un misterio.

Se tarda una hora en realizar el hechizo, que pertenece al Tantrismo y no tiene nada que ver con los Mitos de Cthulhu, y este puede repetirse nada más terminar la anterior realización. Los dos realizadores deben practicar un complicado rito de naturaleza necesariamente incestuosa, aunque solo uno de los dos recibe temporalmente la mejora intelectual, que equivale a 6 puntos de INT.

Pesadilla

Mediante este hechizo, que tiene un alcance ilimitado, la víctima sufre una horrible pesadilla, se despierta gritando y pierde 1D3 puntos de Cordura. El realizador pierde 8 puntos de magia y 1 punto de Cordura, y solo puede afectar a una víctima, cuyo nombre debe conocer. La víctima se despierta cubierta de sudor frío, pero no puede recordar el contenido del sueño si alguien no tiene éxito al someterla a Psicoanálisis. Este contenido, que debe estar estrechamente relacionado con la vida y los hábitos del hechicero, debe escogerlo el guardián, no el propio realizador del hechizo.

Piel del Sedefkar

Hermanos de la Piel. Este hechizo, que sirve para defender mágicamente al realizador, cuesta 10 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura y se tarda, aproximadamente, una hora ininterrumpida en realizarlo. Durante 24 horas, el hechicero está protegido por 10 puntos de armadura invisible contra todos los ataques basados en la energía cinética. Sin embargo, cada ataque recibido reduce en 1 punto la capacidad de absorción de la protección mágica (es decir, después de dos disparos, el hechizo solo otorga una protección de 8 puntos contra un tercero, de 7 contra un cuarto, etc.).

Poder de Nyambe

Concede al hechicero algunos puntos de magia adicionales, que pueden ser de utilidad en caso de urgencia. El realizador debe practicar un ritual que requiere muchos componentes de magia tribal africana y, además, sacrificar 1 punto de POD (pero ninguno de Cordura), a cambio de lo cual, recibe 2D6 puntos de magia que puede usar para cualquier propósito. Estos puntos de magia no se regeneran cuando se utilizan, y el POD sacrificado en el hechizo tampoco se recupera.

Polvo dañino de Hermes Trimegisto

El hechizo de creación cuesta 4 puntos de magia y ninguno de Cordura, y cualquiera puede usar el polvo de color dorado que se obtiene, parecido al Polvo de Suleimán, pero que solo afecta a criaturas de origen extraterrestre (lo que deja fuera a humanos, profundos, sirvientes de Glaaki, habitantes de la arena, hombres serpiente y chthonians, pero no a pólipos volantes, antiguos, shoggoths y semillas estelares). Solo las criaturas más terribles continúan luchando cuando sufren este ataque.

Para poder alcanzarla con él, la criatura extraterrestre debe encontrarse a una distancia razonable y, si se tiene éxito en la habilidad Lanzar, el polvo la quema y le causa 2D6 puntos de daño contra los que ninguna armadura le sirve de protección. Cada nuevo éxito en Lanzar causa ese mismo daño y, aunque se falle la tirada, la nube de polvo hace que la criatura pierda igualmente 1 punto de vida. La única forma de que esta no sufra daño es que el lanzador obtenga una pifia como resultado.

Los efectos de la nube de polvo son terribles, y suponen la pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura a cualquier observador sensible. La criatura se encoge y debate en medio del dolor, e incluso puede llegar a gritar mientras su cuerpo se quema y empieza a echar humo, como si un potente ácido lo estuviera corroyendo.

La fórmula para crear el polvo incluye elementos químicos comunes y otros ingredientes por un peso total de 900 gr, aproximadamente. Unos 55 gr de este compuesto son suficientes para una dosis y, cada vez que la fórmula se reproduce, se obtienen 16 dosis del compuesto, aunque hay que tener éxito en una tirada de Química o de Farmacología (sin embargo, debe realizarla el guardián, ya que el personaje no tiene manera de saber si el compuesto es o no efectivo hasta que lo usa).

Polvo de Ibn-Ghazi

"Aquellos que no tenían el telescopio solamente pudieron ver el fugaz destello de una nube grisácea, una nube del tamaño de un edificio bastante alto, en la cima de la montaña. Curtis, que era el que tenía el instrumento, lo dejó caer sobre el barro de la carretera, que les llegaba hasta los tobillos, al tiempo que emitía un penetrante chillido. Este se tambaleó, y hubiera caído al suelo de no ser porque otros dos o tres compañeros lo sujetaron y mantuvieron en pie. Lo único que pudo hacer fue gemir de manera apenas audible."

—*"El horror de Dunwich"*, por **H. P. Lovecraft**.

Este hechizo sirve para hacer visible lo invisible al soplar el compuesto mágico sobre lo que se desea ver. El polvo debe elaborarse cuidadosamente siguiendo unas precisas instrucciones que requieren mezclar tres ingredientes especiales, a determinar por el guardián, y el sacrificio de 1 punto de magia por cada dosis creada (cada dosis es de un solo uso). El polvo puede soplarse a través de un tubo, o bien lanzarse directamente sobre el objetivo, que se vuelve visible por un tiempo no superior a 10 latidos de corazón.

Las cosas que pueden hacerse visibles gracias a este polvo incluyen las líneas mágicas que se extienden desde lugares encantados para Llamar a un dios de los Mitos, el aura que rodea un portal y las criaturas que normalmente son invisibles, como los vampiros estelares. Usar este compuesto no supone pérdida alguna de Cordura, pero aquello que se revela sí puede hacerlo.

Polvo nocivo de Hermes Trismegisto

Consultar
"Polvo dañino de Hermes Trimegisto".

Polvo de Suleimán

Este polvo de color gris verdoso tiene la capacidad de causar daño a los seres antinaturales de otras dimensiones. Su creación requiere el polvo de una momia egipcia de al menos 2.000 años (cada momia sirve para crear 3 dosis) y, además, azufre y salitre, así como un incienso especial. Cuando se usa, hay que recitar un ensalmo, pero ni su creación ni su uso suponen ninguna pérdida de Cordura.

Si se alcanza con él a alguna criatura de otro plano, esta pierde 1D20 puntos de vida por dosis (cada dosis tarda un asalto completo en aplicarse). El polvo funciona únicamente contra las criaturas que responden a los hechizos de Convocación/Atadura y Llamada incluidos en este grimorio. Es decir, una dosis causaría daño a un ángel descarnado de la noche, a un byakhee o al propio Azathoth, pero no sería de ninguna utilidad contra un shoggoth, un habitante de la arena o el Gran Cthulhu.

Preparar droga onírica

Este hechizo, que tarda unas 5 horas en completarse y cuesta 4 puntos de magia y 2 puntos de Cordura, sirve para crear una droga que facilita la entrada de un grupo en las Tierras del Sueño (el Mundo Onírico de "La llamada de Cthulhu"). Una dosis equivale a un trago y cada una que se fabrica a la vez, a partir de la segunda, cuesta 1 punto de magia adicional (por ejemplo, fabricar cinco dosis costaría un total de 8 puntos de magia y 2 puntos de Cordura).

Todo el que bebe una dosis de la droga se duerme rápidamente, y permanece en ese estado durante unas 4 horas, aunque el sueño puede parecerle corto o largo de manera subjetiva, y los recuerdos del mismo pueden ser borrosos. Todos los que beben de la misma droga (es decir, dosis fabricadas a la vez) están juntos en el mismo sueño extraño y, según el origen y la proporción de los ingredientes (y el criterio del guardián), el realizador puede hacer que entren a las Tierras del Sueño por un lugar correlativo al Mundo Real (como, por ejemplo, una ciudad específica) o bien que lleguen a un lugar especial o una dimensión diferente.

La fabricación de la droga requiere el uso de gran cantidad de hierbas, algunas de ellas comunes, pero otras de carácter místico o difíciles de encontrar. El resultado es un líquido de color marrón bastante aguado, cuyo ligero efecto narcótico relaja a quienes lo beben y los hace más propensos a soñar.

Prolongar la vida

Este hechizo, que otorga la inmortalidad al realizador, cuesta 3 puntos de POD, 3D6 puntos de Cordura y 100 puntos de magia. El hechicero debe encender un gran fuego e invocar a un antiguo ser sin nombre (cuya visión le cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura), en un ritual que sirve para crear un pacto entre ambos por el que la criatura envejece en su lugar. No obstante, si el realizador muere de algún modo, la criatura lo reemplaza en la Tierra, y el cadáver del hechicero es enviado mágicamente a la dimensión de procedencia del ser.

Promesa inefable

Consultar "Promesa innombrable".

Promesa innombrable

Se trata de un juramento vinculante que se hace a "aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado", y que cuesta 2D8 puntos de Cordura. A cambio, Hastur concede al realizador una recompensa apropiada, como un importante libro antiguo (por ejemplo, *El texto de R'lyeh*) o la concesión anual de 3

puntos de POD durante el resto de su vida. Sin embargo, cada año existe una probabilidad no acumulativa del 2% de que el hechicero se transforme en una horrible criatura humanoide totalmente controlada por Hastur. El guardián puede inventar un monstruo adecuado o utilizar el posesor innombrable, un ser humano poseído por Hastur y cuya forma es una especie de parodia del primigenio. [19]

Protección

Sirve para preparar una protección, que cuesta 1 punto de magia por cada piedra utilizada en el proceso, pero ninguno de Cordura. Para realizarlo hace falta disponer de algunas piedras normales de color blanco, que se colocan en el suelo como quiere el realizador, con la única condición de que ninguna debe distar más de 1 m de todas las demás. Se tarda 15 segundos en realizar el hechizo y, mientras dura, el realizador sabe al instante si se ha movido alguna de las piedras, aunque estuviera dormido hasta ese momento. El hechizo se rompe en cuanto alguien mueve una de las piedras.

Protección contra el mal de ojo

Este hechizo, que cuesta 2 puntos de magia y ninguno de Cordura, protege completamente contra el Mal de ojo y exige la realización de varios gestos complicados, ya sea antes o al mismo tiempo que se está lanzando dicho maleficio. La protección expira a medianoche.

Protección corporal

Este hechizo concede protección contra los ataques de naturaleza física. Cuesta 1D4 puntos de Cordura y una cantidad variable de puntos de magia, cada uno de los cuales otorga al realizador (o a la persona sobre la que se realiza el hechizo) 1D6 puntos de armadura contra ataques no basados en la magia. Sin embargo, la protección se va gastando a medida que bloquea el daño así que, si un personaje tiene 12 puntos de protección corporal y recibe daño por valor de 8, se queda con 4 de protección, aunque a cambio no sufre daño alguno. El hechizo tarda 5 asaltos en realizarse y dura 24 horas o hasta que se gasta la protección. Después de realizarlo, la protección no puede reforzarse mediante nuevos puntos de magia, ni repetirse el hechizo hasta que se gasta la ya disponible.

Provocar/Curar la ceguera

Este hechizo puede provocar una ceguera total y permanente (exactamente igual que a consecuencia de un derrame cerebral), aunque también puede curarla, siempre y cuando los ojos y los nervios ópticos estén intactos. Cualquiera de las dos versiones cuesta 8 puntos de magia y exige un día entero de rituales para tener efecto, aunque la de Provocar la ceguera requiere, además, la pérdida de 2D6 puntos de Cordura y un enfrentamiento de POD contra POD en la "Tabla de resistencia".

Provocar la enfermedad

Mediante este hechizo, la víctima sufre una enfermedad febril parecida al cólera, la malaria, la neumonía u otra similar. Se tarda 5 asaltos en realizarlo y el hechicero puede invertir en él tantos puntos de magia como sea capaz, que deben enfrentarse contra el POD de la víctima en la "Tabla de resistencia".

El hechizo no surte efecto si la víctima vence en el enfrentamiento pero, si vence el realizador, la víctima empieza a sentir los síntomas, que son fiebre alta, náusea, vómitos, deshidratación y falta de concentración, además de la pérdida de 2D6 puntos de FUE, CON y DES (una tirada diferente para cada característica) al ritmo de 1 punto diario en cada una. La víctima recupera los puntos perdidos si logra sobrevivir, pero muere si cualquiera de esas características alcanza un valor de 0.

Para que el hechizo funcione, el realizador debe conseguir algún objeto personal de la víctima, a ser posible, algo que esta se haya llevado a la boca. A continuación, debe depositarlo en un agujero profundo junto a una pizca de alguna planta venenosa o de bambú y, finalmente, tapar el agujero y colocar sobre él una piedra especialmente esculpida. Una vez hecho esto, el hechizo finaliza con un breve cántico.

Al parecer, el reposo en cama es el único tratamiento capaz de hacer que la víctima mantenga la mente despejada, pero solo la magia curativa sirve de verdad contra esta enfermedad. El hechizo se rompe si se desentierra el objeto pero, de lo contrario, sigue su curso normal.

Puño de Yog-Sothoth

Cuesta una cantidad variable de puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, y sirve para golpear a la víctima con un puño invisible, cuya potencia también varía. El efecto es instantáneo y solo puede afectarse a una víctima, a la que el hechicero debe poder ver.

Cada punto de magia invertido en la realización del hechizo añade 1D6 a la FUE del golpe pero, por cada 10 m de distancia entre el hechicero y la víctima, la FUE se reduce en 1D6.

Al golpear en el blanco, hay que enfrentar la FUE del hechizo contra la CON + FUE de la víctima en la "Tabla de resistencia" y, si vence la potencia del golpe, la víctima cae inconsciente. Sin embargo, suceda o no esto último, la víctima es empujada hacia atrás tantos metros como el resultado de dividir entre 3 la diferencia entre la FUE del golpe y el TAM de la víctima.

El hechizo puede realizarse sin problema contra la FUE de objetos inanimados, como puertas o paredes. El resultado es evidente pero, a veces, el guardián debe determinar cuál ha sido exactamente basándose en el número obtenido en la tirada de la "Tabla de resistencia".

Resurrección

"Alzó la vista de las inscripciones hacia la habitación y todo su extraño contenido, y pudo ver cómo del kílix, en cuyo interior había yacido el ominoso polvo eflorescente, surgía una nube de espeso vapor negro verdoso, de un sorprendente volumen y opacidad."

—**El caso de Charles Dexter Ward**, por *H. P. Lovecraft.*

Este hechizo, cuyo nombre puede inducir a error, sirve para reducir un cadáver a sus compuestos y sales esenciales, que tienen

forma de polvo gris-azulado, o bien para invertir el proceso y recomponer la forma y el alma del muerto aunque, para que esto funcione, hay que recuperar el cadáver completo. Ambas versiones de este raro e impío hechizo le cuestan 3 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura al hechicero, y 1D20 puntos de Cordura a la víctima resucitada.

Si solo se dispone de parte de las sales necesarias para el hechizo, el realizador obtiene "solo un horror apenas vivo" de lo que se hace carne a partir de ellas. Sin embargo, no es necesario recuperar al resucitado de una pieza, y el hechizo tiene éxito si el ataúd está intacto y se toman las precauciones necesarias para raspar y reunir todos los fragmentos de polvo en su interior.

Al recitar el hechizo al revés, lo que requiere 2 asaltos de combate, se invierte el proceso y, si el hechicero vence a la víctima en un enfrentamiento de puntos de magia en la "Tabla de resistencia", la criatura resucitada vuelve al polvo y este puede conservarse o desperdigarse a los cuatro vientos. Por el contrario, si es la víctima quien vence, puede intentar evitar que el hechicero recite de nuevo la fórmula. En el relato "El caso de Charles Dexter Ward", muchos de esos resucitados eran sometidos a torturas e interrogatorios para que revelasen secretos del pasado.

Rueda de niebla de Eibon

Sirve para invocar un cilindro giratorio en cuyo interior una o más personas pueden ocultarse de algunas criaturas de los Mitos. Realizar el hechizo cuesta 1 punto de Cordura, y hay que gastar 1 punto de magia por cada 30 cm de altura del cilindro.

Se necesita un pequeño disco de bronce en el que se haya grabado al aguafuerte una cruz gamada de tres radios (parecida a una esvástica). El realizador debe colocar el disco en el suelo, ponerse sobre él, entonar las palabras del hechizo y gastar los puntos de magia y de Cordura necesarios. Gracias a este proceso, aparece una rueda de niebla azul de 1,5 m de diámetro que gira con el realizador en su centro y que oculta por completo cualquier cosa situada en el interior del cilindro. La rueda tarda 1D3 minutos en formarse totalmente, y dura 1D20 + 10 minutos, tras los cuales se disuelve.

La niebla sirve para esconderse de las criaturas convocadas por Nyarlathotep o en su nombre, que actúan como si la niebla y aquellos ocultos por ella no estuviesen presentes. Estas criaturas no pasan sobre la posición de la rueda ni siquiera por accidente y, si el cilindro de niebla bloquea un camino, se detienen frente a él sin saber por qué. Sin embargo, la rueda solo afecta a los sirvientes del dios a los que se haya convocado, nunca al propio Nyarlathotep.

Todos los que quepan en el cilindro pueden ocultarse tras la niebla pero, si el pie o la cabeza de alguien sobresale de la rueda, la ilusión cesa por completo. Para ocultar a un grupo de investigadores de altura media hay que gastar 7 puntos de magia, salvo si los jugadores especifican que sus personajes se agachan para no tener que elevar demasiado la rueda.

Sin embargo, las criaturas que ya estuviesen presentes antes de realizar el hechizo, o las invocadas por un poder distinto del de Nyarlathotep, pueden ver perfectamente lo que oculta la rueda o pasar a través de ella. Además, cuando se llama la atención de una criatura y esta se da cuenta de la posible existencia de la ilusión, la protección de la rueda también deja de ser efectiva.

Se puede salir del cilindro, pero eso inutiliza la rueda si alguien se da cuenta, al igual que si se hace pasar algo a través de la niebla, como una bala o una espada. Por último, la ilusión acaba de inmediato si alguna cosa accede al interior de la niebla.

Sello de Isis

Este hechizo sirve para proteger contra ataques mágicos los objetos inanimados que se guardan en el interior de un espacio cúbico de 15 m de lado. Se tarda 1 hora en realizarlo y su coste es de 1 punto de Cordura y tantos puntos de magia como el hechicero crea conveniente. Para poder afectar a un objeto protegido por el Sello de Isis, cualquier hechizo ofensivo debe enfrentar en la "Tabla de resistencia" su coste en puntos de magia o POD contra los puntos de magia que se sacrificaron al crear la protección. Sin embargo, esta magia protectora no defiende en absoluto contra las personas y no supone ninguna barrera física contra los intrusos.

Signo de conjuración [20]

"Los del exterior serán de ayuda, pero no pueden tomar forma corpórea si no disponen de sangre humana. Parece que lo de allá arriba tendrá el aspecto correcto. Puedo verlo momentáneamente cuando hago el signo de conjuración."
—*"El horror de Dunwich"*, por **H. P. Lovecraft**.

Estos pases mágicos y gestos manuales, que cuestan 1 punto de magia y 1 punto de Cordura, solo tardan unos segundos en completarse y son de ayuda al realizar magia de los Mitos. Este signo, que jamás se ha descrito en los relatos que conforman el canon de los Mitos de Cthulhu, incrementa en 5 percentiles las probabilidades de éxito de otro hechizo de los Mitos aunque, en algunos casos, también sirve para hacer visible lo invisible.

Signo rojo de Shudde M'ell

Este hechizo, que sirve para causar una muerte horrible a una o varias personas, tarda 1 asalto en realizarse y cuesta 3 puntos de magia y 1D8 puntos de Cordura. Si se hace correctamente, en el aire empieza a formarse un símbolo rojo que brilla en un tono apagado a medida que el dedo del hechicero lo va describiendo, aunque sus efectos perjudiciales se manifiestan a partir del asalto siguiente al de su creación (es decir, el signo se crea en el primer asalto y el efecto comienza en el segundo). Una vez formado, el signo debe mantenerse por medio de la concentración y el gasto de 3 puntos de magia por asalto, a partir del siguiente al de su creación.

Todos los que se encuentran dentro del alcance del hechizo sufren temblores y espasmos, mientras sus órganos y vasos sanguíneos se convulsionan, y pierden 1D3 puntos de vida por asalto (si están a 10 m como máximo del hechicero) o solo 1 punto de vida por asalto (si están a más de 10 m y a un máximo de 30 m). Sin embargo, quizá sea posible escapar a los efectos del hechizo arrastrándose detrás de un muro o algún otro tipo de barrera opaca. El hechicero debe permanecer al lado del signo y mantener la concentración, aunque la proximidad con este le hace perder 1 punto de vida por asalto.

Símbolo arcano

"Su decoración [...]era aproximada a la forma de una estrella, en cuyo centro parecía haber una caricatura de un solo ojo gigante; pero no era un ojo, sino más bien algo con forma de rombo partido con varias líneas a imitación de llamas, o quizá un solo pilar de fuego."
—"El que acecha en el umbral", por **H. P. Lovecraft y August Derleth**.

Este hechizo sirve para activar un Símbolo arcano que se haya dibujado previamente, y requiere el sacrificio de 2 puntos de POD, pero no cuesta ningún punto de Cordura. El símbolo puede crearse en un sello de plomo, en piedra esculpida, en acero forjado, etc., pero, sin el hechizo de activación, no significa nada y no causa efecto alguno. Cuando uno de ellos se activa junto a la abertura de un portal, este deja de ser accesible para los servidores de los primigenios y los dioses exteriores, así como para sus propios amos.

Dejando a un lado lo que algunos han escrito al respecto, el Símbolo arcano es inútil como defensa personal si el monstruo o el servidor puede eludirlo (si, por ejemplo, alguien se lo cuelga al cuello, solo protege algunos centímetros de su piel, pero el resto del cuerpo del portador sigue siendo completamente vulnerable).

Sugestión mental

Mediante este hechizo, que cuesta 8 puntos de magia, 1D8 puntos de Cordura y tarda 3 asaltos en completarse, el realizador controla a la víctima durante 1 asalto y la obliga a hacer exactamente lo que le ordena. Solo puede realizarse sobre una víctima visible con el ojo humano sin necesidad de ayuda artificial, y el hechicero debe superarla al enfrentar sus puntos de magia en la "Tabla de resistencia". Si vence el hechicero, obtiene un control total sobre la víctima y puede, incluso, ordenarle que se suicide o que ataque a un amigo. Además, si falla, tiene la opción de repetir el hechizo, siempre que sea capaz.

Traer el Haboob (Tormenta de arena)

El hechizo, que tarda 1 hora en realizarse, y cuesta 20 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura, logra concentrar fuertes vientos que producen una tormenta de arena si se realiza en mitad del desierto o de dunas costeras.

El hechizo genera, aproximadamente, una tormenta de unos 30 km de ancho, con vientos que alcanzan una media de 45 km/h e incluso el doble de esas cifras en los puntos de mayor intensidad. Consultar el hechizo "Alteración meteorológica" si lo que se quiere es un hechizo más sistemático y capaz de alcanzar extremos mayores.

Traer la peste

Tierras del Sueño. Este hechizo, que cuesta 10 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura, sirve para contagiar terribles enfermedades a sus víctimas. Para poder realizarlo, hace falta usar un trozo de carne humana podrida como componente y, además, el hechicero debe tocar a la víctima, que puede resistirse a los efectos si vence en un enfrentamiento de POD contra POD en la "Tabla de resistencia".

Los primeros síntomas de la enfermedad salen a relucir en 1D10 asaltos y, aunque estos varían enormemente, a efectos de juego se reflejan siempre como una pérdida diaria de 1D3 puntos de CON hasta que la víctima se cura o muere, además de una penalización diaria y acumulativa de 5 percentiles en todas las habilidades. Se puede curar al enfermo si se tiene éxito en una tirada de Medicina y, si se trata de un soñador, este recupera todos los puntos de CON perdidos en 2D6 horas. [21]

Aparte, si el soñador infectado consigue despertar antes de morir, también queda a salvo de la enfermedad, de la que no quedará ni rastro en su siguiente visita a las Tierras del Sueño. *Este hechizo solo puede realizarse en las Tierras del Sueño.*

Transferencia de mente

Permite al hechicero intercambiar para siempre su mente con la de la víctima, quizá para vivir más tiempo a su costa. El realizador debe gastar 10 puntos de magia y enfrentar sus puntos de magia contra los de la víctima en la "Tabla de resistencia". Si vence, el hechicero pierde 1D10 puntos de Cordura y la víctima, 1D20 puntos de Cordura.

Si la transferencia fracasa en el primer intento, el hechicero debe realizar inmediatamente una nueva tirada (y gastar 10 puntos de magia adicionales) o su alma se disipa en la eternidad, cosa que también sucede si se queda sin puntos de magia. Una vez iniciada la transferencia, es imposible detenerla.

Transferir órgano

Hermanos de la Piel. Reemplaza un órgano interno de un ser humano por otro igual procedente de otra persona, aunque no sirve para mover o intercambiar el corazón. El hechizo le cuesta 63 puntos de magia y 1 de POD al realizador (que puede ser uno de los participantes), y tanto el donante como el receptor pierden 1D8 puntos de Cordura.

El donante debe estar con vida, aunque no se necesita su conformidad para que el hechizo surta efecto.

Hay que hacer una pasta con sangre de los dos participantes, mezclada con saliva de camaleón, y el donante, el receptor del órgano y el hechicero deben estar rodea-

dos por un grupo de personas que recitan un antiguo poema con las manos unidas. Los 63 puntos de magia necesarios para el hechizo se absorben a partes iguales de los miembros del grupo, y es este gasto lo que mantiene con vida a ambos participantes mientras dura la transferencia.

Mediante la pasta, el realizador del hechizo dibuja un símbolo que representa el órgano que se va a transferir sobre la parte correspondiente del cuerpo de ambos participantes. Después de una hora de meditación y de visualización, el hechicero debe introducir las manos en el cuerpo del donante por el lugar donde se ha dibujado el símbolo y, tras arrancar las conexiones más importantes, extrae el órgano y lo deposita en una mesa redonda de piedra. Este proceso se repite con el receptor del hechizo y, a continuación, ambos órganos se colocan en sus nuevos cuerpos y se cosen en el lugar adecuado (este tipo de trasplante mágico no produce rechazo en ningún caso y, además, puede invertirse para devolverle a cada participante lo que es suyo).

Transferir parte corporal

Hermanos de la Piel. [22] Este hechizo, que permite llevar a cabo la sustitución intencionada de una mano, un brazo, etc., cuesta 1 punto de POD, 1D10 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura aunque, si el donante está muerto, el coste es de 2 puntos de POD en lugar de 1. Sin embargo, las transferencias más complicadas pueden tener un coste mayor, como 100 puntos de magia por "Transferir la cabeza", que es la versión que más cuesta.

La preparación del hechizo lleva, aproximadamente, una hora e incluye la creación de un hilo mágico que facilita la unión inicial del cuerpo con la parte donada, así como la propia transferencia, que tarda en realizarse tantos minutos de tiempo de juego como los puntos de magia que requiere. Dado que el procedimiento es bastante complicado, el hechicero suele transferir la parte corporal a otro miembro de la secta. Los Hermanos de la Piel suelen buscar partes corporales de "primera categoría" que poder transferir mediante este hechizo, como las piernas de un atleta, los puños de un boxeador o algo parecido. La devolución de una parte corporal robada de esta forma requiere el uso de un hechizo parecido llamado "Destransferencia" [23]

Transferir una parte del cuerpo

Consultar "Transferir parte corporal".

Transformación corporal de Gorgoroth

Permite cambiar de forma física al realizador, que debe invocar el nombre de Nyarlathotep y repetir las frases del hechizo durante 1D6 + 4 minutos. La realización cuesta 2D6 puntos de Cordura, 1 punto de POD, 6 puntos de magia y 1 punto de magia adicional por cada punto de TAM que haya que ganar o perder en la transformación. En cada uso solo es posible una transformación, y su efecto es permanente hasta que el hechizo se repite, si es que quiere recuperarse la forma original. Además, solo puede realizarse sobre el hechicero, jamás sobre otra criatura.

El hechicero conserva sus habilidades personales, pero es capaz de adoptar cualquier forma que, a pesar de ser de carne y hueso, puede tener el aspecto de una piedra, de un objeto de madera, de una alfombra, etc. Una vez se ha transformado, el realizador tiene la movilidad propia de la nueva forma y, aunque sus valores en FUE, CON, INT, POD y DES no cambian, si imita a otra persona, su APA pasa a ser la de esa persona. Por último, el hechicero solo puede adoptar la forma de aquellas cosas o personas a las que conoce.

Trapezoedro brillante

"[Era] un poliedro prácticamente negro, con estrías de color rojo y muchas caras planas e irregulares; bien un extraordinario cristal de algún tipo desconocido, o un objeto artificial de mineral tallado y bien pulido. No llegaba a tocar el fondo de la caja, sino que estaba suspendido por medio de un aro de metal, que lo rodeaba por el centro, dotado de siete soportes de extraño diseño que se extendían horizontalmente hacia los ángulos, cercanos a la abertura, de la pared interior de la caja [...] Una vez expuesto [Blake] no podía apartar sus ojos de él y, a medida que contemplaba sus resplandecientes caras, casi imaginó que era traslúcido, y que en su interior se formaban mundos prodigiosos."

—*"El morador de las tinieblas* o *El que acecha en la oscuridad"*, por **H. P. Lovecraft**.

Se trata de un objeto encantado del que no se conoce el hechizo de creación. En el relato, Robert Blake encuentra una peculiar caja de metal que contiene una piedra de unos 10 cm de grosor, que recompensa o maldice a los que miran en su interior con visiones de otros mundos y dimensiones (motivo por el que la piedra brilla con la luz interior de cosas que no pertenecen a nuestro mundo). Las notas de un investigador anterior a Blake se refieren a la piedra como el Trapezoedro brillante, que es la descripción más correcta de este cuerpo cristalino. El hecho de cerrar la caja provoca la venida de un horrible avatar de Nyarlathotep; uno que jamás entraría, o se atrevería a entrar, ni siquiera en las zonas de más pálida luz producidas por el alumbrado de las calles.

Sin embargo, la piedra ejerce un gran control sobre la psique humana, y deshacerse de ella resulta ser demasiado para el pobre Blake que, una noche, perece cuando el avatar emerge de las sombras, al sufrir Providence un apagón debido a una tormenta eléctrica.

Trapezoedro resplandeciente

Consultar "Trapezoedro brillante".

Vaciar luz

Mi-go. Este hechizo sirve para "doblar" sutilmente el espacio y crear una especie de sumidero del que no emergen los fotones. El mi-go debe gastar 1 punto de magia por cada m^3 de oscuridad que desea obtener, y ninguna luz puede escapar del área afectada, lo que resulta una protección visual muy útil para estas criaturas alienígenas, a veces tan

frágiles. Dependiendo del modo en que se prepara el hechizo, la oscuridad puede tener la forma de una lámina o bien la de una superficie esférica que oculta el volumen que encierra.

Valentía del corazón

Consultar "Ímpetu del corazón".

Ver portal

Al lanzar este hechizo sobre un supuesto portal, el realizador y sus compañeros pueden ver lo que hay al otro lado sin tener que cruzarlo (siempre y cuando haya algo que ver). Activar el hechizo cuesta siempre 1 punto de magia y 1 punto de Cordura, y ver a través del portal tiene un coste adicional variable de puntos de magia y de Cordura equivalente a la décima parte de lo que costaría cruzarlo (redondeando las fracciones hacia arriba). Por lo tanto, mirar por un portal cuya activación cuesta 7 puntos requiere el gasto de 2 puntos de magia y 2 puntos de Cordura. La visión que se obtiene dura 1D6 + 1 asaltos, y el realizador puede repetir el hechizo todas las veces que quiera, siempre que sus puntos de magia y de Cordura lo permitan, aunque cualquier observador se arriesga a sufrir nuevas pérdidas de Cordura si hay algo horroroso que ver a través del portal.

Por último, si es importante para la partida, los observadores pueden utilizar las habilidades apropiadas para averiguar qué es lo que están viendo, y en qué momento y lugar está sucediendo.

Viaje al otro lado

El hechicero entra en trance y envía su espíritu hacia otros planos, puede que hasta un lugar donde se encuentre un dios de los Mitos. El hechizo cuesta 15 puntos de magia, requiere un ritual que tarda todo un día en completarse y el trance dura 1D6 + 3 horas. Algunas de estas experiencias pueden ocasionar pérdidas de Cordura desconocidas aunque, posiblemente, elevadas.

Visión premonitoria

Mediante este hechizo, el realizador, o la persona escogida, experimenta un sueño que presagia algún acontecimiento futuro. Realizarlo cuesta 3 puntos de magia y, además, puede llegar a suponer una pérdida de Cordura, dependiendo del contenido del sueño.

Voz de Ra

Sirve para incrementar temporalmente la APA del hechicero, así como algunas habilidades relacionadas con ella. El hechizo requiere el gasto de 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura, y se tarda 2 horas en realizar el ritual necesario, en el que hay que quemar varios componentes herbáceos. Durante 24 horas, el realizador gana 1D10 puntos de APA y 20 percentiles en sus puntuaciones de Charlatanería, Crédito, Persuasión, Psicoanálisis y Regatear.

(1) N. del T.: especialmente, entre las distintas ediciones en castellano.

(2) N. del T.: la anterior edición en castellano.

(3) N. del T.: un tipo de licántropo descrito en la minicampaña "El corazón del horror".

(4) N. del T.: en la primera aparición de este hechizo, se hacía una tirada de Arte (cantar); que cada guardián decida.

(5) N. del T.: los loas son los dioses de la tradición vudú y, según el suplemento "Guía de Nueva Orleans", podrían ser una especie de avatares, no necesariamente maléficos, de ciertos primigenios o dioses exteriores. Su INT suele ir de 11 a 21, y su POD, de 12 a 40. A continuación, se facilita una lista de los más importantes:

Barón Samedi: Nyarlathotep

Damballah-wèdo: Yig

Ezili-Freda-Dahomey: Yibb-Tstll

Ogu: Hastur

Padre Legba: Yog-Sothoth

Papa Agwé: Cthulhu

Zaca: Shub-Niggurath

(6) N. del T.: sacerdotisa a la que también se llama "reina vudú"

(7) N. del T.: y también en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

(8) N. del T.: la "efigie del odio" es otra de las máscaras de Nyarlathotep, que se describe en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición. Esta monstruosidad alada, cuyo culto se centra en África y que se manifiesta a través de un tótem de la guerra, puede hacer que sus adoradores revivan alguna antigua batalla con el fin de cambiar el curso de su historia; un poder que, al final, demuestra no ser de ninguna ayuda.

(9) N. del T.: estas criaturas se describen en la campaña "El corazón del horror", y también en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

(10) N. del T.: ambos tipos de sirvientes de Chaugnar Faugn se describen en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

(11) N. del T.: en su primera aparición en castellano, solo llegó a conocerse la parte de Convocación, con el nombre "Llamar a un hijo de Atlach-Nacha.

(12) N. del T.: en su primera aparición en castellano, solo llegó a conocerse la parte de Atadura, con el nombre "Atar a una serpiente de Yig".

(13) N. del T.: a pesar de estar desarrollado a partir de la magia de esta hermandad, ninguno de sus integrantes sabe siquiera de su existencia.

(14) N. del T.: en la primera aparición del hechizo, se requerían 17 y 13, respectivamente.

(15) N. del T.: al hablar de "soñador" en este hechizo, no se hace referencia al "yo onírico" de una persona en las Tierras del Sueño, sino a alguien que, simplemente, duerme y tiene sueños normales en el Mundo Real. En la aventura donde se publicó originalmente este hechizo, se daba por sentado que el alma sale del cuerpo cuando la persona duerme o está en coma, y que los sueños son los recuerdos de las aventuras vividas por esta. Además, un hechicero lo bastante poderoso podría ver estas almas mientras vagan. Esto quiere decir que el hechizo solo afecta a las almas del Mundo Real, que no se encuentran en él cuando el "yo onírico" de la persona está viajando por las Tierras del Sueño, Alcheringa u otro Mundo Onírico similar.

(16) N. del T.: esta habilidad, que apareció por primera vez en el suplemento "Terror austral", sirve para lo mismo que la de Saber onírico incluida en el capítulo dedicado a las Tierras del Sueño de este manual, pero se centra en la versión australiana del mundo de los sueños, que se parece a la Tierra hace 40.000 años. Alcheringa también recibe el nombre de "Tiempo del Sueño"

(17) N. del T.: las descripciones de estas criaturas pueden encontrarse en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

(18)N. del T.: "Day of the Beast" es el título que Chaosium dio a la nueva edición, revisada y magníficamente ampliada, de la campaña que aquí conocimos como "Los hongos de Yuggoth"

(19) N. del T.: el posesor innombrable se describe en el volumen "*Malleus Monstrorum*", de próxima aparición.

(20) N. del T.: en inglés, este hechizo se llama Voorish Sign, que podría traducirse, por ejemplo, como Signo de Voorish y, en alguna ocasión, se ha traducido también como Signo de Voor. Voor era un reino situado cerca de Hiperbórea, y fue allí donde tuvo origen este hechizo, que se utilizaba para hacer visible lo invisible. Sin embargo, al adaptarlo al juego de rol se le dio una utilidad mucho más amplia y es posible que, por esa razón, se tradujese como "Signo de conjuración" en la primera edición en castellano.

(21) N. del T.: "soñador" es el término que se utiliza para hablar de un investigador cuyo "yo onírico" vive sus propias aventuras en las Tierras del Sueño mientras su cuerpo duerme en el Mundo Real.

(22) N. del T.: no confundir con "Transferir órgano"; al realizar este hechizo, se puede decidir si se transfieren o no los órganos o miembros presentes en la parte donada, como los ojos en el caso de transferir la cabeza.

(23) N. del T.: aunque la parte del cuerpo recuperada es totalmente inútil, este último hechizo puede tener unos efectos secundarios que merece la pena consultar.



III.
Aventuras



Las aventuras de "La llamada de Cthulhu"

Las aventuras que se presentan en esta sección están listas para poder jugarlas directamente, y casi todas pueden completarse en una sola tarde. Ninguna debería de durar más de dos sesiones de juego, a no ser que el guardián incorpore muchos detalles de cosecha propia. Después de jugarlas, los guardianes noveles pueden crear las suyas propias o bien utilizar las que hay publicadas.

Estudia detenidamente cualquier aventura antes de dirigirla, ya sea de creación propia o comprada. Trata de imaginar cómo reaccionarán los jugadores y piensa en las posibles soluciones a cualquier problema que, en tu opinión, pueda plantearse. Lo más importante es comprenderla lo bastante bien como para poder resumir la acción en unas cuantas frases y estar preparado para responder preguntas acerca de la trama.

Formato de las aventuras

Las aventuras (o escenarios) que se han publicado para "La llamada de Cthulhu" han ido evolucionando con el tiempo. En EE. UU., las aventuras de los suplementos más recientes aparecen ordenadas de una forma bastante similar a las de este manual, incluidas las habilidades y la terminología. Cualquiera que disponga de material antiguo notará las diferencias que, a veces, son considerables. El formato usado para las descripciones de los personajes se utiliza desde 1989.

Las descripciones de los individuos son diferentes de las de los grupos ya que, por definición, los integrantes de estos últimos suelen aparecer juntos y no tienen una función particular en la partida, ni hace falta desarrollarlos por completo. Si así lo prefiere, el guardián puede inventar los detalles que les faltan. Las descripciones de las criaturas de los Mitos pueden estar dispuestas de varias formas.

UBICACIÓN: en las aventuras publicadas que incluyen gran cantidad de personajes, o en aquellas más cortas en las que estos aparecen en lugares distintos, todas las descripciones suelen estar reunidas al final. La idea es tener toda la información en un mismo sitio, en lugar de repartida por todas partes (el mejor ejemplo es la aventura "El baile del muerto").

MATERIAL VISUAL: bastantes aventuras incluyen reproducciones de artículos de periódico, cartas o mapas con pistas para los jugadores. Estas pueden fotocopiarse y, de hecho, hay que hacerlo antes de empezar la partida. Llegado el momento adecuado, dáselas a los jugadores en lugar de leerlas en voz alta, para que puedan estudiarlas personalmente y sacar sus propias conclusiones.

REPETICIÓN DE HECHIZOS: en los suplementos de aventuras, algunos hechizos incluidos en el Grimorio, o en otros lugares, suelen reproducirse cerca de la descripción del personaje que los conoce, de modo que el guardián no tenga que revisar una pila de libros para interpretar a un solo hechicero. Para encontrar los hechizos incluidos en las aventuras de este manual, hay que consultar el capítulo "Grimorio de los Mitos".

BONIFICACIONES AL DAÑO: estas aparecen individualmente y se aplican, siempre que procede, a los daños de los ataques incluidos en la descripción. En las aventuras publicadas, las tiradas de daño de los ataques pueden incluir la indicación "+bd", que significa que, al daño del ataque, hay que sumarle la bonificación al daño indicada en otra línea.

ORDEN DE LAS DESCRIPCIONES: la información que hace referencia a los individuos suele tener siempre el mismo orden de presentación: nombre (y la edad, si se trata de un ser humano), características y puntos de vida, bonificación al daño, ataques, armadura (si la hay), hechizos (si los hay), habilidades y pérdida de Cordura (si la hay).

ORDEN DE LAS CARACTERÍSTICAS: este orden se debe, principalmente, a la costumbre, aunque hay otro motivo para que, en las características de los individuos, una de las líneas termine en POD y la otra lo haga en COR y puntos de vida, y es que, de ese modo, tienen cerca espacios en blanco en los que el guardián puede ir anotando los cambios.

ATAQUES: por orden, las descripciones de los ataques suelen resumirse por *tipo de ataque*, seguido de % *de habilidad* en él y, a continuación, el *daño* que causa el personaje al realizarlo. La palabra "daño" suele intercalarse para dejar claro que la tirada no representa los puntos de vida del arma usada en el ataque.

OPCIONES: en las aventuras, puede haber recuadros en los que aparecen opciones para el guardián, como sucede en "El loco de Jenning". Usar o no esas opciones no impide que la aventura pueda jugarse de forma satisfactoria, y una cosa no es mejor que la otra, así que haz lo que prefieras. Puede que, en varios libros, encuentres opiniones diferentes relacionadas con una misma cuestión, pero su finalidad no es ser coherentes entre sí, sino útiles para las aventuras en las que aparecen. Estas opciones suelen incluirse como un mecanismo para equilibrar la aventura (supón que, en "El loco de Jenning", los investigadores consiguen la ayuda de la policía estatal) o como una idea para añadir realismo o detalles interesantes. Sin embargo, también pueden frenar el ritmo de la partida y complicarla un poco, así que estúdialas detenidamente antes de usarlas.

UNA NOVELA LARGA COMPLETA

EL HECHIZO DE LA CASA CORBITT



COLECCIÓN CHAOSIUM



El hechizo de la casa Corbitt

Esta aventura la ha jugado más gente que cualquier otra, ya que bajo el título "La casa encantada" ha estado incluida en el juego desde el principio. Para muchos, fue su primera aventura de "La llamada de Cthulhu", y la mayoría de la gente familiarizada con el juego recuerda haberse quedado perpleja con ella. En esta ocasión, le hemos cambiado el título para evitar que se confunda con otra aventura incluida en uno de los suplementos, y para animar a los guardianes con años de experiencia a que le echen un nuevo vistazo.

"El hechizo de la casa Corbitt" está recomendada para investigadores principiantes. El guardián puede hacer que el tono de la aventura sea más oscuro si cambia los daños así como los motivos de Corbitt pero, de por sí, esta ofrece un auténtico desafío y uno o más investigadores podrían morir a manos del hechicero.

El *Liber Ivonis* no es esencial para la partida y puede eliminarse si el guardián no está preparado para incluir en ella los Mitos de Cthulhu o los libros que tratan sobre ellos.

Es el año 1920, aunque la aventura puede situarse en cualquier otra época, y estamos en Boston, Massachusetts, pero serviría igualmente cualquier otro sitio que prefiera el guardián.

Normalmente, los mapas de "La llamada de Cthulhu" son bocetos dibujados a mano, en lugar de estar hechos con una mayor precisión. Las proporciones que se muestran en ellos son importantes, pero las distancias y los ángulos exactos no lo son. En parte, esto se hace así porque se espera que el guardián, o alguno de los jugadores, dibuje sobre la marcha versiones ampliadas de estos y porque, en "La llamada de Cthulhu", las trampas que se describen son intelectuales o emocionales, no mecanismos ocultos a la espera de que un movimiento desafortunado los active.

Para alargar la partida, haz que dure más la primera parte y detalla al propietario, su negociación con los investigadores y el proceso de ir descubriendo las pistas. Pero, si lo que deseas es acortarla, haz que los investigadores empiecen directamente en la casa de Corbitt. Prácticamente, todas las aventuras de "La llamada de Cthulhu" comienzan con la búsqueda de pruebas, así que el guardián quizá quiera recomendar cautela a los investigadores novatos, si estos no intentan recopilar pistas o entrevistarse con gente. Lo más normal, es jugar esta aventura en una sola tarde.

Examina detenidamente los poderes de Corbitt, y utilízalos con entusiasmo. La mayor parte de la diversión del guardián en esta aventura proviene de los incomprensibles acontecimientos que tienen lugar en la habitación n.º 3 de la planta superior.

Información para el guardián

En el sótano de la casa está enterrado el cuerpo de Walter Corbitt, cuya mente continúa con vida, está al corriente de todo lo que sucede dentro del edificio y todavía puede ejercer su influencia sobre algunas partes del mismo. Corbitt conoce cierta magia de los Mitos que le permite preservar su identidad, así como animar su cuerpo después de la muerte. A veces, bebe la sangre de los residentes de la casa o les roba las fuerzas de alguna otra forma, y ahuyenta o mata a aquellos que descubren su secreto. Para poder resolver el misterio que se les plantea, los investigadores deben averiguar cosas acerca de Corbitt. Este, consciente de su presencia, intenta primero que lleguen a conclusiones erróneas acerca de la casa y, si fracasa, trata de matarlos a todos.

El problema

Un propietario en apuros pide a los investigadores que inspeccionen la vieja casa Corbitt que posee en la zona céntrica de Boston. Los anteriores inquilinos se vieron implicados en una tragedia y el propietario quiere comprender los misteriosos acontecimientos que tuvieron lugar allí y poder dejarlo todo en orden. Está dispuesto a pagarles por su tiempo y por la molestia.

El guardián y los jugadores pueden discutir acerca de cómo ha sabido de ellos el propietario, qué es lo que quiere que hagan y cuáles son los honorarios que debe pagarles.

A falta de ideas mejores, prueba con lo siguiente:

1. El primo del propietario era amigo de uno de los investigadores cuando este fue a la Universidad (cualquier investigador que tenga algún interés por lo misterioso o las ciencias ocultas). Fue el primo el que hizo la recomendación.

2. El propietario les ofrece 20 $ diarios (en total), más una bonificación de 100 $ cuando puedan certificar que su propiedad está libre de todo mal.

3. Quiere que le garanticen que podrá alquilar otra vez la casa sin que tenga lugar una nueva tragedia.

Tras ponerlos en antecedentes, el propietario les da las llaves, la dirección y un adelanto de 50 $. Lo demás está en sus manos.

Qué es lo que ha sucedido

La familia Macario se trasladó a la casa en 1918. Un año después de la mudanza, el padre sufrió un grave accidente y, al poco, enloqueció de forma violenta y fue ingresado en un manicomio. Hace aproximadamente un mes, la madre enloqueció también. Ambos balbuceaban acerca de una aparición que tenía los ojos rojos y contaban sucesos inexplicables que tenían lugar en la casa. Ninguno de los dos se atrevía a entrar en una habitación de la planta superior. El propietario ya había oído rumorear que la casa estaba embrujada antes de adquirirla, pero el precio de la propiedad era tan bueno que no pudo resistirse a comprar. Lo que quiere es que los investigadores demuestren que los rumores son infundados para poder quedarse tranquilo y, si no, que exorcicen a los fantasmas...

Información para los jugadores

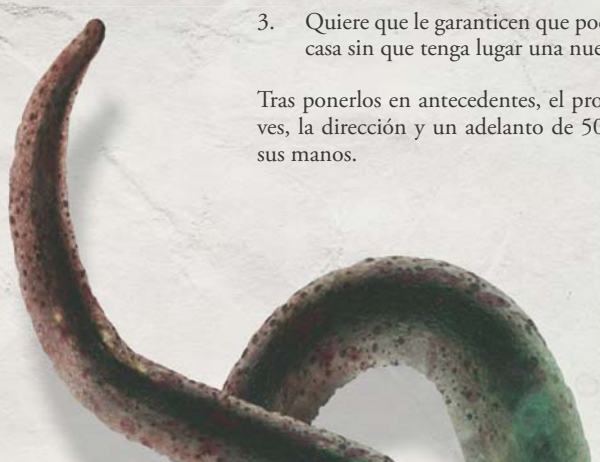
Los jugadores pueden hacer ahora lo que prefieran. Al interpretar al propietario, el guardián debe contestar a las suficientes preguntas como para que estos dispongan de líneas de investigación a seguir. Sin embargo, el propietario jamás ha visto ninguna aparición o presenciado sucesos extraños en la casa, y tampoco sabe qué es lo que vieron los Macario. Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre qué hacer, pueden realizar alguna tirada para decidirse. Las pistas que se presentan en el resto de esta sección siguen el orden más probable en el que los investigadores las irán encontrando.

Si los jugadores deciden enviar inmediatamente a sus personajes hacia la casa, recomiéndales prudencia, pero no impidas que lo hagan.

La familia macario

Tanto el marido como la mujer fueron ingresados en el Manicomio de Roxbury, que está a unos cuantos kilómetros de Boston. Vittorio continúa en un estado lamentable, no deja de murmurar entre dientes y pasa todo el tiempo encogido, así que una entrevista con él no revela nada en absoluto. Gabriela está consciente y es posible acercarse a ella, aunque el guardián debe hacer que la entrevista termine rápidamente, ya que las preguntas alteran profundamente su estado.

La señora Macario tiene poco que decir. En su casa vive una presencia maligna, en la que prefiere ni pensar, y algunas noches, al despertar, la encontraba inclinada sobre ella. Cuando se enfurecía, la criatura podía hacer que los platos u otros objetos volasen por la habitación. A quien más odiaba era a su marido, Vittorio, y solía concentrarse en él. El guardián puede contestar a más preguntas, pero Gabriela



es incapaz de dar información más concreta. Cuando los investigadores hayan visitado la casa, el guardián podrá hacer que la mujer se vuelva más precisa y comunicativa.

Los dos jóvenes hijos de los Macario se encuentran al cuidado de unos familiares en Baltimore. Los investigadores pueden visitarlos, pero lo único que saben es que echan de menos a sus padres y que en su vieja casa, a veces, soñaban con un extraño hombre de ojos ardientes.

Información en los periódicos

Gracias a una tirada de Idea, uno de los investigadores puede sugerir que vayan a consultar los archivos de recortes del *Boston Globe*, un diario de buena reputación. Si van todos juntos, los investigadores necesitan una tirada de Charlatanería o de Persuasión para poder entrar, o bien una carta de recomendación del alcalde o una llamada del editor del periódico.

Los recortes correspondientes se encuentran ordenados por direcciones. Los relatos acerca de los Macario son breves y aportan poco, ya que la información del *Globe* sobre los hechos es la misma que ya conocen los investigadores.

También pueden encontrar un artículo de 1918, que jamás llegó a publicarse, en el que se habla de una familia de inmigrantes franceses que se trasladó a la casa en 1880, pero el edificio volvió a quedar vacío tras una serie de violentos accidentes que provocaron la muerte de los padres y dejaron lisiados a los tres hijos. Después de aquello, la casa estuvo desocupada durante largo tiempo.

En algunas aventuras, se incluyen facsímiles de los artículos de periódico para que el guardián pueda dárselos a los jugadores.

En 1909, otra familia se trasladó a la casa, y sus miembros no tardaron en caer víctimas de la enfermedad. En 1914, el hermano mayor enloqueció y se mató con un cuchillo de cocina, tras lo cual, la angustiada familia se mudó de la casa. En 1917, una tercera familia alquiló el lugar, pero se marchó casi de inmediato cuando todos sus miembros enfermaron a la vez.

Si alguno de los investigadores consigue flirtear con la encargada del archivo (mediante una tirada de APA × 3 o de Crédito), esta le comenta por casualidad que los archivos más antiguos que se conservan del *Globe* son de 1878, año en que tuvo lugar un incendio. Sin embargo, es posible que la casa Corbitt se mencionara en los archivos que se quemaron.

La biblioteca pública

Esta respetable institución dispone de varios artículos interesantes en su hemeroteca (incluidos los anteriores al incendio del Globe). Todos ellos se publicaron en periódicos diferentes y, para encontrar cada uno, hacen falta cuatro horas de búsqueda, además de tener éxito en una tirada de Buscar libros:

- En 1835, un próspero comerciante construyó la casa, pero cayó enfermo inmediatamente y vendió la propiedad al señor Walter Corbitt.
- En 1852, los vecinos de Walter Corbitt se querellaron contra él y exigieron que se marchara obligatoriamente del lugar "*debido a sus repugnantes hábitos e impropio comportamiento*".
- Evidentemente, Corbitt ganó el pleito, ya que su esquela, fechada en 1866, constata que ese año aún vivía en el mismo lugar. Este artículo también refleja que se inició una segunda querella para impedir que Corbitt fuera enterrado en el sótano de su casa, tal y como este pidió en su testamento.
- No queda constancia del resultado de la segunda querella.

El registro civil

Una tirada con éxito de Buscar libros en los archivos del Registro Civil (realizada por el funcionario, al tratarse de información pública), muestra que el albacea testamentario de Walter Corbitt fue el reverendo Michael Thomas, pastor de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos. El registro eclesial (también disponible en el Registro Civil) señala que el cierre de la Capilla de la Contemplación tuvo lugar en 1912.

Si los investigadores piensan en buscar datos acerca de la Capilla de la Contemplación en los registros penales, encuentran referencias a ciertas acciones que se tomaron en 1912, pero los expedientes al respecto no están presentes. Si son corteses con el funcionario, este les comenta que los crímenes graves, ajenos al derecho civil, están al cargo de los tribunales del condado, los del estado o los federales, cosa que también pueden averiguar con una tirada de Derecho. La relación de los agentes de policía que participaron en las detenciones o incautaciones se encuentra archivada en la Comisaría Central de Policía.





Tribunales, comisaría central de policía

Para acceder a los archivos, hace falta tener éxito en una tirada de Derecho, Crédito o Charlatanería. Estos hacen referencia a una redada secreta que se llevó a cabo, a partir de ciertas declaraciones juradas, contra la Capilla de la Contemplación. Según estas declaraciones, los miembros de la iglesia eran responsables de las desapariciones de niños del barrio. Durante la redada, tres policías y diecisiete sectarios murieron a causa de los disparos y el fuego. Los informes de las autopsias son singularmente sucintos y aportan poca información, como si el juez de instrucción y el forense no hubieran realizado el examen debido.

Aunque se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la secta, todos excepto ocho fueron puestos en libertad. En los archivos se insinúa que importantes funcionarios locales cometieron irregularidades en el proceso judicial, lo que explicaría por qué los artículos que hacen referencia a la redada (la mayor actuación contra el crimen en la historia de la ciudad) jamás llegaron a imprenta.

El pastor Michael fue detenido y, posteriormente, condenado a 40 años de cárcel por cinco cargos de asesinato en segundo grado, aunque en 1917 escapó de la prisión en la que cumplía condena y huyó del estado.

El vecindario

La mayoría de la gente que vivía en el barrio antes de la Gran Guerra se ha mudado o ha fallecido. Nuevos edificios de oficinas y comercios han reemplazado las mansiones decimonónicas, y la casa Corbitt, con su patio frontal cubierto de malas hierbas, es ahora la única residencia privada de toda la manzana. Los investigadores pueden encontrar al señor Dooley, un vendedor callejero de puros y periódicos, que recuerda vagamente cómo era el barrio y es capaz de señalar el lugar donde estaba la Capilla de la Contemplación, a unas manzanas de distancia.

La capilla de la contemplación

Lo que queda en pie se encuentra al final de una tortuosa y sucia calle. Las ruinas han sufrido tanto desgaste por culpa de los elementos y están tan cubiertas de vegetación, que los grises escombros se parecen más a la piedra natural que a muros y cimientos. Al pasar, los investigadores ven un muro inclinado que muestra símbolos hechos con pintura blanca reciente. Se trata de tres letras "Y" dispuestas formando un triángulo, de manera que la parte superior de cada una de ellas toca a las otras dos "Y" y, juntas, rodean un ojo que mira fijamente. Cuando los investigadores se acercan a los símbolos, empiezan a sentir un fastidioso hormigueo en la

frente, como un dolor de cabeza pero no exactamente igual. Mientras permanecen en la capilla, continúan sintiendo lo mismo y, llegado cierto punto, les entran ganas de abandonar el lugar. El picor cesa en cuanto lo hacen.

Echa un vistazo a una ayuda cercana en la que se muestra el símbolo y enséñasela a los jugadores.

Al merodear por el interior de la capilla, lo que encuentran principalmente son bloques de granito, vigas de madera podrida y medio quemada y antiguos desperdicios. En algún momento de su registro, los investigadores pueden darse cuenta de que la tierra bajo sus pies cubre unos tablones reblandecidos: pide que todos hagan una tirada de 1D100, cuyo resultado debe ser igual o inferior a la DES × 4 de cada uno. Los que fallan, no logran agarrarse a nada cuando advierten que el suelo se rompe bajo sus pies, y sufren una caída de tres metros hasta el suelo del sótano (1D6 puntos de daño cada uno).

Esta parte del sótano se aisló intencionadamente del resto, y se accedía a ella por medio de unas escaleras distintas, ahora enterradas bajo toneladas de escombros. En su interior, hay dos esqueletos vestidos con fragmentos raídos de túnicas de seda; al parecer, sectarios que se escondieron y perecieron sepultados por culpa del incendio de la parte superior.

En la habitación también hay varios armarios que contienen los documentos de la secta. Uno de ellos es una especie de diario de sus actividades (hace falta tener éxito en una tirada de Buscar libros para encontrarlo) en el que se afirma que Walter Corbitt fue enterrado en el sótano de su casa "*de acuerdo a sus deseos y a los de aquel que espera en la oscuridad*".

Encadenado a un podrido escritorio, hay un enorme volumen encuadernado en piel humana (aunque, para averiguar este último dato, hace falta tener éxito en una tirada de Medicina o de EDU × 3). Se trata de un ejemplar manuscrito en latín del *Liber Ivonis*, pero tan podrido y comido por los gusanos que hay secciones enteras que resultan ilegibles. Sus características modificadas son: pérdida de Cordura 1D2/1D4, +5 a Mitos de Cthulhu y ningún hechizo completo.

Ayuda para los jugadores: el símbolo en la capilla



La vieja casa Corbitt

LA CASA Y EL JARDÍN: la casa de ladrillo, que queda ensombrecida por los nuevos y más altos edificios de oficinas que tiene a ambos lados, da directamente a la calle, y la parte de atrás está cubierta de malas hierbas y una verja medio caída. A ambos lados de la residencia, hay entradas que dan a la parte de atrás.

Al examinarla, el observador queda impresionado por la manera en que parece esconderse tras las sombras que proyectan los edificios que la flanquean, y las cortinas de las ventanas impiden toda posibilidad de ver lo que hay dentro. Aquellos investigadores que hayan experimentado otros acontecimientos misteriosos, o relacionados con el ocultismo, sienten algo amenazador en el interior, pero no saben qué es lo que produce tal sensación.

La puerta principal está asegurada por una sola cerradura, pero por dentro está atrancada por otros cuatro cerrojos, que parecen haberse añadido en los últimos dos años. Si los investigadores deciden probar suerte con las ventanas de la planta baja, ven que todas están claveteadas, también desde dentro.

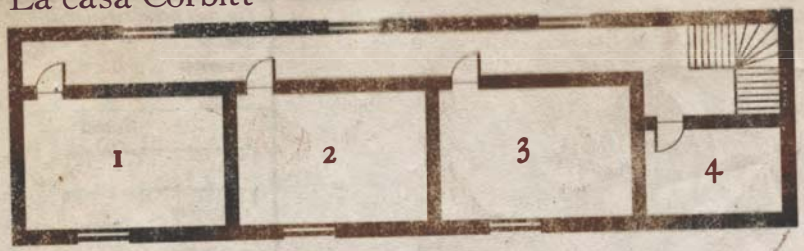
—— Interior de la planta baja ——

Examina el mapa que aparece en las cercanías de este texto.

HABITACIÓN 1: es un trastero y está lleno de cajas y trastos, como un depósito de agua oxidado y una vieja bicicleta. En la parte derecha de la habitación, hay un armario con la puerta tapiada con unos tablones. Si los investigadores los arrancan, pueden encontrar en su interior tres libros encuadernados, que no son sino los diarios de un tal W. Corbitt (un antiguo habitante de la casa), tal y como se indica en la guarda del primer volumen.

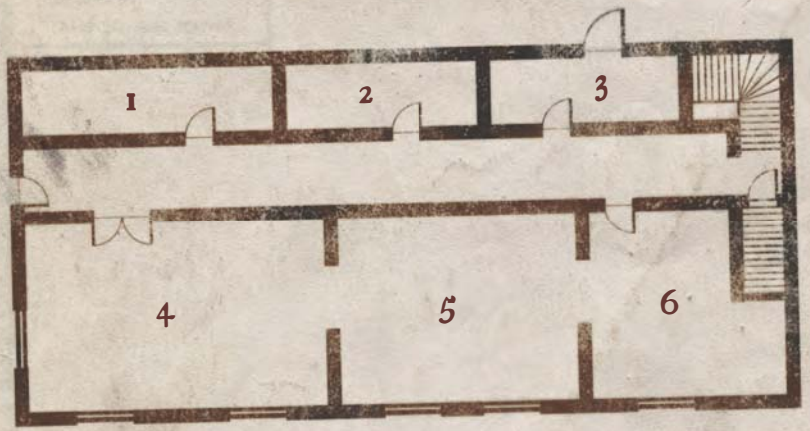
Los diarios de Corbitt están escritos en un inglés sencillo, aunque algo extraño a veces. Se tarda dos días en leer los tres volúmenes, que añaden +4 a Mitos de Cthulhu y cuestan 1D4 puntos de Cordura. En ellos, se describen varios experimentos ocultistas realizados por Corbitt, incluyendo una invocación y magia de otro tipo, así como una clara descripción de la técnica para Convocar/Atar a un vagabundo dimensional (*consultar este hechizo en el Grimorio de los Mitos*). En los diarios no hay ningún otro hechizo y, después de leerlos, se tarda 2D6 semanas en aprender este; demasiado para que pueda resultar de utilidad en la aventura.

La casa Corbitt



Planta superior

1 Dormitorio
2 Dormitorio
3 Dormitorio
4 Baño



Planta baja

1 Trastero
2 Trastero
3 Vestíbulo
4 Salón
5 Comedor
6 Cocina



Sótano

1 Trastero
2 Carbonera
3 Espacio entre los muros
4 Escondrijo de Corbitt

Escala: 1 cm equivale a 1,5 m

HABITACIÓN 2: un segundo trastero pero, en esta ocasión, dedicado a almacenar muebles viejos y otros objetos, que pueden romperse para usarlos de combustible en una estufa de madera.

HABITACIÓN 3: un vestíbulo en el que hay abrigos colgados, chanclos, sombreros y paraguas. También hay presentes varios sacos de carbón para la estufa independiente del salón. Una tirada de Idea permite darse cuenta de que la puerta lateral está asegurada por tres candados y dos cerraduras.

HABITACIÓN 4: el salón, que incluye todo tipo de muebles y objetos corrientes, como una radio, un sofá, sillas anticuadas y estanterías llenas de baratijas. Una tirada de Idea sirve para notar la inusual cantidad de cruces, vírgenes y demás parafernalia católica que hay presente en la habitación.

HABITACIÓN 5: el comedor, con todo lo necesario y, además, una larga mesa de caoba, un aparador empotrado y siete sillas. En la mesa hay colocados tres cubiertos que no llegaron a utilizarse, y en una sopera se pudre una sopa de arroz.

HABITACIÓN 6: una cocina normal y corriente, con una nevera, una estufa de madera con horno y una despensa poco surtida. Algunos de los alimentos son todavía comestibles (hay sopa y carne enlatadas, arroz, algo de pasta y unas cuantas botellas de vino casero). Los productos que no se echaron a perder, fueron devorados por las ratas, a juzgar por el rastro que han dejado.

—— Planta superior ——

HABITACIÓN 1: un dormitorio normal, con una cama de matrimonio, una estantería para libros y una ventana grande. Al parecer, es el de Vittorio y Gabriela. En él hay más cruces, y sobre una de las mesillas de noche descansan un rosario y un breviario.

HABITACIÓN 2: este es el dormitorio de los niños, como demuestran las dos camas pequeñas, los juguetes, las cómodas y las fotos de aviones y vaqueros.

HABITACIÓN 3: contiene el armazón de una cama, con los muelles al descubierto, y una cómoda vacía. Aunque se encuentra en desuso, se parece a los otros dos dormitorios. Hace mucho, fue el del propio Corbitt, y este pasó tanto tiempo en él que su influencia psíquica persiste y puede hacer que pasen ciertas cosas en la habitación. Cada vez que sucede alguna de estas cosas, el dormitorio se ve invadido por un terrible olor (una señal típica de los Mitos de Cthulhu). Corbitt puede:

- Hacer que de esta habitación surjan unos fuertes ruidos como de golpes, que se oyen desde cualquier lugar de la casa.
- Usar la sangre de las ratas que mata para crear un charco en el suelo o hacer que esta gotee del techo o las paredes.
- Hacer que, de la puerta o el cristal de la ventana surja un sonido de golpes o arañazos.
- Impulsar la cama a velocidad suficiente como para dar un golpe fuerte a cualquier cosa que haya en la habitación.

Aunque Corbitt no se manifiesta al principio, si los investigadores parecen decididos a desentrañar los secretos de la casa, intenta convencerlos de que esta habitación es el centro de la actividad psíquica. Para conseguirlo, hace uso de los charcos de sangre y de los ruidos de golpes fuertes.

Si alguno de los investigadores no parece convencido, Corbitt intenta atraerlo a este dormitorio para matarlo. Primero, hace que oiga rasguños procedentes de la ventana y, cuando se acerca a ella, mueve la cama a gran velocidad para golpearlo y que salga despedido por la ventana. Los cristales rotos y la caída le causan la pérdida de 2D6 puntos de vida.

HABITACIÓN 4: un lavabo, una bañera y un inodoro con cisterna elevada. Aquí todavía quedan toallas y otro tipo de posesiones típicas de una familia de cuatro personas (aunque una tirada de Idea sirve para darse cuenta de que las que corresponden al padre están en desuso). En la bañera, se ha acumulado un charco de agua salobre que gotea de un grifo que no se cierra por completo.

—— El sótano ——

HABITACIÓN 1: la puerta que conduce al sótano tiene una cerradura y tres candados que solo pueden abrirse desde la planta baja. Tras bajar unas escaleras, se llega a la parte principal, que es un trastero. Las escaleras están en mal estado y Corbitt ha cortado la corriente del sótano en la caja de fusibles que hay arriba en la cocina. Cada uno de los investigadores debe tener éxito en una tirada de DES × 7 para no perder 1D6 puntos de vida al caerse por las desvencijadas escaleras.

Hay muchas cosas repartidas por la pequeña habitación, como herramientas, cañerías, trastos viejos, cubos de basura, clavos, tornillos, etc. Los muros son de ladrillo, pero el de la izquierda (el n.º 3) es de madera, al igual que las paredes del cuarto que hay frente a las escaleras (n.º 2).

EL CUCHILLO VOLADOR: si alguno de los investigadores se dedica a registrar la habitación n.º 1 del sótano y tiene éxito en una tirada de Descubrir, encuentra un viejo cuchillo con la empuñadura muy adornada y la hoja cubierta de un óxido extrañamente grueso. Se trata de la daga mágica de Corbitt y, en realidad, el óxido es sangre seca de

sus víctimas. Corbitt puede hacer que este cuchillo flote en el aire e intente apuñalar a alguien. Cada uno de estos ataques le cuesta 1 punto de magia, y puede realizar uno por asalto de combate con unas probabilidades de éxito iguales a los puntos de magia que le queden, multiplicados por 5, en 1D100. Dado que el cuchillo se mueve mágicamente, y no lo impulsa la FUE de Corbitt, no hay que añadir su bonificación al daño a estos ataques.

El investigador atacado puede intentar parar el cuchillo con la tapa de uno de los cubos de basura (con unas probabilidades básicas del 30%), ya que estos son los únicos objetos presentes en el sótano que pueden servir para eso. Ver cómo el cuchillo ataca de esta forma le cuesta a cada investigador 1/1D4 puntos de Cordura.

El investigador también puede intentar agarrar el cuchillo en el aire (para lo que necesita tener éxito en una tirada de DES × 1 en 1D100). Si lo consigue, a continuación debe enfrentar su FUE a los puntos de magia que le queden a Corbitt pero, si vence este último, el cuchillo se libera y el investigador pierde 1 punto de vida debido a un corte en la mano. Cada intento de liberar el cuchillo a tirones le cuesta a Corbitt otro punto de magia.

HABITACIÓN 2: un depósito vacío que estuvo destinado a almacenar el carbón. La trampilla por la que el tubo de bajada del carbón llegaba al exterior se ha cerrado firmemente con clavos.

HABITACIÓN 3: el muro que está a la izquierda de la escalera está formado por tablones perfectamente ajustados. Si se rompen o retiran, queda al descubierto un espacio vacío tras el cual hay otro muro de madera, y del hueco emana un asqueroso olor debido a las ratas que anidan en él. Si los investigadores no dejan suficiente espacio para que escapen, estas atacan a cualquiera que intente explorar el hueco. En total, hay seis grupos de ratas y el guardián debe consultar el capítulo "Animales y monstruos" de este manual para ver cuáles son sus características y su comportamiento.

En el muro interior, está grabada la frase "Capilla de la Contemplación", pero hay que tener éxito en una tirada de Descubrir para darse cuenta, ya que las letras están talladas de forma irregular y no destacan demasiado. Si los investigadores rompen este nuevo muro, llegan hasta la habitación n.º 4.

HABITACIÓN 4: este es el escondrijo de Corbitt (consultar su propio apartado más adelante), que yace inmóvil, y aparentemente muerto, sobre una plataforma en el centro de la habitación. El suelo es de tierra y, en el rincón del suroeste, hay una mesa con varios papeles enrollados, que se desmenuzan y quedan reducidos a polvo si alguien los toca. Lo que los investigadores pueden ver en ellos parece ser un horóscopo y, si son capaces de recuperar ese material, o bien de fotografiarlo, el guardián debe revelar su verdadera naturaleza en una próxima aventura.

Corbitt necesita 2 puntos de magia para mover su cuerpo durante 5 asaltos de combate, así que solo se levanta si se ve amenazado. Si esto sucede, se alza desde su plataforma y ataca, lo que cuesta a los observadores 1/1D8 puntos de Cordura.

Por otro lado, también puede optar por realizar hechizos mientras aún está tumbado sobre la plataforma, si es que no lo ha hecho ya.

Conclusión

Si los investigadores resuelven el misterio y derrotan a Corbitt, el propietario les paga rápida y felizmente lo acordado. Si le cuentan que no había nada raro, este pasa una noche en la casa para asegurarse y la daga mágica de Corbitt lo apuñala hasta la muerte. En tal caso, los investigadores deben demostrar que la casa está encantada si quieren librarse de las acusaciones de asesinato por parte de la policía.

Recompensas

Si los investigadores vencen y destruyen a Corbitt, cada uno de los que hayan participado en la hazaña gana 1D6 puntos de Cordura.

Alrededor del cuello de Corbitt hay una joya negra sujeta a una cadena. Si un investigador la recupera de entre sus cenizas, esta se disuelve en su mano y le otorga 1 punto de POD. Esta piedra mágica servía para alimentar el poder que permitía a Corbitt vivir después de la muerte.

Los investigadores pueden quedarse también con el destrozado ejemplar del *Liber Ivonis* que había en la capilla (sus características aparecen en el apartado que describe ese lugar).

Finalmente, el propietario les paga con mucho gusto sus honorarios y la bonificación prometida.

Ampliar la aventura

El guardián recordará la existencia de los símbolos pintados recientemente en el muro de la capilla, así como las pruebas del encubrimiento que tuvo lugar tras la redada de 1912. Estas conexiones con lo que podría ser una gran conspiración quedan a su entera disposición para que vuelva a utilizarlas en el futuro.

El señor Corbitt

Es una criatura flaca y desnuda, de figura descolorida, inexpresiva y arrugada, que mide más o menos 1,80 m, y tiene una nariz que recuerda al filo de un cuchillo y unos ojos horriblemente grandes y abiertos. Ha perdido todo el cabello, y sus encogidas encías hacen que sus dientes parezcan muy largos. De él emana un intenso olor dulzón, parecido al del maíz podrido y capaz de revolverle el estómago a cualquiera. Aunque no respira en absoluto, y al principio está en silencio, llegado un momento queda más convincente si gruñe, chilla o se burla de los investigadores.

Corbitt no es un auténtico vampiro, ni ningún otro monstruo reconocible, sino un hechicero que se está transformando en algo completamente inhumano.

La luz del sol le causa daño y es demasiado brillante para que sus ojos, siempre abiertos, puedan ver con comodidad. De hecho, el sol podría matarlo, pero eso es algo que debe decidir el guardián. Aunque suele alimentarse de sangre, podría hacerlo igualmente de zanahorias (pero beber sangre le parece más divertido).

Su Protección corporal funciona igual que el hechizo del mismo nombre que se incluye en el capítulo "Grimorio de los Mitos", pero su efecto debe describirse de la siguiente manera: las balas y los golpes solo arrancan pedazos de su cuerpo, lo que empeora aún más su horrible aspecto (sin embargo, otras versiones del hechizo Protección corporal pueden funcionar de manera totalmente distinta).

Mientras el hechizo está activo, su piel seca y dura como el hierro es invulnerable pero, si el daño que se le causa supera la protección de su armadura mágica, sus puntos de vida se reducen de manera normal. Como nunca se cura, Corbitt se convierte en polvo para siempre si sus puntos de vida se reducen a 0.

Además, con la versión que conoce del hechizo Dominar, Corbitt puede confundir la mente de uno de los investigadores, siempre y cuando la víctima se encuentre dentro de la casa. Esto le cuesta 1 punto de magia y, además, debe superar el POD de la víctima con el suyo en la "Tabla de resistencia" para que el hechizo surta efecto. Si tiene éxito, la víctima queda aturdida durante 2D3 asaltos de combate el guardián debe tener en cuenta que la duración de este efecto difiere de la que aparece descrita en el Grimorio). Mientras dura este aturdimiento, la víctima está sujeta a las órdenes telepáticas de Corbitt y, aunque no intentaría suicidarse, sí podría llevar a cabo actos homicidas, o de naturaleza estúpida o temeraria (como intentar tragarse un cuchillo de carnicero o cruzar la carretera sin comprobar si vienen coches). Al volver en sí, la víctima no recuerda nada de lo sucedido.

WALTER CORBITT, diabólico muerto viviente

FUE 18	CON 22	TAM 11	INT 16	POD 18
DES 7	APA 1	EDU 16	COR 0	PV 17

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Daga mágica voladora, % = puntos de magia × 5, daño 1D4 + 2 (no se aplica la bd)
  Garras* 50%, daño 2D3 + bd
  *Cualquier personaje que resulte herido por estas garras puede contraer una grave enfermedad. Una semana más tarde, la víctima empieza a delirar y permanece en ese estado durante (30 – CON) días. Una vez transcurrido ese periodo, se recupera si tiene éxito en una tirada de CON × 5 en 1D100. Si falla, pierde 1D3 puntos de CON y sigue delirando durante otro periodo de (30 – CON) días. Este proceso se repite hasta que el investigador muere o se recupera, pero los puntos de CON perdidos de esta forma no se regeneran.
- Hechizos: Convocar/Atar a un vagabundo dimensional, Dominar, Protección corporal.
- Objetos mágicos: daga mágica, joya negra.
- Habilidades: Confundir 64%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Mentir 72%, Mitos de Cthulhu 31%, Ocultar 30%.
- Pérdida de Cordura: verlo moverse cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.




UNA NOVELA LARGA COMPLETA
EL MARGEN DE LAS TINIEBLAS
COLECCIÓN CHAOSIUM



El margen de las tinieblas

Para jugar esta aventura, hacen falta al menos cuatro investigadores pero, si son nuevos, no es necesario que se conozcan previamente, ya que en ella se da la posibilidad de que se encuentren y, además, puedan hacerse amigos y aliarse en una lucha continua contra las fuerzas de la oscuridad. La aventura da comienzo en Arkham, Massachusetts, en 1928, y, aunque el guardián puede cambiar libremente nombres, lugares, fechas o cualquier otra cosa que le parezca oportuna, se da por supuesto que todos los personajes jugadores viven en Arkham, o cerca de esa ciudad. Sin embargo, pocos detalles dificultarían que la acción se traslade a la Era Victoriana o la Actualidad.

A los personajes se les cita en el hospital donde descansa el moribundo Rupert Merriweather, un caballero de edad enfermo de cáncer, ya que todos son amigos o parientes suyos o, quizás, antiguos estudiantes o colegas. La relación exacta con cada uno debe decidirla el guardián con antelación, y puede implicar un vínculo personal íntimo y algún motivo para que se tengan confianza. Los investigadores reciben noticia del estado de su conocido mediante una llamada telefónica, un telegrama o un mensajero. En el mensaje, se le da a conocer a cada uno que Rupert se encuentra ingresado en el Hospital de Santa María, en Arkham, y que el enfermo desea que lo visite a la una de la tarde del día siguiente (jueves).



Rupert Merriweather

El Hospital de Santa María está situado en la zona céntrica de Arkham, junto a la Universidad Miskatonic. En el mostrador de información que hay en el vestíbulo principal, pueden darles las señas para llegar a la habitación privada de la tercera planta en la que descansa Merriweather. Los investigadores encuentran abierta la puerta de su habitación, y pueden ver que la ocupan otros dos visitantes: Agnes, su afligida esposa de 62 años, y Bertrand, su antipático y evasivo hijo de 33 años.

Con un áspero susurro, Rupert presenta a los investigadores a su mujer y su hijo, así como a los personajes que no se conozcan. Después de las formalidades, pide a su llorosa mujer y a su receloso hijo que lo dejen un momento a solas con sus amigos. Tras asegurarse de que la puerta está bien cerrada, Rupert les confiesa por qué los ha llamado.

Un secreto inconfesable

En sus días de juventud, cuenta el anciano, se vio implicado junto a unos compañeros de estudios en lo que, según creyeron, era una inocente exploración de lo oculto. Dirigidos por Marion Allen, un hombre que les sacaba algunos años, los seis compraron una vieja granja situada varios kilómetros al oeste de Arkham, cerca del pueblo de Ross's Corners, donde podrían llevar a cabo en privado sus sesiones de espiritismo, así como otro tipo de investigaciones psíquicas. Inesperadamente, el fruto de su último experimento fue la convocación de una fuerza maligna a nuestro mundo pero, en lugar de intentar expulsar a la criatura, los jóvenes se marcharon del viejo edificio, seguros de que la magia que había traído el mal a este plano serviría también para encerrarlo en la casa abandonada. Sin embargo, el hechizo que mantiene al monstruo atado a la casa solo funcionará mientras vivan aquellos que lo realizaron. Rupert Merriweather es el último que queda y teme que, con su muerte, la criatura quede libre para provocar el caos en la región.

Rupert señala débilmente hacia una caja de metal y aspecto inofensivo que hay sobre la mesilla de noche.

—*Coged la caja* —dice con dificultad—. *Toda la ayuda que puedo ofreceros se encuentra en su interior. Debéis encontrar la forma de devolver a esa criatura al lugar del que vino y aseguraros de que así sea. Hacedlo por mí.*

En cuanto uno de los investigadores coge la caja, pero antes de poder abrirla, Rupert sufre un espasmo repentino. Se incorpora en medio de un quejido, expectora entre toses un cuajarón de sangre y tejidos (que salpica al investigador situado cerca de la mesilla) y después entra en coma. Todos los investigadores presentes deben realizar una tirada de Cordura y pierden 1 punto si fallan. Alguien debería llamar a un médico...

La habitación se llena rápidamente de internos y enfermeras, que piden a los investigadores que salgan, y también entran, preocupados, el hijo y la esposa del paciente. Pese a que el personal del hospital se esfuerza al máximo, Rupert muere en menos de una hora.

El contenido de la caja

Es probable que los investigadores examinen la caja, que incluye un sobre amarillo con la escritura y la llave de una casa, una pequeña y antigua cajita dorada con forma de sarcófago y un fino diario encuadernado en cuero. La escritura y la llave corresponden a la granja que hay cerca de Ross's Corners.

La vistosa cajita puede abrirse con facilidad, pero está vacía. Una tirada con éxito de Historia o Arqueología sirve para identificar los jeroglíficos que decoran su exterior como de origen egipcio, pertenecientes, en concreto, al Imperio Medio. Sin embargo, los del interior de la tapa son claramente distintos y nada tienen que ver con Egipto.

Si alguno de los investigadores tiene éxito en una tirada de Otras lenguas (egipcio demótico) [1] se le entrega la Ayuda n.º 4 para los jugadores, una traducción de los jeroglíficos que hay en el exterior de la caja. También es posible llevar a cabo esta traducción, en una semana más o menos, si se usan los diccionarios y gramáticas que pueden encontrarse en la biblioteca de la Universidad Miskatonic. Los investigadores también pueden encontrar allí a algún experto que los ayude de forma gratuita o por poco dinero.

Una tirada con éxito de Ciencias ocultas sirve para darse cuenta de que los jeroglíficos del interior de la tapa se parecen a unas escrituras que, según ciertos ocultistas, son originarias del continente perdido de Mu, en el océano Pacífico. Sin embargo, estos no pueden traducirse y siguen siendo un misterio durante el resto de la aventura (aunque su significado podría conocerse en una posterior).

Por último, el fino diario contiene información acerca de las actividades llevadas a cabo por la "Hermandad Oscura" en la vieja granja de la carretera de Boone. Algo más adelante, se aporta amplia información al respecto.

*(1) **N. del T.:** o de Leer jeroglíficos, si el personaje se creó con las reglas de la primera edición en castellano.*

Y ahora ¿qué?

A última hora de la tarde, Rupert Merriweather ya ha muerto. Los investigadores pueden hacer lo que deseen pero, por supuesto, uno de ellos debería leer el diario del fallecido mientras los demás se dedican a investigar por su cuenta. Por ejemplo, pueden ir a la biblioteca de la Universidad Miskatonic, que está abierta por la tarde durante toda la semana (para ver qué es lo que pueden hacer allí, consulta el apartado "La investigación", más adelante).

Si los investigadores hablan con la viuda o el hijo de Merriweather en el hospital, no tardan en darse cuenta de que ninguno de ellos sabe nada acerca de los experimentos que Rupert llevó a cabo en su día, y que ni siquiera conocían la existencia de la granja que tenía en propiedad.

Si se interesan por la enfermedad de Merriweather, se enteran de que sufría un cáncer. Aunque mortal, la enfermedad en sí no tenía nada de anormal, como confirma una tirada con éxito de Medicina.

Ni la viuda ni el hijo cumplen ninguna otra función en la aventura, pero quedan a disposición del guardián por si necesita incorporar a la trama alguna pista adicional o motivar un poco más a los investigadores. Por ejemplo, si están perdidos, podrían volver a encaminar correctamente la investigación si Agnes Merriweather encuentra alguna prueba o pista de importancia vital mientras pone en orden los papeles de su difunto esposo. De hecho, podría llevar ese dato en persona hasta la granja, pero no hay que olvidar que su corazón es débil, y un sobresalto o un horror repentino pueden costarle la vida.

Bertrand, el avaricioso hijo único de Merriweather, podría reclamar a los investigadores el contenido de la caja que su padre les ha dado, o ir incluso más lejos y presentarse en la granja, acompañado de un abogado y exigiendo que salgan de la propiedad. Los investigadores no tienen derecho a estar allí, y tampoco les resultará fácil probar que Rupert Merriweather les dio la caja y unas instrucciones especiales antes de morir. Sin embargo, es muy probable que el clímax de la aventura tenga lugar antes de que el joven Merriweather consiga que el sheriff lo ayude a echar de su propiedad a los ocupantes ilegales. Los cargos por allanamiento no son graves, pero puede haber repercusiones si los investigadores se niegan a desalojar la granja o si atacan o amenazan al heredero legítimo.

Si el guardián lo cree conveniente, también es posible que una enfermera o un celador aparezca inesperadamente para ayudar a los investigadores, debido a que conoce una pesadilla extraña y repetitiva que atormentaba al moribundo Rupert. El sueño en sí, tal y como el personaje lo describe, puede resultar bastante confuso, pero alguno de sus elementos podría facilitar una pista necesaria.

La lectura del diario

Las anotaciones de este diario, encuadernado en cuero negro sin ningún tipo de adorno, van de junio de 1881 hasta marzo de 1882. Aunque la tinta está algo borrada, no es necesario realizar una tirada de Lengua propia (inglés) para comprenderlo. Su lectura solo requiere cuatro horas, cuesta 1D2 puntos de Cordura y concede 1 percentil en Mitos de Cthulhu.

- Un grupo de amigos que, medio en broma, se denominaba la Hermandad Oscura, celebró su primera reunión a comienzos de la primavera de 1881 y escogió a Rupert Merriweather como secretario encargado del registro de sus actividades. El grupo estaba integrado por seis miembros, incluyendo a su fundador y líder, Marion Allen.

- En junio de 1881, estos amigos compraron una vieja granja, situada cerca de Ross's Corners, para llevar a cabo sus experimentos en privado. Aparentando ser una fraternidad literaria de estudiantes, limpiaron y amueblaron el lugar tras la compra, y Marion Allen se dedicó a grabar signos especiales de protección encima de las puertas de madera y de las ventanas. En aquel momento, a los demás les parecía divertido que tomase tales precauciones.

- Aparece detallada una serie de experimentos; intentos inofensivos (y, al parecer, ineficaces) de contactar con el mundo de los espíritus.

- Una anotación, fechada en febrero de 1882, menciona la adquisición por parte de Marion Allen de un objeto, supuestamente egipcio, que se describe como un pequeño sarcófago dorado con una tapa provista de bisagras. En él había un ámbar de gran tamaño que encerraba en su interior un espécimen de algún tipo desconocido de artrópodo. Allen parecía entusiasmado, ya que la caja se correspondía con una descripción incluida en un libro de consulta normal y corriente de la biblioteca de la Universidad Miskatonic.

- Allen dijo que en otro libro, un grueso volumen escrito en latín y titulado *De vermiis mysteriis*, se incluía una explicación de los supuestos poderes de la caja. Según se afirmaba en ese libro, el pequeño animal atrapado dentro del ámbar contenía un espíritu amistoso, capaz de servir de guía en el mundo de los espíritus.



Ayuda n.º 1 para los jugadores: anotación del diario, marzo de 1882

Comenzamos la ceremonia, según instrucciones de Marion, tal y como aparecía descrita en su libro De vermiis mysteriis. Encendemos un fuego en la chimenea y dibujamos con tiza una estrella de cinco puntas en el suelo, marcada con los símbolos apropiados e iluminada por dos cirios negros, situados cerca del centro y flanqueando el ámbar que encierra al espíritu. Los demás se sientan formando un círculo mientras yo, que he sido elegido "vigilante" para proteger contra los espíritus malévicos, me siento en el rincón más alejado de la habitación.

Marion lanza un puñado de polvo a la chimenea y produce un humo hediondo que oscurece las llamas que, en este momento, arden con un chisporroteo de color verde y marrón. Los que están sentados comienzan a entonar el cántico en latín que Marion ha transcrito de su libro.

Tras casi dos horas, puedo ver una pequeña voluta de humo que se eleva formando círculos desde el ámbar. Su superficie parece burbujear, fundiéndose. ¿Es posible? ¿Hemos tenido éxito al fin? Puedo ver una forma...

Es el día siguiente. Hemos puesto fin a nuestros planes y hecho un juramento de no hablar jamás de lo que pasó anoche. Hemos explicado de un modo satisfactorio la muerte de Robert y, en cierto modo, también la locura de Harold. El sheriff ha creído nuestro relato de un accidente con el carruaje; lo habíamos planeado bien. Le dijimos que Robert se había roto el cuello en la caída y que Harold se dio un golpe en la cabeza con una piedra cuando el caballo se rompió la pata y el carruaje volcó. ¡Cómo desearía que hubiera pasado eso! Por lo que respecta al resto de nosotros, después de nuestra experiencia de la pasada noche, nunca volveremos a ser los mismos.

La criatura que apareció en el centro de la estrella de cinco puntas no tenía forma y era prácticamente invisible. Su terrible voz debería de habernos dado una pista de lo que podía suceder, pero fuimos imprudentes. El espíritu habló y, entonces, Marion lanzó sobre él ese maldito Polvo de Ibn-Ghazi, como lo llama, y pudimos verlo con claridad.

Las palabras no pueden describir aquella cosa sin rostro y con una mirada de fauces, que se irritó y comenzó a borbotear, sin mostrarse del todo en ningún momento. Tan aterrador era su aspecto, que solamente pude quedarme sentado como si estuviera congelado en el suelo, y se me cayó la pluma de entre los temblorosos dedos. Cecil y Marion parecían tan paralizados como yo, mientras que de la garganta de Crawford surgió un agudo y corto grito. Robert, sin embargo, se puso en pie y, antes de que nadie pudiera detenerlo, avanzó como queriendo abrazar a nuestro horrible invitado. Con sus brazos, o aquellos apéndices que tanto se les parecían, agarró al pobre Robert y le retorció la cabeza como si se tratase de la de una muñeca. Después, lanzó el cuerpo sin vida sobre el regazo de Harold y fue entonces cuando este comenzó a emitir aquel horrible chillido; un chillido que no paró ni siquiera cuando lo dejamos en manos de los hombres del sheriff.

Al parecer, aún tenemos una oportunidad. Marion cree que, si logramos conservar la calma, podemos invertir el hechizo y obligar a la criatura a que regrese al lugar del que ha venido. Pero Crawford se dejó llevar por el pánico y, pensando de forma equivocada que podría servir para expulsar a la criatura, avanzó y destruyó parte de la estrella que habíamos dibujado en el suelo, con lo que esta dejó de ser efectiva. Libre de aquel símbolo de atadura y con un grito que solo pudo deberse a una impía satisfacción, la criatura huyó de la casa y desapareció a través de la ventana, como un rugiente viento de colores furiosos.

Marion todavía cree que la criatura puede ser destruida o, al menos, expulsada, pero a ninguno de los que allí estábamos le quedaba estómago suficiente para semejante empresa. Creemos que el hechizo que lanzamos liga a la criatura de forma indisoluble a la propia casa y es cierto que, cuando regresamos unos días más tarde a recuperar nuestras cosas, pudimos oírla dando golpes sobre nuestras cabezas, en el desván. No nos atrevimos a coger todo lo que allí había quedado. Los símbolos de protección, que Marion grabó con tanto entusiasmo en tiempos mejores (unos tiempos que ahora quedan tan lejanos), parecen ser eficaces, e impiden que la criatura entre en la casa, salvo al desván.

- Se fijó una fecha para celebrar la ceremonia de invocación de aquella criatura espiritual: la noche de un sábado en mitad de marzo.
- La siguiente anotación queda reproducida en la Ayuda n.º 1 para los jugadores (de la que hay que pasar una fotocopia al jugador cuyo investigador está leyendo el diario).
- En otra de las anotaciones se deja constancia de los integrantes de la Hermandad Oscura, seguidos de las fechas de sus muertes. Todas las ha escrito la misma persona, aunque cada una con una tinta diferente.

Robert Menkin, marzo de 1882

Harold Copley, agosto de 1882

Marion Allen, agosto de 1883

Crawford Harris, enero de 1915

Cecil Jones, marzo de 1924

Rupert Merriweather, -

- Cerca de la anotación que señala la muerte de Marion Allen, hay pegado un recorte de periódico que data de agosto de 1883 (entregar una copia de la Ayuda n.º 2 para los jugadores).
- La última anotación queda reproducida en la Ayuda n.º 3 para los jugadores. Está escrita por una mano claramente más débil y la tinta es bastante reciente.

La investigación

Aunque la ciudad de Arkham dispone de su propia biblioteca pública, la de la famosa Universidad Miskatonic es, con diferencia, la mejor fuente de información. Solo se permite sacar libros a los estudiantes y al personal docente pero, por lo demás, está abierta al público y a su entera disposición. El horario es de 8 a 21 horas, de lunes a viernes, y de 10 a 18 horas, los sábados. La sala de libros de consulta está abierta también los domingos de 13 a 18 horas, pero los armarios están cerrados y los libros no pueden retirarse ese día. La biblioteca de la Universidad Miskatonic es muy grande (dispone de más de 400.000 volúmenes en su colección), de modo que los investigadores deben decidir sobre qué temas desean investigar.

Historia o egiptología

Una búsqueda de cuatro horas en esta enorme sección, junto a una tirada con éxito de Buscar libros, sirve para que aparezca un ejemplar del libro que, según el diario de

Merriweather, mencionó Marion Allen. Este contiene un dibujo y una breve descripción de la pequeña caja que ahora está en poder de los investigadores, y también dice que, aunque se sabe poco acerca de ella, algunos eruditos creen que pudo haber pertenecido al casi desconocido Nophru-Ka, un presunto usurpador del trono egipcio que vivió en tiempos de la XIV dinastía.

Se supone que el sarcófago se lo entregaron a Nophru-Ka los propios dioses y, según se dice, contenía ciertos espíritus a los que este podía invocar para que se pusieran a su servicio. El libro menciona también que, en el momento en que se escribió, el sarcófago contenía un ámbar sin pulir con un insecto atrapado en su interior.

Durante años, la caja dorada perteneció a una familia británica de sangre noble, pero fue robada de su mansión en 1876 y, desde entonces, nadie la ha vuelto a ver. El mismo capítulo del libro incluye una traducción de los jeroglíficos que están grabados en el exterior de la caja (consultar la Ayuda n.º 4 para los jugadores). También hay una breve referencia a los extraños glifos que muestra la tapa en la parte interior, pero estos no se descifran ni se explican.

Ciencias ocultas

Una búsqueda de cuatro horas, más la tirada de rigor de Buscar libros, sirve para encontrar un libro acerca de la legendaria civilización de Mu. Una reproducción de unos grabados, erosionada por el agua del mar y supuestamente de origen muano [2], se parece bastante a los que se encuentran en el interior del sarcófago. El libro no ofrece ninguna pista para poder traducirlos, así que los glifos siguen siendo indescifrables.

De vermüs mysterüs

El catálogo muestra que la biblioteca posee un ejemplar de este libro, aunque forma parte de una colección de libros raros y de acceso restringido, situada en la planta superior. La bibliotecaria les dice que el viejo volumen está incluido en una lista de acceso restringido recopilada por el propio director de la biblioteca, el viejo Dr. Henry Armitage, cuya autorización personal es necesaria para tener acceso al libro.

Si insisten, pueden averiguar que Armitage suele pasar las mañanas de los días laborables en su oficina y que, actualmente, está ocupado en un estudio especial de esos libros restringidos.

Armitage ha descubierto recientemente la amenaza de los Mitos de Cthulhu, y carece de un claro entendimiento al respecto, así que se opone a que los visitantes lean los libros relacionados con ellos. Si carecen de unas sólidas credenciales, o de las cartas de recomendación apropiadas, los personajes se topan con un Armitage insensible al soborno y a las tiradas de habilidades como Charlatanería. Los investigadores solo deben conseguir acceso a los libros de los Mitos que la biblioteca tiene en su catálogo si el guardián lo cree conveniente. Sin embargo, tal y como puede comprobarse más adelante, todo lo que necesitan saber se encuentra en la granja que van a visitar.

Periódicos

Quizá los investigadores quieran consultar la hemeroteca de la biblioteca, que se conserva en el sótano de la misma. Se tarda una hora en revisar los ejemplares correspondientes a un año completo de la Gaceta de Arkham, el Arkham Advertiser o cualquier otro diario incluido en la colección. Un éxito en Buscar libros sirve para descubrir varios artículos fechados en marzo de 1882, tanto de la Gaceta como del

(2) ***N. del T.:*** *adjetivo que indica que algo procede, o tiene que ver, con el continente perdido de Mu.*

Ayuda n.º 2 para los jugadores: recorte de periódico, agosto de 1883

ASESINATO EN EL PUERTO

NUEVA ORLEANS. El cuerpo sin vida del señor Marion Allen, natural de Arkham, Massachusetts, ha sido descubierto esta mañana cerca de los muelles de Gulf & Panama. Víctima de una muerte violenta, el fallecido fue identificado por testigos de la zona, que afirmaban haberlo visto en el lugar la noche anterior. Aunque el robo parece ser el móvil del crimen, a la víctima se le había cortado la lengua, según informa la policía. Al parecer, Marion Allen había acudido a comisaría a comienzos de la semana diciendo que lo seguían y que temía por su vida, y también llegó a afirmar que sus misteriosos perseguidores iban detrás de un artefacto egipcio que ya no estaba en su poder.

Ayuda n.º 3 para los jugadores: última anotación del diario

Le tengo muchísimo miedo a aquello que mis colegas y yo dejamos suelto en la región. Aún no ha sucedido nada que suponga terribles consecuencias pero, con mi muerte, las ataduras se romperán y la criatura será libre para ir y venir a voluntad. Las vidas y almas aún no tomadas pesan ya sobre mi conciencia. El método de expulsar a la criatura de este mundo aún se encuentra en el interior de esa maldita casa, tal y como Marion Allen lo tradujo del horrible De vermüs mysterüs. Yo no soy lo bastante fuerte para hacerlo, pero conozco a quienes quizá sí lo sean. Si ellos me fallasen, ruego a Dios que se apiade de mi alma.

Ayuda n.º 4 para los jugadores: traducción de los jeroglíficos egipcios

Buscador de la sabiduría, servidor [hijo] de Yugr [Yoag] Setheth,

libertador del pueblo [los esclavos] de las aguas, portador de los espíritus de Nar-Loth-hotep,

hijo de Thot, buscador de la sabiduría.

Advertiser, que hacen referencia al accidente de un carruaje que se cobró la vida de un estudiante e hirió de gravedad a otro más. Se menciona el nombre de Rupert Merriweather y los demás.

Ross's Corners

Una vez concluida su búsqueda, es probable que los investigadores visiten la granja y, para llegar hasta ella, deben pasar por Ross's Corners, una aldea situada al oeste de Arkham. Pueden conducir hasta allí, o coger el autobús que cubre diariamente el trayecto de ida y vuelta entre Arkham y Worcester, que hace una parada en Ross's Corners. El precio del billete es de 80 centavos, o el doble si es de ida y vuelta. El autobús pasa por el pueblo poco después de las 10 de la mañana a la ida, y algo antes de las 2 de la tarde a la vuelta.

La aldea está formada solo por unos cuantos edificios y casas, en las que no viven más de 40 personas. La prosperidad de las granjas de la zona hace mucho que está en declive, y los centros de reunión de la comunidad son la iglesia y una combinación de tienda, oficina de correos, gasolinera y lechería.

Si los investigadores se detienen para comprar víveres o repostar o, simplemente, preguntan por una dirección, pueden intentar conversar con alguno de los aldeanos. Los residentes son excepcionalmente austeros, agrios y recelosos, aunque una tirada con éxito de Psicología revela que se trata de algo más que la conocida reticencia yanqui.

No obstante, si los investigadores van bien vestidos y actúan de manera respetable, pueden conseguir romper el hielo. El guardián debe hacer que los jugadores elijan a uno o más de los personajes como portavoces del grupo, y estos pueden enterarse de varias cosas si son capaces de contar buenos chistes, llevar a cabo sus compras de forma correcta, halagar a los aldeanos con Charlatanería piadosa o tener éxito en sus tiradas de Crédito.

Si hacen preguntas acerca de la vieja granja, se enteran de que los niños del pueblo dicen que está embrujada. Mamá Peters, que administra la tienda general, resta importancia a esas historias y afirma que los impuestos correspondientes se pagan siempre con puntualidad. Como sabe casi todo el mundo, un tal señor Merriweather de Arkham es el propietario desde hace años y no ha hecho nada con la finca (la gente del campo considera asunto suyo saber quién es responsable de la propiedad local).

Si el guardián cree que alguno de los investigadores ha podido causarle buena impresión a Mamá Peters, esta le confía que, la noche anterior, desapareció una mujer del pueblo. Se trata de la esposa de mediana edad de un granjero, que salió de noche para echar un vistazo en el granero y no volvió. También les dice:

—Las miradas raras que quizá habéis notado son por eso. Los forasteros ponen a la gente nerviosa, pero no le deis importancia.

La carretera de Boone se dirige al norte saliendo de la aldea y no es difícil de encontrar. Si los investigadores han llegado en autobús, pueden intentar que uno de los aldeanos los acerque en su camioneta o su carro (aunque se queda pasmado cuando le pagan por los dos kilómetros y medio de paseo). Si no, los investigadores tienen que llegar a pie, y transportar el equipo y los víveres necesarios.

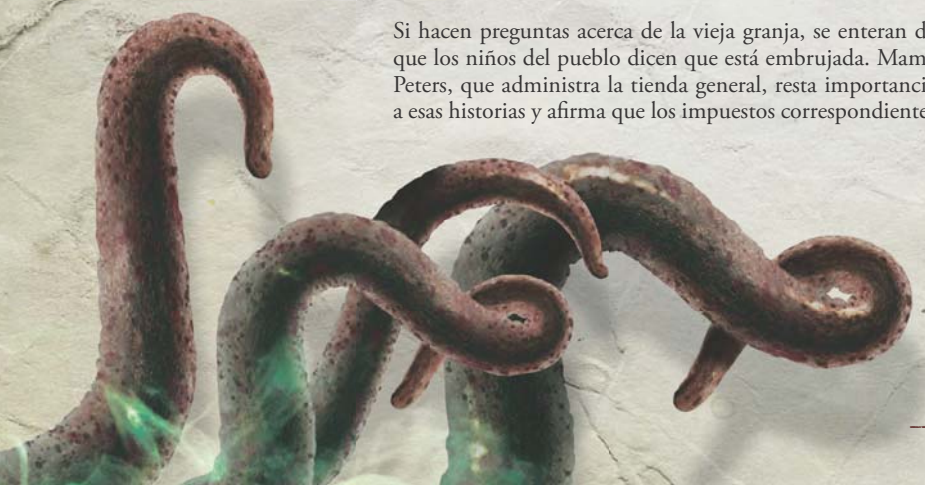
La granja

La antigua casa está situada en lo alto de una colina y puede verse a unos cien metros al este desde la carretera. Es de estilo saltbox de principios del s. XVIII [3], y sus contraventanas comienzan a ceder. La única planta tiene dos habitaciones, un desván sin ventanas y un sótano. Al fondo de la segunda habitación, hay una enorme chimenea de ladrillo, y el techo comienza a ceder, aunque los tablones están intactos.

Sobre los dinteles de todas las puertas y ventanas, hay grabados unos signos, de extraña naturaleza, que una tirada con éxito de Ciencias ocultas puede identificar como símbolos de poder usados para proteger contra los espíritus del otro mundo. Se trata de una buena defensa si nadie los toca, pero dejan de funcionar si se sacan de la casa, ya que la magia necesaria para activar este tipo de protección murió con Marion Allen.

La cerradura de la puerta principal se abre fácilmente con la llave que acompañaba a la escritura. Si los investigadores examinan la puerta de atrás, pueden ver que no tiene picaporte y que está un poco entornada.

Si inspeccionan la hierba y los arbustos que hay alrededor de la casa, y tienen éxito en una tirada de Descubrir, encuentran un mapache que ha muerto hace poco, oculto tras la maleza que llega a la altura de la rodilla. Si dan la vuelta al cadáver, que pesa unos 13 kilos, deducen rápidamente la causa de la muerte: el pecho del animal está manchado de sangre coagulada, ya que le han arrancado un pedazo de un mordisco.



(3) N. del T.: típico de muchas casas de madera de Nueva Inglaterra, caracterizadas por sus tejados altos y empinados en la parte posterior, y cortos y en pendiente en la frontal.



Si se examina un poco más, una tirada de Medicina o de Historia natural revela que le royeron las costillas y, a continuación, le devoraron el corazón. Es posible que un zorro haya hecho esto, pero los investigadores tienen una extraña sensación tras darse cuenta de que los bordes de la herida son lisos y no tienen marcas de dientes puntiagudos.

La habitación delantera

Por dentro, la habitación delantera de la casa está sucia e intacta. El polvo se acumula en grandes cantidades sobre las vacías estanterías, mientras que el suelo está cubierto por hojas secas y detrito. La madera está muy levantada y llena de manchas por culpa del agua que se filtra por las goteras. El sofá y los sillones a juego están completamente podridos, y es posible que proceda de ellos el tenue mal olor que flota en el ambiente.

En este momento, el guardián debe hacer en secreto una tirada de Escuchar por cada uno de los investigadores. Si alguna tiene éxito, el investigador en cuestión oye como si algo se moviese o tropezase en el sótano, cosa que ha de comunicarse al jugador.

La habitación de atrás

Cerca de la entrada de esta habitación, hay una estrecha abertura en el suelo desde la que un empinado tramo de escaleras desciende hasta el sótano. Además, en el techo de la sala, hay una trampilla que conduce al desván y cuyo marco de madera está también decorado con los mismos grabados ocultistas que pueden verse sobre las puertas y ventanas de la casa. La puerta trasera, que está algo entreabierta, y la gran chimenea son también elementos importantes de la sala.

Varias pistas apuntan a que la habitación ha estado ocupada recientemente. El polvo se ha apartado a patadas y pueden verse huellas recientes. En la gran chimenea están las ascuas de un fuego apagado no hace mucho. Detrás de la chimenea hay una gruesa manta nueva de lana y, cerca de ella, una lata vacía de judías con carne de la marca Campbell. La salsa que queda en su interior todavía está fresca.

Cerca puede verse también una caja de cerillas medio vacía, un abrelatas (cuyo filo encaja con los bordes afilados que han quedado en la lata de judías con carne), una navaja deslustrada, una cuchara sucia, el cabo de una vela y varias fotos arrugadas de anuncios con jovencitas atractivas. Dependiendo del trasfondo de cada investigador, el guardián puede exigir o no que se haga una tirada de Idea para darse cuenta de que al menos un vagabundo ha estado aquí hace poco.

En una estantería alta, están las cosas mencionadas por Merriweather en el diario de la Hermandad Oscura: una vieja caja de puros de madera y un fajo con unos cuantos papeles amarillentos.

La caja de puros

La etiqueta de la caja también está amarillenta y medio deshecha y, para que los investigadores puedan identificar la marca como una de la década de 1880, hace falta que alguno sea fumador de puros o tenga éxito en una tirada de Historia.

Dentro, hay una lata metálica que contiene unos polvos bastos y de color marrón, así como una pequeña cajita de madera con una tapa corrediza, llena de una sustancia plateada semejante al talco. Una tirada de Química sirve para identificar el azufre y el óxido de cobre como componentes importantes del polvo marrón.

Sin embargo, el talco plateado desafía cualquier tipo de identificación, aunque se analice en un laboratorio. Este se adhiere a la piel igual que el grafito, la recubre y produce un tacto resbaladizo, aunque puede lavarse con facilidad. Una tirada con éxito de Mitos de Cthulhu sirve para identificarlo como Polvo de Ibn-Ghazi, aunque el profesor Armitage, de la universidad, también puede identificarlo como tal si se lo muestran.

El fajo de papeles amarillentos

Se trata de notas escritas a mano, fechadas en marzo de 1882. Todas las hojas están escritas con letra grande y muy elaborada (la de Marion Allen, aunque los investigadores jamás podrán comprobarlo), muy distinta de la de Rupert Merriweather, más elegante y apretada. Ninguna de las hojas hace referencia al Polvo de Ibn-Ghazi.

- Hay seis copias del mismo cántico escrito en latín, una para cada miembro de la Hermandad.
- Además, otras tres notas mencionan que este cántico se copió de un libro llamado De vermiis mysteriis, escrito aproximadamente en 1542 por un tal Ludwig Prinn. Las notas incluyen información acerca del libro y su historia, y comentan de pasada que el cántico "podría emplearse para liberar al espíritu encerrado dentro del antiguo ámbar."
- La décima hoja incluye una descripción de la estrella de cinco puntas, los símbolos que hay que dibujar y la combinación de productos químicos que deben quemarse en el fuego.

- Las últimas tres notas describen el ritual e indican que, para expulsar al espíritu, hay que invertir el cántico, aunque todo lo demás debe hacerse igual, tanto para invocar como para expulsar a la criatura. Una ceremonia de dos horas, que da comienzo a medianoche, obliga a marchar al espíritu no deseado.

La ceremonia puede celebrarla una sola persona, pero Prinn sugiere que sean varias las que entonen el cántico, lo que permite que alguno de ellos interrumpa su salmodia sin que el ritual pierda potencia por ello. El espíritu sucumbe si se entona el cántico de forma continuada durante dos horas, aunque al menos una persona debe mantener la entonación en todo momento, ya que la interrupción más insignificante implica el fracaso y obliga a iniciar un nuevo ritual la noche siguiente.

Prinn aconseja que, mientras dure esta invocación, al igual que en cualquier otra, "*se escoja a un vigilante para que las molestias y distracciones de los espíritus malignos no interrumpan a los hechiceros.*"

El sótano

En este momento, el guardián puede hacer en secreto nuevas tiradas de Escuchar para que los investigadores vuelvan a oír los ruidos procedentes de abajo, cuyo origen es un vagabundo llamado Red Jake.

Red Jake, normalmente, un tipo simpático, cometió el error de intentar pasar la noche anterior en esta casa, pero lo ahuyentaron los ruidos y olores impropios procedentes del desván. Mientras huía llevado por el pánico, dejó atrás sus pocas pertenencias y fue atacado por el monstruoso espíritu, que casi lo mató.

Red Jake logró escapar por los pelos pero, al poco, el salvaje monstruo encontró y asesinó a la desgraciada mujer del granjero y se llevó el cadáver, que yace ahora en los bosques, hecho pedazos y sin corazón. El vagabundo pasó la noche a la intemperie, temblando de miedo y frío y, ahora que ha regresado a hurtadillas para recuperar sus pertenencias, se ha visto sorprendido por la llegada de los investigadores. En este momento, se oculta en el oscuro sótano, temeroso, paranoico y enloquecido (temporalmente) a causa de su encuentro de anoche con la terrorífica criatura. Si no se le molesta, Red Jake espera el momento apropiado para salir disparado escaleras arriba y en dirección a los bosques. Si los investigadores no logran detenerlo, jamás vuelve a la casa.

Si, por el contrario, alguien baja al sótano, quizá a investigar los extraños ruidos, Jake salta de entre las sombras y ataca por sorpresa con la vieja pata de una mesa. Una tirada con éxito de Descubrir por parte de este investigador sirve para advertir la presencia del vagabundo e invalida que el ataque sea por sorpresa. Si Jake consigue golpear, el personaje recibe el daño correspondiente a un Palo grande y queda aturdido el tiempo suficiente como para que el vagabundo pueda subir las escaleras. Solo quiere escapar y, para ello, ataca a todo el que se le ponga por delante.

RED JAKE, vagabundo horrorizado

FUE 15	CON 14	TAM 15	INT 11	POD 10
DES 12	APA 8	EDU 6	COR 42	PV 15

- Bonificación al daño: +1D4

  Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + bd

  Pata de mesa 55%, daño 1D8 + bd

- Habilidades: Discreción 55%, Escuchar 55%, Esquivar 55%, Mitos de Cthulhu 5%, Ocultarse 75%, Oficio (carpintero) 40%, Saltar 65%, Trepar 75%.

Si los investigadores consiguen controlar al vagabundo, se dan cuenta de que habla de forma inconexa, casi incoherente. Una tirada con éxito de Psicoanálisis puede calmar al hombre el tiempo suficiente como para sacarle algo de información, pero las pistas que puede aportar son incompletas. El guardián debe decidir qué es lo que Jake les dice.

Si consiguen llevarlo cautivo hasta Ross's Corners y ponerlo en manos de Papá Peters, el juez de paz, la policía estatal lo arresta y lo encarcela en Salem, la capital del condado, como principal sospechoso de la desaparición de la mujer del granjero. Aunque es posible que lo absuelvan de los cargos, hasta que eso suceda los investigadores disfrutan de un mayor respeto entre los ciudadanos de Ross's Corners.

Si Red Jake consigue escapar de los investigadores, muere irremediablemente esa misma noche, al convertirse en la segunda víctima del espíritu del desván. De hecho, puede que vuelva de la tumba para visitar por sorpresa a los investigadores.

El que acecha en el desván

La criatura del desván aguarda en silencio, escuchando a los intrusos de la planta de abajo, mientras sopesa sus intenciones y mide sus fuerzas. Habiendo morado en esta casa durante unos cuarenta años, ha aprendido a alimentarse de forma satisfactoria, y hace uso de su inteligencia y su astucia para poder permanecer en ella.

Aunque la criatura intenta no hacer ruido, es posible que alguno de los investigadores quiera examinar la trampilla del desván, para lo que hace falta una escalera de mano o

bien subirse a hombros de alguien. La puerta está atascada y tiene FUE 12, así que hay que hacer una tirada en la "Tabla de resistencia" para poder abrirla.

El acechador espera hasta que el intruso mete la mano a través de la abertura, momento en que se abalanza sobre él para agarrarlo mientras gruñe. La criatura resulta tan transparente en nuestro mundo que ni siquiera el haz de luz de una linterna sirve para ponerla al descubierto, pero el investigador la oye aporrear las tablas en su dirección, así que puede dejarse caer si tiene éxito en una tirada de Esquivar y pierde 1D3 puntos por el golpe (aunque, al menos, se aleja de las garras del demonio).

Si el personaje evita el ataque, la trampilla se cierra de golpe y se escucha un sonido parecido a un gruñido o un jadeo, procedente del desván. Los testigos de este suceso, incluida la víctima del ataque, pierden 1/1D2 puntos de Cordura.

Si, por el contrario, el investigador falla la tirada de Esquivar, sufre el daño de la tirada de ataque de la criatura, más 1D3 puntos de daño adicionales a causa de la caída. Además, todos los presentes pierden 1/1D3 puntos de Cordura por presenciar este ataque, y la víctima, si es que sobrevive, sufre heridas en la cabeza y la cara, cuyas cicatrices permanentes hacen que pierda 1D4 puntos de APA.

Si el golpe mata al investigador, las garras de la criatura se quedan enganchadas a su cráneo, así que el monstruo puede elevar el cuerpo colgante, arrancar su corazón a mordiscos y, a continuación, lanzar el cadáver a través de la abertura. Los testigos de semejante escena pierden 1/1D6 puntos de Cordura y, dada la rapidez con la que se suceden estos impactos psicológicos, es probable que alguno de ellos sufra una locura indefinida (el guardián debe llevar la cuenta de las pérdidas de Cordura individuales).

El acechador

Esta criatura, que es una manifestación casi invisible y prácticamente inmaterial de otra dimensión, no está atada a la granja, pero la considera su casa y su refugio. La luz le causa dolor y, aunque no le produce un daño físico, prefiere el amparo de la oscuridad.

Al acechador no le hacen daño las armas materiales, ni tampoco el fuego, la electricidad o el ácido, aunque los hechizos que drenan POD sí le afectan. Además, se vuelve visible y toma una forma medio sólida cuando se alimenta o cuando se le espolvorea con Polvo de Ibn-Ghazi. La criatura obtiene sustento y placer cuando devora corazones de animales de sangre caliente y, si los investigadores llegan a entrar en el desván, lo encuentran cubierto de cadáveres y esqueletos de mapaches, zarigüeyas, pájaros y otros pequeños animales que cometieron el error de entrar a este lugar.

EL QUE ACECHA EN EL DESVÁN, criatura casi invisible

FUE 20	CON 18	TAM 17	INT 12	POD 20
DES 18	Mov 12			PV 18

- Bonificación al daño: +1D6
- Ataques: Garras* (2) 70%, daño 1D8 + bd
  *Solo lanza un ataque de garra por asalto de combate.
- Habilidades especiales: es capaz de reanimar y controlar cadáveres, puede pasar sin esfuerzo a través de obstáculos materiales no protegidos por la magia y, además, produce un ácido de olor fétido.

Cómo expulsar al acechador

La criatura es inmune a la mayoría de los ataques físicos y, a no ser que los investigadores dispongan de algún tipo de magia obtenida antes de esta aventura, la única solución posible es expulsarla según se explica en las notas de Marion Allen. Quemar la casa no le causa daño alguno al monstruo, pero sí lo anima a buscar un refugio más cercano a Ross's Corners.

Expulsar a la criatura requiere dos horas de cánticos ininterrumpidos en torno a una estrella de cinco puntas correctamente dibujada, mientras se quema una cantidad del compuesto químico de color marrón que estaba junto a las notas de Allen. En esos mismos documentos, se recomienda que al menos una persona se quede apartada de la ceremonia con el fin de vigilar la posible llegada de espíritus malignos atraídos por el ritual, pero los investigadores pueden hacer lo que quieran.

Para llevar a cabo la expulsión del acechador, las palabras del cántico deben entonarse al revés. Los participantes pueden detenerse momentáneamente para tomar aliento, pero en todo momento debe haber al menos una persona que sigan entonando las palabras. Cada investigador que canta en la ceremonia pierde 2 puntos de magia cada media hora, y cae inconsciente si estos se reducen a 0.

Durante la puesta de sol, mucho antes de que los investigadores puedan dar comienzo a la ceremonia, la criatura abandona la casa a través de las paredes del desván y cruza el campo en dirección a un bosque cercano. Sin embargo, no es necesaria ninguna tirada de Escuchar para darse cuenta de su salida; todo el que se encuentre fuera de la casa puede ver cómo se aleja. Ver cómo rueda por el aire este vórtice enmarañado y apenas perceptible cuesta 0/1D3 puntos de Cordura. El acechador podría atacar a los investigadores que lo vigilan, pero prefiere rastrear y matar al vagabundo que escapó de sus garras la noche anterior.

Si Red Jake escapó de la casa, la criatura no tiene ningún problema para cumplir su objetivo y, sobre las diez de la noche, el vagabundo sufre una muerte horrible. Los investigadores que tengan éxito en una tirada de Escuchar pueden oír gritos en la lejanía, pero estos terminan demasiado pronto como para que les dé tiempo a hacer nada al respecto.

La ceremonia

El acechador, consciente de las intenciones de los investigadores, regresa rápidamente a la granja cuando da comienzo la ceremonia. Incapaz de entrar en las habitaciones protegidas contra él, el monstruo penetra en el desván e inicia una campaña de terror dirigida a interrumpir el ritual. Durante este tiempo, el guardián debe solicitar nuevas tiradas de Cordura y no olvidar que el riesgo de locura temporal está presente, al igual que la posibilidad de adquirir una locura indefinida debido a la rápida acumulación de pérdidas. Los investigadores que enloquezcan son incapaces de entonar el cántico, y es probable que cualquiera que huya de la casa, esté loco o no, sea atacado y asesinado por el acechador.

Los veinte primeros minutos de la ceremonia transcurren sin dificultades pero, después, el monstruo regresa a la casa, atraído por los cánticos, y aterriza en el ático con un golpe seco. Los investigadores pueden oír cómo respira fuertemente sobre ellos y todos pierden 0/1 puntos de Cordura.

Al cabo de un rato, la criatura empieza a emitir un horrible aullido, interrumpido por gruñidos y maldiciones proferidas con una voz severa y gutural. La vieja casa empieza a mecerse y a crujir, con unas sacudidas repentinas que hacen temblar hasta los cimientos. Los objetos que hay en las estanterías y sobre la repisa de la chimenea comienzan a caer al suelo y a rodar por él, y todos los presentes pierden 1/1D3 puntos de Cordura.

El ruido y la violencia continúan durante media hora, tras la cual, un terrible olor baja del desván, acompañado de una sustancia viscosa y hedionda que empieza a filtrase desde el techo y gotea por las paredes de la casa. El guardián debe pedir a cada jugador que haga una tirada de Suerte, y todo el que falle recibe una salpicadura de este ácido alienígena, que le causa 1D2 puntos de daño por quemaduras de primer y segundo grado.

A elección de los jugadores, estas pueden dejar alguna cicatriz a sus investigadores, que se anota en el reverso de la hoja de personaje.

Al comienzo de la segunda hora de cánticos, el monstruo se queda en silencio y los investigadores pueden seguir entonando el cántico sin distracciones. Media hora más tarde, cualquiera que tenga éxito en una tirada de Escuchar oye la voz de una mujer que pide socorro desde fuera de la casa. Si alguien se asoma por una ventana, puede ver cómo algo que se encuentra a unos cincuenta metros se arrastra lentamente entre la hierba alta en dirección a la casa. Una tirada de Descubrir, o el uso de luz artificial, revela que se trata de una mujer de mediana edad que, evidentemente, está herida. La mujer levanta la cara, que tiene cubierta de sangre, y pide auxilio en dirección a la granja.

Se trata del cadáver hinchado de Maggie McPhirter, la mujer desaparecida, que lleva muerta unas 24 horas. La criatura le arrancó el corazón a mordiscos y, gastando 5 puntos de magia, ha conseguido reanimar el cadáver con el fin de que interrumpa la ceremonia. Cualquiera que salga al exterior es atacado por el cadáver de Maggie o, si el cruel guardián lo prefiere, por el propio monstruo.

Es posible que el monstruo quiera reanimar de igual manera el cadáver de Red Jake, o que ya lo haya hecho, y lo utilice para atacar a quien vaya a ayudar a la mujer. Si la muerta viviente no consigue atraer al exterior a ninguno de los investigadores, el monstruo hace que ambos asalten la casa, empujando puertas y ventanas, gritando y chillando, y dando voces y fuertes golpes. Ambos tienen un aspecto espantoso, aunque no son muy difíciles de destruir, y tampoco pueden entrar en la casa debido a las protecciones mágicas. Son, en todos los aspectos, como los zombis del capítulo "Animales y monstruos", pero el mayor peligro que pueden suponer es la pérdida de Cordura que conllevan.

M. McPHIRTER, cadáver reanimado por el acechador

FUE 11	CON 04	TAM 10	INT 0	POD 01
DES 03	Mov 5			PV 07

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: Vapulear 65%, daño 1D6
- Pérdida de Cordura: 1/1D6

RED JAKE, cadáver reanimado por el acechador

FUE 11	CON 04	TAM 15	INT 0	POD 01
DES 05	Mov 5			PV 10

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Vapulear 65%, daño 1D6 + bd
- Pérdida de Cordura: 1/1D6.

La criatura aparece

Cuando prácticamente solo quedan los últimos cinco minutos de la ceremonia, una voluta de humo desciende formando una espiral desde el desván, girando en dirección al centro de la estrella de cinco puntas que hay dibujada en el suelo, y la criatura del ático empieza a manifestarse ante los ojos de los investigadores. Solo hacen falta cuatro minutos más de cánticos para poder devolverla a su lugar de origen pero, a medida que se condensa dentro de la estrella, se va haciendo visible su horrible y retorcida masa de garras, fauces y largos apéndices. La pérdida de Cordura es de 1/1D8, pero a este total hay que restarle los puntos que ya se hayan perdido cuando la criatura abandonó la casa durante la puesta de sol.

Cualquier investigador que enloquezca no ve la horrible imagen de la criatura, sino una irresistible y atractiva figura humana hacia la que avanza, intentando darle un abrazo. A no ser que se le detenga, es muy probable que muera ya que, a pesar de que el monstruo está encerrado en el interior de la estrella, puede atacar a cualquiera que traspase su perímetro.

Si los investigadores son capaces de finalizar los últimos cinco minutos del cántico, la criatura es expulsada de este mundo en medio de un gemido y desterrada a aquel del que procediese, dejando tras de sí solo su persistente inmundicia ultraterrena.

Conclusión

Si logran desterrar a la criatura, cada investigador que haya participado en la hazaña gana 1D10 + 1 puntos de Cordura. Si, por el contrario, fracasan en el intento, cada uno sufre la pérdida adicional de 1/1D4 puntos de Cordura cuando, al cabo de una semana, se enteran de que tres personas más han muerto víctimas de la criatura antes de que esta desapareciese para siempre de la región. Además, todo el que participe en la destrucción de uno de los cadáveres resucitados recupera 1D6 + 1 puntos de Cordura.

¿Cabos sueltos?

Puede que la relación de los investigadores con esta aventura no haya tocado a su fin. ¿Qué sucederá con Bertrand Merriweather y los problemas legales con los que los investigadores han podido encontrarse al principio de la historia? ¿Serán capaces de darle al sheriff una explicación satisfactoria con respecto a los cadáveres, con o sin corazón, que pueden haber quedado en la granja tras la aventura?

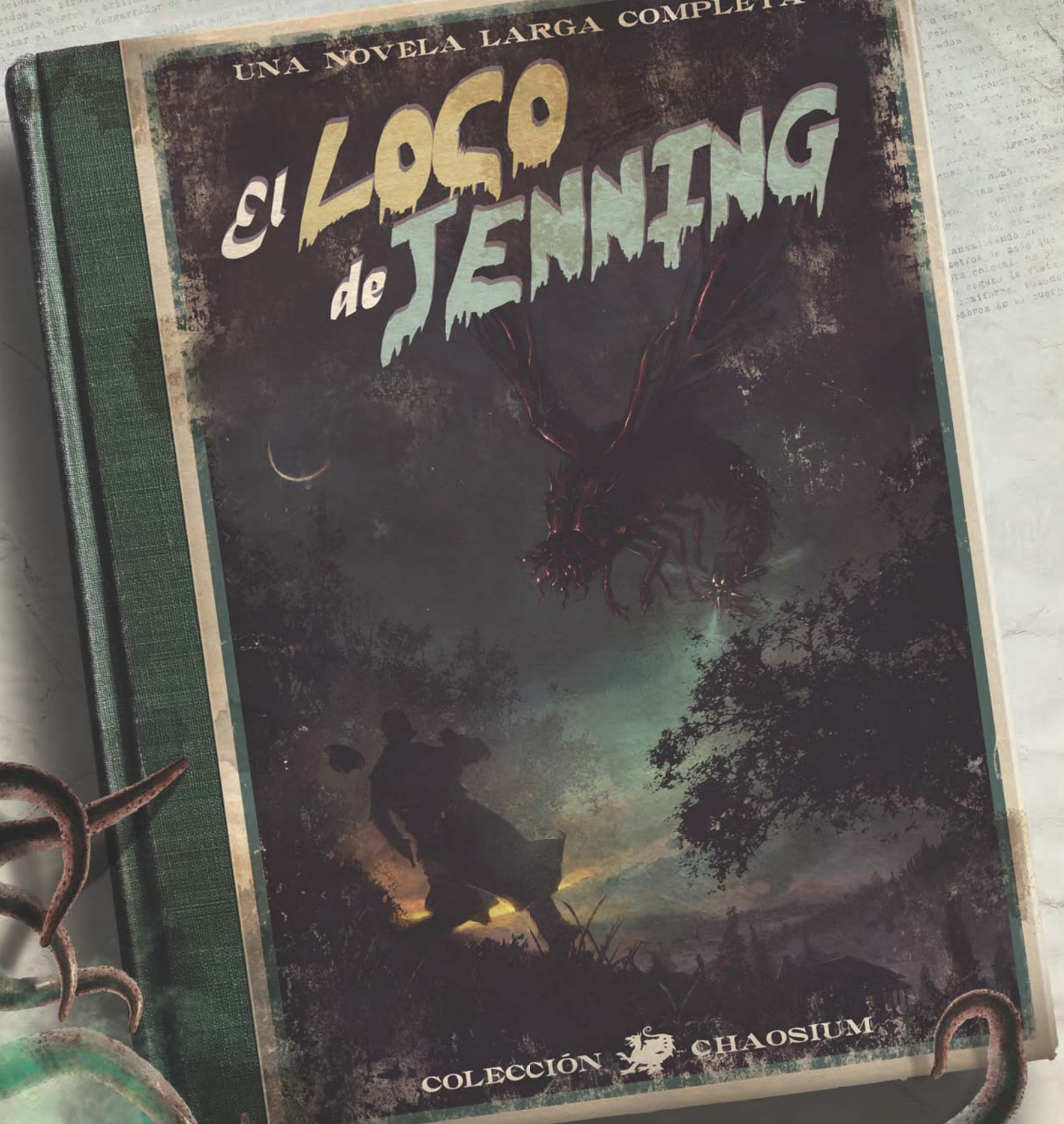
¿Sacarán provecho del testamento de Rupert? Este los consideró gente buena y de fiar, y es posible que les haya dejado como herencia una pequeña parte de su fortuna (o, incluso, una grande).

¿Cuál es el significado de los misteriosos glifos que hay grabados en el interior del sarcófago? Es posible que *Las tabletas de Zanthu*, que supuestamente contienen la historia de Mu, incluyan suficiente información como para llevar a cabo una traducción parcial de esta inscripción, evidentemente importante.

¿Quién asesinó hace años a Marion Allen en Nueva Orleans? ¿Se trataba de sectarios que buscaban desesperadamente el sarcófago de Nophru-Ka? ¿Es posible que estos se enteren de que ahora está en poder de los investigadores y vayan a buscarlo? Si los personajes investigan acerca del pasado de Marion Allen, quizá averigüen que, antes de dirigirse a Nueva Orleans, perteneció durante un tiempo a la Capilla de la Contemplación de Boston (consultar la aventura "El hechizo de la casa Corbitt").

Y, finalmente, ¿qué habrá pasado con los empleos de los investigadores? Es posible que no hayan ido a trabajar durante varios días y necesitarán inventarse una buena historia que contar a sus jefes ya que, por supuesto, no pueden decirles la verdad.




UNA NOVELA LARGA COMPLETA
El LOCO de JENNING
COLECCIÓN CHAOSIUM



El loco de Jenning

Esta aventura está ambientada en la Nueva Inglaterra de los Años 20, pero no hace falta cambiar o añadir mucho para permitir que su acción transcurra en otra época o lugar. Si se elige la Actualidad, el guardián debe impedir de algún modo el acceso al área del incendio. Por ejemplo, puede envolver las montañas en fuertes vientos y niebla, y sugerir que el extraño mal tiempo parece no ser natural.

Es importante recordar que los enemigos alienígenas que aparecen en la aventura son metódicos y más avanzados, tecnológicamente hablando, que los investigadores así que, para poder salir victoriosos, nuestros héroes van a necesitar habilidad, suerte y ayuda externa.

El guardián debe fotocopiar los cuatro artículos de periódico que aparecen en la pág. 384 y entregar las copias a los jugadores, de manera que estos puedan hacer sus propias deducciones.

No se facilita ningún mapa, ya que las distancias no son importantes para la aventura. La montaña de Strafton, el condado de Windham y Brattleboro son lugares reales situados al sur del estado de Vermont, pero la bifurcación occidental del río Windham (si es que existe) se ha desplazado para que encaje con la aventura.

Como los investigadores tienen que conducir, el guardián necesita saber qué van a llevarse. Es de suponer que van en uno o dos coches, de manera que cada uno puede llevar una maleta con sus efectos personales y entre 10 y 15 kilos de armas, voluminosas cámaras fotográficas de calidad y demás equipo especial. El guardián solo debe permitir que los investigadores lleven más cosas cuando anden tras la pista de un misterio claramente definido o si van a estar ausentes durante varias semanas. Si deciden comprar más equipo, deben desplazarse hasta un pueblo o ciudad donde sea razonable que encuentren lo que necesitan, ya que en Jenning se vende poco más que comestibles y sellos.

Información para el guardián

El viejo Harny Rooger se ha vuelto muy excéntrico. Hace poco atacó al cartero sin motivo y, según los rumores, la locura lo empuja a realizar misteriosos rituales en la cima de las colinas, con hogueras y sacrificios de cabras.

Rooger, que nunca había sido un hombre estable, ha entrado en contacto con un grupo de mi-go, los hongos de Yuggoth, que desean echar o matar a los habitantes del pueblo de Jenning para, así, poder explotar el potencial minero de la zona sin que nadie interfiera. Su plan para quitar de en medio a los humanos es llamar a Ithaqua, el que camina en el viento, y que este arrase el pueblo y mate a todos sus habitantes como si se tratase de una fuerte tempestad. Después, los mi-go se encargarán de limpiar la zona de supervivientes mediante sus proyectores de niebla. En el transcurso de los últimos meses, los alienígenas se las han arreglado para construir un camino mágico hasta la cima de la montaña de Strafton, gracias al cual Ithaqua puede manifestarse en latitudes tan meridionales. Llevan tiempo intentando invocar al primigenio por medio de cánticos y hechizos a medianoche pero, hasta el momento, han fracasado, ya que sus probabilidades de Llamar a Ithaqua con éxito son del 20%.

Información para los jugadores

Los diarios de Boston se han hecho eco de los artículos aparecidos recientemente en *El Charlatán de Brattleboro*, en los que se mencionan extraños ruidos y luces en los alrededores de Jenning, Vermont. El más reciente habla de la desaparición de Bartley Hodges, el corresponsal de *El Charlatán* en Jenning. Debido a sus sospechas de una posible actividad de los Mitos, los investigadores deciden ir en coche hasta Vermont para comprobar cuál es la situación y, de paso, recibir la recompensa.

El Charlatán de Brattleboro

El editor de *El Charlatán* está encantado de poder hablar acerca de los artículos y de la desaparición de Bartley Hodges. Tiene poca información que pueda añadirse a lo que ya cuentan los artículos, a excepción de comentar que Hodges, un periodista jubilado que se había mudado a Jenning, era un tipo de confianza.

—Al viejo Hodges le gustaba pasear por Jenning's Notch. Puede ser que se cayera al río, o puede que no. Pero si se marchó a algún lugar, seguro que no se lo habrá dicho a nadie.

Después, les muestra cuatro artículos de El Charlatán que están relacionados con el asunto, todos escritos por Hodges, pero no difieren mucho de las versiones que aparecieron en los diarios de Boston.

La comisaría de policía del condado de Windham

En Brattleboro, también se encuentra la oficina del sheriff del condado, pero sus ayudantes son bastante reservados en sus comentarios, excepto para confirmar que la desaparición de Bartley Hodges se considera un caso auténtico de persona desaparecida. Sin embargo, no les interesa en absoluto el asunto de los incendios, salvo en lo que pudieran estar relacionados con la desaparición de Hodges.

Jenning, Vermont

Jenning es un pequeño pueblo de unos cuantos cientos de habitantes, oculto entre las colinas que hay no muy lejos de Jenning's Notch, donde la bifurcación occidental del río Windham va a desembocar al Connecticut. Sus edificios tienen un aspecto modesto y bien cuidado, pero son pequeños y viejos. Jenning no es un lugar próspero y no ha pasado por una buena racha desde la Guerra Civil.

Información en la ciudad

Los únicos lugares públicos donde puede encontrarse gente son la escuela, el almacén general, la tienda de comestibles y la iglesia. El uso de la Persuasión o la Charlatanería para obtener información se considera rudo y de mal gusto, y nadie responde a los personajes si se andan con esas. Sin embargo, alguien puede dignarse a decirles que le hagan ese tipo de preguntas al jefe de policía, que viene en coche una vez a la semana y aparca frente al almacén general, donde se pone al día de los chismorreos locales. Además, una vez al mes, se celebra una reunión de todo el pueblo a la que los investigadores pueden asistir, si quieren esperar.

Abordar a uno de los lugareños y tener éxito en una tirada de Crédito da mejores resultados, pues se queda impresionado por estas personas tan bien vestidas y de aspecto responsable, aunque se trate de forasteros. El lugareño en cuestión dice:

—En las colinas hi visto cosas qui no son naturales —aunque quizá solo se lo haya oído decir a alguien—. *Nadie si atreve a ir allí de noche, y ahora que lis prenden fuego, menos toavía.*

Llegados a este punto, los investigadores ya pueden hacer uso de la Charlatanería o la Persuasión para husmear un poco más. Sobre las criaturas, dice:

—*Son como cangrejos gordos, si lo digo yo; como una persona di altos, pero con la cabeza machacá, y coloraos por toas partes, como si los hubieran cocío.*

Si le preguntan por Bartley Hodges, dice:

—*To el mundo sabe qui son esos los que prenden fuego, y Bartley también lo sabía. Me imagino qui si acercó demasiao y me jugaría diez centavos a qui al pobre li han achicharrao también.*

La casa de Bartley Hodges

Si los investigadores preguntan, una tirada de Crédito sirve para que les den la dirección de la casa de Bartley Hodges, una sencilla construcción de madera con cuatro habitaciones, situada no muy lejos del río. Tras cruzar el amplio cobertizo frontal, pueden ver que la puerta está abierta, como casi todas las del pueblo.

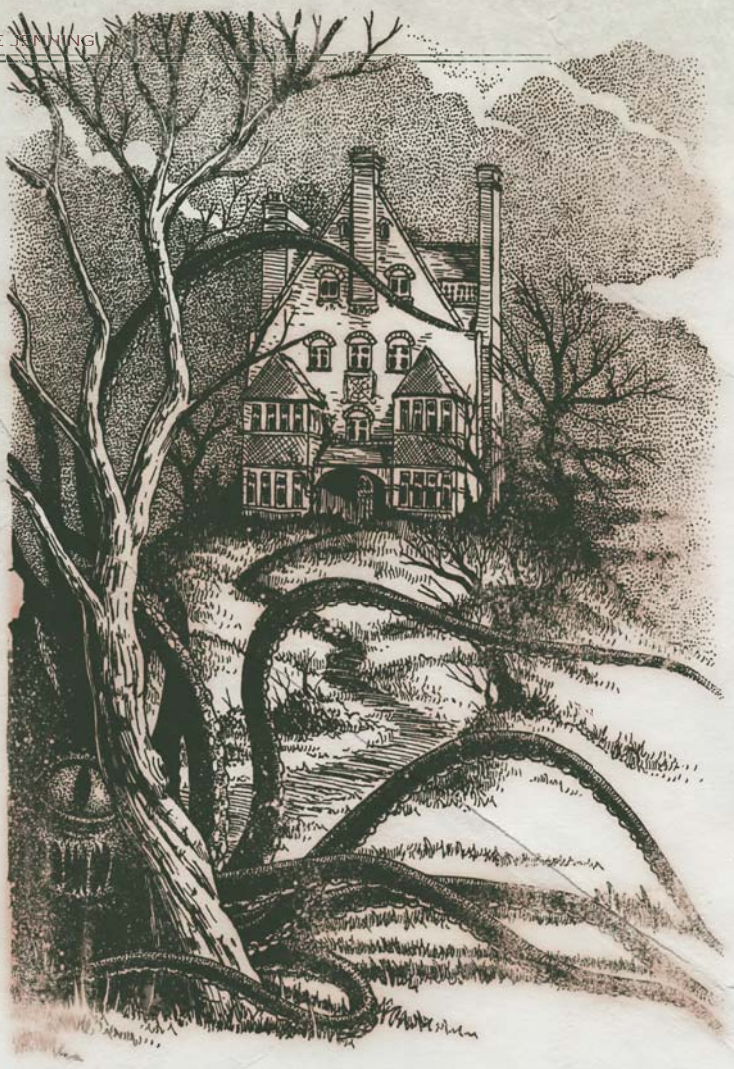
Hodges vivía solo, y en las paredes de su casa hay recuerdos de sus mejores artículos, así como fotografías de su difunta esposa. Da igual lo concienzudamente que busquen, pero los investigadores no encuentran ningún oscuro secreto de Hodges ni nada acerca de los incendios. En todos los aspectos, el periodista era exactamente tal y como parecía ser. El único dato interesante de la casa está dentro de la papelera, aunque hace falta un éxito en Descubrir para poder encontrarlo. Se trata de una escueta nota del editor de *El Charlatán*, en cuyo dorso está escrito:

Harny Rooger

Si los investigadores pasan por alto esta pista, el guardián debe hacer que alguien del pueblo mencione que Harny Rooger es quien vive más cerca de la zona de los incendios. Quizá él sepa algo al respecto.

Harny Rooger

Si los investigadores optan por seguir esta pista, la gente del pueblo les explica que Harny es un viejo manitas que vive en una cabaña sin pintar situada a unos 6 kilómetros al norte de Jenning, al final de un camino de la anchura del neumático de una carretilla. La misma persona que les facilita las señas puede decirles también que el jefe de policía ya ha estado allí y ha hablado con Harny, que no tenía nada que decir (esta ciudad es pequeña y todo se sabe, o casi).



A unos 3 kilómetros al noroeste de la choza de madera, se alza la cima de la montaña de Strafton, de unos 1.200 metros de altura, y en cuya ladera oriental han tenido lugar los incendios. Alrededor de la cabaña, hay media hectárea de campos y vides, así como un pequeño huerto.

Rooger es un hombre desgarbado que comienza a quedarse calvo y parece no haber madurado del todo. También es nervudo y delgado, al igual que hábil con el hacha (mientras los investigadores se le acercan, pueden ver cómo corta madera, golpe tras golpe, sin fallar ni una sola vez y sin necesitar nunca más de un tajo para cada trozo de leña).

Durante el día, Rooger es bastante simpático, pero se va volviendo más intranquilo a medida que se acerca la noche. No sabe qué es lo que sus "*nuevos amigos*" tienen

pensado hacer con el pueblo y, si se enterase, se pondría en su contra. Bebe abundantemente el líquido claro de una botella sin etiquetar y, conforme avanza el día, va emborrachándose más. Si los investigadores analizan químicamente este líquido, descubren que se trata de un licor de 70° destilado ilegalmente.

Rooger responde como buenamente puede a todas las preguntas que le hacen, pero niega haber oído hablar de Hodges.

Sin embargo, a medida que pasa el tiempo, sigue bebiendo y empieza a hacer afirmaciones del tipo:

—Mis nuevos amigos saben más qui tos los prefesores di la universidá.

—Puen hacer que llueva u nieve.

—No mi ha fallao una cosecha desde qui han venío.

—Ya no tengo perro; mis amigos lo nicisitaban pa qui les ayudasi a llamar a un amigo dellos. Iffka, me paice que se llama. ¿O era Ifkua, Ittau, Iffdkua...?

Si le preguntan por Bartley Hodges, Rooger niega tristemente con la cabeza y, al final, confiesa de mala gana:

—Li avisé, ¡juro por Dios qui li avisé!

Si los investigadores lo sobornan o lo engatusan lo suficiente, se enteran de que los mi-go están seguros de la pronta llegada del primigenio (Rooger lo llama "el grande"), pero ni siquiera

Ayuda para los jugadores: artículos de El Charlatán de Brattleboro

Recortes de El Charlatán de Brattleboro

El Charlatán de Brattleboro

24 PÁGINAS — JUEVES, 3 DE NOVIEMBRE · 1923 · EDICIÓN NOCHE

DESAPARECIDO CORRESPONSAL DE EL CHARLATÁN

Se ofrece recompensa

JENNING. Las autoridades del condado de Windham informan de la desaparición de Bartley Hodges, periodista retirado y corresponsal en Jenning de este diario, que se encuentra en paradero desconocido desde la noche del pasado martes.

El señor Hodges es un hombre de 67 años, de cabello plateado, 1,80 m, delgado, activo y rápido de palabra y pensamiento.

Bartley Hodges es bien conocido en la zona como una agradable compañía y un ciudadano ejemplar. *El Charlatán* pagará una recompensa de 500 $ a quien pueda aportar algún dato acerca de su paradero.

¡RECOMPENSA!

500 $

El Charlatán a

24 PÁGINAS — MIÉRCOLES, 17 DE OCTUBRE

FUEGO EN LA MONTAÑA DE STRAFTON

JENNING. Los habitantes del área de Jenning informan sobre un gran incendio declarado la noche del martes en la cara oriental de la montaña de Strafton. El jefe de la policía local ha sido incapaz de encontrar los restos del fuego que, al parecer, se extinguió la mañana del miércoles. Los guardas forestales y los granjeros vecinos no han presentado informe alguno de los daños producidos.

e Brattleboro

EDICIÓN NOCHE — TRES CENTAVOS

SEGUNDO INCENDIO NOCTURNO

JENNING. Los vecinos del área de Jenning divisaron la noche del viernes otro gran incendio en la cara oriental de la montaña de Strafton. Gracias a que había luna, los observadores pudieron hacerse una mejor idea de la parte de la montaña en la que estaba localizado el fuego.

El Charlatán de Brattleboro

24 PÁGINAS — LUNES, 8 DE FEBRERO · 1923 · EDICIÓN NOCHE

EXTRAÑOS RUIDOS EN LAS MONTAÑAS

JENNING. La tarde del domingo se declaró en la montaña de Strafton un nuevo incendio de importantes dimensiones. Los observadores declararon que, en esta ocasión, las llamas parecían ir acompañadas de golpes o explosiones de naturaleza rítmica.

De nuevo, las autoridades, evidentemente enfadadas, demostraron ser incapaces de encontrar el origen del misterioso fuego.

Varios residentes de la zona, entre ellos el que escribe, tienen planeado desplegarse oportunamente durante las próximas noches. Juntos intentaremos resolver este misterio.

los alienígenas saben a ciencia cierta en qué momento exacto va a suceder. Harny no sabe qué es lo que pasará cuando llegue:

—*Pue ser qui no haiga tanto frío aquí, o pue ser qui haiga más.*

Si alguno de los investigadores insiste en quedarse hasta el anochecer, Harny lo amenaza con su escopeta y le ordena:

—*¡Largo daquí ara mismo!*

Rooger desea mantener su cita con los alienígenas, ya que su poder le impresiona.

Si los investigadores se quedan (quizá, tras desarmar a Harny u ocultarse en el bosque cercano), tienen tiempo suficiente para prepararse. Nada más ponerse el sol, pueden ver cómo un mi-go desciende del cielo en dirección a la cabaña (pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura), entra en ella y, con un tono de voz parecido a un zumbido, le ordena a Harny que acuda esa misma noche. Se trata del mi-go n.º 2 de la lista donde aparecen las características de estas criaturas.

Si se encuentra con investigadores en el interior de la cabaña, los ataca si se trata solo de uno o dos, o huye si son más. Si consigue escapar, va en busca de otros mi-go armados, que vuelan junto a él de regreso a la cabaña para perseguir y matar a los entrometidos humanos.

HARNY ROOGER, 58 años, manitas tocado del ala

FUE 8	CON 13	TAM 15	INT 8	POD 10
DES 9	APA 6	EDU 4	COR 18	PV 14

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: Escopeta calibre 12 70%, daño 2D6/1D6/1D3

  Hacha de leñador 85%, daño 1D8 + 2
- Habilidades: Conducir automóvil 40%, Electricidad 35%, Historia natural 33%, Mecánica 45%, Ocultarse 45%, Oficio (jardinero) 60%, Seguir rastros 65%.

La montaña

Es de suponer que los personajes sobreviven a los mi-go y continúan con la investigación. Esté o no prisionero, Harny quiere cumplir su trato con los alienígenas así que, si puede, parte nada más ponerse el sol en dirección a la montaña de Strafton, provisto de chaqueta, gorro de piel y guantes. Resulta muy fácil seguirlo.

Mientras el grupo va en dirección a la cima, cada uno de los rastreadores debe tener éxito en una tirada de Discreción, o un mi-go que patrulla por la zona descubre la expedición y ataca de inmediato.

Si los investigadores escalan la montaña de día y esperan ocultos hasta que oscurece, cada uno debe tener éxito en una tirada de Ocultar o de Ocultarse para evitar ser descubiertos a la llegada de los mi-go. En estos casos, es el guardián quien tiene que realizar las tiradas, ya que los jugadores no deben saber si sus investigadores han conseguido esconderse o no.

Si, tras la puesta de sol, hacen algún ruido fuerte (como el de un disparo), varios mi-go llegan para investigar al cabo de 1D10 asaltos de combate. Los días de ceremonia, hay tres mi-go encargados de patrullar la montaña.

La ceremonia

Cerca de la cima de la montaña, sobre una roca yerma desde la que se tiene una buena vista tanto al norte como al este, hay un anillo formado por piedras irregulares, de un metro de diámetro cada una y cubiertas de gruesas capas de hielo y escarcha.

Mientras los investigadores aguardan en la oscuridad, siete hongos de Yuggoth bajan flotando del cielo (lo que provoca las tiradas de Cordura de rigor) y comienzan a moverse por la cima. A continuación, Harny se une a los mi-go y tres de estos van a reanudar su patrulla.

Después, comienza el cántico, que el líder dirige con su terrible voz zumbadora asistido por el mi-go n.º 5, mientras Harny y el resto les responden con otros cánticos. El líder y el mi-go n.º 5 gastan todos sus puntos de magia, a excepción del último, mientras que Harny y los otros dos alienígenas sacrifican solo uno, con lo cual, la ceremonia tiene un 28% de probabilidades de éxito. Mientras las criaturas canturrean entre balanceos, una llama blanca azulada parpadea en el círculo de piedras, y de este surge una ráfaga de viento glacial (se trata de una llama hecha de frío, como demuestra la aparición repentina de hielo sobre las piedras que hay alrededor).

Si el hechizo tiene éxito, un grotesco horror aullante desciende desde el cielo del norte, yendo a caer directamente en mitad de las llamas, que se extinguen de inmediato. A continuación, la criatura empieza a causar estragos por todo el valle y lleva a su paso una antinatural ventisca ártica hasta la horrorizada aldea de Vermont. Todos los investigadores que vean a Ithaqua pierden 1D10/1D100 puntos de Cordura, y es muy probable que Harny enloquezca por completo.

Pero, si el hechizo fracasa, la llama vacila por un momento y desciende en intensidad. Los decepcionados mi-go avisan a sus guardias, se marchan de la montaña volando todos juntos y dejan que Harny vuelva a pie hasta su cabaña.

Si los mi-go consiguen llamar a Ithaqua, el valle y el pueblo quedan destruidos por tres días de temperaturas por debajo de los sesenta grados bajo cero, y todas las carreteras quedan cortadas a causa de las fuertes nevadas.

Los mi-go

Todos los alienígenas que aparecen en esta aventura portan unas piezas de metal retorcido que parecen leña metalizada pero, en realidad, son armas. Los mi-go n.º 1, n.º 5 y n.º 7 llevan puesta, además, una especie de red de aspecto legamoso que actúa como 8 puntos de armadura contra toda clase de armas. El guardián debe echar un nuevo vistazo a los capítulos "Criaturas de los Mitos" y "Tecnología alienígena".

SIETE MI-GO SIN PIEDAD

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
N.º 1*	10	14	14	22	13	14
N.º 2	11	14	07	17	08	11
N.º 3	11	10	13	14	08	12
N.º 4	10	09	06	13	15	08
N.º 5*	09	09	08	14	14	09
N.º 6	08	15	11	15	12	13
N.º 7*	14	14	10	18	10	12

*Tiene 8 puntos de protección por la bioarmadura.

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: Pinzas 30%, daño 1D6 + presa

  Proyector de niebla 80%, daño 1D10 + frío
- Armadura: ninguna, pero las armas capaces de empalar les causan solo el daño mínimo posible.

BIOARMADURA: estas redes son artefactos medio vivos, creados por la tecnología orgánica de los mi-go. Si alguno de los investigadores consigue robar una, puede llegar a usarla, pero el légamo que las recubre, que se adhiere fuertemente a la piel y el pelo, le causa 1 punto de daño cada vez que se la quita. La red funciona como armadura si la utiliza un investigador pero, cada vez que lo hace, su protección se reduce en 1 punto, ya que el ser humano no exuda la secreción nutriente necesaria para su conservación. De este modo, solo tiene un valor de protección de 7 puntos la segunda vez que alguien se la pone, de 6 la tercera vez y, así, sucesivamente. Esta especie de armadura con forma de red o telaraña verdosa tiene un aspecto horrible, gotea una sustancia viscosa y no se puede llevar por la calle sin provocar los gritos y los comentarios escandalizados. Cada vez que un arma o un proyectil golpea al usuario, los hilos de la red se anticipan al golpe y se amontonan allá donde va a producirse el impacto para poder amortiguarlo. Consultar la sección "Tecnología alienígena" para completar con más detalle la descripción de esta arma.

PROYECTORES DE NIEBLA: estos pedazos de metal retorcido proyectan un cono de niebla, helada y espesa, que se expande a una velocidad equivalente a Mov 16 (hasta alcanzar unos 3 metros de largo) y que siempre envuelve a su víctima (salvo si esta logra salir del área de efecto).

Cuando la niebla la envuelve, la víctima sufre 1D10 puntos de daño por congelación, pero al resultado de la tirada de daño hay que restarle 1 punto si el investigador lleva ropa de abrigo, y 3 si se trata de ropa diseñada para soportar temperaturas propias del ártico. Si la víctima se encuentra en el interior de un coche, el arma causa 4 puntos menos de daño, pero el motor se congela y el vehículo se detiene si el conductor falla una tirada de Conducir automóvil.

Los mi-go suelen usar esta arma sobre una misma víctima en asaltos sucesivos, con la ventaja de que no le deja ninguna marca sospechosa ya que, simplemente, parece haberse congelado hasta morir. Si alguno de los investigadores consigue un proyector de niebla, puede aprender a utilizarlo con solo tener éxito en una tirada de Idea.

Cualquier víctima que haya visto el arma en acción previamente, y que tenga libertad de movimientos, puede esquivar el rayo del proyector de niebla si tiene éxito en una tirada de DES × 3 o de INT × 3 en 1D100. Consultar la sección "Tecnología alienígena" para completar con más detalle la descripción de esta arma.

Conclusión

Si los investigadores consiguen frustrar los planes de los mi-go, estos suspenden con carácter definitivo las operaciones tenían en mente. Si llevan a cabo una búsqueda por la montaña, encuentran el cadáver congelado de Bartley Hodges, de modo que pueden cobrar la debida recompensa de 500 $ que ofrece *El Charlatán*.

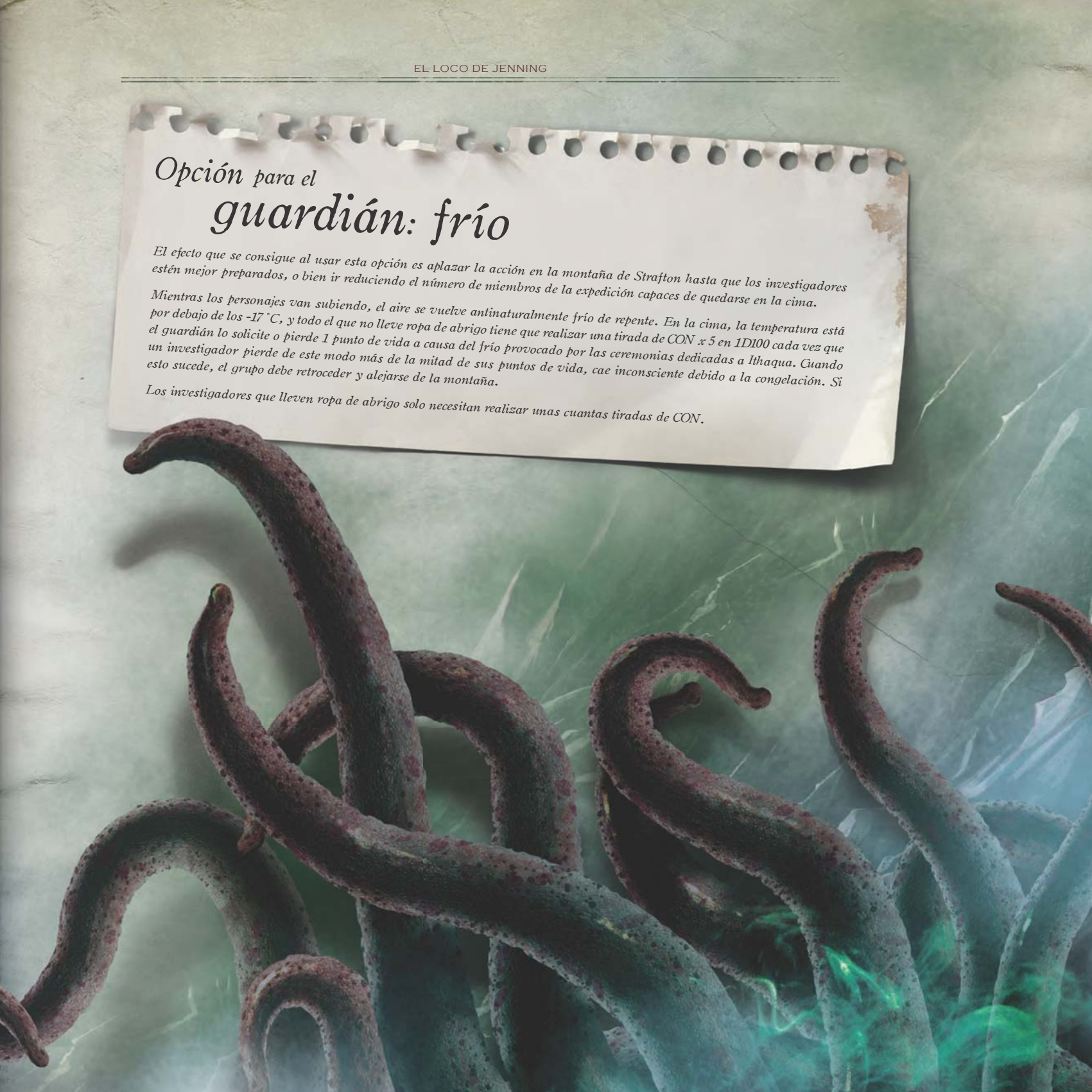
Por frustrar los planes de los hongos de Yuggoth, cada investigador gana 1D10 puntos de Cordura. Matar solo a uno de ellos no supone ninguna recompensa de Cordura pero, si se consigue acabar con los siete, cada investigador gana directamente 6 puntos de Cordura sin necesidad de hacer la tirada.

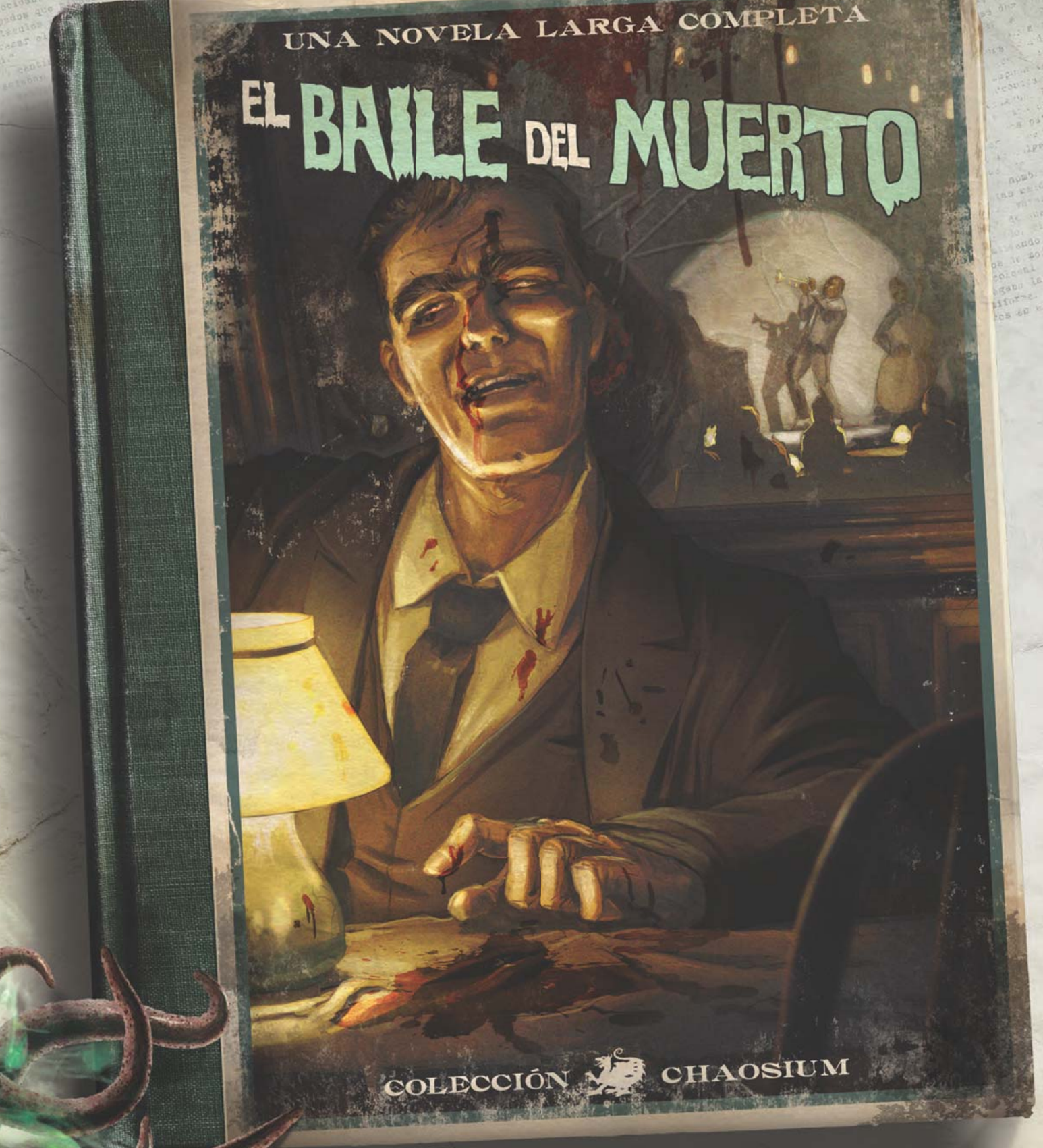
Opción para el guardián: frío

El efecto que se consigue al usar esta opción es aplazar la acción en la montaña de Strafton hasta que los investigadores estén mejor preparados, o bien ir reduciendo el número de miembros de la expedición capaces de quedarse en la cima.

Mientras los personajes van subiendo, el aire se vuelve antinaturalmente frío de repente. En la cima, la temperatura está por debajo de los -17 ºC, y todo el que no lleve ropa de abrigo tiene que realizar una tirada de CON x 5 en 1D100 cada vez que el guardián lo solicite o pierde 1 punto de vida a causa del frío provocado por las ceremonias dedicadas a Ithaqua. Cuando un investigador pierde de este modo más de la mitad de sus puntos de vida, cae inconsciente debido a la congelación. Si esto sucede, el grupo debe retroceder y alejarse de la montaña.

Los investigadores que lleven ropa de abrigo solo necesitan realizar unas cuantas tiradas de CON.




UNA NOVELA LARGA COMPLETA
EL BAILE DEL MUERTO
COLECCIÓN CHAOSIUM



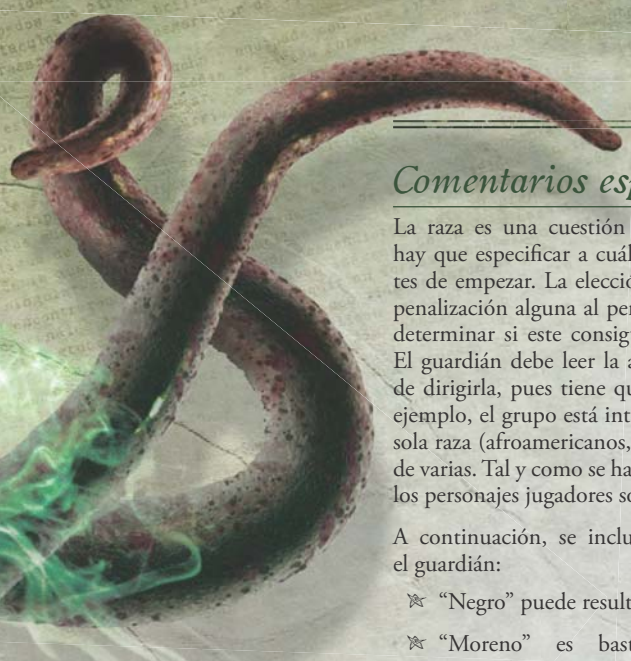
El baile del muerto

Esta aventura, que puede durar toda una tarde, es ideal para jugadores e investigadores inexpertos (o bien para expertos que quieran relajarse un poco) y, en su mayor parte, depende de la "puesta en escena".

La trama transcurre en cualquier gran ciudad norteamericana de los Años 20, como Nueva York o Chicago, y la acción no puede trasladarse de forma satisfactoria al presente sin tener que reestructurarla considerablemente.

El jazz es el tema y la banda sonora de esta aventura, y el guardián debe esforzarse un poco en conseguir reproducciones de grabaciones de los Años 20 para usarlas como música de fondo en la partida. Dos buenas posibilidades son la *King Oliver's Jazz Band* y *Jelly-Roll Morton's Red Hot Peppers*. Sin embargo, dado que ese tipo de música puede dotar de un tono alegre a la partida, hay que asegurarse de bajar el volumen cuando lleguen los momentos oscuros de la trama.

La aventura resulta algo más complicada por su propósito de representar el trasfondo social de la época, así que el guardián debe estudiarla detenidamente para mantener a los investigadores todo el tiempo dentro de la trama y evitar que queden relegados a la posición de meros observadores.



Comentarios especiales

La raza es una cuestión importante en esta aventura, y hay que especificar a cuál pertenece cada investigador antes de empezar. La elección de una raza u otra no supone penalización alguna al personaje, pero sí puede servir para determinar si este consigue acceder a cierta información. El guardián debe leer la aventura con detenimiento antes de dirigirla, pues tiene que hacer algunos cambios si, por ejemplo, el grupo está integrado por investigadores de una sola raza (afroamericanos, caucásicos u orientales) en lugar de varias. Tal y como se ha diseñado, se da por supuesto que los personajes jugadores son blancos.

A continuación, se incluyen varios términos útiles para el guardián:

- "Negro" puede resultar insultante en esta época.
- "Moreno" es bastante correcto, aunque algo paternalista.
- "De color" tiene diversas connotaciones a lo largo de los EE. UU. y, aunque relativamente correcto, también aparece en los carteles de "entrada no permitida a gente de color". En el oeste y el suroeste, "de color" se utiliza también para referirse a los orientales y los nativos americanos.
- "Afroamericano" es un término desconocido para la mayoría y no se pondrá de moda hasta la década de los 80.
- "Etíope" es un término burlón que usan los blancos.
- "Negrata" lo utilizan casi universalmente blancos que no tienen disculpa, y resulta siempre insultante, excepto cuando los propios negros lo utilizan entre sí, dándole un tono irónico. [1]

Información para el guardián

Leroy Turner es un músico de jazz que tiene el corazón roto, un problema con la bebida y una maldición. Esta última reside en una trompeta que, según cree, le regaló el mismísimo Louis Armstrong, pero Turner no sabe que, en realidad, quien le entregó el instrumento no fue otro que Nyarlathotep. Cuando alguien con dotes suficientes la hace sonar, esta trompeta de cuatro válvulas alza a los muertos que se encuentran dentro de su alcance auditivo y hace que los resucitados vayan en busca de venganza. Al principio de la aventura, Turner desconoce la existencia de esta capacidad, y el pobre músico enloquece en cuanto la descubre.

La existencia de la asombrosa capacidad de Turner llega a oídos de Archie "Boss" Bonato [2], el actual capo de la mafia, y su banda de delincuentes, que se la toman a broma e intentan usarla en su provecho para provocar la tragedia y el desastre.

La aventura da comienzo de noche, en el salón de baile "Cielo Azul". La razón por la que los investigadores se encuentran allí queda a elección del guardián. Quizá solo hayan salido a dar una vuelta, o hayan ido a reunirse con alguien o a buscar alguna pista relacionada con otra aventura.

El salón de baile "Cielo Azul"

Se trata de un club nocturno en el que se sirve alcohol ilegalmente, de manera que los clientes están infringiendo la ley al entrar en él. Los hombres deben ir de esmoquin y las mujeres, de traje de noche, a no ser que prefieran que los sienten detrás de las palmeras que hay cerca de la cocina. No se deja entrar a ningún caballero que no lleve corbata (¡a nadie se le ocurriría salir de noche sin corbata!). Pasar la noche en el club cuesta unos 20 $, incluyendo las copas (todas cuestan 2 $, ya contengan alcohol o agua), quizá una cena frugal y las propinas. Este garito para la alta sociedad está protegido, y tanto la policía como los *gangsters* toman partido en cualquier alboroto que se produce en el Cielo Azul.

El Cielo Azul es el *speakeasy* de más prestigio de la ciudad, así que la música es buena, la compañía, excelente, y la bebida, genuina de importación. Para mantener abierto el local, es necesaria una buena cantidad de sobornos, así que la bebida y la comida son caras. La primera actuación da comienzo a las 8 en punto y, como cada noche, el club permanece abierto hasta el amanecer.

Tras una puerta azul sin ningún letrero, dos blancos corpulentos vestidos de esmoquin vigilan la entrada de los clientes. Aquí es donde se atrapa y expulsa a los pobres, los que no llevan la ropa adecuada o los que no son blancos, si es que han conseguido pasar sin que los vea el portero. Si alguno de los investigadores no es blanco, se le niega la entrada al local aunque, si estos no consiguen entrar en el Cielo Azul, es de suponer que encuentran alguna forma de colarse entre bastidores, desde donde pueden presenciar los acontecimientos.

Una vez superados los "gorilas", unas escaleras con alfombra azul suben hasta el salón de baile, que está dispuesto de manera muy parecida a la de los cines de la época. A la izquierda queda el servicio de caballeros, así como la escalera que sube a un casino de lujo, y a la derecha, el servicio de señoras y la entrada al propio salón de baile. Ambos tienen azulejos de mármol blanco y azul, y numerosos espejos, al igual que relucientes grifos cromados y otros aparatos de los que uno se encuentra en esos lugares.

*(1) **N. del T.:** en el original, las dos primeras palabras de la lista son "black" y "negro", respectivamente, siendo equivalente la traducción de ambas al castellano. Se ha optado por traducir la primera como "negro", quedando "moreno" como única opción para la segunda. Durante la aventura, cada vez que hable un personaje no jugador, el guardián haría bien en utilizar solamente "negro" como término despectivo, y "de color" como término cortés.*

*(2) **N. del T.:** el apodo significa "jefe"*

*(3) **N. del T.:** "Mermelada de clarinete".*

El encargado sonríe cuando los investigadores pasan a través de las puertas batientes hacia el área principal y les hace una señal para indicar que lo acompañen. Los camareros no se detienen ni para respirar, y el jazz y el zumbido de las conversaciones llenan la sala por completo.

El salón es bastante grande y, a lo largo de la parte de la izquierda, se extiende una opulenta barra, en la que puede verse a los camareros medio tapados tras las filas de botellas. Enfrente de la barra, hay un escenario en el que se encuentra la banda, y el espacio entre ambos lo ocupan la pista de baile y una zona de pequeñas mesas redondas, rodeadas de sillas sin brazos y forradas de felpa. Cada una de las mesas dispone de una pequeña lámpara para lograr una iluminación más íntima, y del techo cuelga una serie de candelabros eléctricos que arrojan una tenue luz azul y dorada sobre los rostros de pulcros y pálidos hombres corpulentos, y de ambiciosas y bien vestidas jovencitas de pelo teñido.

El Cielo Azul es un lugar famoso al que acuden financieros y actores de teatro neoyorquinos, estrellas de Hollywood, políticos honrados y otros que no lo son tanto, hombres de negocios y *gangsters* de Chicago, magnates de los automóviles de Detroit, futuros herederos de las compañías navieras o ferroviarias de San Francisco, o de las petrolíferas de Texas y Oklahoma, los ricos y los astutos y, también, gente corriente de todo el mundo. Todos suelen venir aquí cuando pasan por la ciudad.

Esta noche, la música la proporciona la banda de las "5 Estrellas". En el garito, son negros los camareros y sus ayudantes, los chicos y las chicas del coro, los intérpretes y los ayudantes de cocina, mientras que la clientela, la dirección, los guardas y los dueños son blancos.

Las bandas de jazz de los Años 20, especialmente, las que tocaban en los clubes grandes, estaban formadas por más integrantes que las que conocemos hoy en día. Los instrumentos podían incluir trompetas, trombones, saxos, clarinetes, cornetas, percusión, contrabajo o tuba, banjo o guitarra rítmica y un piano. Se probaban todas las configuraciones posibles pero, como no existía amplificación, hacían falta, al menos, nueve o diez instrumentos para llenar de sonido un local, y las bandas de menor tamaño tocaban en salas más pequeñas.

Comienza la acción

Cuando los investigadores entran, el club está a rebosar y la banda "5 Estrellas" interpreta una calurosa versión de "*Doctor Jazz*". El encargado les pide disculpas por la muchedumbre y les busca sitio en una gran mesa en un rincón cercano a la barra. Al llegar, ven cómo un desconocido ya está ocupándola y, aunque asiente con la cabeza para darles a entender que pueden sentarse, pone la mano sobre la silla que hay justo a su lado, ya que espera a alguien. Los investigadores no tienen manera de saberlo, pero se trata de Pete Manusco, un contable de la ciudad, que está esperando a Joey Larson, un *gangster* de poca monta.

Manusco no dice palabra y tampoco escucha la música, como indican los nerviosos golpecitos que da sobre la mesa con la yema de los dedos. Es un hombre de constitución media, con unas cejas tan espesas que parece que solo tiene una línea negra y peluda cruzándole el ceño. En comparación con la estridente muchedumbre, su comportamiento resulta tenso y remilgado. Una tirada con éxito de Psicología confirma que el desconocido está nervioso, y otra de Descubrir sirve para detectar que tiene la cara cubierta de sudor. Aunque contempla a la banda para evitar mirar a los investigadores, no parece que esté escuchando la música.

Nada más terminar de interpretar "*Doctor Jazz*", la banda se lanza a tocar "*Clarinet Marmalade*" [3].

Una descortesía fortuita

Una puerta situada tras la mesa se abre de repente y de ella sale lentamente un negro alto y delgado, vestido con traje, que lleva una brillante trompeta en las manos. El hombre echa un vistazo al local y parpadea, con la clara intención de llegar hasta el escenario, pero Manusco y los investigadores le impiden el paso, sentados como están alrededor de la mesa.

El trompetista vacila, y salta a la vista que ha tomado alguna copa de más. A continuación, estudia las caras de los que le bloquean el paso y decide pedir permiso a Manusco:

—Señor, me he perdido entre bastidores. Esto... ¿Sería tan amable de dejarme pasar? Le pido disculpas por las molestias.

Manusco tendría que ponerse de pie para dejar pasar al negro, pero ni siquiera sus nervios a flor de piel sirven para que tenga mejores modales:

—Prueba por otro sitio, muchacho, ¡o haré que te echen! —responde con sequedad.

Los investigadores familiarizados con la vida nocturna de la ciudad reconocen al negro como Leroy Turner, un excelente y joven trompetista que está pasando por una mala racha. Aunque Turner ha bebido más de la cuenta, no se siente lo bastante suicida como para forzar la situación en medio de una multitud de matones, racistas y políticos, así que retrocede avergonzado y, agachando la cabeza, dice:

—Disculpe, señor. Disculpe, disculpe.



Si lo desean, los investigadores pueden intervenir y levantarse para que Turner pueda pasar, o quizá prefieran no hacer nada y forzar al músico a volver por donde ha venido. Si optan por esto último, Turner reaparece casi al instante a través de otra puerta y cruza el salón en dirección al escenario.

Si los investigadores dejan que pase, Turner se lo agradece sinceramente, sorprendido de que lo traten con amabilidad. Mientras da las gracias, el guardián debe solicitar tiradas de Descubrir a los investigadores y, si tienen éxito, descubren que la trompeta de Turner tiene cuatro válvulas en lugar de tres, como sería normal. Sin embargo, a los que entiendan de música les parece más raro el acabado en plata del instrumento, que está agrietado y recuerda a la piel de una serpiente.

Al otro lado del salón, el líder de la banda empieza a anunciar algo y, como todo el mundo presta atención al escenario, casi nadie se fija en la llegada de un hombre pequeño, con aspecto de rata y vestido con un traje sencillo de color marrón. El hombrecillo examina la multitud y, después, comienza a andar en dirección a Manusco, pasando al lado de la barra. Desde el escenario se oye:

—*Señoras y señores, esta noche tenemos entre nosotros al honorable señor alcalde. ¡Felicidades por su reelección, señor alcalde! El candidato reformista pensaba que ya le había ganado, pero nadie puede derrotar a un buen hombre. ¡Esta canción se la dedicamos a usted!*

Una vez en el escenario, el pantalón y la chaqueta de Leroy Turner, arrugados y de color marrón, contrastan con las chaquetas blancas que lleva la banda, como también lo hace la extraordinaria fuerza y la increíble precisión de sus notas, a medida que va uniéndolas en su interpretación de la nueva pieza "*Dead Man Stomp*" [4]. Los ritmos son irresistibles; los músicos, de primera; y, en un momento, casi toda la multitud baila con entusiasmo. El nuevo tema es un éxito.

Llega el invitado

En medio del homenaje que el líder de la banda le rinde al alcalde, el hombre con aspecto de rata, que estaba detrás de Pete Manusco, sigue avanzando en dirección a este. Se trata de Joey Larson, un pistolero que trabaja para Archie Bonato, y el hombre al que Manusco estaba esperando. Justo cuando la música empieza a inundar la sala, Joey descarga un solo tiro a bocajarro con su .45, casi tan grande como él, y alcanza a Manusco de lleno en la nuca.

Aunque la música es fuerte, y el ruido de la muchedumbre más aún, a un metro de distancia no hay nada que haga más ruido que el disparo de un .45. El investigador situado justo enfrente de Manusco queda cubierto de los pedacitos de cerebro y hueso que salen disparados a través del agujero de la frente de la víctima, y pierde 1/1D6 puntos de Cordura, mientras que el resto de los testigos pierden solo 1/1D3.

En el mismo momento en que el cadáver cae sobre la mesa, los investigadores se giran y (quizá si tienen éxito en una tirada de Suerte) pueden ver claramente la cara de Joey, aunque este también ve las suyas. Obviamente, el pistolero no se queda a charlar con ellos, sino que desliza el arma bajo su chaqueta y, con total frialdad, sale por la misma puerta de servicio por la que entró Turner. A continuación, accede por una puerta lateral a la zona de los escalones cubiertos por una alfombra azul y, desde allí, sale del local.

Es posible que los investigadores lleven armas de fuego pero, cuando consiguen llegar al pie de la escalera, y pasar a toda prisa al lado de los asustados guardias y el portero, Joey ya está en la calle, montado en un Packard de color gris y acelerando a media manzana de distancia. Una tirada de Descubrir sirve para advertir que el coche no tiene placa de matrícula.

Dentro del Packard, Jimmy "Little" Foster [5] pisa a fondo el acelerador. Si alguien intenta iniciar una persecución, un gangster sentando en la parte de atrás se asoma y dispara sin apuntar una ráfaga de 15 o 20 disparos, como medida disuasoria. El portero se echa cuerpo a tierra, como debería hacer cualquier investigador que quiera evitar que lo alcancen. Todos los que estén persiguiendo el coche tienen un 25% de probabilidades de recibir un disparo de 1D10 + 2 de daño. Si el resultado de la tirada está entre 01 y 05, el proyectil empala y, por lo tanto, causa 2D10 + 4 puntos de daño.

El Packard y Joey escapan sin que los investigadores puedan hacer nada para remediarlo, así que el guardián debe animarlos a que vuelvan al Cielo Azul y vean qué es lo que ha pasado.

Un muerto baila

De nuevo en el Cielo Azul, es poca la gente que se ha dado cuenta de que han disparado a alguien, pero la noticia se difunde rápidamente nada más terminar la interpretación de "*Dead Man Stomp*". ¿Cómo no? Manusco se halla desplomado sobre la mesa, con la cabeza en medio de un charco de sangre y restos de cerebro, hueso y *whisky*, y todo el mundo puede ver el agujero oscuro de su nuca y la abertura roja de su frente. Está bien muerto.

(4) **N. del T.:** *"El baile del muerto"*

(5) **N. del T.:** *el apodo significa "pequeño"; consultar las descripciones, al final de la aventura*

Sin embargo, mientras la banda sigue tocando, las manos del cadáver comienzan a seguir el ritmo y dar golpecitos sobre la mesa cubierta de sangre. De repente, Manusco se incorpora y se acomoda en la silla. Tiene los ojos girados hacia arriba y del enorme agujero de su frente sigue saliendo la sangre a chorros pero, aun así, continúa en pie, y de entre sus labios surge un gemido. Cualquiera que se encuentre cerca de él y tenga éxito en una tirada de Escuchar cree oír que dice "*Joey*". Tras esto, Manusco se da la vuelta y avanza tambaleándose en dirección a la puerta principal, mientras lo observa la mayoría de la horrorizada multitud. La banda detiene su música y el encargado da un grito y se desmaya. Pete Manusco cruza las puertas batientes dando tumbos y, más allá de ellas, su descenso por las escaleras en dirección a la noche está marcado por los gritos apagados que va provocando.

Ver esta horrible resurrección cuesta 0/1D6 puntos de Cordura. Los investigadores que tengan éxito creen que, a pesar de ser graves, las heridas de Manusco parecen peores de lo que son en realidad. Sin embargo, los investigadores que fallen se dan cuenta de la verdad.

La noticia del disparo va acompañada de los gritos y chillidos de la gente que abandona precipitadamente el lugar con intención de evitar el escándalo. Casi todo el mundo huye del local, desde el alcalde hasta los ayudantes de camarero.

Algunos de los presentes no pierden la cabeza y salen al callejón de atrás, pero la mayoría se marcha escaleras abajo, intentando llegar a empujones más allá del lento Manusco. Sin embargo, lo único que consiguen es pasarle por encima y hacer que caiga hasta el pie de la escalera, donde los aterrados clientes lo pisotean en su huida. Manusco intenta ponerse en pie, entre quejidos, pero la gente sigue aplastándolo contra el suelo y reduciéndolo a una masa de restos cada vez más sanguinolenta. Al ver morir al hombre por segunda vez, los imperturbables guardias de la puerta se marchan para no volver.

Cuando la oleada de clientes desaparece, los restos de Pete Manusco aún se mueven, tambaleándose hacia la calle en busca de su asesino.

—*¡Joey!* —gime el cadáver—. *¡Joey!*

La llamada tiene un tono de oscura y terrible paciencia.

El conductor de la primera brigada móvil que llega a la escena ve la pulpa sanguinolenta a la que ha quedado reducido Pete Manusco y pierde el control. El vehículo da un patinazo y estampa al resucitado contra una farola, partiéndolo por la mitad. Muerto por tercera vez, Pete Manusco ya no se mueve más.

Una pequeña ayuda

Mitch Wester, el líder de la banda, observa al investigador cubierto de fragmentos del cerebro de Manusco y dice:

—*¡Le han disparado! ¡Dios mío, le han disparado! ¿Está usted bien?*

Cuando queda claro que al investigador no le ha alcanzado ningún disparo, Wester coge su corneta y se marcha, como el resto de la gente.

Al encontrarse solo de repente en el escenario, Leroy Turner se sienta, ingenuamente, con la espalda apoyada contra la pared, mientras bebe de una botella de media pinta. Sin embargo, cuando oye las sirenas, se levanta y corre en dirección a uno de los baños para escapar a través de una ventana. Si los investigadores aún se encuentran por allí, Turner puede hablar con ellos (no está tan borracho), siempre y cuando, minutos antes, le dejaran pasar cuando le hizo falta:

—*Tendréis problemas si no os larguéis pronto de aquí. Vamos, sé una forma de salir.*

Turner cumple con lo dicho y los saca de allí pero, una vez fuera, cada uno debe apañárselas como pueda.

Una pista importante

Al escapar por puertas o ventanas, a Wester, o bien a Leroy Turner, se le cae una tarjeta de una funeraria (consultar la Ayuda para los jugadores).

Ayuda para los jugadores

En la tarjeta, escrita a mano con tinta, aparece la fecha de mañana y las palabras: "11 en punto. Trae tu trompeta. Estilo de Nueva Orleans."

Ayuda para los jugadores:
Tarjeta de una funeraria



El agente del gobierno

Roger Daniels es un agente del Tesoro que forma parte de la unidad de la Prohibición, dentro de un equipo dedicado a documentar la participación de los cargos electos en el contrabando de alcohol.

Se trata de un hombre honesto de unos treinta y pocos años, alto y de cabello claro. A pesar de portar un arma de fuego, prefiere evitar los tiroteos, y sueña con las recomendaciones y la fama, pues tiene intención de hacer carrera política algún día.

Daniels queda a disposición del guardián si quiere complicar un poco la trama. Este "agente seco" [6] puede llegar a la conclusión de que los investigadores están implicados en el negocio del contrabando, quizá en colaboración con alguna banda rival. Es posible que los siga, aunque al guardián también podría servirles para rescatarlos en el momento oportuno. Puede convertirse en un aliado, un obstáculo o, simplemente, un personaje cómico. Es un recurso que queda a la entera disposición del guardián y un hombre que jamás de los jamases se tomaría una copa.

Investigaciones durante esa misma noche

Los investigadores pueden permanecer en el Cielo Azul para ayudar a la policía ya que, si se limitan a contar la verdad, se les toma declaración y pueden marcharse a casa.

Los personajes que huyeran del garito y no vieran caminar a Manusco, pueden enterarse de todo cuando se lo cuente alguno de los borrachos del barrio. Si los investigadores disponen de automóvil, también es posible que una respetable pareja les haga una señal cuando los taxis empiecen a escasear y les cuente la historia durante el trayecto.

Si los investigadores intentan encontrar a alguno de los miembros de la banda, son pocos los negros que admiten saber algo ante una persona de otra raza, aunque el que pregunte sea también músico. Si los investigadores presionan con mucha insistencia, alguien puede sugerir que busquen a Mitch Wester en el funeral de Freddie Fayette, que tendrá lugar al día siguiente. Ukrezia Borden, una negra lo bastante vieja como para haberle perdido el miedo a todo, les dice:

—Dejen en paz a los chicos de la banda. No han hecho nada. Buster Bedson, el percusionista, tiene una pata de gallina dentro del bombo. ¡Sí, señor! Ya sabe usted lo que eso significa.

Sin embargo, esto solo es una pista falsa para que los investigadores piensen que todo el asunto puede deberse al vudú.

*(6) **N. del T.:** la Prohibición se conocía popularmente como la "ley seca"*

Resumen de lo acontecido durante la noche

El guardián debe permitir que los jugadores realicen las tiradas necesarias de Ciencias Ocultas o Mitos de Cthulhu para llegar a la conclusión de que a Manusco lo han resucitado. Además, una tirada de Idea puede sugerir que la resurrección ha tenido lugar mientras se tocaba el nuevo tema, "*Dead Man Stomp*". Si los investigadores no descubren la relación con Leroy Turner en este momento, el guardián debe asegurarse de que lo hagan durante el funeral de Fayette.

Dependiendo de las reacciones de los investigadores, estos tienen a su disposición varias posibilidades, pero la más importante es que asistan al funeral de Fayette.

Los periódicos de la mañana

Los diarios matutinos informan acerca del disparo recibido por Manusco, y cuentan cómo el pobre hombre, herido de muerte pero dispuesto con todas sus fuerzas a permanecer con vida, trató de ir en busca de auxilio para acabar derribado, irónicamente, por la misma ayuda que fue a buscar. Las páginas de los periódicos de los días siguientes se llenan de reflexiones acerca del sentido de la vida.

A Peter Manusco se le identifica como un contable autónomo; un hombre con un historial perfectamente limpio que, en un momento de debilidad, entró en el salón de baile "Cielo Azul". La policía cree que el asesino debió de confundirlo con un criminal de una banda rival.

La alcaldía ordena el cierre del garito y se alegra de que se haya descubierto semejante antro de vicio y delincuencia. Al señor Roland Marlow, el encargado del negocio, se le procesa por varios cargos insignificantes y se le pone en libertad bajo fianza con discreción.

Roger Daniels, el agente del gobierno, confirma que en el Cielo Azul se servía alcohol, y se las arregla para que su foto salga en muchos de los periódicos, con lo que da comienzo su deseada carrera política.

El Emancipador y Líder Sindical

En los quioscos también está El Emancipador y Líder Sindical, un diario dirigido al público negro, y la diferencia de su tono y sus reportajes con los de otros periódicos resulta sorprendente. Ninguno de sus artículos de primera plana suele coincidir con los de los periódicos dirigidos a los blancos, salvo en lo que respecta a la mención de los disturbios en lo que entonces se conocía como Sudán anglo-egipcio.

Un extenso artículo trata del señor Marcus Garvey, un nacionalista negro al que se ha fotografiado con su llamativo atuendo militar. Otro, firmado por un tal señor Du Bois de la NAACP [7], habla del sistema de aparcería en el Sur y sus consecuencias para la salud, la educación y la subsistencia de los afroamericanos. Los demás artículos tratan acerca de personalidades e intereses de los negros, así que, con una tirada de Idea, puede deducirse que los demás periódicos están dirigidos al público blanco. Prácticamente ninguna información coincide entre los diarios de blancos y de negros, ni siquiera los artículos dedicados al béisbol.

Si se tiene éxito en una tirada de Descubrir, los investigadores pueden ver un anuncio de la funeraria Morgan & Dupuy.

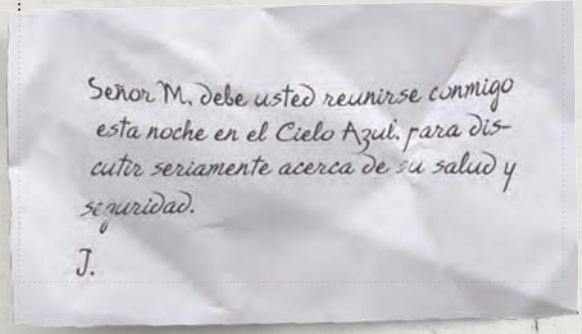
Si buscan en la columna de necrológicas, ven que, a las 11 de la mañana del día de hoy, está prevista la celebración en Morgan & Dupuy de un funeral con cortejo fúnebre por Frederick Lincoln Fayette, cuñado del líder de banda, el señor Mitchell Wester.

La búsqueda tanto en las oficinas de "El Emancipador", como en la biblioteca más cercana a estas (o, quizá, mediante conversación telefónica con Mitchell Wester, que aparece en la guía de teléfonos), sirve para verificar que el señor Fayette murió a causa de un disparo accidental. El fallecido, que trabajaba como transportista y poseía su propio camión, deja viuda a Elizabeth Wester Fayette.

Pete Manusco

Tanto la oficina como la casa de Manusco aparecen en la guía telefónica y, si los investigadores actúan con rapidez, pueden llegar antes que la policía a ambos sitios. Una vez dentro de la oficina, ven que la cerradura está forzada y que han desaparecido todos los archivos de la letra "B". Una tirada de Descubrir sirve para encontrar una nota garabateada en la papelera.

Ayuda para los jugadores:
Nota garabateada



Una búsqueda en el apartamento de Manusco sirve para encontrar un álbum de recortes de periódico de hasta hace un año y medio relacionados con Archie "Boss" Bonato. Una inspección de la libreta de ahorro de Manusco muestra que, durante ese mismo periodo, ha estado recibiendo un depósito mensual de 1.000 $ en efectivo.

Un rumor de la policía

Una visita a la Comisaría Central de policía sirve para que el encargado del caso les confirme que, según el forense, la herida de la cabeza de Manusco debió de causarle la muerte inmediata, ya que más de la mitad de la masa encefálica de la víctima resultó destrozada. En teoría, Manusco no podía hacer lo que los investigadores vieron que hizo.

El funeral de Fayette

En un funeral de una familia negra, las personas de otras razas se encuentran con la bienvenida que se merecen según su forma de actuar: los curiosos solo reciben desaires, a los gamberros se les amenaza y expulsa, se da las gracias a aquellos que dan su más sincero pésame y se consuela a los afligidos. El guardián debe dejar que sean los investigadores los que decidan cómo desean desenvolverse.

En cualquier momento, uno de los presentes puede preguntar por casualidad cuál era la relación de los personajes con el difunto. Se trata de una pregunta de lo más normal y, contesten lo que contesten, sus respuestas pasan rápidamente de boca en boca entre la multitud.

Una vez terminado el funeral, los seis portadores del féretro salen de la funeraria, llevando un ataúd de madera de pino. Dos policías negros en sus motocicletas encabezan el cortejo fúnebre y controlan el tráfico en los cruces, mientras varios miembros de la banda de las "5 Estrellas" interpretan "*I'll See You on Judgment Day*" [8], seguidos por los dolientes.

A medida que la procesión se desplaza por las calles en dirección al cementerio, más gente se une a ella, y todo el mundo se comporta con seriedad. Himno tras himno, las "5 Estrellas" llevan a cabo su interpretación, lentamente y con sentimiento. Los músicos caminan formando en fila india tras el féretro, con Wester al frente y el percusionista detrás, con el bombo sujeto al torso.

Al pasar frente a unos escaparates, los investigadores tienen la sensación de que los observan. Una tirada con éxito de Descubrir les sirve para distinguir a Leroy Turner en un portal al otro lado de la calle, fumando y viendo cómo pasa el cortejo. Sin embargo, la sensación de que los observan no termina cuando se dan cuenta de su presencia.

(7) ***N. del T.:*** *Asociación Nacional para el Progreso de las Personas de Color, con sede en Baltimore*

(8) ***N. del T.:*** *"Nos veremos el día del juicio"*

Turner apaga el cigarrillo y avanza hacia el desfile, levantando su trompeta cuando la banda comienza a interpretar "*Just a Closer Walk with Thee*" [9]. Se pone al lado de Wester, se lleva el instrumento a los labios y empieza a soplar unas bellas notas melancólicas, en contrapunto con las de la corneta de Wester. El murmullo que se extiende rápidamente entre la multitud da testimonio de la belleza de la música.

Pero, antes de que hayan transcurrido veinte segundos desde que comenzase a sonar la trompeta de Turner, una tirada con éxito de Escuchar sirve para detectar unos gemidos procedentes del interior del ataúd (escucharlos cuesta 0/1D2 puntos de Cordura).

Otro muerto que baila

Los portadores del féretro dan un traspié cuando el peso del interior del ataúd se desplaza repentinamente. Sobrecogidos, se miran los unos a los otros en medio de la confusión y la alarma. La multitud se exalta y la música cesa al instante. En ese momento, la tapa del ataúd se abre de golpe. Mientras los portadores dejan caer su carga y se alejan, del ataúd surge el fallecido Frederick Fayette, gris, hinchado y aturdido. Los chillidos, los gritos y el pánico de extienden de forma generalizada, y semejante visión cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

Varias personas le tienden la mano a Fayette para ayudarlo, y este continúa moviéndose y mirando locamente a su alrededor. Cualquiera que quiera sujetarlo, debe tener éxito en una tirada de FUE × 5 en 1D100.

Lizzie Fayette se planta frente a su difunto esposo, apartándose el velo negro de la cara. Sus mejillas están húmedas debido a las lágrimas, y dice susurrando:

—*Freddie, ¿eres tú?*

Fayette se detiene, se da la vuelta en medio de sacudidas, la mira con gesto asustado y empieza a darse cuenta de la situación. A continuación, inclina la cabeza hacia atrás, emite un terrible grito y se derrumba a los pies de su inmóvil viuda, rodeándolos con sus brazos temblorosos. En ese momento, Frederick muere otra vez y ya no vuelve a revivir.

Un clamor se extiende entre la multitud, y su rabia empieza a dirigirse contra el funerario, el señor Dupuy y dos asistentes que acompañaban al cortejo.

—*¡Lo han enterrado vivo!* —gritan muchos entre la multitud, y los tres miembros de la funeraria solo consiguen salir ilesos gracias a la actuación de la policía.

Nada impide que los investigadores intervengan, quizá mediante el uso de la Charlatanería y el Crédito, y cualquier intento de ayudar de buena fe les sirve para que ganarse la aprobación de los allí presentes. Es posible que Mitch Wester los recuerde de la noche anterior.

El vigilante

Mientras tiene lugar el alboroto, el guardián debe solicitar nuevas tiradas de Descubrir. Si tienen éxito, los investigadores advierten la presencia de un hombrecillo blanco vestido con traje marrón, que se aleja rápidamente del lugar en dirección a un Packard gris que lo está esperando. Los investigadores que estuvieron en el Cielo Azul lo reconocen como el asesino de Pete Manusco, pero el Packard gris ya se ha marchado cuando consiguen pasar entre la multitud. Joey Larson ha estado siguiéndolos porque anoche pudieron verle la cara perfectamente y, ahora, está algo nervioso y piensa que quizá deba deshacerse de ellos. Sin embargo, en este momento, va a darle a Boss Bonato la noticia de que Fayette ha resucitado, igual que, como le han contado, sucedió con Manusco.

Leroy Turner

Si nadie lo detiene, Turner se escabulle mientras tienen lugar los disturbios. Su interpretación a la trompeta parece haber despertado a los muertos ya en dos ocasiones; un talento poco frecuente. Si los investigadores desean charlar, Turner acepta a cambio de una copa y los dirige a un *speakeasy* del barrio.

Turner está perplejo ante los acontecimientos de la noche anterior y afirma:

—*Llevo diez años tocando la trompeta, pero nunca me había pasado algo así.*

Si los investigadores hacen cualquier comentario perspicaz, o que demuestre que lo comprenden, Turner les cuenta más.

Su nueva trompeta se la dio Louis Armstrong, nada menos. Unos días antes, Turner había estado tocando junto a una banda improvisada y, en un momento en que salió al callejón a liarse un cigarro, Armstrong se le acercó y le dijo:

—*Turner, eres tan buen intérprete que quiero que tengas una de mis trompetas.*

Armstrong le entregó la trompeta en ese preciso momento.

*(9) **N. del T.:** un clásico de gospel que viene a significar "Deja que camine a tu lado"*

Un éxito en Psicología demuestra que aquello sucedió tal y como Turner lo cuenta pero, también, que este sabe algo más. Si se le pregunta, añade:

—Tío, los ojos del señor Armstrong. Parecían dos pozos negros. ¡Algo muy extraño!

Sin embargo, Turner no revela otra cosa que le viene a la mente en este momento y que Armstrong/Nyarlathotep le dijo:

—Toca esta trompeta, chaval, y despertarás hasta a los muertos.

Esta trompeta, que dispone de cuatro válvulas en lugar de tres, tiene un acabado en plata que está agrietado y recuerda a la piel de una serpiente o un lagarto. En el interior del pabellón acampanado del instrumento, puede verse un anillo de extraños símbolos que lo rodea (y que no pueden descifrarse ni siquiera con Ciencias ocultas o Mitos de Cthulhu).

Turner no vende la trompeta, ni tampoco está dispuesto a prestarla.

—Esta trompeta es mi vida. Hace que se unan mi cuerpo y mi alma. Nunca he encontrado otra mejor.

Investigar a Leroy Turner

Durante el día siguiente, los investigadores pueden usar las habilidades de Regatear, Charlatanería, Persuasión o Crédito (y, a veces, también un poco de dinero) para averiguar cosas acerca de Leroy Turner, especialmente, si son simpáticos y corteses. De hecho, pueden usar lo que saben acerca del funeral de Fayette (y su resurrección) como moneda de cambio para obtener otra información, ya que los rumores acerca del extraño incidente se extienden con rapidez. Por otro lado, si ya han conocido a Mitch Wester, pueden conseguir toda la información a través de él. Leroy Turner no es muy popular en la comunidad, ni siquiera entre otros músicos, ya que es una persona muy irresponsable. Cuando acepta participar en una función, al cabo de una semana ya se ha olvidado, se va de juerga y no aparece, y si te dice que va a hacer una cosa, no la hace ni por asomo.

Pero la gente siente algo de simpatía por él, ya que tiene el corazón roto. Hace dos años, cuando llegó de Nueva Orleans junto con su amante, Marnie Smeaton, ella murió atropellada por un coche gris que se dio a la fuga y que, según se cree, conducían unos niños ricos de la Universidad.

Turner vive en una pequeña habitación en la calle 174, y sus únicas posesiones son su trompeta, dos trajes, tres camisas, cuatro cajas de partituras y una fotografía enmarcada de una joven sonriente.

El señor Louis Armstrong

Los investigadores pueden llegar hasta el señor Armstrong con la mediación de una agencia teatral negra aunque, para completar la conferencia telefónica, necesitan una buena cantidad de monedas sueltas, además de tener éxito en dos tiradas a escoger entre Charlatanería, Crédito y Suerte. Durante esta época, Arsmtrong vivió en Chicago de 1922 a 1924, tocó junto a King Oliver de 1924 a 1925, estuvo en Nueva York con Fletcher Henderson y regresó a Chicago en 1925.

Louis Armstrong se muestra tan simpático como sorprendido ante las preguntas. Ha oído hablar de Leroy Turner, pero nunca lo ha oído tocar, y jamás le ha regalado una trompeta a nadie.

Consultar el recuadro “Un secuestro”, ver más abajo.

Un secuestro

Esta escena es la que inicia la parte final de la aventura, así que el guardián solo debe presentársela a los jugadores cuando todo esté preparado. Poco después del funeral, Joey Larson secuestra a Leroy Turner. El momento exacto puede ser tras su charla con los investigadores, de noche en la propia habitación de Turner o allá por donde el músico esté deambulando borracho entre lamentos. Pero lo importante es que los investigadores sean testigos del secuestro (quizá, si han acabado hace poco de investigar el pasado de Turner) o, de lo contrario, el guardián debe inventarse otra conexión con la banda de Bonato.

A media manzana de distancia, Leroy Turner está cruzando la calle cuando, de repente, un Packard gris gira la esquina y se pone a su lado. En ese momento, del vehículo salen dos hombres blancos, obligan a Turner a meterse en la parte de atrás y se suben ellos también. A continuación, el coche sale disparado calle abajo, así que el secuestro tiene lugar en cuestión de segundos.

Si los investigadores disponen de coche, pueden seguir al vehículo de los secuestradores aunque, si van a pie, en la esquina hay un taxi libre. En cualquier caso, necesitan tener éxito en una tirada de Conducir automóvil para poder seguir al Packard sin que los descubran. Hay que determinar cuál es el investigador que conduce aunque, si se trata de Bennie, el taxista, este tiene un 60% en Conducir automóvil.

Si el conductor falla la tirada, Little Jimmy (70% en Conducir automóvil) se da cuenta de que les siguen e intenta despistarlos. Si al guardián le interesa usar las reglas opcionales de persecuciones, debe repasarlas con antelación pero, si no quiere utilizarlas, puede bastar con hacer tiradas sucesivas de Conducir automóvil. El primero que obtenga dos fallos seguidos sale perdiendo, y el otro conductor (dependiendo de quién sea), logra despistar a sus perseguidores, o bien reanudar el seguimiento del coche de los secuestradores sin que lo detecten.

Si los investigadores pierden de vista el Packard, hacen falta dos tiradas sucesivas, una de Suerte y otra de Descubrir, para encontrarlo aparcado al lado de un gran garaje. Se trata de un lugar solitario, rodeado de malas hierbas y edificios medio en ruinas, y la puerta no está cerrada.

Si el conductor logra seguir al Packard de los secuestradores, este se mete en un callejón y de él salen cuatro personas en total, que se dirigen al interior del garaje.

Una sorpresa para Joey

Los empleados de Bonato utilizan un garaje para descargar los envíos de licor que llegan de fuera de la ciudad, y los investigadores disponen de varias opciones para esconderse y vigilar. En primer lugar, dentro del edificio hay dos enormes camiones esperando a que los descarguen que pueden servir de escondite. Aparte, la amplia habitación que hay al fondo del garaje se ha transformado en oficina y lugar de reunión habitual, y su parte trasera va a dar a un callejón. Aunque las persianas están echadas, son bastante viejas, así que los investigadores pueden ver y oír lo que sucede en el interior. Por último, otra opción es observar desde la puerta de delante, que no está vigilada.

A continuación, se detalla lo que sucede si los investigadores no intervienen, pero el guardián debe darles numerosas oportunidades de hacerlo.

Los secuestradores llevan a Turner al interior de la oficina, cruzando todo el garaje, y lo atan a una silla, pero le dejan libres las manos y los brazos y le entregan la trompeta. Al lado de Turner está Joey Larson, y en la oficina también puede verse de pie a otros dos *gangsters*, que están a las órdenes de Archie Bonato, la quinta y última persona que se encuentra en el edificio; un hombre grande en mangas de camisa que da chupadas a un gigantesco habano.

El propósito de esta escena es enfrentar a Turner con el poder de su trompeta, que conseguirá volverlo loco.

Boss Bonato le pregunta a Joey si este es el muchacho, a lo que el hombrecillo responde que sí. Bonato pide a Joey que le cuente de nuevo lo que vio, y este describe el funeral y cuenta cómo Freddie Fayette se levantó del ataúd y caminó. A continuación, añade que Laurette, su novia de color, dice que se trata de vudú, y que la banda puede sacar provecho de ello. Bonato canturrea durante un momento mientras sigue chupando su puro y vuelve a preguntar a Joey si está seguro de lo que dice. Joey dice que sí una vez más.

—Joey, no vuelvas a joderla, como hiciste con Manusco.

—De ninguna manera, jefe —responde este.

—Aquel trabajito fue una cagada, Joey. Tener cerrado el Cielo Azul me está costando mucha pasta. Lo único que tenías que hacer era darle un susto, Joey. Ahora tendré que contratar a un nuevo contable.

Bonato canturrea un poco más, y cruza una mirada fugaz con los pistoleros que hay a ambos lados de Joey Larson.

—De acuerdo, Joey. Me fiaré de tu palabra —dice mirando a las manos de Larson—. *Quiero que te pegues un tiro.*

Se hace el silencio en la habitación, y Joey Larson se pone nervioso, pero no mueve ni un dedo.

—Escucha, Joey, aquí el muchacho puede hacer que vuelvas a vivir, como tú mismo dices. ¿Cuál es el problema? Pégate un tiro.

Larson continúa inmóvil.

—Hazlo —le dice Boss Bonato a Little Jimmy.

Larson, que advierte el peligro mortal, intenta desenfundar su .45 de cañón largo, pero Bonato consigue disparar antes que él, sin mucho esfuerzo. Para asegurarse, dispara un segundo tiro directo al corazón de Joey y, a continuación, Little Jimmy se inclina sobre el cadáver manchado de sangre:

—Está muerto, jefe.

—Joey, siempre te dije que esa pistola era demasiado grande para poder sacarla rápido —dice Bonato mientras sacude la cabeza y se gira en dirección a Leroy Turner—. *Venga, músico. Toca algo.*

Turner toma una buena bocanada de aire y, después, comienza a interpretar "*High Society*" [10]. Pasan solo unos segundos y Joey empieza a sacudirse de nuevo y, después, se levanta lentamente. Sorprendidos, todos sueltan alguna blasfemia, incluido Leroy Turner, pero Boss Bonato le dice que siga tocando. Larson se dirige dando tumbos hacia Bonato, mientras escupe sangre, pero Little Jimmy abre fuego con su metralleta Thompson y le dispara veinte proyectiles. Turner se ríe por culpa de los nervios y toca "*Tiger Rag*" [11], mientras el cadáver baila y se sacude. Los proyectiles, de gran calibre, hacen pedazos al antiguo Joey y silban por toda la habitación, que empieza a oler a sangre y cordita. Cuando la Thompson se queda sin munición, los pedazos de Larson cubren todo el suelo y las paredes. En silencio, los muchachos se persignan y se sirven unas copas, mientras que Archie Bonato maldice con incredulidad. Ver esta escena cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Y entonces ¿qué?

¿Han hecho algo los investigadores para distraer a los delincuentes? Si no es así, es posible que los gangsters estén tan nerviosos que decidan cortar las ligaduras del tembloroso y sudoroso Turner y lo echen del garaje para, a continuación, olvidarse de todo el asunto.

Por otro lado, quizá Bonato piense que Turner, que sigue riendo nervioso, podría serle de utilidad. En tal caso, lo deja en manos de Little Jimmy y le pide que lo encierre en el

(10) N. del T.: *"Alta sociedad"*
(11) N. del T.: *"El rag del tigre"*

sótano de Mamá Chantelle, un prostíbulo de su propiedad. Sin embargo, durante el trayecto, Turner salta del coche en marcha y desaparece entre la multitud, tras lo cual, pasa la noche actuando en bares de aquí y allá.

También es posible que los investigadores den con algún policía honrado que pueda acudir a la escena del crimen antes de que nadie elimine las pruebas, en cuyo caso, este detiene a los *gangsters*. Entre las pruebas presentes con las que puede incriminarse a Bonato está el conjunto de archivos de la letra "B" robados de la oficina de Manusco.

En cualquier caso, da igual si el enloquecido Leroy Turner escapa de Bonato, de los investigadores o de la policía: su siguiente paso es dirigirse a la lápida de Marnie Smeaton.

El blues de Leroy Turner

Turner se aleja corriendo del edificio y desaparece en la ciudad. Si a los investigadores no se les ocurre, una tirada de Idea puede sugerirles que Turner, ahora enloquecido, debe de haber ido al cementerio a resucitar a su amada. Marnie Smeaton está muerta y enterrada, pero su amor verdadero dispone de los medios necesarios para devolverla a la vida y, a pesar de que han pasado dos años, aún deben de quedar algunos restos que reanimar. Sin embargo, da igual lo rápido que esto se les ocurra a los investigadores: Leroy Turner llega antes que ellos al cementerio.

Una vez allí, el guarda puede decirles dónde está la tumba de Marnie o quizá vean a lo lejos las grandes e impacientes zancadas que da Turner. Las descripciones del guardián y las tiradas de Suerte y Descubrir pueden servir para dar un mayor suspense a la escena pero, cuando llegan junto a Turner, este se encuentra al lado de la tumba de Marnie Smeaton, con la trompeta en los labios, las mejillas tensas y el pie listo para seguir el ritmo.

—*Amigos, la próxima pieza es para Marnie* —dice entre dientes, y comienza a tocar.

Turner toca por su vida echada a perder, por su amor por la bebida, por la música que nunca compondrá, por la pérdida de Marnie y por todo lo que ha dejado sin terminar y lo que no le han dejado hacer. Las notas de la trompeta hacen gala de una triste dulzura, tan leve y fugaz como la vida misma. La llamada es irresistible.

El suelo del cementerio se agita, el ala de un ángel de mármol se rompe y cae del lugar donde estaba, y una lápida de pizarra se inclina y desmenuza. Allá donde llega la música de Turner, los muertos gimen y recuerdan. Marnie Smeaton escucha la interpretación de su amante y se esfuerza por ascender hacia él, con su cuerpo seco y arrugado que no está vivo ni muerto. De todas direcciones, llegan sonidos de crujidos y movimiento, de despertares y cambios de postura. Los muertos se están alzando y el mero hecho de que esto suceda cuesta 0/1D3 puntos de Cordura.

Turner logra volver en sí y contempla lo que está sucediendo. Si tiene posibilidades de escapar, lo hace sin pensarlo dos veces, salta por encima de las tumbas que se abren y las lápidas que se caen, y llega corriendo más allá de las chirriantes puertas de los mausoleos. Sin embargo, en cuanto tiene espacio suficiente para tocar, retoma su melodía.

Si Turner recibe una herida mortal, ya sea de bala o de arma blanca, se tambalea, se lleva la trompeta a los labios ensangrentados y cierra los ojos. A continuación, sopla y del instrumento surge una aguda nota, que no es sino su último aliento. Turner muere, pero el propio eco de su última nota lo resucita y su cuerpo continúa haciendo sonar la trompeta. Ahora que está muerto, ya no necesita aire para respirar, de modo que su terrible música puede seguir rugiendo y resonando hasta el infinito. El sonido de la trompeta se hace más y más fuerte, hasta que puede pulverizar lápidas y hacer añicos las puertas de los mausoleos. Presenciar la muerte y la resurrección de Turner cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Ya esté vivo o muerto, Turner sigue tocando hasta que todos los cadáveres del cementerio se han alzado y liberado y, de repente, cada uno recuerda a la persona que le falló y va a cumplir una ambigua venganza. A medida que los muertos despiertan, su noción de venganza conjunta se expande y afecta cada vez a un mayor número de personas vivas. En este momento, los investigadores pierden 1D6/1D20 puntos de Cordura y, además, corren el riesgo de recibir los ataques aleatorios de algunos muertos vivientes.

Nyarlathotep, que ve lo que sucede desde el vacío, aúlla de risa. El sonido de la trompeta de Turner llega hasta el mismo centro del cosmos, a la corte de Azathoth, y se mezcla de forma indisoluble con el coro ciego e idiota de estridentes flautas.

Conclusión

Si los cadáveres del cementerio se alzan, el guardián debe determinar cuál es su disposición y cómo los perciben los vivos. Sin embargo, los relatos acerca de este despertar de los muertos se tachan de delirios propios de lunáticos y las autoridades atribuyen el estado de las tumbas a vándalos y gamberros.

Si los investigadores logran detener a Turner, pero lo matan en el intento, cada uno pierde 1D3 puntos de Cordura. Si, por el contrario, lo detienen, pero consiguen que siga con

vida, cada uno gana 2D6 puntos de Cordura. Además, destruir la trompeta hace que recuperen 1 punto adicional.

Si entregan a Boss Bonato a las autoridades en la escena del crimen, cada uno gana 1D3 puntos de Cordura y, además, el grupo recibe una recompensa de 1.000 $ (a repartir entre todos). Sin embargo, al final, el único que va a la cárcel es Little Jimmy (y solo durante once meses) por homicidio involuntario y posesión de arma oculta. El Cielo Azul reabre sus puertas al cabo de diez días, con pintura y alfombras nuevas, listo para hacer negocio.

En cuanto a Leroy Turner, si sobrevive, pasa el resto de sus días en un manicomio, completa e irremediablemente loco, tocando en silencio para la corte de Azathoth mientras espera, cada noche, que su amada Marnie venga a llamarlo.

Si la relación de los investigadores ha sido buena con Wester, al cabo de unas semanas, este les envía un ejemplar del primer disco de la banda de las "5 Estrellas", grabado unos días antes del asesinato de Manusco. Una de las caras, la del tema "*Dead Man Stomp*", incluye un solo de trompeta interpretado por Leroy Turner.



Descripciones

Las descripciones de los personajes no jugadores figuran de acuerdo a su orden de aparición en la aventura. Aparte, todos aquellos que regresen de la muerte pasan a considerarse zombis, como los que se describen en el capítulo "Animales y monstruos":

- Solo reciben 1 punto de daño de cada ataque de bala o de arma capaz de empalar, y el resto de los ataques les causan solo la mitad del daño de la tirada.
- Siguen luchando hasta que los despedazan o sus puntos de vida quedan reducidos a 0.
- Normalmente, ver a un zombi cuesta 0/1D8 puntos de Cordura, pero el guardián debe tener en cuenta el estado en el que se encuentra cada cadáver y modificar la pérdida en consecuencia. El máximo posible de Cordura que puede perderse por ver a un gran número de zombis es de 8 puntos.

LEROY TURNER, 28 años, trompetista alcohólico

FUE 12	CON 14	TAM 16	INT 11	POD 09
DES 18	APA 10	EDU 09	COR 39	PV 15

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3 + bd
  Tocar trompeta impía 92% (25 puntos de resistencia), la música levanta a los muertos
- Habilidades: Aguantar la bebida 65%, Arte (improvisar música) 72%, Arte (tocar la trompeta) 92%.

JOEY LARSON, 24 años, pistolero

FUE 12	CON 11	TAM 08	INT 10	POD 07
DES 16	APA 07	EDU 11	COR 23	PV 10

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: Revólver .45 cañón largo 60%, daño 1D10 + 2
  Metralleta Thompson 45%, daño 1D10 + 2 (o ráfaga)
  Navaja automática 64%, daño 1D4

PETE MANUSCO, 40 años, contable zombi

FUE 17	CON 15	TAM 11	INT 0	POD 01
DES 06	APA 06	EDU 0	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Puñetazo 30%, daño 1D3 + bd
  Presa 25%, daño especial

MITCH WESTER, 39 años, líder de banda de jazz

FUE 14	CON 14	TAM 15	INT 15	POD 17
DES 13	APA 13	EDU 10	COR 85	PV 15

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (cantar) 54%, Arte (componer) 48%, Arte (tocar la corneta) 77%, Charlatanería 43%, Descubrir 52%, Persuasión 67%, Primeros auxilios 41%, Psicología 36%.

ROGER DANIELS, 31 años, agente del gobierno

FUE 13	CON 12	TAM 15	INT 16	POD 13
DES 12	APA 11	EDU 15	COR 65	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Revólver .38 50%, daño 1D10
  Presa 50%, daño especial
  Puñetazo 60%, daño 1D3 + bd
- Habilidades: Conducir automóvil 60%, Contabilidad 45%, Derecho 55%, Descubrir 62%, Escuchar 67%, Farmacología 15%, Persuasión 47%, Seguir rastros 13%.

FREDDIE FAYETTE, 27 años, transportista zombi

FUE 24	CON 27	TAM 17	INT 0	POD 01
DES 07	APA 06	EDU 0	COR 0	PV 22

- Bonificación al daño: +2D6
- Ataques: Estrangular 35%, daño 1D8
  Presa 35%, daño especial
  Puñetazo 20%, daño 1D3 + bd

ARCHIE "BOSS" BONATO, 46 años

FUE 13	CON 16	TAM 15	INT 13	POD 13
DES 14	APA 09	EDU 12	COR 47	PV 16

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Revólver .45 cañón corto 60%, daño 1D10 + 2
  Puñetazo 64%, daño 1D3 + bd
- Habilidades: Charlatanería 71%, Derecho 13%, Descubrir 51%, Escuchar 48%, Ir al grano 59%, Sonreír con desprecio 78%.

JIMMY "LITTLE" FOSTER, 34 años, conductor de la banda

FUE 17	CON 17	TAM 18	INT 10	POD 14
DES 12	APA 08	EDU 10	COR 61	PV 18

- Bonificación al daño: +1D6
- Ataques: Metralleta Thompson 73%, daño 1D10 + 2
  Nudillos americanos 58%, daño 1D3 + 2 + bd
  Bate de béisbol 52%, daño 1D8 + bd

JOEY LARSON, 24 años, pistolero zombi

FUE 18	CON 17	TAM 08	INT 0	POD 01
DES 08	APA 03	EDU 0	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Presa 25%, daño especial

LEROY TURNER, 28 años, trompetista zombi

FUE 18	CON 21	TAM 16	INT 0	POD 01
DES 09	APA 05	EDU 0	COR 0	PV 19

- Bonificación al daño: +1D6
- Ataques: Presa 25%, daño especial
  Tocar trompeta impía 100% (25 puntos de resistencia), la música levanta a los muertos

SEIS POLICÍAS

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
BRIAN	13	16	14	16	13	15
MARK	17	14	13	12	11	14
IAN	13	12	12	11	09	12
DYLAN	12	11	15	11	10	13
DAVID	15	13	13	10	11	13
BILL	16	10	12	08	15	11

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Revólver .38 40%, daño 1D10
  Porra de policía 40%, daño 1D6 + bd
  Presa 40%, daño especial

SEIS GANGSTERS O ASISTENTES AL FUNERAL

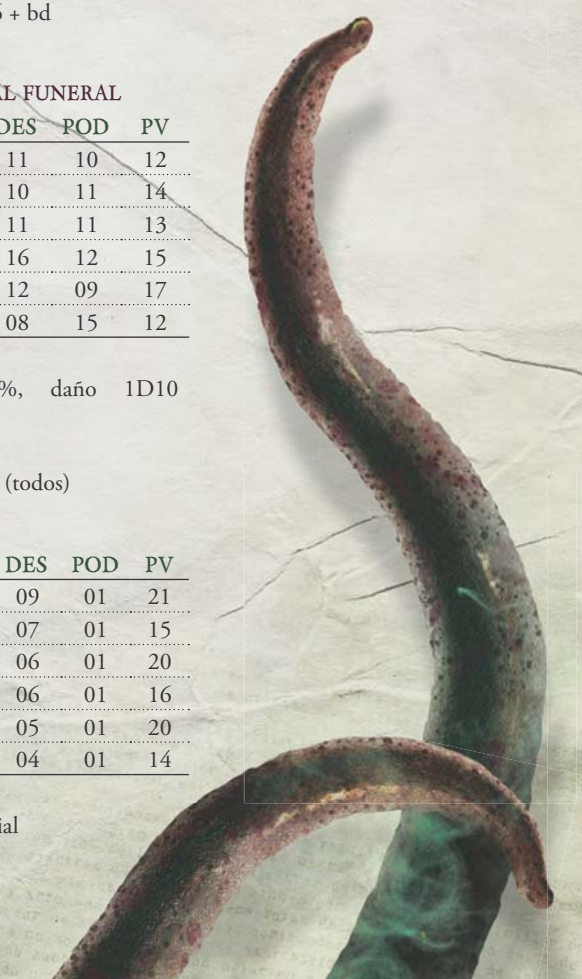
	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
FRAGGLE	13	12	12	11	10	12
JENNIFER	12	14	14	10	11	14
FERGIE	12	11	15	11	11	13
JOHN	13	15	15	16	12	15
REGIE	12	17	17	12	09	17
MATT	14	12	12	08	15	12

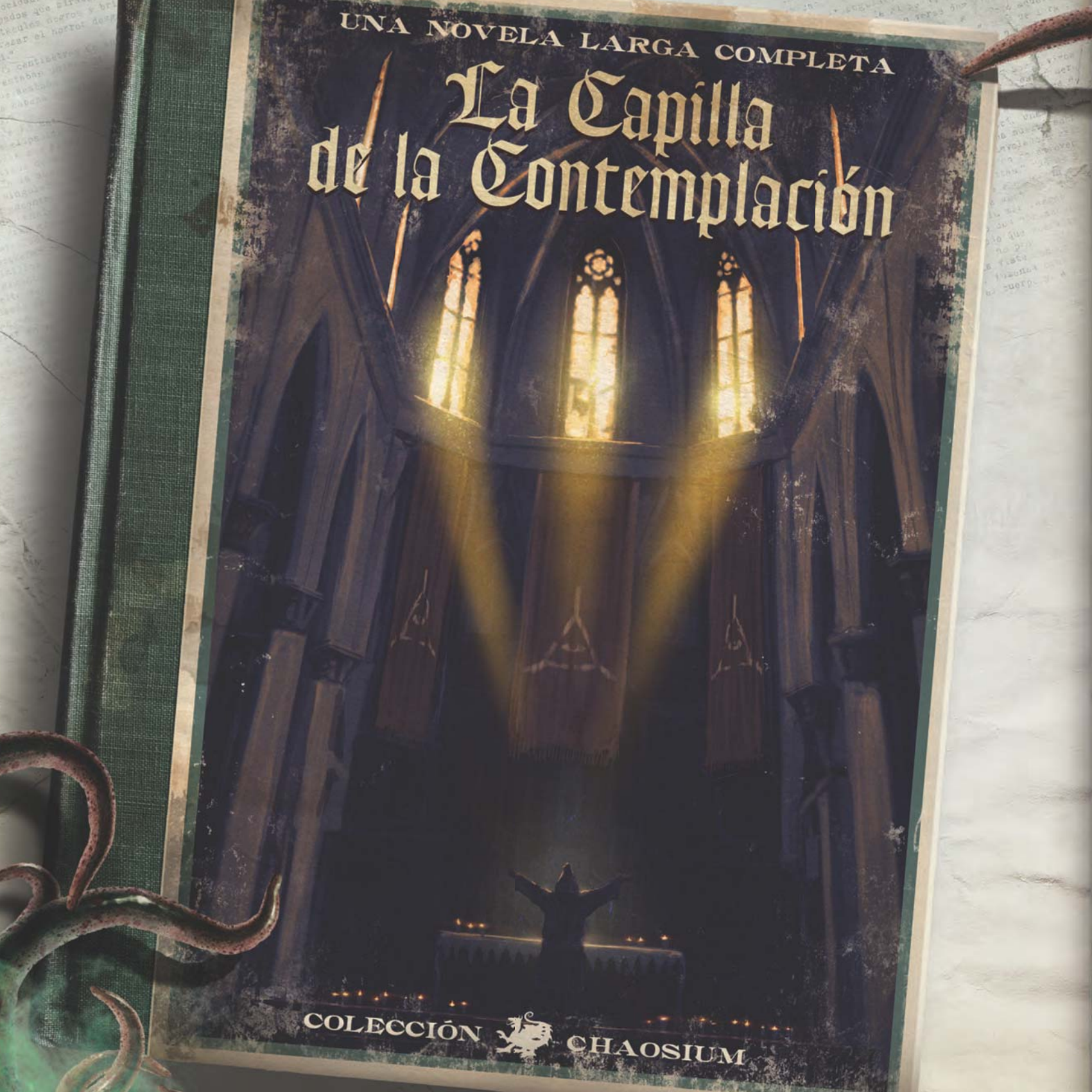
- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Revólver .38 35%, daño 1D10 (solo los gangsters)
  Porra 40%, daño 1D6 + bd
  Puñetazo: 40%, daño 1D3 + bd (todos)

SEIS MUERTOS ALZADOS

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
SPENCER	24	27	14	09	01	21
NICK	19	15	14	07	01	15
DONYE	21	21	18	06	01	20
SOLOMON	21	18	14	06	01	16
MAJOR	23	24	16	05	01	20
JORDAN	27	17	10	04	01	14

- Bonificación al daño: +1D6
- Ataques: Presa 25%, daño especial
  Mordisco 20%, daño 1D2




UNA NOVELA LARGA COMPLETA
La Capilla de la Contemplación
COLECCIÓN CHAOSIUM



La Capilla de la Contemplación

Una secta para tres épocas de juego

¿Qué sucede después de "El hechizo de la casa Corbitt"?

Esa aventura, que antiguamente se llamaba "La casa encantada", es la primera que aparece en el manual de "La llamada de Cthulhu" y lleva 30 años sirviendo para iniciarse en nuestro juego de rol favorito. En ella, se anima al guardián a crear sus propias aventuras basadas en la siniestra organización conocida como la "Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos". Sin embargo, pocos guardianes lo han hecho, ya que es muy difícil pasar de dirigir una aventura introductoria a crear una campaña completa.

Este capítulo incluye información sobre la Capilla de la Contemplación que puede utilizarse para las tres épocas principales del juego (Era Victoriana, Años 20 y Actualidad) y servir de base para que el guardián desarrolle su campaña.

Inicios

La Capilla de la Contemplación surgió como una rama temprana de la Iglesia de la Sabiduría Estelar, ya que su fundador, Orrin B. Eddy, era amigo de la familia de Enoch Bowen, y uno de los primeros adeptos de aquella otra secta.

Sin embargo, las relaciones entre Eddy y Bowen empezaron a estropearse en 1846, cuando la muerte de Alice Eddy, la esposa de Orrin, hizo que este reconsiderase su fe en el que acecha en la oscuridad. Daba igual lo profundos que fueran los misterios del tiempo y el espacio, ya que no podían reemplazar a su amada. En octubre del año siguiente, Eddy se llevó una buena porción de los fondos de la organización, junto con una colección de notas irreemplazables sobre costumbres funerarias egipcias. Para entonces, se había relacionado a la Sabiduría Estelar con numerosas desapariciones, lo que indujo a Eddy a abandonar Nueva Inglaterra durante varios años para evitar tanto a la Iglesia como a las autoridades. En ese periodo, algunos viajeros afirmaban haberlo visto en Port Said, mientras otros decían que estaba en Berlín cuando Johann Galle descubrió Neptuno.

Eddy reapareció al cabo de diez años y se instaló en una iglesia abandonada del North End de Boston gracias a la ayuda financiera de un tal Walter Corbitt, el dueño de una próspera tienda de muebles de la ciudad. Aunque la organización siguió adorando de boquilla al que acecha en la oscuridad y adoptó como símbolo una imitación del ojo trilobulado de esta criatura, Eddy había perdido contacto con las doctrinas de la Iglesia y con el Trapezoedro brillante, así que tuvo que inventarse su propio sistema de creencias. Y dado que aún buscaba iluminación espiritual y respuestas acerca de la muerte de su esposa, fijó su atención en el espiritismo.

Las hermanas Fox de Hydesville, Nueva York, habían popularizado hacía poco el espiritismo, la creencia de que un médium, o canalizador, podía contactar con los espíritus y permitir que se manifestasen. Para invocar a un espíritu y que este apareciera, el médium debía celebrar una sesión (que consistía en reunir a un grupo alrededor de una mesa en una habitación a oscuras) y los asistentes debían traer recuerdos que pertenecieran al difunto. Durante la sesión, los espíritus daban golpes en la mesa, las paredes y otras superficies, hablaban a través del médium o se manifestaban en forma de materia espiritual brillante (ectoplasma), de modo que podían responder preguntas, y guiar o reconfortar a los vivos.

Sin embargo, Eddy apenas halló consuelo en su búsqueda, y su dolor no tardó en convertirse en ira. Respetaba la habilidad de los médiums, incluso de los farsantes, pero empezó a despreciar la actitud de muchos de los que participaban en las sesiones. Aun así, adoptó esta doctrina y sus métodos, e ideó una "sesión de espiritismo", sencilla pero impresionante, en la que usaba prestidigitación y otros trucos. Sus seguidores más allegados se convirtieron en el núcleo de una red de información (compuesta por servidores y criminales locales, reunidos por medio de artimañas, sobornos y amenazas) con la que la secta obtuvo datos privados de algunas de las familias más importantes de Boston. Eddy siguió investigando a los médiums con la esperanza de contactar con su esposa, pero no lo consiguió, y la amargura hizo que sus métodos se volvieran más insidiosos.

La Capilla enseñaba a los sectarios del círculo exterior solo una doctrina espiritual básica. La consciencia de los muertos persistía durante un tiempo proporcional a la fuerza de su personalidad, por lo que un médium podía contactar con tales espíritus, entre los que se incluían célebres figuras religiosas y políticas. A veces, los espíritus se mostraban hostiles, pero lo normal es que desearan ayudar a sus amigos y familiares antes de dejar de existir. Además, la "mediumnidad" podía reforzarse gracias a la ayuda de "aquel que espera en la oscuridad", una figura basada en Nyarlathotep, pero de naturaleza más cercana a un "guía de los muertos", como Anubis o Hermes.

Aparte, Eddy enseñaba a su círculo interior que un alma podía sobrevivir a la transición de la muerte y permanecer en contacto con los vivos durante mucho tiempo, siempre que se cumplieran dos condiciones. En primer lugar, la voluntad de la persona debía ser lo bastante fuerte como para mantener el nivel necesario de consciencia al dejar este mundo, cosa que se lograba mediante el estudio esotérico y el conocimiento completo de las fronteras entre la vida y la muerte. Y, en segundo lugar, la fuerza vital de la persona debía vincularse a su cuerpo terrenal y sus objetos más queridos, cuya destrucción era un método infalible para acabar con la propia consciencia. Mediante el estudio de las notas que había robado a Bowen, Eddy perfeccionó ciertos rituales de momificación, y logró recuperar un conocimiento esotérico que ni siquiera los sacerdotes egipcios de las últimas dinastías tuvieron a su disposición. Como resultado, muchos sectarios fueron enterrados en criptas preparadas a tal efecto, o en habitaciones secretas de sus propios hogares (empezando por Walter Corbitt en 1866).

Durante sus primeros años, la Capilla fue creciendo lentamente, alimentándose de la fascinación por el mundo de los espíritus, y Eddy se hizo un nombre con sus ataques a la Iglesia de la Sabiduría Estelar, pues se presentaba como alguien que había visto la luz y se arrepentía de haber ido por



el mal camino. Sus descripciones de ciertas prácticas de la Iglesia, como la invocación de "espíritus maléficos" mediante un espejo mágico y las conversaciones con ellos en una "lengua impía", dañaron la reputación de sus oponentes al tiempo que mejoraron la suya. En respuesta, Bowen lanzó varios ataques mágicos contra la Capilla y Corbitt contraatacó usando métodos similares hasta que ambos grupos terminaron llegando a una tregua.

Orrin Eddy murió en 1871 y, aunque su ataúd se enterró en una parcela del cementerio de Mount Auburn, en realidad, su cuerpo se ocultó en una pequeña cámara secreta bajo la Capilla de la Contemplación. Esto incrementó considerablemente las manifestaciones espirituales en el interior del edificio, ya que el propio Eddy empezó a aparecerse. Después de su muerte, Elisha Bishop, una de sus principales ayudantes, pasó a dirigir la organización, pero carecía de las habilidades de liderazgo de su predecesor, así que el grupo fue menguando lentamente. La llegada de algunos miembros de la disuelta Iglesia de la Sabiduría Estelar de Providence solo sirvió para generar más luchas intestinas y, para colmo, la megalomanía de Elisha, y las atenciones que prestaba a los sectarios jóvenes, solo contribuyeron a que aumentaran los rumores.

Pero el momento más crítico llegó en 1876, cuando la policía se presentó en busca de un objeto sagrado egipcio que había desaparecido del Museo Británico poco después de que Bishop no lograra adquirirlo en una subasta (una cajita dorada que, más adelante, acabaría en manos de Rupert Merriweather, que la tiene en su poder al comienzo de la aventura "El margen de las tinieblas", incluida en este manual). Durante el registro de la Capilla, las autoridades encontraron los paneles falsos y las puertas secretas que se empleaban para realizar las sesiones de espiritismo y engañar a la congregación. No se encontró la cajita, pero la fe del grupo en su líder flaqueó, así que, poco después, el Consejo destituyó a Bishop y la reemplazó por Michael Thomas, un joven sin experiencia pero con un gran fervor.

En aquel momento, solo quedaban en la Iglesia una docena de sectarios, y la mayoría eran viejos. Tras excavar una serie de habitaciones bajo el edificio, Thomas reclutó a un nuevo grupo de fieles (numerosos criminales e individuos de dudosa reputación) y, después de ganarse su lealtad con el uso de la magia, consiguió crear una red de espías capaz de obtener información acerca de todo el mundo en Boston.

Con este conocimiento en su poder, pudo organizar sesiones en las que los espíritus hacían gala de una exactitud asombrosa, y aquellos que se consideraban en deuda con la secta acababan en las grutas de debajo de la iglesia y participaban en ceremonias para ayudar al subterráneo señor de los muertos.

Gracias a esta campaña de extorsión, la Capilla consiguió todo el dinero y el poder que sus líderes querían, y su red de contactos se extendió por todos los estratos sociales del área de Boston. Además, aunque los sectarios no podían controlar el contrabando, tomaban parte en él de forma muy activa, así que les resultaba fácil obtener las cantidades de alcohol y narcóticos que necesitaban.

Pero, incluso con tanto poder, Thomas sabía que debía tomar medidas drásticas para que la Capilla siguiera siendo una institución viable, y evitar que los criminales que estaban a su servicio fueran elegidos para ocupar los cargos vacantes. Tras consultar las notas de Eddy, encontró ciertas referencias a la biblioteca de la Iglesia de la Sabiduría Estelar, así que decidió visitar Providence, solo para descubrir que expresar interés por esa secta no era seguro. Finalmente, gracias a su red de bibliófilos, bibliotecarios y libreros, encontró un ejemplar muy deteriorado del *Liber Ivonis*, la última reliquia de una familia noble de Averoigne que huyó de su tierra durante el Terror [1]. Thomas tardó dos años en aprender suficiente latín como para comprenderlo, y otros dos en reconstruir uno de los hechizos, pero se puso eufórico cuando completó la fórmula que, según pensaba, lograría traer de vuelta a aquel que espera en la oscuridad, nuestro señor otorgador de secretos. La adormecida criatura con aspecto de sapo que apareció, envuelta en niebla, aceptó ser objeto de su devoción y recibir sus sacrificios, le dijo dónde podía encontrar una mina rica en plata y, acto seguido, se durmió.

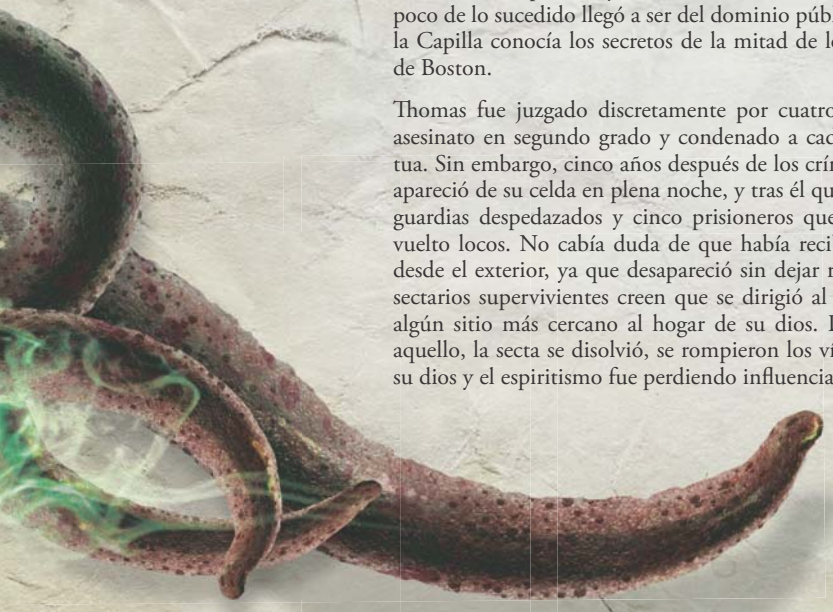
(1) N. del T.: *Averoigne es una provincia ficticia de la Francia medieval, detallada en las novelas de Clark Ashton Smith.*

El dios había exigido sacrificios, así que Thomas se dispuso a buscarlos. Para los ritos menores, solo requería que se le entregara un animal doméstico o de granja, pero, para los más importantes, como los celebrados en los solsticios y los equinoccios, exigía una víctima humana. A veces, estas eran niños no deseados pero, en ocasiones, los contactos criminales de la secta entregaban a un deudor particularmente célebre o a algún otro indeseable. De ese modo, los gangsters ganaban reputación por tales desapariciones, y el líder obtenía el sacrificio que necesitaba. Casi siempre, Thomas dejaba que otro sectario realizara el ritual, pero nadie más disponía de su vínculo directo con Tsathoggua, lo que le proporcionaría ventaja si alguien se planteaba marcharse.

Esta situación continuó durante décadas, hasta que Thomas se volvió codicioso y pidió un nuevo favor a Tsathoggua: que abriera un portal a N'Kai desde las grutas. Los ritos necesarios se celebraron en el equinoccio de primavera de 1912 y cinco sectarios murieron para dotar de poder a la nueva fuente de energía del líder. Algunos palidecieron al ver lo que atravesó el portal, pero la fuerza de voluntad de Thomas y su control de la abominable semilla de Tsathoggua evitaron que abandonaran la organización. Sin embargo, los visitantes de la oscuridad requerían alimento (a menudo, casi sin previo aviso) y los niños del vecindario empezaron a desaparecer a un ritmo alarmante.

El 21 de junio de 1912, una redada de la policía interrumpió una ceremonia en la Capilla de la Contemplación. Nadie sabe con certeza qué sucedió cuando entraron las autoridades, pero en el juicio de Michael Thomas se testificó que este sacó un arma y ordenó que dos fieles blandieran antorchas contra los agentes. Sea como fuere, hubo un tiroteo, la iglesia ardió hasta los cimientos y, en medio del caos, murieron tres policías y diecisiete sectarios. Sin embargo, poco de lo sucedido llegó a ser del dominio público, ya que la Capilla conocía los secretos de la mitad de los políticos de Boston.

Thomas fue juzgado discretamente por cuatro cargos de asesinato en segundo grado y condenado a cadena perpetua. Sin embargo, cinco años después de los crímenes, desapareció de su celda en plena noche, y tras él quedaron dos guardias despedazados y cinco prisioneros que se habían vuelto locos. No cabía duda de que había recibido ayuda desde el exterior, ya que desapareció sin dejar rastro, y los sectarios supervivientes creen que se dirigió al Suroeste, a algún sitio más cercano al hogar de su dios. Después de aquello, la secta se disolvió, se rompieron los vínculos con su dios y el espiritismo fue perdiendo influencia.



Ganchos para la Era Victoriana

En una campaña relacionada con Nyarlathotep, la Capilla podría ser una fuente de información y recursos para los investigadores, dada su hostilidad hacia la Sabiduría Estelar. El conocimiento que los líderes poseen de las notas de Eddy podría reportar pistas útiles e información acerca de ese dios y sus métodos, aunque la Capilla siempre intentará que tal ayuda sirva a sus intereses y aumente su reputación.

Ganchos para los Años 20

Thomas se marchó a San Francisco, donde, en 1922, fundó un grupo llamado "Sociedad de la Contemplación Racional". Aunque tenía pocos seguidores en la zona, no tardó en destacar en el mundo del ocultismo gracias a la publicación de una serie de panfletillos sobre las razas raíz según Madame Blavatsky, el poder de la fe y otros temas similares, para los que tomó ideas en abundancia de la teosofía, la ciencia cristiana y otros movimientos contemporáneos. En ellos, Thomas dio a entender que era el heredero de la mística Orden de la Rosa Cruz del s. XVII, aunque los grupos de H. Spencer Lewis y R. Swinburne Clymer lo condenaron enérgicamente. La orden permitía que aquellos que se consideraran "devotos" asistieran a seminarios intensivos en su sede, donde, además de recibir un entrenamiento especial que conducía a la iluminación, entraban en contacto con el "amo oculto" por medio de sesiones de espiritismo. Además, para poder llenar sus arcas, la secta inició el mismo ciclo de chantaje y falso ocultismo que había empleado en Boston.

Thomas, que se presentaba ante los estudiantes como la "gloriosa llave del maestro Simón el-Hazzard", se convirtió en un solitario que apenas salía, aunque, según los rumores, su larga relación con Tsathoggua había empezado a alterar su cuerpo y su apariencia.

Ganchos para aventuras: si los investigadores han vivido los horrores de "El hechizo de la casa Corbitt", más adelante podrían encontrar una fotografía de Michael Thomas en un periódico de la Costa Oeste. Otra posibilidad sería que alguien que haya leído los diarios de Walter Corbitt encuentre frases y expresiones parecidas en un panfleto del curso por correspondencia de la Sociedad, mientras lo consulta en una librería local.

Ganchos para la Actualidad

La Capilla obtuvo grandes beneficios económicos que Thomas invirtió en una serie de empresas de minería recomendadas por su señor subterráneo. En 1933, el sumo sacerdote murió y fue enterrado en secreto debajo de su templo en-

galanado, pero su fundación continuó con su labor. Perdió algo de impulso durante los años 60 y 70, pero logró salir adelante al renovar sus publicaciones para que incluyeran más misticismo oriental, sexualidad y referencias implícitas al consumo de drogas. Y, al llegar la década de los 90, el grupo se propuso explorar las posibilidades de Internet como un nuevo medio con el que impartir su sabiduría.

El proyecto más reciente de la Capilla es el "Comité para la Reflexión Espiritual", que se aprovecha de la reciente moda de la investigación paranormal. A lo largo y ancho de los EE. UU., una amplia variedad de investigadores de poca monta se dedican al estudio de supuestos lugares encantados, posesiones y avistamientos relacionados con la criptozoología. El Comité no puede (ni quiere) controlar a todos estos individuos, pero los considera instrumentos útiles para alcanzar sus propios fines.

Para lograr esos objetivos, el CRE otorga unos galardones anuales a la calidad en la investigación paranormal y, dada la falta de financiación en este campo, los distintos premios de varios miles de dólares resultan muy atractivos. Cada candidatura debe incluir un informe detallado de todos los aspectos del fenómeno: historia del lugar, testimonios, lecturas de los instrumentos pertinentes, declaraciones de los supuestos médiums presentes, grabaciones de audio y vídeo, etc. El Comité siempre devuelve tales pruebas a los candidatos y respeta su derecho a publicarlas y, gracias a esta iniciativa, ha conseguido dejar en manos de terceros buena parte de la investigación de otras áreas de interés. Cuando la organización descubre un sitio web interesante o a un individuo prometedor, envía un equipo para que silencie al responsable (normalmente, de modo que parezca un accidente) y confisque cualquier descubrimiento.

Actualmente, el Comité empieza a preocuparse por la asociación con Tsathoggua y, por otro lado, tiene intención de iniciar la siguiente fase de la transformación de sus sectarios muertos vivientes, en la que el cuerpo físico se disuelve y el espíritu viaja a dimensiones lejanas en las que vive experiencias que lo apartan aún más de su naturaleza humana.

Ganchos para aventuras: los galardones del CRE pueden ser un incentivo para que investigadores independientes pongan en marcha proyectos e informen acerca de sus descubrimientos. Es posible que varios grupos que estén investigando lo mismo se vuelvan muy competitivos, se jueguen malas pasadas, etc. Sin embargo, este enfrentamiento inofensivo puede resultar mortal si alguna información valiosa cae en manos de la Capilla, y las maquinaciones de los equipos rivales pueden sembrar una mayor confusión cuando la secta envíe a sus agentes a "hacer limpieza". Por último, otras organizaciones, como Delta Green, podrían recibir ayuda de los grupos de cazadores de monstruos que compiten por el premio (o ver su labor entorpecida por ellos).

Ejemplo de Capilla de la Contemplación

Esta capilla en concreto sirve para cualquiera de las tres épocas principales del juego, y puede reemplazar a la que se describe en la aventura "El hechizo de la casa Corbitt" (consultar la pág. 359) o ser un santuario afiliado que se conserva intacto.

La capilla se encuentra en un barrio de una gran ciudad que en otro tiempo se consideró elegante, pero que ahora es una zona deprimida. Sin embargo, aunque la tasa de criminalidad es más elevada que en cualquier otro barrio, nadie molesta a los sectarios. Si los investigadores hablan con los vecinos, hace falta una tirada de Charlatanería o de Psicología solo para que no cierren la puerta, y luego otra de Persuasión para que digan algo. Si tienen éxito, averiguan que el grupo no causa problemas, aunque algunos creen que se celebran misas negras en el edificio. Sin embargo, no aportan mayores detalles (ni parecen conocerlos) y tampoco hay nadie que haya asistido a tales ritos.

En el registro de la propiedad hace falta una tirada de Derecho para acceder y otra de Buscar libros para obtener la información, pero no se encuentra nada raro: el edificio está bien conservado, no hay denuncias por edificación ilegal y las exenciones de impuestos a la propiedad están en orden.

Si se juega en la Actualidad, los investigadores encuentran un sitio web anticuado de la organización, creado hace años por uno de los sectarios, pero que nunca se actualiza. En él solo hay una dirección, algunas notas imprecisas acerca de la doctrina y un libro de visitas que nunca se comprueba.

A las reuniones del viernes por la noche acuden entre veinte y treinta congregantes, pero este número aumenta considerablemente en los solsticios y los equinoccios. Tanto el líder de la secta como un ayudante (consultar más adelante la descripción del sectario típico) suelen estar presentes sin un horario fijo tanto de día como de noche, y a menudo salen durante horas. Se muestran educados, pero piden a casi todos los visitantes que vuelvan cuando vaya a celebrarse un servicio. Si estos poseen autorización legal, al principio les ofrecen su ayuda, pero los atacan con hechizos si intentan acceder a las habitaciones subterráneas.

Para grupos mejor armados o más numerosos, el guardián puede incluir también este refuerzo: uno de los últimos tigres de honorable linaje que se tenían en los templos de Tsathoggua en Hiperbórea. Dado que está bajo la influencia del dios, nunca ataca a los sectarios del círculo interior, pero, aunque se encuentra en los sótanos durante las ceremonias, se mueve con libertad para tratar de interceptar a cualquier intruso.

TIGRE HIPERBÓREO

FUE 19	CON 13	TAM 17	DES 19	POD 6
Mov 10	PV 15			

- Bonificación al daño: +1D6
- Ataques: Mordisco 45%, daño 1D10

  Zarpa 70%, daño 1D8 + bd

  Desgarro 80%, daño 2D8 + bd
- Armadura: 2 puntos de piel.
- Habilidades: Moverse en silencio 75%, Ocultarse 80%, Seguir rastros 50%.

Descripción de las salas

1. Vestíbulo: tras la puerta doble principal, hay una zona tranquila y aislada en la que las cortinas de terciopelo y la gruesa alfombra absorben el ruido procedente del exterior. A lo largo de las paredes hay repartidas varias sillas, y también puede verse una mesa grande con boletines de la secta y sobres para donativos. A un lado hay una puerta que da a un pequeño aseo.

2. Santuario: el interior está casi a oscuras, y solo se ilumina con la tenue luz de un candelabro al comienzo de las ceremonias. Las sillas están colocadas siguiendo círculos concéntricos en torno a un pedestal central pintado de color negro mate. Sobre él hay una mesa redonda de roble, rodeada también de sillas, que los sectarios principales, o aquellos que buscan obtener algún favor especial, ocupan durante la celebración del servicio.

A un lado hay un atril para un libro de gran tamaño que no está presente. Si alguien examina el pedestal y tiene éxito en una tirada de Descubrir, encuentra una trampilla en el suelo, justo delante del atril, que conduce hasta el Área 3. La trampilla también puede encontrarse si se vierte agua en el suelo, si se desmonta o rompe la plataforma o si a los investigadores se les ocurre alguna otra idea ingeniosa. No tiene tirador por este lado, así que hay que abrirla con palanca.

Si se encienden las luces, pueden verse palabras incomprensibles pintadas en las paredes de la sala, aunque una tirada con éxito de Mitos de Cthulhu sirve para identificar que están escritas en aklo. Aquellos que tengan más de un 1% en Otras lenguas (aklo) pueden reconocer el idioma directamente y, si además tienen éxito en una tirada con esa habilidad, averiguan que se trata de frases inconexas acerca de la oscuridad, las tinieblas, el mundo subterráneo, etc. Si alguien muestra interés por estas palabras durante una ceremonia, los ujieres lo notan y dan parte a sus superiores para que lo tengan vigilado.

3. Pasadizo secreto: este pasadizo conduce desde debajo del pedestal central del Área 2 hasta el Área 5 donde se encuentran los controles principales de los trucos escénicos secretos. Sin embargo, aquí hay algunos controles secundarios, por lo que alguien que esté en el pasadizo también puede activar los efectos en el santuario.

4. Sacristía: una habitación en la que solo hay un gran armario ropero (que contiene varias túnicas negras con adornos de terciopelo azul) y un retrato al óleo de Orrin Eddy. Detrás del cuadro, hay una palanca con la que la pared pivota para dejar al descubierto el Área 5.

5. Sala de los trucos escénicos: esta habitación secreta contiene los controles principales de varios mecanismos que pueden activarse en el santuario. Dependiendo de la época, pueden incluir máquinas de humo, tambores de trueno, tubos capaces de generar extraños aullidos, proyectores de imágenes fugaces y demás parafernalia. Cuando el líder sabe que hay intrusos en el edificio, suele activar uno o dos de los trucos. Debajo de una trampilla, hay unas escaleras que bajan a la sala de reuniones del círculo interior (Área 8).

6. Despacho: una sala amueblada a la moda, con escritorio de caoba, alfombra persa, sillas tapizadas en cuero, pequeñas obras de arte moderno, una gran estantería para libros y otros accesorios de aspecto cómodo y buen gusto. El líder usa esta área para sus reuniones privadas.

En un archivo del tipo que decida el guardián (Cerrajería para abrir un archivador de oficina o Informática para acceder a un ordenador), hay información abundante acerca de muchos miembros importantes de la comunidad, que un individuo sin escrúpulos podría utilizar para vivir cómodamente el resto de su vida de lo que obtuviera de los chantajes. Además, mediante una tirada de Contabilidad, pueden averiguarse los gastos mundanos de la organización, que no tienen nada de especial salvo por la gran cantidad de "donaciones" de fuentes anónimas, los recibos del alquiler de una caja de seguridad (en la que el líder guarda la obra "*On Resurrection*"; consultar la pág. 411) y una factura abultada de la carnicería.

En la estantería hay, principalmente, libros sobre teología, espiritismo y arqueología egipcia y de Oriente Medio, todos ellos en mal estado. Una tirada de Ciencias ocultas, de Arqueología o de Teología (aunque si el guardián no usa esta habilidad, un miembro del clero puede emplear una simple tirada de Idea) determina que casi todas las obras de ese tema en concreto están anticuadas. Si los investigadores hojean todos los libros, encuentran sistemáticamente los tres volúmenes de las notas de Michael Thomas (consultar la pág. 412) ocultos tras las tapas de otra obra titulada "Actas de la Sociedad de Eruditos de la Rectitud Bíblica".

Si el guardián quiere relacionar la Capilla con otras aventuras, puede incluir aquí las pistas pertinentes. Por ejemplo, referencias a las minas que la secta posee en el Suroeste, algunas de las cuales podrían conducir a N'Kai. Dado que el líder continúa su búsqueda de poder y de información de los Mitos, aquí puede haber también mensajes con predicciones de su dios oscuro; por ejemplo, una nota que diga "Rupert Merriweather, Arkham" (consultar la aventura "El margen de las tinieblas") o "Leroy Turner, músico, Chicago" (consultar la aventura "El baile del muerto") [2]. Los dictámenes del dios son bastante crípticos, y es posible que el líder no tenga tiempo para investigarlos todos.

Una mesita que hay sobre la alfombra parece estar inclinada. Si los investigadores miran debajo, encuentran una trampilla que lleva a las Áreas 9 y 10.

7. Cocina y salón: una larga sala con mesas, que se usa para reuniones y otros asuntos mundanos. La cocina está un poco anticuada, pero, aun así, es bastante moderna, y en la nevera (que es de hielo o eléctrica, dependiendo de la época) hay un costillar de vaca para el tigre. Unas escaleras situadas en uno de los extremos bajan hasta el Área 8.

8. Sótano: esta zona está aislada del resto de salas subterráneas, y contiene la caldera, algunos muebles rotos y poco más.

9. Sala de reuniones del círculo interior: esta área está dispuesta del mismo modo que el santuario de la planta baja, aunque solo hay sillas alrededor de una mesa central.

A un lado hay un pedestal al que está encadenado un gran libro. Si se examina de cerca, resulta ser una obra escrita en latín llamada *Liber Ivonis*, un auténtico premio para cualquiera que sea capaz de romper la cadena (FUE 30) o de sacar el pedestal del edificio (para que pase por la trampilla, se enfrenta la FUE combinada de los personajes contra 36 en la "Tabla de resistencia", pero no pueden colaborar más de tres investigadores). No hay ninguna cerradura; la cadena está, literalmente, soldada al pedestal.

En la mesa, junto a un candelabro de plata, hay una copa de ónice negro tallado y una aguja ceremonial de 15 cm. Si alguien bebe líquido cefalorraquídeo humano de esta copa (0/1D3 puntos de Cordura), a cambio obtiene 4 puntos de magia (que siempre son los primeros que se gastan al realizar hechizos, pero se desvanecen si no se utilizan antes del amanecer).

Las paredes están recubiertas de un grueso terciopelo negro y, a discreción del guardián, uno de estos cortinajes puede ser una semilla informe de Tsathoggua disfrazada (consultar la pág. 222), que se muestra si el grupo la examina o intenta abandonar la sala. Una puerta de acero conduce al Área 10.

10. Celda/sala del tigre: una parte de esta sala (a la que se accede desde las otras habitaciones) es la guarida del tigre, y contiene una gran bañera llena de agua, un trozo masticado de manguera de incendios, una pila de heno y algunos huesos totalmente roídos. La otra parte es una celda para los prisioneros, que está cerrada con llave y tiene barrotes que van de suelo a techo. A discreción del guardián, aquí puede haber un niño lloroso al que se ha preparado para un sacrificio, o solo arañazos en las paredes y unos cuantos huesos humanos de pequeño tamaño (verlos cuesta 0/1D2 puntos de Cordura).

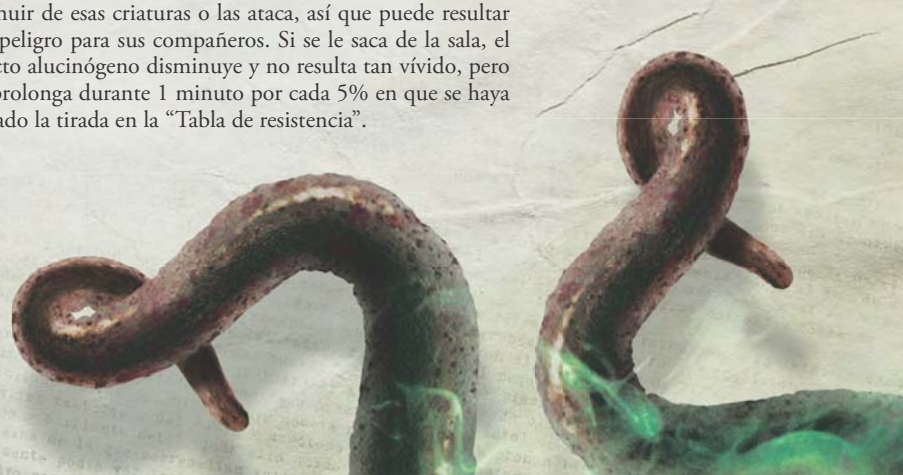
11. La cripta: en este lugar se ha creado una conexión espiritual entre la superficie y el mundo subterráneo de N'Kai. Todas las luces pierden intensidad en esta sala, incluso las eléctricas, y cada minuto que se pasa en ella cuesta 0/1 puntos de Cordura.

En el centro de la habitación hay una losa de piedra, no muy alta, rodeada por varias mesitas de madera, y en las paredes hay pintados jeroglíficos egipcios. Los investigadores pueden averiguar que se trata de poderosas maldiciones, típicas de aquella época, si tienen éxito en una tirada de Otras lenguas (egipcio demótico) 3, aunque también serviría una de Arqueología a la mitad de las probabilidades normales. Sobre las mesas hay montoncitos de polvo, y en la losa del centro puede verse un sedimento alargado de color amarillo (los restos de un antiguo ocupante que ha transcendido nuestro plano de existencia).

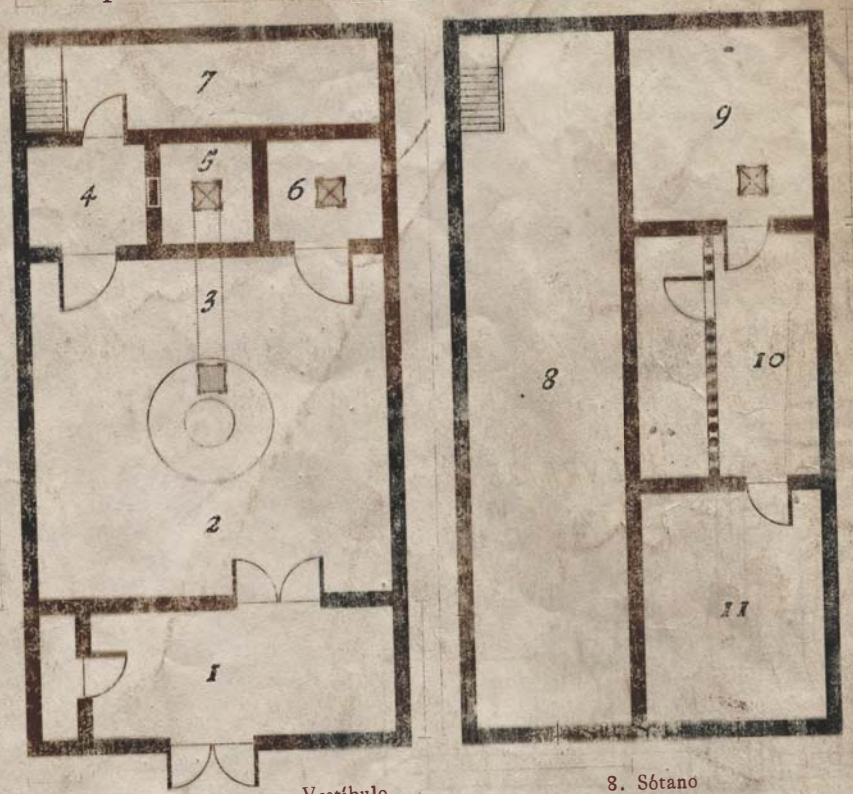
Este sedimento contiene polen de loto amarillo, una flor procedente de Afganistán que es un ingrediente clave del proceso de momificación. Si alguien lo toca, el aire queda invadido por él, lo que provoca alucinaciones sobre otros mundos si no se vence en un enfrentamiento contra su POT 15 en la "Tabla de resistencia" (o contra POT 25 si alguien lo esnifa o prueba directamente). Si alguien resulta afectado en esta sala, sus sentidos "viajan" hasta N'Kai, un lugar sin luz en el que bestias imperceptibles se derraman y babean a su alrededor (la experiencia cuesta 1D2/1D6 puntos de Cordura). Si el personaje sufre una locura temporal, trata de huir de esas criaturas o las ataca, así que puede resultar un peligro para sus compañeros. Si se le saca de la sala, el efecto alucinógeno disminuye y no resulta tan vívido, pero se prolonga durante 1 minuto por cada 5% en que se haya fallado la tirada en la "Tabla de resistencia".

*(2) **N. del T.:** si el guardián decide ubicar esta última en otro lugar, debe cambiar "Chicago" por la ciudad que decida.*

*(3) **N. del T.:** o de Leer jeroglíficos, si el personaje se creó con las reglas de la primera edición en castellano.*



La Capilla de la Contemplación



Trampilla

Pedestal

1. Vestíbulo
2. Santuario
3. Pasadizo secreto
4. Sacristía
5. Sala de los trucos escénicos
6. Despacho
7. Cocina y salón
8. Sótano
9. Sala de reuniones del círculo interior
10. Celda/sala del tigre
11. La cripta



Repercusiones

La secta intenta averiguar la identidad de cualquiera que se cuele en la capilla, y sus principales sospechosos son los visitantes más recientes. Si estos no han llegado muy lejos, solo se les hace una advertencia, pero, si saben demasiado, el líder no duda en recurrir al secuestro o el asesinato.

La destrucción de la secta no pasa desapercibida, ya que muchas víctimas de su chantaje piensan que es una buena oportunidad, bien para vengarse, bien para entrar en las propiedades de la organización y recuperar las pruebas que los incriminan. Como resultado, los investigadores pueden verse envueltos en situaciones delicadas.

SECTARIO TÍPICO

FUE 9	CON 13	TAM 13	INT 14	POD 13
DES 13	APA 14	EDU 12	COR 25	PV 13

- Bonificación al daño: nula
- Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3 + bd

  Presa 40%, daño especial
- Habilidades: Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 30%, Encontrar información incriminatoria 25%, Escuchar 55%, Mitos de Cthulhu 5%, Ocultar 25%, Persuasión 40%, Psicología 35%.
- Hechizos/poderes: casi todos los sectarios dependen de sus líderes en lo que a conocimientos esotéricos se refiere. Sin embargo, algunos de ellos, normalmente, en el círculo exterior, podrían mostrar diversas capacidades psíquicas. Los adeptos de rango más alto pueden conocer los hechizos "Dominar", "Protección corporal" y "Telequinesia" (consultar las págs. 331, 349 y 412 respectivamente), pero solo el líder del templo puede disponer de otros diferentes.

  Nota: la versión de la secta para la Actualidad cuenta con expertos en "operaciones especiales" que tienen FUE 13, bonificación al daño +1D4, Arma corta 60% (daño 1D10) y 60% en Discreción y en Ocultarse.

MICHAEL THOMAS,
46 años en la Era Victoriana, 76 en los Años 20

FUE 12	CON 14	TAM 15	INT 17	POD 18
DES 15	APA 17	EDU 14	COR 0	PV 15

En la Actualidad, el guardián debe usar las siguientes características para James Chambers, el nuevo líder de la secta (en todas las épocas coinciden los ataques, las habilidades, la armadura y los hechizos):

FUE 10	CON 13	TAM 15	INT 17	POD 22
DES 15	APA 11	EDU 17	COR 0	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4
- Ataques: Cuchillo de sacrificios 60%, daño 1D4 + 2 + bd

  Derringer .25 45%, daño 1D6
- Habilidades: Charlatanería 70%, Ciencias ocultas 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Persuasión 75%, Prestidigitación 55%, Psicología 65%, Regatear 45%.
- Armadura: normalmente, Thomas usa 3 puntos de magia diarios en el hechizo "Protección corporal". Además, el daño de todos los ataques basados en la energía cinética que recibe se reduce en 3 puntos, ya que su piel es de naturaleza ligeramente plástica debido a sus años de contacto con Tsathoggua. Thomas suele cubrírsela y llevar un elaborado tocado egipcio con el que oculta la boca sin dientes que tiene en la nuca, cuya visión cuesta 1/1D4 puntos de Cordura. Además, verlo salir indemne de un corte o apuñalamiento cuesta 0/1D3 puntos de Cordura.
- Hechizos: Contactar con un dios/Tsathoggua, Contactar con una semilla informe, Convocar/Atar a un vagabundo dimensional, Dominar, Manifestación ectoplásmica de aquel que espera en la oscuridad, Protección corporal.

La técnica de embalsamamiento

Orrin B. Eddy creó este método para obtener la vida eterna gracias a las notas de Enoch Bowen. Se trata de una variante del ritual empleado para crear una momia, y asegura la supervivencia de la consciencia después de la muerte.

En el momento de fallecer, la esencia de la persona debe capturarse en un talismán preparado especialmente (a menudo, una gema) al que hay que sacrificar 1 punto de POD mediante una versión del hechizo "Dividir el ka". Si alguien distinto del embalsamado toca la gema, esta queda destruida y, de paso, la persona en cuestión recibe el punto de POD con el que se encantó (por lo tanto, los receptores de la técnica suelen guardarla muy bien). Cuando se produce una alineación astronómica concreta (que se determina mediante una tirada de Astronomía), hay que rezar unas oraciones egipcias de protección y supervivencia mientras se unge el cadáver con un perfume especial y se le extraen varios órganos. Los ingredientes exactos del perfume pueden encontrarse en la obra "*On Resurrection*", pero los investigadores pueden tener problemas para conseguir el extracto de loto amarillo y el fluido de glund [4]. Después, el cuerpo preparado se coloca en una "tumba", normalmente, en una habitación secreta bajo la casa del embalsamado.

El receptor permanece en un estado de "medio-vida" y debe ingerir alimentos con muy poca frecuencia. El hechicero muerto viviente está casi todo el tiempo en un estado de trance, pero puede moverse de forma limitada, aunque solo a cambio de un gran coste en términos mágicos (2 puntos de magia por cada 5 asaltos). En la mayoría de los casos, el cuerpo se descompone después de algún tiempo, pero su integridad básica se mantiene intacta.

Estos preparativos conllevan una ventaja particular: si la persona estaba familiarizada en vida con el entorno de su lugar de descanso, puede percibir a las criaturas sensitivas que entren en él, así como los cambios importantes en el propio lugar (estado ruinoso, incendios y similares). Además, el receptor puede realizar hechizos en cualquier lugar dentro de esa área.

Textos sagrados

ON RESURRECTION (*Acerca de la resurrección***):** *en inglés*. Se trata de las notas de Enoch Bowen acerca de la momificación y la preservación del alma, que permiten a la organización mantener a muchos de sus sectarios más poderosos en cámaras secretas subterráneas, a la espera del regreso de los primigenios. Las técnicas que aquí se describen se perdieron hace milenios; si la Hermandad del Faraón Negro llegara a encontrar este libro, probablemente recuperaría las ceremonias que se empleaban para las momificaciones más poderosas. El líder de la secta lo guarda en una caja de seguridad de un banco local. *Pérdida de Cordura 1D3/1D6, +3 a Mitos de Cthulhu, concede una marca de habilidad en Otras lenguas (egipcio demótico)* [5]*, 8 semanas para estudiarlo/16 horas para hojearlo*. Hechizos: Dividir el ka, Endurecer la carne (Protección corporal).

*(4) **N. del T.:** cuya fórmula solo conoce el gul Shuggob, que vive en el Mundo Subterráneo de las Tierras del Sueño*

*(5) **N. del T.:** o en Leer jeroglíficos, si el personaje se creó con las reglas de la primera edición en castellano.*

LIBER IVONIS: *en latín*. Este volumen, que tiene formato de folio y está medio comido por los gusanos, es una copia imperfecta a la que, además, le faltan grandes porciones del texto debido al deterioro de los siglos. *Pérdida de Cordura 1D2/1D4, +5 a Mitos de Cthulhu, 18 semanas para estudiarlo/36 horas para hojearlo*. Sin hechizos.

THOMAS' NOTEBOOKS (*Notas de Thomas***):** *en inglés*. Estos tres volúmenes, que describían las técnicas y experimentos mágicos de Thomas, no se encontraron durante la redada, y es posible que su autor los recuperase antes de desaparecer en 1917. *Pérdida de Cordura 1D4/1D8, +4 a Mitos de Cthulhu, concede una marca de habilidad en Ciencias ocultas, 10 semanas para estudiarlo/20 horas para hojearlo.* Hechizos: Contactar con un dios/Zhothaqquah (Tsathoggua), Endurecer la carne (Protección corporal), Manifestación ectoplásmica de aquel que espera en la oscuridad, técnicas diversas de hipnotismo (Dominar).

THE SOCIETY OF RATIONAL CONTEMPLATION COURSE IN SPECULATIVE PHILOSOPHY (*Curso de filosofía especulativa de la Sociedad de la Contemplación Racional***):** *en inglés*, *aunque también existen ediciones en español y en francés*. Se trata de 24 volúmenes, editados en rústica barata, de un curso por correspondencia sobre temas como las sociedades secretas, la telepatía, la proyección astral, el yoga y las razas raíz. En ellos se hace referencia a ciertos aspectos de los Mitos, aunque estos no llegan a revelarse por completo. El tiempo de lectura que se indica no incluye el correspondiente a los envíos postales, ni tampoco a los "exámenes" y "ejercicios" que hay que realizar antes de poder recibir la siguiente entrega del curso. *Pérdida de Cordura 0/1D4, +2 a Mitos de Cthulhu, concede dos marcas de habilidad en Ciencias ocultas, la primera cuando se ha leído la mitad del curso, 12 semanas para estudiarlo/24 horas para hojearlo.* Sin hechizos.



Hechizos

Manifestación ectoplásmica de aquel que espera en la oscuridad: se trata de una versión modificada de "Contactar con un dios/Tsathoggua" y requiere un grupo de cinco personas como mínimo, aunque solo una de ellas necesita conocer el hechizo. El grupo debe permanecer sentado sin que nadie lo moleste durante media hora, y concentrarse en contactar con el mundo de los espíritus. Cada participante pierde 1D6 puntos de Cordura por realizar el hechizo y, cuando la forma fantasmagórica del dios aparece en el centro del círculo, 0/1D10 puntos de Cordura adicionales.

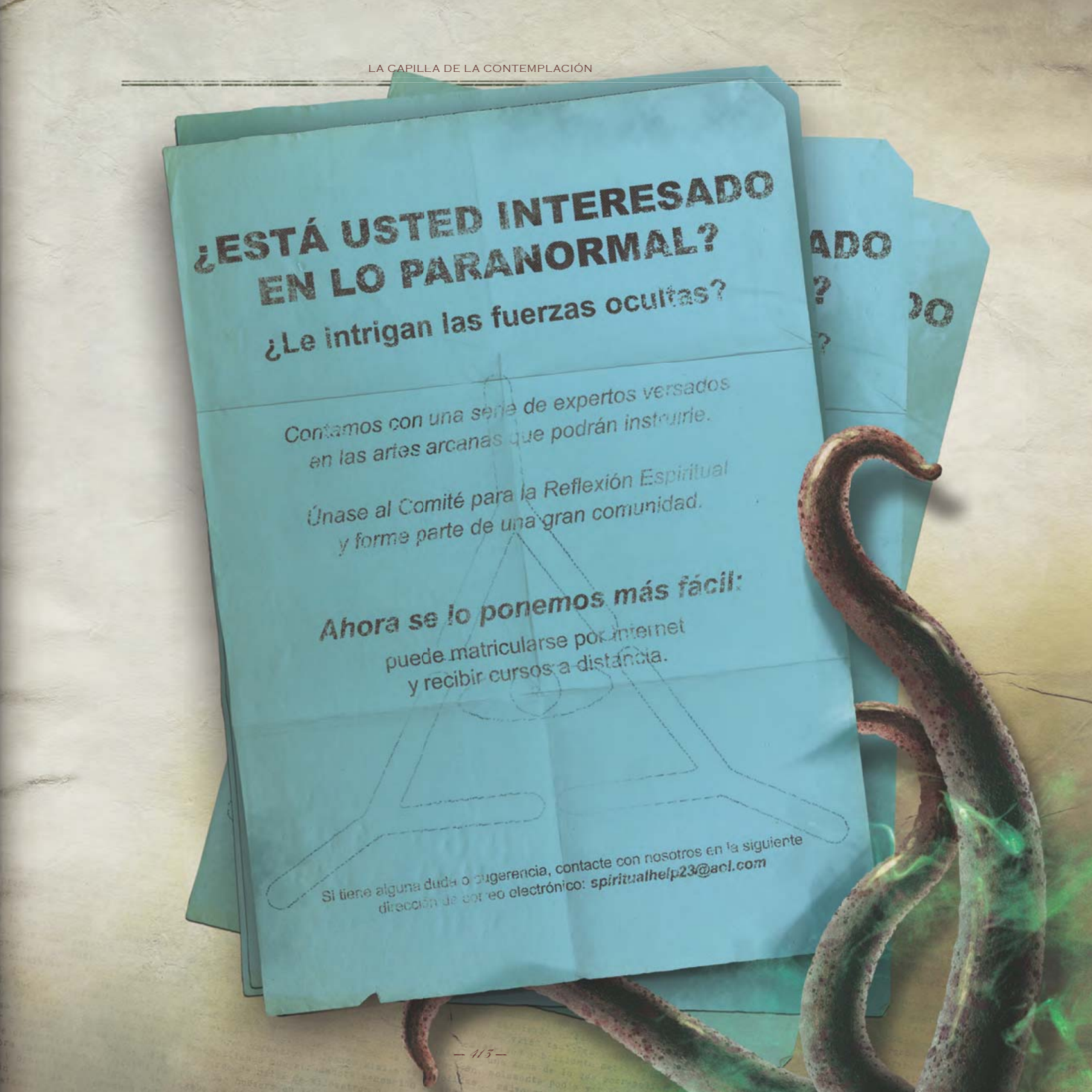
Este hechizo no tiene un coste inicial de POD o puntos de magia. En lugar de eso, se anima a que los participantes hagan preguntas a aquel que espera. Tsathoggua responde siempre lo mejor posible pero, por cada pregunta, puede absorber 1 punto de POD de quien la realiza, así que los participantes astutos hacen que otros sectarios del círculo pregunten en su lugar.

A Tsathoggua se le puede dar las gracias y pedirle que se marche en cualquier momento, pero hay que lanzar 1D6 y, si el número obtenido en la tirada supera el gasto de POD de las preguntas, el dios extrae la diferencia de los fieles que le place y se marcha.

Aunque la ceremonia requiere que se use la sangre de un niño para ungir las frentes de los realizadores, la secta no sabe que esto no es necesario para que el hechizo funcione.

Telequinesia: este hechizo, que requiere un asalto de concentración, cuesta 1 punto de magia por asalto (por cada punto de TAM del objeto movido) y 1 punto de Cordura. El realizador puede mover un objeto con el que esté íntimamente familiarizado (debe haberlo poseído durante al menos 2 años) hasta un máximo de 18 m, y puede atacar con él a una quinta parte de las probabilidades normales con la habilidad correspondiente (normalmente, Lanzar o Palo pequeño).

Walter Corbitt, de la aventura "El hechizo de la casa Corbitt", tiene un mayor dominio de este poder, y el guardián puede otorgar esa misma capacidad a cualquier personaje que conozca el hechizo y haya pasado décadas en una habitación vacía y cerrada.


¿ESTÁ USTED INTERESADO EN LO PARANORMAL?
¿Le intrigan las fuerzas ocultas?
Contamos con una serie de expertos versados en las artes arcanas que podrán instruirle.
Únase al Comité para la Reflexión Espiritual y forme parte de una gran comunidad.
Ahora se lo ponemos más fácil:
puede matricularse por internet y recibir cursos a distancia.
Si tiene alguna duda o sugerencia, contacte con nosotros en la siguiente dirección de correo electrónico: spiritualhelp23@aol.com





IV.
Utilidades



ARKHAM

MASSACHUSETTS

Cartografiado por H. P. Lovecraft y G. Dizerega

©1928 Cámara de Comercio de Arkham

GUÍA ILUSTRADA

La tierra de Lovecraft: guía de Arkham

Esta sección ofrece una visión de conjunto de Arkham, sus alrededores y varios acontecimientos destacables. Arkham sería un buen lugar en el que basar una campaña de "La llamada de Cthulhu". La ciudad está detallada en los libros "Secretos de Arkham" y "Guía de la Universidad Miskatonic", pero otros contienen información adicional, como "Huida de Innsmouth" y "Cálculos mortales". [1]

Arkham, que pertenece al estado de Massachusetts, está situada unos 8 km al norte de la ciudad de Salem y a unos 32 km, también al norte, de la gran urbe de Boston. Su población alcanza los 22.562 habitantes.

La ciudad se fundó en 1692 y se anexionó en 1699. En los Años 20, la producción textil formaba el grueso de su industria, pero, poco a poco, se fue transformando en un elegante suburbio residencial de Boston. Arkham es también el lugar donde se encuentra la Universidad Miskatonic, así como el punto de partida de muchos de los relatos clásicos de Lovecraft, como "En las montañas de la locura", "El horror de Dunwich" y "En la noche de los tiempos". [2]

*(1) **N. del T.:** y varios más, inéditos en castellano.*

*(2) **N. del T.:** la letra que sigue al número de las calles corresponde siempre a un punto cardinal.*



Basado en un plano anterior de Gahan Wilson

ARKHAM

MASSACHUSETTS

Cartografiado por H. P. Lovecraft y G. Dizerega

©1928 Cámara de Comercio de Arkham



Lugares de Arkham

1) Casa de Armitage: Avenida Miskatonic, 417 O (esquina con calle del Oeste). Henry Armitage es el director de la biblioteca de la Universidad. Es también la persona que descubre la amenaza que supone la familia Whateley de Dunwich, y quien, junto a Rice y Morgan, se desplaza hasta ese pueblo para impedir la invocación de Yog-Sothoth. Consultar el relato "El horror de Dunwich".

2) Arkham Advertiser: calle Armitage, 389 O. Uno de los dos diarios de la ciudad, que se hacen la competencia.

3) Estación de autobuses de Arkham: calle del Oeste, 411 N (al oeste de la Carretera de Arriba). Existen líneas que hacen el trayecto de ida y vuelta hasta Boston, Salem, Newburyport, Dean's Corners y Kingsport, entre otros. Es esta estación, no hay líneas que cubran el trayecto hasta Innsmouth. Para eso, hay que dirigirse a la Parada del autobús de Innsmouth (consultar más adelante).

4) Gaceta de Arkham: calle Hyde, 350 O (entre Jenkin y Brown). Uno de los dos diarios de la ciudad, que se hacen la competencia.

5) Biblioteca pública de Arkham: calle Marsh, 630 (esquina con Hyde).

6) Manicomio de Arkham: calle Derby, 225 E (junto a Avenida Peabody).

7) Estación de ferrocarril "Boston & Maine": Carretera de Arriba, 298 O.[3] Conexiones directas con Boston y otros puntos al norte y al sur.

8) Juzgados y cárcel: Avenida Peabody, 666 N (esquina con Hyde).

9) Parque de bomberos: calle Armitage, 418 E (esquina con Peabody).

10) Hotel Miskatonic: calle del Colegio, 200 O. Ofrece el mejor alojamiento de la ciudad y, con sus cinco plantas, es también el edificio más alto de Arkham.

11) Parada del autobús de Innsmouth: calle Dyer, 705 (esquina con Curwen). Joe Sargent recoge aquí a los viajeros dos veces al día. El viaje cuesta 40 centavos.

12) Casa de Laban Shrewsbury: calle Curwen, 498 O. (junto a calle del Oeste). Desaparecido en 1915. Entre sus obras publicadas, las más famosas son *Celaeno fragments y Cthulhu in the Necronomicon*. Consultar la novela "El rastro de Cthulhu", por August Derleth.

13) Arsenal de la Guardia Nacional: calle Marsh, 560 (esquina con Hyde).

14) Mansión Peaslee: calle Crane, 588 (acera norte de Crane, entre la calle de los Límites y la del Oeste). Casa de Nathaniel y Wingate Peaslee que, en 1935, viajan hasta Australia para investigar unas fotografías de extraños bloques de piedra. Consultar el relato "En la noche de los tiempos".

15) Oficina de Correos: Avenida Peabody (esquina con Armitage).

16) Antiguo cementerio de Arkham: entre las calles de Lich, la Parroquia [4], la Iglesia y Peabody.

17) La Casa innominable: calle de los Límites, 188 N. (entre la calle Mayor y la del Río). Randolph Carter y Joel Manton la visitan en el relato "Lo innombrable".

18) Mansión Wilmarth: calle Saltonstall, 118 O. En un reciente viaje a Vermont, el Dr. Wilmarth se enfrenta a unos alienígenas del más allá en "El susurrador en la oscuridad".

19) Casa de la bruja: calle Pickman, 179 E (esquina con calle de la Parroquia). En esta casa, es donde Walter Gilman, un joven y brillante matemático, averigua parte de los secretos de la bruja Keziah Mason. Consultar "Los sueños de la casa de la bruja".

Universidad Miskatonic

A) Anexo a la Facultad de Ciencias

B) Facultad de Ciencias

C) Antigua Facultad de Letras

D) Dormitorio oeste

E) Dormitorio este

F) Biblioteca de la Universidad Miskatonic: un perro guardián mata aquí a Wilbur Whateley cuando este entra ilegalmente a robar el *Necronomicon*. Consultar el relato "El horror de Dunwich".

G) Residencia del rector

H) Alojamientos de los profesores y los licenciados

I) Dormitorio de mujeres

J) Edificio Locksley

K) Hospital Clínico Universitario Santa María

L) Museo Universitario: calle del Colegio, 687 O (esquina con calle del Oeste).

M) Polideportivo y Estadio Axton: una manzana completa entre las calles de los Límites y del Oeste, y las de Crane y del Colegio.

N) Estatua del decano Halshey: (en el centro de la parte norte del campus). Héroe de la terrible epidemia tifoidea de 1905. Consultar el relato "Herbert West: re-animador".

---

*(3) **N. del T.:** en anteriores suplementos, esta estación aparecía como "Baltimore & Maryland".*

*(4) **N. del T.:** antiguamente, también "calle de la Rectoría".*


RIO MISKATONIC
INDEPENDENCE SQUARE
MAIN
E. WASHINGTON
W. WASHINGTON
EAST COLLEGE
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N



1. A la granja Chapman
2. A Innsmouth
3. A Falcon Point y Boynton beach
4. A la Mansión Crowninshield
5. A Kingsport y Martin's beach
6. A la Mansión Carter y la Cueva del Nido de las Serpientes
7. Al Yermo
8. A Dunwich y el Bosque de Billington



Basado en un plano anterior de Gahan Wilson

ARKHAM

MASSACHUSETTS

Cartografiado por H. P. Lovecraft y G. Dizerega

©1928 Cámara de Comercio de Arkham



La tierra de Lovecraft: lugares y sucesos

A Dunwich: *a unos 112 km al noroeste de Arkham, cerca de la frontera con Vermont.* 376 habitantes. Fundada en 1692. Una pequeña comunidad granjera. Antiguamente, albergaba varios grandes aserraderos. Durante el verano de 1928, persisten los rumores de muertes extrañas en el lugar. Consultar el relato "El horror de Dunwich".

A Innsmouth: *a unos 10,5 km al noreste de Arkham. 367 habitantes.* Fundada en 1643. Esta pequeña ciudad portuaria, originalmente, activa en el comercio con China, fue la base de muchos corsarios durante la Revolución americana y la Guerra Anglo-estadounidense de 1812. En los Años 20, la pesca es la principal industria de la ciudad, aunque también funciona una refinería de oro. Esta población hace gala de un carácter curiosamente privado y muchos de sus edificios se encuentran abandonados. Consultar el relato de Lovecraft "La sombra sobre Innsmouth".

A la Granja Chapman: *varios kilómetros al norte de Arkham.* El Dr. Herbert West incendia por accidente la granja de esta finca. Consultar "Herbert West: re-animador".

A Boynton Beach: [5] a 1,5 km al sureste de Innsmouth. Unas cuantas familias de pescadores viven en una playa cercana a la boca de la ensenada. Este pueblo se encuentra muy cerca del Arrecife del Diablo, un auténtico peligro para la navegación de la zona que, curiosamente, no se practica mucho. La Roca del Pez es una enorme piedra, muy erosionada hoy en día, que se encuentra en el extremo norte de la playa y que los chamanes de la zona esculpieron mucho antes de que el *Mayflower* desembarcase en costas norteamericanas. Se supone que este enorme afloramiento representa a los hombres pez que, según se dice, frecuentan estas aguas.

A Falcon Point: [6] *un pequeño pueblo pesquero, situado justo al sur de Boynton Beach.* 56 habitantes. Fundado en 1696. Su nombre se debe a la gran cantidad de aves rapaces que ocupan los peñascos de la zona, a la espera de los bancos de peces que, con regularidad, convierten estas aguas en un hirviente frenesí.

Al Bosque de Billington: *varios kilómetros al noroeste de Arkham.* La vieja finca Billington se encuentra en la orilla sur del río Miskatonic. En la zona, hay varios misterios que tienen que ver con una torre de piedra, una ventana de cristal de color y una misteriosa entidad. Consultar "El que acecha en el umbral", por H. P. Lovecraft y August Derleth.

Al Yermo: *más o menos a 1,5 km al oeste de Arkham.* En la granja de Nahum Gardner, se estrella un meteorito que transporta en su interior una entidad que, de manera gradual, va absorbiendo toda la fuerza vital de los seres vivos de las proximidades. El único testigo de lo acontecido que sigue con vida en los Años 20 es Ammi Pierce, un rústico granjero que vivió cerca de allí. Consultar "El color surgido del espacio".

A la Mansión Carter: *a casi 5 km al suroeste de Arkham.* Se encuentra situada justo al oeste de la carretera de Salem y Boston, en la falda de la Colina de Elm. La mansión familiar está en ruinas desde la desaparición de Randolph Carter, un héroe de guerra y un prometedor escritor. Consultar "La llave de plata", "A través de las puertas de la llave de plata" y "En busca de la ciudad del sol poniente".

A la Cueva del Nido de las Serpientes: la boca de esta cueva se encuentra en los oscuros bosques cercanos a la Mansión Carter. Randolph Carter jugaba allí de pequeño. Consultar el relato de Lovecraft "La llave de plata".

A Kingsport: *a unos 3 km al sur de Arkham.* 7.834 habitantes. Fundada en 1639 y anexionada en 1651. Puerto de origen de numerosos corsarios durante la Revolución americana. La ciudad, centro turístico en verano y artístico durante todo el año, conserva gran parte de su arquitectura original. Su industria principal es la pesquera. Consultar los relatos "El ceremonial" y "La extraña casa de la niebla".

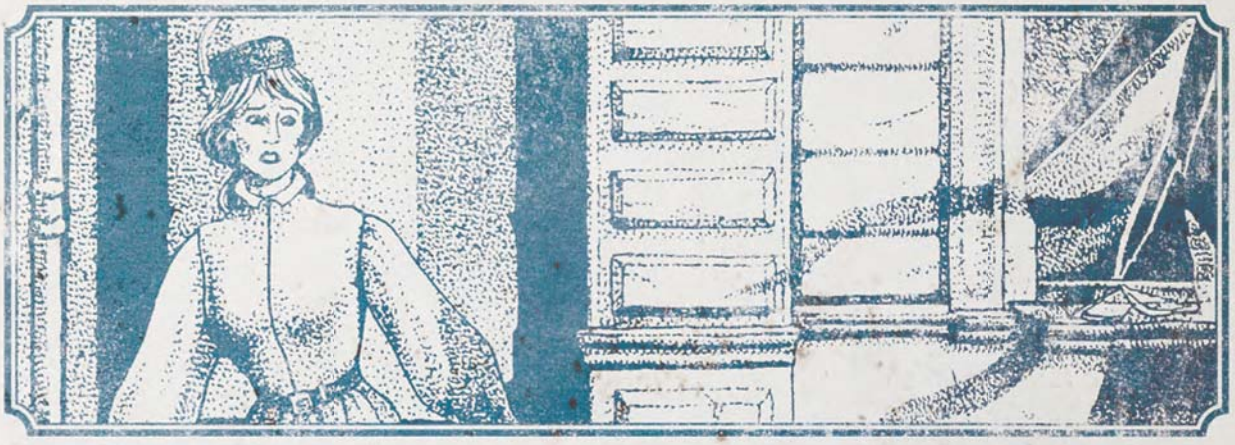
A la Mansión Crowninshield: *a unos 800 m al este de Arkham* (extremo este de la calle Mayor). Hogar de Edward Pickman Derby y su mujer, Asenath. Derby es poeta y autor de la antología *Azathoth and Others*. Lovecraft relata el desenlace mortal del matrimonio de esta pareja en "El ser en el umbral".

A Martin's Beach: [7] *unos 3 km al sureste de Arkham.* 867 habitantes. Fundada en 1644. Pueblo pesquero, bastante popular en los Años 20 entre los turistas y veraneantes. Cercano a la desembocadura del río Miskatonic, desde él se domina una hermosa vista del Peñón de Kingsport. Son muchos los paisajes del conocido lugar que se han pintado desde Martin's Beach, mientras la última luz del día desaparecía a la altura de la extraña casa cercana a su cima. Este promontorio es el punto más elevado de la costa de Massachusetts.

(5) N. del T.: "Playa Boynton".

(6) N. del T.: "Cabo del Halcón".

(7) N. del T.: "Playa Martin"



Cronología de acontecimientos

Las siguientes fechas están extraídas de los relatos de Lovecraft. Muchas de ellas, pero no todas, señalan acontecimientos que tuvieron lugar en la región.

1877: desaparición de la Secta de la Sabiduría Estelar (también Secta de la Sabiduría de las Estrellas), en Providence, Rhode Island ("El que acecha en la oscuridad", también "El morador de las tinieblas").

11 de mayo de 1878: Charles Weatherby (capitán de un carguero procedente de Wellington, Nueva Zelanda, con destino a Valparaíso, Chile) encuentra una misteriosa momia en una isla desconocida del Pacífico y la entrega al Museo Cabot de Boston ("Reliquia de un mundo olvidado").

31 de octubre de 1889: Audrey, la enloquecida mujer de Walker Davis, asesina a su marido en las cercanías de Binger, Oklahoma ("La maldición de Yig").

Junio de 1892: un misterioso meteorito se estrella en la granja de Nahum Gardner, cerca de Arkham ("El color surgido del espacio").

1893: desaparición de Edwin Lillbridge, reportero del *Telegrama* de Providence, durante la investigación que mantenía acerca de la Secta de la Sabiduría Estelar ("El que acecha en la oscuridad", también "El morador de las tinieblas").

1 de noviembre de 1907: una redada de la policía de Nueva Orleans desmantela una secta en los pantanos y detiene a 47 de sus integrantes ("La llamada de Cthulhu").

17 de abril de 1908: última vez que se ve a Alonso Typer antes de su desaparición en la mansión Van der Heyl, en Attica, Nueva York ("El diario de Alonso Typer").

1908: John Raimond Legrasse, inspector de policía, muestra una misteriosa estatuilla de piedra en la reunión anual de la Sociedad Americana de Arqueología, celebrada en San Luis ("La llamada de Cthulhu").

2 de febrero de 1913: Wilbur Whateley nace en Dunwich el día de la Candelaria [8] ("El horror de Dunwich").

17 de mayo de 1922: James P. Orne, capitán del queche pesquero *Alma*, captura una criatura marina de un solo ojo y enormes dimensiones. Posteriormente, la expone en Boston y cobra entrada ("El monstruo invisible").

8 de agosto de 1922: mueren ahogados, en extrañas circunstancias, James P. Orne y otra docena de personas ("El horror en la Playa Martin").

Mediados de octubre de 1923: muere el doctor Muñoz en la ciudad de Nueva York ("Aire frío").

1 de agosto de 1924: muere el anciano brujo Whateley, el día de la fiesta de la Recolección de la cosecha [9]. Le sobreviven su hija Lavinia y su nieto Wilbur ("El horror de Dunwich").

8 de agosto de 1924: muerte del Capitán Edward Norrys y enloquecimiento repentino del señor Thornton, un investigador de lo paranormal, y el señor de la Poer, el dueño de la casa solariega, mientras los tres investigan una gruta subterránea sita bajo la propiedad de este último. Meses más tarde, Exham Priory es demolida ("Las ratas de las paredes").

23 de marzo al 2 de abril de 1925: el joven escultor Henry Anthony Wilcox cae en la locura y el delirio tras experimentar unos extraños sueños. El 2 de abril se recupera, pero padece una pérdida de memoria ("La llamada de Cthulhu").

2 de abril de 1925: la tripulación del Emma (una embarcación procedente de Auckland, Nueva Zelanda, con rumbo a Valparaíso, Chile) encuentra una extraña isla volcánica. Tras desembarcar en ella, mueren seis de los tripulantes y enloquece un séptimo. El Capitán Gustaf Johansen es el único superviviente (ya que el que ha enloquecido encuentra la muer-

(8) N. del T.: "Candlemas", y también "Roodmas", en inglés.

(9) N. del T.: "Lammas", en inglés.



te a bordo más adelante) ("La llamada de Cthulhu").

1926: el prometedor poeta Justin Geoffrey muere en un manicomio ("El ser en el umbral").

31 de octubre de 1926: muere Lavinia Whateley. La sobrevive su hijo ilegítimo, Wilbur ("El horror de Dunwich").

Invierno de 1926-1927: muere George Gammel Angell, profesor emérito de Filología Semítica de la Universidad de Brown, tras recibir el empellón de un marino ("La llamada de Cthulhu").

3 de noviembre de 1927: las inundaciones sin precedentes que tienen lugar en Vermont arrastran extraños cuerpos ante varios observadores ("El susurrador en la oscuridad").

Invierno de 1927-1928: tiene lugar en Innsmouth una investigación del gobierno, así como la posterior voladura de algunos almacenes de los muelles. Un submarino descarga varios torpedos frente al Arrecife del Diablo ("La sombra sobre Innsmouth").

Primeros de agosto de 1928: el cuerpo inhumano de Wilbur Whateley se disuelve tras morir debido a las mordeduras del perro guardián de la biblioteca de la Universidad Miskatonic ("El horror de Dunwich").

Agosto de 1928: un etnólogo especializado en la cultura de los indios de Norteamérica excava parcialmente el túmulo cercano a Binger, Oklahoma. Inexplicablemente, el científico se niega a hacer más que unas excavaciones preliminares ("El túmulo").

9 al 15 de septiembre de 1928: los profesores Armitage, Rice y Morgan, de la Universidad Miskatonic, expulsan de nuestro mundo al horror de Dunwich el sábado, día 15 de septiembre ("El horror de Dunwich").

12 de septiembre de 1928: Albert Wilmarth, de la Universidad Miskatonic, visita a Henry Akeley. Este desaparece y Wilmarth huye ("El susurrador en la oscuridad").

20 de septiembre de 1930: la expedición antártica de la Universidad Miskatonic zarpa de Boston a bordo del bergantín *Arkham* ("En las montañas de la locura").

9 de noviembre de 1930: la expedición antártica de la Universidad Miskatonic desembarca en el estrecho de McMurdo ("En las montañas de la locura").

22 de enero de 1931: el profesor Lake y sus compañeros recorren por aire una gran distancia en dirección al interior y, una vez en su destino, descubren formas de vida desconocidas, pero cesa la comunicación por radio ("En las montañas de la locura").

2 de septiembre de 1931: muere el célebre entomólogo Henry Sargent Moore, profesor de la Universidad de Columbia, Nueva York, víctima de una enfermedad del sueño de naturaleza especialmente virulenta ("Muerte alada").

23 de enero de 1932: el célebre doctor y entomólogo Thomas Slauenwite muere en Bloemfontain, Sudáfrica, a causa de un paro cardíaco ("Muerte alada").

1 de diciembre de 1932: encuentran a dos ladrones muertos en circunstancias misteriosas en el Museo Cabot, de Boston. Es evidente que la muerte ha tenido lugar mientras intentaban robar la momia del *Eridanus*, entregada al museo en 1878 ("Reliquia de un mundo olvidado").

8 de diciembre de 1932: se realiza la autopsia a la misteriosa momia del *Eridanus*, hallada en 1878, pero se encubre el resultado y jamás se revela ("Reliquia de un mundo olvidado").

17 de julio de 1935: finaliza la expedición arqueológica a Australia dirigida por Nathaniel Wingate Peaslee, que sufrió de amnesia entre 1908 y 1913. La expedición estaba financiada por la Universidad Miskatonic ("En la noche de los tiempos").

GUÍA DE VIAJE



INCLUYE SUPLEMENTO
CON LA
GUÍA DE COMPRAS
DE
McPLUNEGAR QUINN & SONS

Viajar por tierra, mar y aire

Reglas opcionales: persecuciones

Estas reglas sirven para resolver persecuciones sencillas y otras situaciones que tengan que ver con los vehículos de tránsito rodado. Son más útiles si se emplean para dos vehículos, y el guardián puede cambiar o ampliar estas ideas como desee.

Sucesión de acciones en cada asalto de combate: (1) cambio en la velocidad de los vehículos, si la hay; (2) maniobras con los vehículos y comprobación de posibles accidentes; (3) los personajes se mueven o actúan a su DES normal.

Conceptos

Tasa de velocidad: es la Velocidad máxima que puede mantener el vehículo, aunque este también puede moverse a una Velocidad inferior. Todos comienzan a Velocidad 0 y van acelerando hasta alcanzar la velocidad deseada.

Distancia: es la distancia relativa que separa dos vehículos en movimiento. Hay cinco intervalos de Distancia posibles, tal y como muestra el Cuadro de distancia entre vehículos. Cada asalto de combate, un vehículo se acerca o aleja de otro un intervalo por cada punto en que su velocidad supera a la del otro (el vehículo perseguido va dejando atrás al perseguidor, o bien el perseguidor va ganando terreno).

Aceleración, deceleración: un vehículo puede incrementar o reducir en un número X sus puntos de Velocidad por asalto (el Mercedes-Benz SSK, por ejemplo, con 4 X puede incrementar o reducir su Velocidad en 4 puntos por asalto).

Maniobrabilidad: indica la facilidad con la que pueden llevarse a cabo las maniobras con el vehículo. La tasa de maniobrabilidad del vehículo debe añadirse o sustraerse de la puntuación del conductor en la habilidad de Conducir. Consultar la "Tabla de vehículos" para ver las diferencias.

Maniobra: cada vez que se falla al intentar una maniobra, hay que realizar una tirada en la "Tabla de problemas en la conducción".

Giro: para realizar un giro, puede hacer falta reducir la Velocidad del vehículo en 1 o más puntos, pero para un cambio de sentido siempre hay que reducirla hasta 1. Si la velocidad se reduce adecuadamente, el éxito en el giro o el cambio de sentido es automático, ya que este forma parte de la conducción normal.

Giro a gran velocidad: si no se reduce la velocidad, el conductor puede seguir teniendo éxito en la ejecución del giro, pero debe realizar la tirada con su puntuación en la habilidad de conducción reducida en 10 percentiles.

Cambio de sentido sin reducir: la puntuación en la habilidad de conducción debe reducirse en 25 percentiles antes de realizar la tirada. Un éxito hace que el coche dé un patinazo y termine moviéndose en sentido contrario al que llevaba, aunque su Velocidad pasa a ser de 2 puntos. Esta maniobra no puede realizarse con vehículos tirados por caballos.

Choque, colisión: el vehículo se estrella contra un objeto fijo o en movimiento, o bien golpea lateralmente contra él. El choque causa 1D6 puntos de daño al vehículo o vehículos por la Velocidad relativa del impacto y, además, cada personaje que se encuentre en alguno de los vehículos afectados sufre 1D3 puntos de daño.

Desvío brusco, esquiva: si se tiene éxito en la tirada de la habilidad correspondiente de Conducir, el conductor puede esquivar un choque, un objeto arrojado contra su vehículo, a alguien que intente trepar o saltar al mismo, un ataque de arma de fuego, etc. Cada asalto de combate, solo puede esquivarse una de estas amenazas.

Daños sufridos por los vehículos

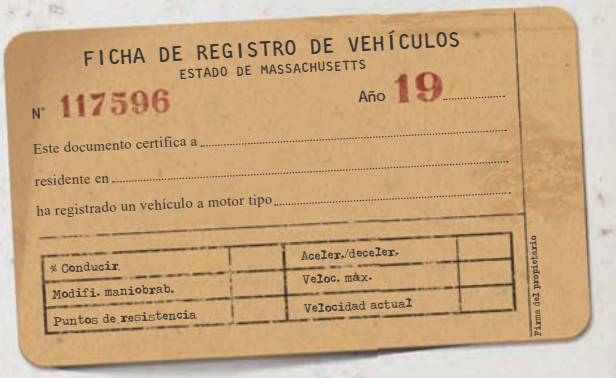
La "Tabla de vehículos" muestra los puntos de resistencia de estos. Cuando un vehículo choca o algo colisiona contra él, el daño resultante de la tirada debe restarse de sus puntos de resistencia. Cuando este ha recibido un daño superior a la mitad de sus puntos de resistencia, su velocidad máxima queda reducida a la mitad. Cuando a un vehículo le quedan 5 o menos puntos de resistencia, deja de funcionar. Una tirada con éxito de Mecánica puede hacer que el vehículo recupere 1D6 + 4 puntos de resistencia perdidos (pero hay que invertir en ello ese mismo número de horas). Cuando un vehículo recibe daño, el guardián puede determinar que debe realizarse una tirada en la "Tabla de problemas en la conducción".

Acciones individuales

Si los dos vehículos se encuentran lado a lado, los personajes pueden trepar al vehículo en el que están e intentar moverse hasta el otro. En este tipo de situaciones, las puntuaciones de los personajes en Trepar, Saltar, Presa, etc., quedan reducidas a la mitad pero, si alguno falla la tirada, el guardián debe permitirle una tirada de DES × 3 o de Suerte para agarrarse a algo y no caer directamente. Para los ataques con armas de fuego, consultar el Cuadro de distancia entre vehículos.

Una observación acerca de las carreteras

En la Era Victoriana, solo las calles principales de las ciudades importantes tenían adoquines, e incluso las áreas residenciales más cercanas estaban comunicadas por calles de tierra. Fuera de las ciudades, las carreteras eran uniformemente de tierra. Los puentes escaseaban, así que los riachuelos solían cruzarse por vados y los ríos caudalosos, en transbordador.


FICHA DE REGISTRO DE VEHÍCULOS
ESTADO DE MASSACHUSETTS
N° 117596 Año 19
Este documento certifica a
residente en
ha registrado un vehículo a motor tipo
% Conducir | Aceler./deceler.
Modifi. maniobrab. | Veloc. máx.
Puntos de resistencia | Velocidad actual
Firma del propietario

Cuadro de distancia entre vehículos

Lado a lado	*Pegados*	*Cercanos*	*A la vista*	*Fuera de vista*
* * *	* * *	* * *	* * *	* * *
Distancia 1	**Distancia 2**	**Distancia 3**	**Distancia 4**	**Distancia 5**
Armas de fuego a las probabilidades normales (incluso a bocajarro)	*Armas de fuego a la mitad de probabilidades*	*Armas de fuego a una cuarta parte de las probabilidades*	*01% de probabilidades de acertar con armas de fuego*	*Sin probabilidades de acertar con armas de fuego*

Marcar la posición de los vehículos con monedas o fichas

TABLA DE PROBLEMAS EN LA CONDUCCIÓN

Esta tabla se usa cuando se falla la tirada en una maniobra o (si el guardián lo cree conveniente) el vehículo resulta dañado. Si el resultado de la tirada es superior a 10, hay que realizar una nueva tirada y aplicar ambos resultados (es decir, el efecto del n.º 10, más el del nuevo resultado).

1D10	Resultado
1	NEUMÁTICO DESINFLADO O RUEDA ROTA: *la Velocidad del vehículo queda reducida a 1 punto hasta que se cambie o repare la rueda.*
2	MOTOR DAÑADO O ARREOS ROTOS: *la Velocidad del vehículo se reduce en 2 puntos adicionales por asalto hasta que se detiene por completo. No es posible volverlo a poner en movimiento si no se tiene éxito en una tirada de Mecánica.*
3	DEPÓSITO DE GASOLINA PERFORADO O CABALLO MUERTO: *sin efecto hasta el momento en que tiene lugar un segundo impacto. Hay que reemplazar el depósito y repostar, o cambiar al animal.*
4-6	PATINAZO: *la habilidad de conducción queda reducida en 20 percentiles (solo) durante el asalto siguiente.*
7	DERRAPE: *la habilidad de conducción queda reducida en 10 percentiles (solo) durante el asalto siguiente.*
8	DERRAPE: *la habilidad de conducción queda reducida en 15 percentiles (solo) durante el asalto siguiente. Además, hay que realizar una nueva tirada en la tabla y añadir 2 al resultado.*
9	FUERTE DERRAPE: *la habilidad de conducción queda reducida en 30 percentiles (solo) durante el asalto siguiente. Además, hay que realizar una nueva tirada en la tabla y añadir 4 al resultado.*
10	TROMPO: *el vehículo se sale de la carretera y da una vuelta por cada punto de Velocidad que lleve. Cada vuelta causa 2D3 puntos de daño al vehículo y 1D3 puntos de daño a cada pasajero (en el caso de los pasajeros que salgan despedidos de vehículos tirados por caballos, la primera tirada de daño es de 1D6, en lugar de 1D3). Si se trata de un automóvil, existe un 10% de probabilidades de que estalle el depósito de gasolina.*

MODIFICADORES A LA TIRADA DE CONDUCCIÓN

TODOS LOS MODIFICADORES SON ACUMULATIVOS.

Riesgo, obstáculo, etc.	*Modificador a la puntuación*
A 1 o 2 puntos de Velocidad	+10
A máxima Velocidad	-10
Aceite, hielo	-20
Cambio de sentido sin reducir	-25
Carretera de grava	-10
Carretera de tierra	-20
Conducción nocturna	-10
Giro a gran velocidad	-10
Lluvia	-10
Lluvia torrencial	-20
Maniobrabilidad	según vehículo
Neumático desinflado	-10
Niebla	-10
Nieve	-20
Ramas, rocas	-20
Tramo largo cuesta abajo	-10
Viento	-10

Tabla de vehículos

Tipo de vehículo	*Veloc. máx*	*P. resist.*	*Maniobr.*	*Cond. + pasaj.*	*Acel./decel.*
Caballo ensillado	2	20	20	1	2 X
Calesa 1 caballo	2	20	15	1 + 1 + estr.	1 X
Carruaje 4 caballos	2	30	-1	2 + 4	1 X
Carro 4 caballos	1	35	-1	1 + varios	n/a
Hispano-Suiza	8	30	7	4 + estr.	3 X
Mercedes-Benz SSK	10	20	12	2 + estr.	4 X
Ford Modelo A	5	25	4	5 + estr.	2 X
Ford Modelo T	3	25	2	5 + estr.	1 X
Packard Str. Six	7	40	0	5 + estr.	2 X
Camión 6 ton.	4	70	-6	3 (cabina)	1 X
Moto Harley Davidson	12	18	16	1 (+ 1*)	8(6) X
Corvette SR	15	25	14	1 + 1	8 X
Taurus	11	30	12	5	7 X
Furgoneta (6 cil.)	12	45	11	3 (cabina)	7 X
18 ruedas	9	90	4	3 (cabina)	4 X

estr.: estribos / *sidecar

¡Su coche a la ALTURA de las circunstancias!



En los Años 20, las calles de las ciudades y los pueblos son todavía de dos carriles, uno en cada sentido, y los cruces principales los controlan los guardias de tráfico. Las calles de los barrios, con espacio para el paso de un solo vehículo, continúan sin pavimentar. Fuera de las ciudades, las carreteras más importantes resultan muy estrechas y, a menudo, tienen curvas. Los arcenes no están marcados ni despejados y la asistencia en carretera es poco común. Las direcciones y los cruces no están señalizados, y es muy probable encontrarse con animales y maquinaria de granja en mitad del camino.

Velocidades de los monstruos

Tasas medias de velocidad para las criaturas de los Mitos (estas pueden variar según el individuo).

VELOCIDAD 0: Abhoth, Azathoth, Cthugha

VELOCIDAD 1: ángel descarnado de la noche (superficie y volando), antiguo (superficie y volando), bestia lunar, byakhee (superficie), chthonian, Daoloth, dhole (excavando), ghast, Ghatanothoa, Glaaki, gnoph-keh, gran raza de Yith, gug, gul, habitante de la arena, hombre serpiente, horrendo cazador (superficie y volando), insecto de Shaggai (superficie), Ithaqua (superficie), Madre Hidra, mi-go (superficie y volando), Nodens, Nyarlathotep (humano), Nyogtha, lloigor, otros dioses menores, Padre Dagón, perro de Tíndalos (superficie), pólipo volante (superficie y volando), profundo, retoño oscuro, semilla informe, ser de Xiclotl, servidor de los otros dioses, shantak (superficie), shoggoth, Shudde M'ell, sirviente de Glaaki, vagabundo dimensional, vampiro estelar, vampiro de fuego, Y'golonac, Yig

VELOCIDAD 2: Atlach-Nacha, byakhee (volando), Cthulhu (nadando o volando), dhole (superficie), Hastur (superficie), Nyarlathotep (monstruo), semilla estelar de Cthulhu, Shub-Niggurath, Tsathoggua, Zhar (superficie)

VELOCIDAD 3: Cthulhu (superficie), Cyaegha (volando), shantak (volando)

VELOCIDAD 4: Bast, insecto de Shaggai (volando), perro de Tíndalos (volando)

VELOCIDAD 5: Hastur (volando), Zhar (volando), Zoth-Ommog

VELOCIDAD 10: Ithaqua (volando), Yog-Sothoth

Velocidades y distancias

Durante los s. XIX y XX, el motor de vapor, primero, y la turbina de vapor, más tarde, ayudaron a acortar la duración de los viajes. Hasta la Primera Guerra Mundial, y también durante esta, las claves del transporte fueron los buques y las locomotoras de vapor, además de los trolebuses y los tranvías, estos últimos tirados por caballos o eléctricos.

La Primera Guerra Mundial facilitó la mejora del automóvil y el avión, pero estos no se convirtieron en medios de transporte para grandes distancias hasta después de la Segunda Guerra Mundial, con la inversión de grandes sumas de dinero en la construcción de nuevos aeropuertos y carreteras interestatales. Al mismo tiempo, se desmantelaba el transporte por ferrocarril prácticamente en todos los Estados Unidos, a pesar de su eficacia tanto para pasajeros como para mercancías, en una revolución que solo se ha visto interrumpida recientemente, cuando la mayor parte de la enorme red ferroviaria ya se había desguazado.

Los precios del transporte pueden encontrarse más adelante, en las tablas de "Precios, equipo y servicios" de la época correspondiente (que comienzan en la pág. 432).

Todas las velocidades y autonomías que se citan a continuación son nominales y corresponden al transporte civil.

Velocidades medias y autonomías de aviones (aprox. 1928)

- Monomotor de ala fija, 190 km/h, 480-800 km
- Bimotor de ala fija, 144 km/h, 800-1.280 km
- Zepelín, 112 km/h, 1.600 km

Una preparación especial podía aumentar considerablemente la autonomía del transporte aéreo: Lindberg logró volar desde Long Island hasta París en un avión monomotor y, durante la Primera Guerra Mundial, un Zepelín llevó a cabo un vuelo de ida y vuelta de 16.000 km entre Alemania y África.

DISTANCIAS DESDE EL CANAL DE PANAMÁ

Puerto	Distancia en km
Baltimore	3.521
Boston	3.995
Buenos Aires	10.094
Ciudad del Cabo	12.175
El Callao	2.493
El Havre	8.538
Estambul	11.419
Gibraltar	8.043
Hamburgo	9.390
Hong Kong	17.029
Jacksonville	2.843
La Habana	1.858
Londres	8.821
Manila	17.311
Nápoles	9.862
Nueva Orleans	2.598
Nueva York	3.656
Port Said	11.608
Portland	7.165
Río de Janeiro	9.899
San Diego	5.265
San Francisco	6.010
San Petersburgo	11.634
Shanghái	15.846
Sídney	14.212
Singapur	19.457
Tahití	8.308
Valparaíso	4.845
Vancouver	7.467
Veracruz	2.630
Wellington	12.047
Yokohama	14.227

La Banda Azul

Cuando el transporte marítimo de pasajeros era una fuente de prestigio nacional y parecía indicar el propio vigor de la flota de un país, este buscado trofeo se concedía al barco que cruzaba el Atlántico a mayor velocidad. Sin embargo, la posterior competencia entre aviones de pasajeros hizo que este premio dejase de tener interés y que acabase la competición.

Año	Transatlántico	Toneladas	Velocidad (km/h)	Sentido
1891	Teutonic	8.800	38	e-o
1892	City of Paris II	9.700	36	e-o
1892	City of New York	9.500	37	o-e
1893	Campania	11.800	39	o-e
1894	Lucania	11.800	40/41	e-o/o-e
1897	Kaiser Wilhelm D.	13.100	41	o-e
1898	Kaiser Wilhelm D.	13.100	42	e-o
1900	Deutschland	15.000	43/43	e-o/o-e
1906	Kaiser Wilhelm II	17.600	44	o-e
1907	Mauretania	29.000	44	o-e
1907	Lusitania	28.600	45	e-o
1908	Mauretania	29.000	45	o-e
1909	Lusitania	28.600	48	e-o
1909	Mauretania	29.000	48	e-o
1910	Lusitania	28.600	48	o-e
1911	Mauretania	29.000	48	o-e
1924	Mauretania	29.000	49	o-e
1929	Bremen	46.900	51/52	e-o/o-e
1930	Europa	45.200	52	e-o
1933	Bremen	46.900	53	e-o
1933	Rex	46.300	54	e-o
1935	Normandie	71.900	56/56	e-o/o-e
1936	Queen Mary	73.600	56/57	e-o/o-e
1937	Normandie	75.600	57/58	e-o/o-e
1938	Queen Mary	73.600	57/59	e-o/o-e
1952	United States	48.300	66/65	e-o/o-e

Velocidades medias y autonomías de aviones (Actualidad)

- Monomotor de ala fija, 320 km/h, 1.200-1.600 km
- Bimotor de ala fija, 440 km/h, 3.200 km
- Avión a reacción, 800 km/h, 4.800 km
- Boeing 747, 880 km/h, 11.200 km
- Helicóptero civil biplaza, 224 km/h, 640 km, techo 2.930 m

Velocidades medias de barcos (Era Victoriana): barco de vapor, 22-28 km/h; carguero, 18'5 km/h, transatlántico, 28 km/h

Velocidades medias de barcos (Años 20): lancha motora, 27-46 km/h; carguero, 26 km/h; transatlántico, 46 km/h

Velocidades medias de barcos (Actualidad): lancha motora, 65-83 km/h; carguero, 55 km/h, petrolero, 65 km/h; buque factoría, 46 km/h; crucero, 55 km/h; aerodeslizador, 93 km/h

Velocidad media a caballo: 16-18 km/h

Velocidad media en carruaje: 16 km/h

Velocidad media en automóvil (Años 20): 40 km/h; en largo recorrido, 24 km/h

Velocidad media en automóvil (Actualidad): 110-120 km/h (en autopistas norteamericanas)

Velocidades medias en tren de largo recorrido: 55 km/h, en los Estados Unidos. Esta velocidad no ha cambiado mucho en el último siglo. En contraste, en otros países de Europa y en Japón, los trenes de alta velocidad triplican esa velocidad (o incluso más) de forma rutinaria.

Tablas

Las siguientes tablas incluyen ejemplos de las distancias existentes, por mar y por aire, entre varias ciudades internacionales, varias de los Estados Unidos, y entre estas y el Canal de Panamá. La Banda Azul representa el punto culminante de la competición por la mayor velocidad naval, en una época en la que el viaje por mar era prestigioso y económicamente esencial.



DISTANCIAS MARÍTIMAS DESDE LOS EE.UU.

Puerto	Nueva Orleans	Nueva York	San Francisco
Adén	14.559	15.784	21.275
Bombay	17.642	15.038	18.093
Buenos Aires	11.688	10.856	13.895
Calcuta	20.792	18.185	16.502
Ciudad del Cabo	13.642	12.608	18.311
Hamburgo	9.766	6.728	15.383
Hong Kong	20.035	21.147	11.259
Honolulú	11.257	12.369	3.879
Le Havre	8.806	5.863	14.532
Londres	8.338	4.131	14.870
Manila	20.337	21.360	11.635
Melbourne	17.458	19.662	13.024
Nome (Alaska)	13.708	14.818	5.004
Port Said	12.042	9.476	17.690
Río Congo	12.173	10.845	16.378
Río de Janeiro	9.653	8.839	14.204
San Petersburgo	11.513	8.569	14.473
Shanghái	18.970	20.082	10.267
Singapur	21.275	18.814	13.879
Valparaíso	7.465	8.578	9.509
Vladivostok	17.408	18.502	8.706
Wellington	14.360	15.799	10.932
Yokohama	14.735	16.624	8.392

DISTANCIAS AÉREAS EN LOS ESTADOS UNIDOS

	Chicago	Denver	El Paso	Los Ángeles	Miami	Minneapolis	Nueva Orleans	Nueva York	San Francisco	Seattle
Chicago	-	1.481	2.015	2.808	1.912	571	1.341	1.147	2.990	2.795
Denver	1.481	-	897	1.338	2.778	1.127	1.742	2.597	1.528	1.644
El Paso	2.015	897	-	1.128	2.645	1.863	1.582	3.067	1.602	2.215
Los Ángeles	2.808	1.338	1.128	-	3.765	2.453	2.693	3.946	559	1.544
Miami	1.912	2.778	2.645	3.765	-	2.432	1.077	1.758	4.176	4.401
Minneapolis	571	1.127	1.863	2.453	2.432	-	1.692	1.639	2.550	2.246
Nueva Orleans	1.341	1.742	1.582	2.693	1.077	1.692	-	1.885	3.100	3.382
Nueva York	1.147	2.597	3.067	3.946	1.758	1.639	1.885	-	4.139	3.876
San Francisco	2.990	1.528	1.602	559	4.176	2.550	3.100	4.139	-	1.091
Seattle	2.795	1.644	2.215	1.544	4.401	2.246	3.382	3.876	1.091	-

DISTANCIAS AÉREAS INTERNACIONALES EN KM

	Buenos Aires	Calcuta	Ciudad del Cabo	C. de México	El Cairo	Hong Kong	Honolulú	Londres	Los Ángeles	Manila	Montreal	Moscú	Nueva York	Sídney	Tokio
Buenos Aires	-	16.519	6.870	7.390	11.820	18.462	12.168	11.130	9.929	17.784	9.036	13.479	8.524	11.796	18.539
Calcuta	16.519	-	9.694	15.275	5.695	2.652	11.341	7.961	13.019	3.545	12.242	5.344	12.742	9.149	5.140
C. del Cabo	6.870	9.694	-	13.706	7.242	11.869	18.562	9.675	16.080	12.047	12.763	10.139	12.495	11.012	14.735
C. de México	7.390	15.275	13.706	-	12.372	14.133	6.082	8.932	2.557	14.218	3.730	10.723	3.370	12.958	11.299
El Cairo	11.820	5.695	7.242	12.372	-	8.145	14.223	3.510	12.102	9.179	8.713	2.902	9.015	14.406	9.551
Hong Kong	18.462	2.652	11.869	14.133	8.145	-	8.930	9.627	11.579	1.155	12.438	7.144	12.961	7.377	2.887
Honolulú	12.168	11.341	18.562	6.082	14.223	8.930	-	11.632	4.142	8.528	7.902	11.325	7.989	7.955	6.201
Londres	11.130	7.961	9.675	8.932	3.510	9.627	11.632	-	8.661	10.737	5.282	2.502	5.565	17.001	9.559
Los Ángeles	9.929	13.019	16.080	2.557	12.102	11.579	4.142	8.661	-	11.685	3.906	9.661	3.944	12.118	8.743
Manila	17.784	3.545	12.047	14.218	9.179	1.115	8.528	10.737	11.685	-	13.174	8.257	13.676	6.347	3.003
Montreal	9.036	12.242	12.763	3.730	8.713	12.438	7.902	5.282	3.906	13.174	-	7.058	515	16.019	10.272
Moscú	13.479	5.344	10.139	10.723	2.902	7.144	11.325	2.502	9.661	8.257	7.058	-	7.507	14.503	7.478
Nueva York	8.524	12.742	12.495	3.370	9.015	12.961	7.989	5.565	3.944	13.676	515	7.507	-	15.985	10.847
Sídney	11.796	9.149	11.012	12.958	14.406	7.377	7.955	17.001	12.118	6.347	16.019	14.503	15.985	-	7.831
Tokio	18.359	5.140	14.735	11.299	9.551	2.887	6.201	9.559	8.743	3.003	10.272	7.478	10.847	7.831	-

McPLUNEGAR QUINN & SONS

CATÁLOGO Y GUÍA DE PRECIOS PARA INVESTIGADORES DE LA ERA VICTORIANA

646 Oeste, calle 47, Nueva York

SE OFRECEN DESCUENTOS A AGENCIAS

—ROPA—

Ropa de caballero

Traje a medida Príncipe Alberto ..... >25 $
Atuendo clerical o profesional ..... 18 $
Traje de estambre ..... 12,50 $
Traje de cheviot de vicuña ..... 6,5 $
Traje Oxford para montar en bicicleta ..... 3,25 $
Impermeable Mackintosh ..... 6,98 $
Abrigo de lana de entretiempo ..... 9,45 $
Chaqueta de esmoquin de raso ..... 5,95 $
Zapatos de vestir puntiagudos ..... 2,95 $
Chaleco lujoso de seda ..... 2,50 $
Camisa francesa de percal ..... 95 ¢
Jersey de lana con cordón ..... 1,50 $
Sombrero de copa de fieltro ..... 95 ¢
Canotié ..... 75 ¢
Sombrero de cazador ..... 45 ¢
Corbata de seda Windsor ..... 55 ¢
Bastón de caballero ..... 75 ¢
Camisa de dormir de franela ..... 98 ¢
Tirantes bordados ..... 55 ¢

Ropa de señora

Vestido Bolero a medida ..... >25 $
Camisón de seda ..... 11 $
Bata Chelsea de paño ..... 1,75 $
Blusa entallada de seda ..... 2,25 $
Falda muaré de tafetán ..... 9,50 $
Capa de raso ..... 8 $
Botines con cordones ..... 5 $
Zapatos de paño con cordones ..... 2,70 $
Sombrero Bon Ton de fantasía ..... 3,50 $
Sombrero informal Neopolitan ..... 75 ¢
Corsé francés entallado ..... 1,89 $
Camisola de muselina ..... 78 ¢
Sombrilla de seda china ..... 2,35 $
Cartera ..... 98 ¢
Guantes de borreguillo (4 botones) ..... 1,29 $
Estola reversible de castor ..... 3,95 $
Cuello de encaje de Chantillí .. 2,25 $

—COMUNICACIÓN—

Telegramas

Por 12 palabras ..... 12 ¢
Cada palabra adicional ..... 1 ¢
Cada palabra (internacional) ..... 1 $

Franqueo

Hasta 33 g ..... 2 ¢
Hasta 66 g ..... +1 ¢
Cada 66 g adicionales ..... +1 ¢

Mensajería

Cada 1,5 km ..... 4 ¢
Cada hora ..... 8 ¢
Equipo telegráfico ..... 3 $
Teléfono de larga distancia ..... 7 $
Periódico (diario) ..... 2 ¢

—OCIO—

Entradas para el teatro

De pie ..... 75 ¢
Butaca ..... 3 $
Palco ..... 7,5 $
Entradas para el teatro de variedades ..... 1,5 $
Entradas para el vodevil ..... 50 ¢

Licores

Cóctel ..... 20 ¢
Botella de vino caro ..... 1,75 $
Cerveza ..... 5 ¢
Vaso de whisky ..... 6 ¢
Botella de whisky ..... 1 $
Piano vertical ..... 189 $
Violín de concierto con estuche ..... 36,55 $
Fonógrafo ..... 35 $
Discos para fonógrafo ..... 50 ¢
Linterna mágica ..... 9,50 $
Cámara portátil ..... 14,40 $
Película (48 exposiciones) ..... 2,85 $
Cámara de pie con trípode .... 29,75 $
12 planchas secas para fotografía ..... 50 ¢
Equipo de revelado (de cuarto oscuro) ..... 98 $

—ALOJAMIENTO — Y COMIDAS

Hoteles

Hotel bueno (por noche) ..... >5 $
Hotel corriente
Por noche ..... 2 $
Por semana (con servicio habit.) ..... 10 $

Alojamiento común (por noche)
Cama de matrimonio ..... 20 ¢
Cama individual ..... 10 ¢
Catre ..... 5 ¢
Casa (alquiler anual) ..... 600 $
Apartamento (alquiler semanal) ..... 3,50 $

Comidas

Desayuno ..... 25 ¢
Comida ..... 50 ¢
Cena ..... 1 $

— EQUIPO MÉDICO —

Maletín médico ..... 1,10 $
Fórceps ..... 75 ¢
Jeringuillas hipodérmicas ..... 2,75 $
Batería eléctrica (uso médico) .. 5,75 $
Juego de instrumental quirúrgico .. 20 $
Vendas elásticas (7,5 × 38 cm) .. 1,15 $
Muleta de nogal ..... 4 $
Píldoras para los nervios ..... 28 ¢
130 g de láudano (tintura de opio) ..... 28 ¢
130 g de paregórico ..... 18 ¢
24 dosis para curar el hábito de la bebida ..... 50 ¢
0,5 l de vino de coca peruano .. 95 ¢

—ACTIVIDADES — AL AIRE LIBRE Y VIAJES

Equipo de acampada

Utensilios de cocina ..... 6,50 $
Hamaca mexicana tejida ..... 1,59 $
Barca plegable de lona (3 m) ..... 24 $
Manta de lana ..... 89 ¢
Catre plegable militar ..... 5,95 $
Lámpara reflectante ..... 2,59 $
Saco de dormir ártico ..... 13 $
Calentador de queroseno ..... 6,50 $
Taburete de acampada ..... 55 ¢
Catalejo ..... 15 $
Cuchillo de caza de pata de ciervo ..... 1,50 $
Navaja de doble filo ..... 65 ¢
Equipo de pesca y cebos ..... 8,98 $
Cepo para animales ..... 1,20 $
Lámpara de petróleo ..... 1,15 $
Fósforos de seguridad (12) ..... 40 ¢
Cuerda de yute (por kg) ..... 18 ¢

Equipaje

Bolsa de viaje (50 × 70 cm).. 1,20 $
Bolsa de cuero Gladstone (4 kg)..... 2,50 $
Baúl pequeño (20 kg)..... 3,95 $
Baúl grande (40 kg)..... 5,95 $
Tiendas de campaña
2,10 × 2,10 m (forma de A)..... 3,65 $
Tienda de minero de 3,60 × 3,60 m..... 5,80 $
Tienda de pared de 4,80 × 7,20 m..... 22,70 $
Toldo impermeable de 7,20 × 9 m..... 20,25 $
Cantimplora de hojalata..... 24 ¢
Bidón de acero de 20 l..... 2,89 $
Barril de madera de 200 l.... 3,25 $

— HERRAMIENTAS —

Sierra..... 50 ¢
Berbiquí (con brocas)..... 1,10 $
Alicates o tenazas..... 45 ¢
Herramientas de talla o escultura..... 82 ¢
Lámpara de soldar de gasolina..... 3 $
Martillo de carpintero..... 75 ¢
Destral..... 45 ¢
Torno de banco..... 7,50 $
Piedra de afilar..... 30 ¢
Piedra de afilar con soporte de madera..... 2,25 $

—TRANSPORTE—

Caballos y vehículos de tracción animal

Caballo de monta..... >50 $
Caballo de tiro..... >20 $
Silla de montar..... 10,25 $
Brida..... 2,40 $
Calesa (2 plazas)..... 65 $
Carretela (4 plazas)..... 80 $
Landó (4 plazas)..... 175 $
Carro de granja..... 45 $
Precio de cuadra (cada día)..... 25 ¢
Arnés sencillo..... 16,50 $
Arnés doble..... 22,40 $
Arnés de tiro..... 18 $

Billetes de tren

80 km..... 85 ¢
160 km..... 1,50 $
800 km..... 5 $
Pasaje de barco (EE. UU./Inglaterra)
Primera clase (ida)..... 75 $
Primera clase (ida y vuelta).... 110 $
Tercera clase..... 20 $
Pasaje en vapor fluvial (viaje local)..... 10 ¢
Bicicleta..... 43 $

—MUNICIÓN Y ARMAS—

Munición de armas de fuego

Para encontrar los precios de las armas de fuego, consultar la "Tabla de armas", en las páginas 72 y 74.

.22 largo para fusil (caja de 100)..... 30 ¢
.25 Winchester (caja de 100)... 70 ¢
.25-20 Marlin (caja de 100). 1,10 $
.30 corto (caja de 100)..... 44 ¢
.30-30 del ejército (caja de 100)..... 4,25 $
.32 corto (caja de 100)..... 80 ¢
.32 largo Colt (caja de 100).... 88 ¢
.38 corto (caja de 100)..... 98 ¢
.38 extra largo (caja de 100) 1,67 $
.41 corto (caja de 100)..... 72 ¢
.44 sin humo (caja de 100)... 2,35 $
.45 Colt del ejército (caja de 100)..... 2,98 $
Cartuchos calibre 10 (caja de 25)..... 1,76 $
Cartuchos calibre 12 (caja de 25)..... 1,18 $
Cartuchos calibre 16 (caja de 25)..... 1,32 $
Cartuchos calibre 20 (caja de 25)..... 1,15 $
Sable de caballería..... 2,50 $
Cachiporra..... 40 ¢
Bastón estoque..... 12 $
Sobaquera..... 2,25 $
Canana..... 50 ¢
Cuchilla de carnicero..... 35 ¢
Guadaña..... 50 ¢
Esposas..... 3,75 $

—MISCELÁNEA—

Enseñanza universitaria (por semestre)..... >190 $
Microscopio profesional..... 39 $
Brújula de bolsillo..... 3 $
Barómetro aneroide..... 5,50 $
Máquina de serrar (con torno).... 15 $
Pluma estilográfica..... 12 ¢
Tinta (66 g)..... 42 ¢
Bloc de notas..... 4 ¢
Máquina de coser..... 13,50 $
Peluca..... 15 $
Barba postiza..... 1,75 $
Florete (la pareja)..... 1,35 $
Caja de puros Cheroot (250 unid.)..... 3,65 $
Atlas mundial..... 5 $
Enciclopedia de 30 volúmenes.... 25 $
Neceser de costura..... 1,18 $
Estereoscopio con imágenes..... 2,25 $
Cepillo de dientes..... 5 ¢
Cuchilla de afeitar..... 1,25 $



LOS GRANDES ALMACENES DE LONDRES
¡AHORA A SU ALCANCE!

McPlunegar Quinn & Sons

CATÁLOGO Y GUÍA DE PRECIOS PARA INVESTIGADORES DE LOS AÑOS 20

646 Oeste, calle 47, Nueva York

DESCUENTOS PARA AGENCIAS ASOCIADAS

Ropa

Ropa de caballero

Traje de seda a medida	>75 $
Traje de estambre	29,50 $
Traje de cachemir	18,50 $
Traje de pana Norfolk	9,95 $
Abrigo de piel de perro	37,50 $
Abrigo Chesterfield	19,95 $
Zapatos de vestir Oxford	6,95 $
Zapatos de cuero para el trabajo	4,95 $
Calzones	4,95 $
Camisa de vestir de paño fino	1,95 $
Jersey Shaker	7,69 $
Sombrero flexible de fieltro	8,95 $
Gorra de golf de lana	1,95 $
Gorra de piel de foca	16,95 $
Corbata de seda	3,69 $
Pajarita	55 ¢
Calcetines con liga	39 ¢
Traje de algodón para el trabajo	1,50 $
Gemelos	40 ¢

Ropa de señora

Vestido elegante de diseño	>90 $
Bata de crespón de seda	16,50 $
Bata de raso	10,95 $
Vestido francés	10,95 $
Jersey de lana	9,48 $
Salto de cama de crespón de algodón	6,98 $
Zapatos parisinos de tacón de aguja	4,45 $
Zapatillas de cuero con correa	3,69 $
Sombrero ajustado de terciopelo	4,44 $
Sombrero de seda estilo turbante	3,69 $
Corsé elástico de rayón	4,95 $
Combinación con bordados	1,98 $
Medias de seda (3 pares)	2,25 $
Chaqueta de terciopelo con guarnición de piel	39,75 $
Abrigo de piel de zorro rojo	198 $
Bolso de mano de seda	4,98 $
Cepillo para el pelo	77 ¢

Comunicación

Telegramas

Por 12 palabras	25 ¢
Cada palabra adicional	2 ¢
Cada palabra (internacional)	1,25 $

Franqueo

Hasta 33 g	3 ¢
Hasta 66 g	5 ¢
Cada 66 g adicionales	2 ¢
Receptor de radio de consola	49,95 $
Teléfono de sobremesa	15,75 $
Equipo telegráfico	4,25 $
Periódico (diario)	5 ¢

Ocio

Entradas de cine

Butaca	15 ¢
"Nickelodeon" (pases económicos)	5 ¢
Entrada a partido de béisbol profesional	1 $

Entrada al ballet o a una sala de fiestas

Butaca	4 $
Palco	10 $

Precios de "speakeasy"

Ginebra "matarratas" (chupito)	10 ¢
Cóctel	25 ¢
Vino (vaso)	75 ¢
Cerveza (caña)	20 ¢
Whisky (vaso)	25 ¢
Banjo de jazz (4 cuerdas)	8 $
Saxo de latón	63,45 $
Gramófono	45 $
Discos para gramófono	39 ¢
Cámara de cine	89 $
Proyector de cine	54 $
Cámara de cajón	2,29 $
Película (24 exposiciones)	38 ¢
Cámara plegable de bolsillo	16,15 $
Película (6 exposiciones)	50 ¢
Equipo de revelado	4,95 $

Alojamiento y comidas

Hoteles (por noche)

Tugurio	75 ¢
Hotel corriente	4,50 $
Por semana (con servicio habit.)	24 $
Hotel bueno	9 $
Casa (alquiler anual)	1.000 $
Piso (alquiler semanal)	12,50 $
Apartamento (alquiler semanal)	10 $

Comidas

Desayuno	45 ¢
Comida	65 ¢
Cena	1,25 $

Equipo médico

Maletín médico	10,45 $
Fórceps	3,59 $
Juego de escalpelos	1,39 $
Jeringuillas hipodérmicas	12,50 $
Pulverizador	1,39 $
Vendas de gasa (10 m)	39 ¢
Termómetro clínico	1,39 $
Alcohol (2 l)	20 ¢
Jeringuilla de caucho	29 ¢
Cuña	2,48 $
Silla de ruedas	33,30 $
Muleta de metal	1,69 $

Actividades al aire libre y viajes

Equipo de acampada

Utensilios de cocina	8,48 $
Cocina de camping	5,85 $
Bañera plegable	6,45 $
Manta impermeable	1,79 $
Catre plegable	5,95 $
Lámpara de carburo	2,59 $
Reflector	5,95 $
Lámpara de gasolina	6,59 $
Prismáticos	28 $
Brújula adornada	2,45 $
Cuchillo de caza	2,65 $
Navaja	1,98 $
Destral	1,59 $
Cepo (anim. pequeños)	2,48 $
Trampa de resorte (anim. pequeños)	5,98 $
Equipo de pesca	16 $
Bramante (2 rollos)	27 ¢

Equipaje

Bolsa de mano (4 kg)	7,45 $
Maleta (7,5 kg)	9,95 $
Baúl	13,95 $
Armario ropero (47 kg)	41,95 $

Tiendas de campaña

2,10 × 2,10 m	11,25 $
3,60 × 3,70 m	24,85 $
4,80 × 7,20 m	55,45 $
7,20 × 9 m (impermeable)	39,35 $
Cantimplora (95 d)	1,69 $
Bidón aislado térmicamente (20 l)	3,98 $
Bolsa de agua (4 l)	89 ¢

Herramientas

Juego de herramientas (20 piezas)	12,90 $
Barrena de mano (con brocas)	5,98 $
Polea grande de acero	1,75 $
Candado	95 ¢
Cuerda (15 m)	8,60 $
Cadena fina (cada 30 cm)	65 ¢
Herramientas de relojero	14,38 $
Palanca	2,25 $
Sierra	2,80 $
Lámpara de soldar de gasolina	4,45 $

Transporte

Vehículos de motor

Ford Modelo T	>385 $
Ford Modelo A	>560 $
Chevrolet Superior	>600 $
Mercedes-Benz SSK	>8.000 $
Packard 626	>2.400 $
Buick 121	>1.400 $
Motocicleta Norton	95 $
Neumático (con llanta)	10,95 $
Batería	8,35 $
Radiador	8,69 $
Faro de repuesto	3,95 $
Baca	1,25 $
Juego de llaves inglesas	6,95 $

Billetes de avión

Precio medio del billete (por 10 km)	1,25 $
Internacional (por 100 km)	11,25 $
Biplano de entrenamiento (segunda mano)	300 $
Biplano Travelair 2000	3.000 $

Billetes de tren

80 km	2 $
160 km	3 $
800 km	6 $

Pasaje de barco (EE. UU./Inglaterra)

Primera clase (ida)	120 $
Primera clase (ida y vuelta)	200 $
Tercera clase	35 $
Globo de aire caliente (4 personas)	>1.800 $
Billete de tranvía	10 ¢
Billete de autobús	5 ¢

Munición y armas

Munición de armas de fuego

Para encontrar los precios de las armas de fuego, consultar la "Tabla de armas", en las páginas 72 y 74.

.22 largo para fusil (caja de 100)	48 ¢
.22 punta hueca (caja 100)	53 ¢
.25 fuego anular (caja de 100)	1,08 $
.30-06 del Gobierno (caja de 100)	7,63 $
.32 especial (caja de 100)	5,26 $
.32-20 de repetición (caja de 100)	2,56 $
.38 corto (caja de 100)	2,07 $
.38-55 de repetición (caja de 100)	5,58 $
.44 Parabellum (caja de 100)	4,49 $
.45 automática (caja de 100)	8,60 $
Cartuchos calibre 10 (caja de 25)	2,73 $
Cartuchos calibre 12 (caja de 25)	2,40 $
Cartuchos calibre 16 (caja de 25)	2,24 $
Cartuchos calibre 20 (caja de 25)	1,87 $
Estoque	12,50 $
Bayoneta	3,75 $
Puñal	2,50 $
Cuchilla de afeitar	35 ¢
Nudillos americanos	1 $
Porra	85 ¢
Fusta de montar a caballo	1,25 $
Esposas	3 $

Armas ilegales de los Años 20

En el mercado negro pueden obtenerse objetos poco comunes o ilegales. Las etapas para poder llevar a cabo una compra incluyen: encontrar un vendedor, negociar un precio, efectuar el pago y la adquisición de la mercancía, y terminar la operación sin problemas (la policía podría intervenir, o el vendedor, intentar robar o asesinar al comprador). Los siguientes precios son nominales para los Años 20. En el caso de comprar munición militar reciente, si es que puede encontrarse, hay que duplicar el precio que se da en la lista y, además, esperar un mes.

- **Metralleta Thompson:** 1D6 × 50 $ la unidad
- **Ametralladora calibre .30:** 1D100 × 50 $ la unidad
- **Munición AP calibre .30:** 25 $ cada cinta de 500 balas (excedentes de la Primera Guerra Mundial)
- **Ametralladora calibre .50 (refrigerada por agua):** 1D100 × 30 $ + 300 $ la unidad
- **Munición AP calibre .50:** 45 $ cada cinta de 500 balas (excedentes de la Primera Guerra Mundial)
- **Mortero de 60 mm:** 1D6 × 200 $ la unidad
- **Proyectil HE de 60 mm:** 2 $ cada uno (daño 4D6, radio 3 m, 30% defectuosos)
- **Bengala de 60 mm:** 100.000 candelas (intensidad luminosa), 25 segundos de suspensión en el aire
- **Cañón de campaña de 75 mm:** 1D100 × 100 $ + 800 $ la unidad; aquellos cuyo precio de venta es inferior a 3.000 $, solo aciertan en distancias no superiores a los 200 m
- **Proyectil HE o AP de 75 mm:** 10 $ cada uno (excedentes de la Primera Guerra Mundial, 50% defectuosos)
- **Granada de mano:** 50 $ por caja de 24 unidades (excedente de la Primera Guerra Mundial, 50% defectuosos)

AP = Armor Piercing (perforador) **HE = High-Explosive (altamente explosivo)**

Miscelánea

Enseñanza universitaria (por semestre)	>480 $
Reloj de pulsera	5,95 $
Reloj de oro de bolsillo	32,50 $
Pluma estilográfica recargable	1,25 $
Bloc de notas	20 ¢
Camisa de fuerza	9,50 $
Escafandra	1.200 $
Máquina de escribir Remington	40 $
Microscopio de 250 aumentos	11,98 $
Paraguas	1,79 $
Pipa de agua turca	99 ¢
Baraja de póquer	75 ¢
Tablero de ouija	95 ¢
Cigarrillos (cada paquete)	10 ¢
Tablero de mah jong	1,80 $
Coca-Cola (35 d)	5 ¢
Estuche de maquillaje	4,98 $
Diccionario completo	6,75 $
Enciclopedia en 10 volúmenes	49 $
Neceser de caballero (10 piezas)	9,98 $
Neceser de señora (15 piezas)	22,95 $

Más de 30 años ofreciendo

EL MEJOR SERVICIO

ARTÍCULOS DE CALIDAD HECHOS EN EE.UU.

McPlunegar Quinn & Sons

¡NUEVAS OFERTAS!

CATÁLOGO Y GUÍA DE PRECIOS PARA INVESTIGADORES DE LOS AÑOS 90

¡NUEVAS OFERTAS!

ABIERTO DE 9 A 21, DE LUNES A SÁBADO

CENTRO COMERCIAL CALLE 47, NUEVA YORK

TELÉFONO DE ATENCIÓN AL CLIENTE (24 H) 666-291141

ROPA

Ropa de caballero

- Traje de seda a medida ..... >800 $
- Traje de lana a rayas ..... 279,95 $
- Traje de dos piezas de mezcla de rayón ..... 149,95 $
- Chándal con rodilleras ..... 59,95 $
- Chaqueta de cuero Bomber ..... 249,95 $
- Gabardina de calidad ..... 299,95 $
- Camisa amplia de sarga ..... 24,95 $
- Pantalones de doble costura ..... 39,95 $
- Jersey de cuello plano de algodón ..... 32,95 $
- Vaqueros ..... 49,95 $
- Zapatos de cuero ..... 49,95 $
- Calzado deportivo ..... 109,95 $
- Corbata de seda ..... 33,95 $
- Ropa interior térmica ..... 12,95 $
- Bañador de nailon ..... 14,95 $
- Chaleco ajustado ..... 89,95 $
- Botas camperas de calidad ..... 249,45 $

Ropa de señora

- Traje de diseño (de ponerse una vez) ..... 399 $
- Vestido de seda fina ..... 389,95 $
- Vestido acrílico de 2 piezas ..... 169,95 $
- Traje de chaqueta de rayón ..... 89,95 $
- Pantalón de pinzas ..... 39,95 $
- Vaqueros lavados a la piedra ..... 49,95 $
- Chaqueta de cuero de motorista ..... 289,95 $
- Chaqueta de punto ..... 149,95 $
- Polo ..... 39,95 $
- Falda estampada de moda ..... 44,95 $
- Zapatillas de tenis ..... 89,95 $
- Botas (de moda) ..... 159,95 $
- Botas camperas de calidad ..... 249,95 $
- Camisón de señora ..... 109,95 $
- Pendientes de aro negro mate ..... 15,95 $
- Bolso Gucci ..... 249,95 $
- Pantalón corto de ciclista ..... 29,95 $
- Chaleco ajustado ..... 99,95 $

COMUNICACIÓN

- Servicio telefónico local ..... 18 $
- Teléfono inalámbrico ..... 89,95 $
- Teléfono de automóvil ..... 299,95 $
- Teléfono móvil (alta incluida) /aparato de fax/fotocopiadora/ escáner ..... c/u 449,95
- Contestador automático digital ..... 99,95 $
- Buscapersonas ..... 89,95 $
- Servicio de busca (mensual) ..... 6 $

Sistemas informáticos

- Ordenador servidor ..... 5.000 $
- Sistema multimedia PC asequible ..... 999,95 $
- Ordenador portátil barato ..... 1.199,95 $
- Sistema multimedia PC caro ..... 2.499,95 $
- Ordenador portátil caro ..... 2.399,95 $
- Ordenador de bolsillo PC ..... 499,95 $
- Proveedor de Internet (al mes) ..... 20 $
- Conexión a Internet T-1 (al mes) ..... 999,95 $
- Modem 56k ..... 139,95 $
- Escáner de sobremesa 20,5 × 30,5 cm ..... 249,95 $
- Unidad portátil de almacenamiento ..... 149,95 $
- Disco portátil de almacenamiento (100 MB) ..... 19,95 $
- Grabadora de CD ..... 599,95 $
- Cámara de videoconferencia (a color) ..... 219,95 $
- Emisora de radioaficionado (con escáner policial) ..... 299,95 $
- Walkie-talkie de tres bandas ..... 139,95 $
- Escáner multibanda ..... 169,95 $
- Revista de actualidad ..... 3,95 $
- Periódico (diario) ..... 50 ¢

OCIO

Electrónica y medios de comunicación masiva

- Televisor estéreo 35" ..... 1.299,95 $
- Televisor estéreo 27" ..... 499,95 $
- Televisor color 20" ..... 199,95 $
- Antena parabólica doméstica (y dos receptores) ..... 459,95 $
- Servicio de transmisión por satélite (al mes) ..... 50 $
- Reproductor de DVD ..... 595,95 $
- Equipo estéreo 200 W ..... 459,95 $
- Reproductor estéreo de CD ..... 109,95 $
- CD (disco compacto) ..... 11,95 $
- Reproductor portátil de casete o CD ..... 89,95 $
- Discman Aiwa ..... 79,95 $
- Vídeo de 4 cabezales ..... 139,95 $
- Cámara doméstica de vídeo y audio ..... 549,95 $
- Entrada de cine (para estreno) ..... 8,50 $
- Entrada a concierto ..... 35 $
- Entrada partido fútbol americano (mal asiento) ..... 55 $
- Entrada para el ballet (mal asiento) ..... 75 $

Licores

- Licor (chupito) ..... 2,50 $
- Cóctel ..... 3 $
- Vino (vaso) ..... 3,50 $
- Cerveza (jarra) ..... 2,50 $
- Guitarra eléctrica ..... 699,95 $
- Batería de calidad (5 piezas) ..... 2.999,95 $
- Cámara réflex de 35 mm ..... 499,95 $
- Zoom de 35 mm ..... 259,95 $
- Película (36 exposiciones, 35 mm) ..... 8,95 $
- Cámara digital (con software) ..... 359,95 $
- Cámara Polaroid ..... 49,95 $
- Película Polaroid (12 exposiciones) ..... 12,95 $
- Cámara desechable de bolsillo ..... 14,95 $
- Ampliadora ..... 399,95 $
- Objetivo de 90 mm, 3 lentes, estuche ..... 599,95 $
- Trípode, 3 lentes, adaptador ..... 289,95 $

ALOJAMIENTO Y COMIDAS

Hoteles (por noche)

- Hotel económico ..... 29,95 $
- Hotel corriente ..... 89,95 $
- Por semana (con servicio habit.) ..... 400 $
- Hotel bueno ..... >159 $
- Hotel de lujo ..... >490 $
- Casa (alquiler anual) ..... 16.000 $
- Apartamento (alquiler semanal) ..... 240 $
- Estudio con cocina (alq. semanal) ..... 200 $

Comidas (propina incluida)

Desayuno ..... **8,95 $**
Comida ..... **10,95 $**
Cena ..... **24,95 $**

EQUIPO MÉDICO

Maletín médico ..... **69,95 $**
Tira adhesiva (cada 100) ..... **4,95 $**
Bolsas de frío instantáneo .... **12,95 $**
Respirador desechable ..... **24,95 $**
Botiquín de primeros auxilios ..... **79,95 $**
Centrifugadora médica ..... **429,95 $**
Equipo de paramédico ..... **299,95 $**
Férula ..... **19,95 $**
Termómetro electrónico ..... **34,95 $**
Venda de gasa elástica ..... **3,95 $**
Equipo de urgencias para quemaduras ..... **124,95 $**
Manta térmica ..... **8,95 $**
Litera plegable ..... **149,95 $**
Unidad portátil de oxígeno ..... **289,95 $**
Filtro solar ..... **8,95 $**
Loción anti-insectos ..... **10,95 $**

ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE Y VIAJES

Equipo de acampada

Utensilios de cocina (4 personas) ..... **19,95 $**
Cocina de camping de propano ..... **69,95 $**
Inodoro químico portátil ..... **79,95 $**
Saco de dormir (algodón y poliéster) ..... **39,95 $**
Saco de dormir polar ..... **749,95 $**
Colchón de aire de nailon ..... **29,95 $**
Catre plegable de aluminio ..... **69,95 $**
Lámpara fluorescente de 6 W ..... **34,95 $**
Nevera portátil termoeléctrica ..... **139,95 $**
Prismáticos de enfoque automático ..... **259,95 $**
Cuchillo de supervivencia ..... **59,95 $**
Cuchillo multiusos ..... **39,95 $**
Machete barato ..... **13,95 $**
Afiladera ..... **6,95 $**
Cuerda rígida (50 m) ..... **128,95 $**
Equipo de escalada (1 persona) ..... **1.500 $**
Kayak (1 persona) ..... **624,95 $**

Equipaje

Mochila (0,5 kg) ..... **59,95 $**
Maleta con ruedas (2,5 kg) ..... **74,95 $**
Talega (2,5 kg) ..... **39,95 $**
Maletín (1,5 kg) ..... **149,95 $**
Carro de equipaje (3 kg) ..... **129,95 $**
Bolso (3 kg) ..... **69,95 $**
Maleta Samsonite 26" (3,5 kg) ..... **94,95 $**

Tiendas de campaña y caravanas

Tienda familiar (3 habitaciones) ..... **159,95 $**
Tienda geodésica (2 personas) ..... **249,95 $**
Tienda geodésica (4 personas) ..... **379,95 $**
Autocaravana Winnebago .. **48.000 $**
Termo (95 cl) ..... **10,95 $**
Bolsa de agua de nailon (20 l) ..... **10,95 $**
Generador eléctrico (1.500 W) ..... **459,95 $**

Receptor GPS ..... **395,95 $**
Compresor de aire (12 l) ..... **399,95 $**
Repuestos de fontanero (90 piezas) ..... **89,95 $**
Caja de herramientas de mecánico (812 piezas) ..... **2.199,95 $**
Equipo de soldador ..... **3.100 $**
Taladro de 6 V sin cable ..... **33,95 $**
Sierra circular 2,5 caballos de pot. ..... **67,95 $**
Martillo neumático de mano ..... **229,95 $**
Medidor digital de corriente alterna/continua ..... **19,95 $**
Sierra caladora de 18 V (sin cable) ..... **296,95 $**
Balanza de precisión ..... **99,95 $**
Calculadora científica ..... **19,95 $**

TRANSPORTE

Vehículos de motor

Ford Escort ..... **13.999 $**
Todoterreno 4 × 4 Explorer ..... **29.988 $**
Honda Accord ..... **20.899 $**
BMW serie 3 ..... **45.000 $**
Plymouth Voyager ..... **24.699 $**
Chevrolet (campo y ciudad) ..... **30.899 $**
Harley-Davidson (barata) ..... **9.999,95 $**
Mercedes-Benz (barato) ..... **35.999 $**
Gato hidráulico (12 ton.) ..... **44,95 $**
Neumático radial ..... **64,95 $**
Batería de automóvil ..... **59,95 $**
Silenciador de motocicleta ..... **74,95 $**
Remolque pequeño (estruct. acero) ..... **359,95 $**

Billetes de avión

5-7 ¢ por kilómetro, en distancias medias y largas

Billetes de tren, autobús

100 km ..... **15 $**
500 km ..... **75 $**
1.000 km ..... **105 $**
Helicóptero pequeño (usado) ..... **120.000 $**
Monomotor pequeño (usado) ..... **60.000 $**
Coche de alquiler (diario) ..... **44,95 $**
Bicicleta de montaña ..... **479,95 $**
Patines en línea ..... **219,95 $**

MUNICIÓN Y ARMAS

Precios de munición

Para encontrar los precios de las armas de fuego, consultar la "Tabla de armas", en las páginas 72 y 74.

.22 largo para fusil (caja de 500) ..... **18,50 $**
.220 rápido (caja de 50) ..... **23,95 $**
.25 automático (caja de 500) ..... **54,95 $**
.30 carabina (caja de 50) ..... **27,25 $**
.30-06 para fusil (caja de 50) ..... **18,50 $**
.357 Magnum (caja de 50) ..... **36,50 $**
.38 especial (caja de 100) ..... **48,95 $**
5.56 mm (caja de 50) ..... **23,90 $**
9 mm Parabellum (caja de 50) ..... **11,95 $**
.44 Magnum (caja de 100) ..... **67,95 $**
.45 automática (caja de 100) ..... **36,50 $**
Cartucho calibre 10 (caja de 25) ..... **36 $**
Cartucho calibre 12 (caja de 25) ..... **27 $**
Cartucho calibre 16 (caja de 25) ..... **25,95 $**
Cartucho calibre 20 (caja de 25) ..... **24,95 $**
Silenciador de pistola (ilegal) ..... **>800 $**
Mira láser ..... **259,95 $**
Arma de descarga eléctrica manual ..... **219,95 $**
Nudillos americanos (aluminio) ..... **6,95 $**
Ballesta (tensión automática) ..... **529,95 $**
Saetas para ballesta (12) ..... **34,95 $**
Cerbatana (con dardos) ..... **19,95 $**
Bandolera ..... **64,95 $**
Nunchaku ..... **19,95 $**

MISCELÁNEA

Enseñanza universitaria (por semestre) ..... **6.000 $**
Anteojos de visión nocturna ..... **>394,95 $**
Herramientas de cerrajero ..... **79,95 $**
Mechero Bunsen ..... **15,95 $**
Chaleco antibalas ..... **345,95 $**
Pistola de señales ..... **99,95 $**
Microscopio estereoscópico ..... **269,95 $**
Detector de metales ..... **229,95 $**
Caja fuerte (a prueba de incendios) ..... **389,95 $**
Contador Geiger ..... **269,95 $**
Equipo de submarinismo de calidad ..... **>1.999,95 $**
Alarma para detección de movimiento ..... **279,95 $**
Alarma de perímetro sin cable ..... **229,95 $**
Destructora de documentos ..... **199,95 $**
Modulador de voz telefónico ..... **189,95 $**
Equipo de identidad falsa ..... **59,95 $**

COMPRE ELEGANTE, COMPRE EN McPLUNEGAR QUINN

MIL Y UNA CURIOSIDADES

AÑO I

1890 - 2009

NÚM. 1



Almanaque de desastres y sucesos

Los personajes del siglo

Referencias para guardianes y jugadores

Aquí tenéis una lista de los libros que nos parecen útiles para el juego. Algún día, alguien creará un sitio web que incluya cientos de títulos aportados por los propios aficionados pero, de momento, tenemos que conformarnos con esto. [1]

Bibliografía general

Almanaques. Se publican anualmente (nada más terminar el año). World Almanac o Information Please Almanac se parecen tanto en el número de páginas como en la información. El New York Times Almanac es más serio que cualquiera de los dos anteriores y, por lo tanto, no incluye algunas de las trivialidades del año. Las bibliotecas importantes suelen incluir en su colección una serie completa de estos almanaques, que son de mucha utilidad para las partidas ambientadas en épocas pasadas.

Mapas de carreteras. Por el precio de una buena cena, estas publicaciones incluyen la cobertura a pequeña escala de estados, condados o de todo el país. Los atlas de todo tipo son también interesantes y de utilidad para el juego.

Encyclopedia Britannica. La mayor parte de la información histórica o geográfica necesaria para una partida puede encontrarse en cualquier buena enciclopedia, y la Britannica ha sido la mejor durante más de un siglo. Las ediciones antiguas que se citan a continuación pueden encontrarse en las bibliotecas importantes, aunque las bibliotecas pequeñas deberían de tener, al menos, la más reciente [2].

- Para la Era Victoriana, la edición más adecuada es la 11.ª (1911). Dogmática y soberbiamente escrita, de esta edición se ha dicho que es la mejor enciclopedia jamás publicada. Representa la última vez que una enciclopedia en lengua inglesa se ideó, en parte, como un manual explicativo. Echad un vistazo, por ejemplo, a la sección sobre construcción naval.
- Para los Años 20, usad la 14.ª edición (1929). Menos pintoresca y más seria que sus predecesoras, pero también con un mayor número de fotografías y planos de ciudades.
- Para la Actualidad, haced uso de la edición más reciente que podáis encontrar, especialmente, para los asuntos más técnicos.

Catálogos de venta por correo. Aunque ya no se publican catálogos completos de artículos para familias y particulares, de vez en cuando sale al mercado una reedición de los de Montgomery Ward o los de Sears Roebuck, que son auténticas "minas de oro" con información de otras épocas.

Guías de viaje. Existen muchas series de este tipo de libros, de los que suele publicarse una nueva edición anualmente. Al igual que sucede con los almanaques, dejan de tener valor comercial nada más terminar el año, pero siguen teniendo gran cantidad de información útil para los juegos de rol.

*(1) **N. del T.:** esta sección incluye una bibliografía útil para el juego, pero propia del mundo anglosajón. Solo aquellos que dominen el inglés podrán sacarle provecho, ya que son muy pocos los títulos que están publicados en castellano.*

*(2) **N. del T.:** otra opción es visitar la web de pago.*

Temas específicos

***Bintliff, Russell, (1993), Police Procedural:** A Writer's Guide to the Police and How They Work. Una guía para escritores acerca del procedimiento policial.

***Blyth, Sweet y Landreth, (1993), Private Eyes:** A Writer's Guide to Private Investigators. Una guía para escritores acerca del procedimiento de los detectives privados.

***Cahill, Robert Ellis, Witches and Wizards, Ghostly Haunts, Strange Sea Sagas, etc., Old Saltbox Publishing House, Salem MA.** Pequeños libros que cuentan las tradiciones y leyendas de Nueva Inglaterra.

***Cannon, Peter, (1997), The Chronology Out of Time:** Dates in the Fiction of H. P. Lovecraft, Necronomicon Press. Una cronología de los acontecimientos descritos en la obra de Lovecraft.

***Chase, Elaine Raco y Wingate, Anne, (1996), Amateur Detectives: A Writer's Guide to How Private Citizens Solve Criminal Cases.** Una guía para escritores acerca de cómo algunos ciudadanos particulares han resuelto crímenes.

***Collier, J.A. B. y Longmore, J.M., (1987), Oxford Handbook of Clinical Specialties.** Una guía de referencia rápida para todo tipo de urgencias y procedimientos hospitalarios. Clara, práctica e ingeniosa.

***Cookbridge, E.H., (1979), Orient Express:** The Life and Times of the World's Most Famous Train. Historia, fotografías y anécdotas acerca del famoso Orient Express. Merece la pena hojearlo.

***Corvasce, Mauro V. y Paglino, Joseph R., (1995), Modus Operandi:** A Writer's Guide to How Criminals Work. Una guía para escritores acerca del procedimiento de los criminales.

***Darling, Harold, (1990), Bon Voyage:** Souvenirs from the Golden Age of Travel. Etiquetas de equipaje, carteles, etc., de los Años 20 y 30. A todo color.

***De Camp, L. Sprague, (1975), Lovecraft:** A Biography [3]. A pesar de estar escrito hace dos décadas, este libro sigue aportando una visión de Lovecraft loable, si bien algo intrusiva. La edición inglesa en rústica incluye todas las fotografías.

***Fagam, Brian M., ed., (1996), The Oxford Companion to Archaeology, Oxford University Press.** Extenso examen acerca de la arqueología, ordenado alfabéticamente. Buena cobertura de los yacimientos de todo el mundo. Los importantes ensayos acerca de temas como "habla y lengua", introducen una amplitud mayor de conceptos. Incluye planos y cronología.

***Faron, Fay, (1997), Missing Persons:** A Writer's Guide to Finding the Lost, the Abducted and the Escaped. Una guía para escritores acerca del procedimiento para encontrar a personas desaparecidas, secuestradas o huidas.

***Flayderman, Flayderman's Guide to Antique American Firearms and Their Values.** Una guía sobre armas antiguas de EE. UU. Existen varias ediciones.

***Fort, Charles, The Books of Charles Fort, Dover.** Sus recopilaciones de bromas y sucesos extraños de principios del s. XX sirvieron de fundamento para la creación de un género cínico en los medios de comunicación de la actualidad. El propio Fort podría ser, quizá, la víctima de la broma hoy en día.

***Gardner, Martin, (1957), Fads and Fallacies in the Name of Science, Dover.** La creencia es un estado auto-hipnótico, que es verdadero o no según el caso y solo por casualidad. Incluye ensayos acerca de las pirámides, la noción de la raza dominante, etc.

***Georgano, G.N., (1982), New Encyclopedia of Motorcars, 1885 to the Present.** Está ordenado alfabéticamente e incluye cientos de fotos de archivo. ¿Cómo era un "Duck" y quién lo fabricaba? Aquí puedes averiguarlo.

***Gould and Pyle, (1896) Anomalies and Curiosities of Medicine, edición original.** Montones de fotografías de individuos con malformaciones y sucesos extraños que pueden utilizarse para las aventuras. Echad un vistazo, por ejemplo, al caso de mordedura de serpiente que hay en la pág. 717.

***Grun, Bernard, (1988), The Timetables of History.** Tres mil años de historia y acontecimientos del mundo. Los últimos quince siglos aparecen reflejados, más o menos, anualmente.

***Grzimek, Dr. honoris causa, Bernhard. ed., Animal Life Encyclopedia, en 13 volúmenes.** Trata prácticamente todo lo que se mueve y respira. Excelente información y anécdotas asombrosas.

Harms, Daniel, (1998), Encyclopedia Cthulhiana, (2nd ed.), Chaosium [4]. Los artículos ampliados de esta nueva edición definen las miles de facetas de los Mitos de Cthulhu: criaturas, personajes, lugares, libros, etc. Incluye varios apéndices. Indispensable.

***Harris, Marvin, (1974), Cows, Pigs, Wars and Witches:** The Riddles of Culture. Información antropológica de utilidad acerca de los diversos colectivos humanos.

***Hartley, Dorothy, (1979), Lost Country Life. Pantheon.** Procedimientos prácticos anteriores a la "Edad de la Máquina".

***Held, Porter, Inquisition:** A Bi-lingual Guide to the Exhibition of Torture Instruments from the Middle Ages to the Industrial Era. Evocadoras fotos modernas, xilografías de la época y descripciones acerca de unos setenta instrumentos de tortura y procedimientos diseñados para vencer la voluntad del ser humano.

***Serie How-Dunnit:** los títulos que forman parte de la colección son los que aparecen marcados con un asterisco (*). Editada por Writer's Digest, en Cincinnati, Ohio, esta colección está diseñada para servir de ayuda a los escritores de "thriller" y novela negra y, por lo tanto, cubre también las necesidades de los jugadores y guardianes de los juegos de rol. Los concisos libros que la integran están escritos por expertos en cada materia y contienen una buena cantidad de explicaciones, juicios bien documentados, bibliografía, certeras observaciones y, a veces, ejemplos de formularios y diagramas. No existen otros libros parecidos en el mercado y merece la pena coleccionarlos. Sin embargo, ninguno describe cómo crear una secta dedicada a Cthulhu (todavía). Writer's Digest publica, además, gran cantidad de libros útiles, incluyendo algunos dedicados a épocas pasadas.

Jane's Weapon Systems, Fighting Aircraft, Infantry Weapons, etc., etc., Cada año aparecen nuevas ediciones gruesas, caras y detalladas de estos libros. Son lo más cercano que existe a una Biblia de la industria del armamento, los aviones de combate, etc.

Joshi, S.T., (1996), H. P. Lovecraft: A Life. Necronomicon Press. Una biografía detallada, amplia y bien documentada del escritor americano de relatos de terror más influyente de nuestro siglo. Es una pena que no incluya fotografías.

Joshi, S.T., (1992), Index to the Fiction and Poetry of H. P. Lovecraft. Necronomicon Press. Un índice de las obras de ficción y poesía de Lovecraft.

Joshi, S.T., (1991), Index to the Selected Letters of H. P. Lovecraft. Necronomicon Press. Un índice de los cinco volúmenes de cartas de Lovecraft publicados.

Lehner, Ernst, (1969), Symbols, Signs & Signets, Dover. Incluye unas mil ilustraciones de emblemas pertenecientes a religiones practicadas o no en la actualidad, alquimia, heráldica, marcas de ganado, etc.

Luttwak, Edward, (1968), Coup d'Etat: A Practical Handbook. Un análisis antiguo, aunque válido, de los factores esenciales para poder derrocar un régimen vulnerable. Sectarios, sincronizad vuestros relojes.

****Mactire, Sean, (1995), Malicious Intent:*** A Writer's Guide to How Murderers, Robbers, Rapists and Other Criminals Think. Una guía para escritores que trata acerca de la mentalidad de los criminales.

Manguel y Guadalupi, (1988), The Dictionary of Imaginary Places. Lugares de la Tierra descritos en la literatura o la fantasía popular, desde Pellucidar en el centro de la Tierra hasta Dunwich, el castillo de Gormenghast o la Atlántida. Páginas grandes y letra pequeña. Muchos de los mapas son dibujos circunstanciales hechos a mano.

Maniguet, Xavier, (1988), Survival: How to Prevail in Hostile Environments. Una guía de supervivencia con información sobre naufragios, serpientes, frío, desiertos, orientación, comida, síntomas, tratamiento de urgencia, etc.

McNeill, William H., (1976), Plagues and Peoples. En esta obra se popularizó por primera vez la noción de la enfermedad como una función del comercio y la migración del ser humano.

Miller, William H., Jr., (1985), The Fabulous Interiors of the Great Ocean Liners: in historic photographs, Dover. Las excelentes fotografías y la concisa información de este libro ofrecen una evocadora muestra de los barcos clásicos como el Mauretania, el Rex y el magnífico Normandie.

Revista National Geographic. Estos ubicuos volúmenes encuadernados pueden encontrarse en las bibliotecas más antiguas de los EE. UU. Una fuente fidedigna de material fotográfico ordenada por temas.

****Newton, Michael, (1990), Armed and Dangerous: A Writer's Guide to Weapons.*** Una guía para escritores acerca de las armas.

****Page, David, Dr., (1996), Body Trauma: A Writer's Guide to Wounds and Injuries.*** Una guía para escritores acerca de las heridas y las lesiones.

(1983), Page One: Major Events 1920-1983. Times Books. Unas 300 reproducciones de primeras planas del diario The Times, lo bastante amplias como para que pueda leerse el texto.

Scarre, Chris, (1988), Past Worlds: The Times Atlas of Archaeology. Un atlas de arqueología con montones de mapas y artefactos, localizados y datados sistemáticamente.

Schlesinger, Arthur M., (1983), Almanac of American History. Bison. Cronologías anuales, personalidades y temas especiales.

Shooter's Bible. Cada año se publica una nueva edición de este compendio de armas de fuego personales y munición, tablas balísticas, precios, etc.

Stanley, Joan C., (1993), Ex Libris Miskatonici: A Catalogue of Selected Items from the Special Collections. Necronomicon Press. Un conciso estudio acerca de las posesiones únicas de la Universidad Miskatonic.

****Stevens, Serita Deborah y Klarner, Anne, (1990), Deadly Doses: A Writer's Guide to Poisons.*** Una guía para escritores acerca de los venenos.

Sturtevant, William C., ed., Handbook of North American Indians. En 20 volúmenes. Un examen exhaustivo acerca de los indios de Norteamérica y sus costumbres, historia de sus relaciones, objetos, lenguas, territorios, etc.

Sullivan, Jack, ed., (1986), The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural. Una enciclopedia sobre el terror y lo sobrenatural, con apuntes bien documentados que profundizan en los autores, personalidades, libros, películas, directores y temas. De alcance internacional y bien escrito.

Theroux, Paul, (1975), The Great Railway Bazaar: By Train Through Asia. Viajes por Asia en tren. Leed cualquier cosa de este escritor.

****Wingate, Anne, (1992), Scene of the Crime: A Writer's Guide to Crime-scene Investigations.*** Una guía para escritores acerca del procedimiento de investigación de la escena de un crimen.

****Wilson, Keith D., Dr., (1992), Cause of Death: A Writer's Guide to Death, Murder and Forensic Medicine.*** Una guía para escritores acerca de la muerte, los asesinatos y la medicina forense.

Cómo encontrar estos libros

El lector español interesado en alguno de los libros inéditos en castellano puede buscarlos por título en alguna de las siguientes webs: **www.bibliofind.com**, **www.interloc.com**, **www.abebooks.com** o **www.amazon.com**.

(3) N. del T.: "Lovecraft: una biografía" en castelano.

(4) N. del T.: "Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu" en castellano

Desastres, naturales y causados por el hombre

Una lista de constantes atrocidades desde 1890 hasta nuestros días, que establece una escala de sensacionalismo a la vez que hace constar lo sucedido.

1890— El crucero británico Serpent naufraga cerca de la costa de España, 167 personas perdidas.

1891— Un devastador terremoto en Japón arrasa 20.000 edificios y acaba con la vida de 25.000 personas.

1892— Los incendios e inundaciones crean un infierno humano en Oil City (Pennsylvania), 130 muertos.

1893— Las inundaciones provocadas por los vientos huracanados devastan la costa atlántica meridional de los EE. UU., 2.000 muertos.

1894— El vapor Walraro naufraga cerca de la costa de Nueva Zelanda, 134 desaparecidos. El incendio del bosque de Minnesota acaba con la vida de 480 personas.

1895— Un edificio se viene abajo en Irlanda, 14 muertos.

1896— Accidente ferroviario acaba con la vida de 60 personas en Reading, Pennsylvania. Los terremotos y maremotos provocan 27.000 muertes en Sanriku, Japón.

1897— Tres sampanes colisionan cerca de Sarawak, mueren 138 personas.

1898— Un ciclón tropical alcanza la zona sur de los EE. UU., mueren cientos de personas. 2.446 estadounidenses mueren en la guerra cubana contra España.

1899— El Hotel Windsor de Nueva York estalla en llamas, 14 muertos y daños por valor de millones de dólares.

1900— El vapor Río de Janeiro se hunde en el puerto de San Francisco como consecuencia de un incendio en los muelles, 128 desaparecidos: un gran huracán en Galveston (Texas) mata a 6.000 personas: la explosión de una mina mata a 200 en Utah.

1902— Dos graves epidemias tifoideas en los EE. UU.

1902— El vapor Primus se hunde al colisionar con el, también vapor, Hansa en el Río Elba, 112 personas perdidas. La erupción de Mont Pelée acaba con 30.000 vidas en isla Martinica. Absuelven a Roland Molineux, "el asesino de los pantalones cortos."

1903— El incendio en el Teatro Iroquois, en Chicago, es el peor de la historia de los EE. UU. en locales de este tipo (602 muertos). El desastre provoca la aparición por todo el país de códigos de regulación de las medidas contra incendios.

1904— El vapor General Slocum se incendia cerca de Manhattan, 1.000 muertos. En Eden (Colorado) un tren descarrila en mitad de una inundación, 96 muertos.

1905— El buque de guerra japonés Mikasa se hunde a consecuencia de una explosión, 599 desaparecidos.

1906— Un terremoto y un incendio devastan San Francisco, 28.818 hogares destruidos y 700 muertes confirmadas. Un tifón y un maremoto acaban con la vida de 10.000 personas en Hong Kong.

1907— La explosión del buque de guerra francés Jena provoca la muerte de 117 personas. 361 muertos en la explosión de una mina de carbón en Virginia occidental.

1908— Se hunde el vapor Ying King en la costa de Hong Kong, 300 muertos. Un enorme terremoto al sur de Italia provoca la muerte de 150.000 personas.

1909— El vapor Seyne se hunde frente a Singapur como consecuencia de una colisión con el Onda, otro vapor, 100 desaparecidos. Un huracán en Luisiana y Mississippi acaba con la vida de 350 personas.

1910— Un corrimiento de tierras sepulta a los trabajadores de la cantera Norman en Virginia, Minnesota. Varios trenes desaparecen en Wellington (Washington) como consecuencia de una avalancha, 36 muertos.

1911— Explotan cuarenta toneladas de dinamita en la terminal de Communipaw, Nueva Jersey, 30 muertos. Incendio de la fábrica Triangle Shirtwaist de Nueva York, 145 muertos.

1912— El Titanic choca contra un iceberg, 1.517 pasajeros y tripulantes desaparecidos.

1913— El vapor británico Calvades se pierde en medio de una ventisca en el mar de Mármara, 200 desaparecidos.

1914— El vapor Empress of India, de la Canadian Pacific, se hunde al chocar con el Storstad en el Río San Lorenzo, 1.024 desaparecidos

1915— Un submarino alemán hunde al Lusitania, 1.199 muertos. Un terremoto en Avezzano, Italia, provoca la muerte de 30.000 personas. Un huracán en la parte central de la costa del Golfo de México provoca 275 muertes. Mueren 227 personas en Escocia como consecuencia de una colisión entre tres trenes.

1916— El crucero auxiliar francés Provence se hunde en aguas del Mediterráneo, mueren 3.100 personas. Unas 700.000 personas mueren en la batalla de Verdún y cerca de un millón en la de Somme. La epidemia de polio en los EE. UU. provoca 7.000 muertes y deja paralizados a 27.000 jóvenes más.

1917— El vapor Castalia naufraga en el Lago Superior, 22 hombres desaparecidos. La explosión de la planta de municiones de Pennsylvania mata a 133 personas. 1.600 muertos en la colisión y posterior explosión de barcos en Halifax, Nueva Escocia. 550 muertos en un descarrilamiento en Francia.

1918— El USS Cyclops zarpa de las Barbados y no vuelve a saberse de él. 116.516 estadounidenses muertos en total en la Primera Guerra Mundial. 1,2 millones de austro-húngaros. 1,3 millones de búlgaros. 1,3 millones de franceses. 900.000 británicos. 650.000 italianos. 1,8 millones de alemanes. 335.000 rumanos. 1,7 millones de rusos. 325.000 turcos. 101 muertos en una colisión de trenes cerca de Nashville (Tennessee).

1919— El vapor francés Chaonia se pierde en el estrecho de Messina, 460 muertos. Un huracán en la Costa del Golfo acaba con la vida de 570 personas en tierra y mar.

1920— 200.000 muertos en el terremoto de la provincia china de Gansu.

1921— Un puente se derrumba en Chester (Pennsylvania), 21 muertos.

1922— La colisión en aguas francesas del vapor británico Egypt supone la muerte a 98 personas y la pérdida de cinco millones en oro y varios más en billetes. El dirigible británico AR-2 se parte por la mitad, matando a 62 personas.

1923— Un gran incendio en Berkeley (California) destruye 600 edificios, causando daños por valor de 10 millones de dólares y la muerte de 60 personas. Mueren en Japón más de 150.000 personas debido a un gran terremoto y varios incendios.

1924— El vapor Santiago, de la compañía Ward, se hunde en el Cabo Hatteras debido a una tormenta, 25 desaparecidos.

1925— Un submarino italiano se hunde durante unas maniobras navales en la costa siciliana, 50 desaparecidos. Mueren 792 personas en un mismo día en el Medio Oeste de los EE. UU. como consecuencia de los tornados. El dirigible estadounidense Shenandoah se parte en dos, 14 muertos.

1926— Un rayo provoca una enorme explosión en el depósito de munición naval en Lake Denmark (Nueva Jersey), 85 millones en pérdidas y 30 muertos. El huracán que azota Florida y Alabama provoca la muerte de 243 personas. Los muertos en Cuba debido al mismo huracán alcanzan la cifra de 650.

1927— El vapor británico de la India Tukaram se hunde en el golfo de Arauco debido a una tormenta, 291 desaparecidos.

1928— El derrumbamiento de una presa en Santa Paula (California) deja un total de 450 muertos. Un huracán acaba con la vida de 1.836 personas al sur de Florida.

1929— El vapor de pasajeros ruso Volga choca en el mar Negro contra una mina perdida de la 1.ª Guerra Mundial, 31 desaparecidos.

1930— El incendio de la Penitenciaría Estatal de Ohio mata a 322 reclusos, encerrados en sus celdas. Las ventas de tabaco se incrementan

en un 10% para alcanzar los 11.000 millones de unidades vendidas. Mueren 2.000 personas debido a un huracán en Santo Domingo. Se estrella el dirigible británico R-101, 47 muertos.

1931— 1.100 muertos en un terremoto en Managua. Mueren 200.000 personas como consecuencia de las inundaciones del Yang-tsê. Mueren cientos de miles a medida que avanza la ofensiva japonesa en Manchuria.

1932— un submarino británico se hunde en el Canal de la Mancha. 1.500 muertos en un terremoto en Santiago de Chile. Mueren cientos de miles de personas en las campañas de cerco en la China central. Un huracán mata a 1.000 personas en Cuba. 70.000 muertos en un terremoto en China. Mueren 268 personas desde Arkansas hasta Carolina del Sur, en un solo día, como consecuencia de los tornados. Se sospecha que murieron millones en las purgas soviéticas de los kulaks.

1933— Mueren muchas personas en las continuas operaciones japonesas de invasión de China. 123 muertos en el terremoto de Long Beach (California). Mueren cientos de personas en la rebelión cubana. 400.000 alemanes declarados deficientes podrían ser esterilizados. Mueren 73 personas al estrellarse el dirigible estadounidense Akron.

1934— La depresión económica se intensifica mientras el hambre y el malestar se extienden por los EE. UU. La sequía se extiende desde el estado de Nueva York hasta California. Los muertos de la Guerra del Chaco se cuentan ya por millares. El barco Morro Castle se quema en la costa de Nueva Jersey ante los ojos de miles de personas. 4.000 muertos en el huracán de Honshu, en Japón.

1935— Tormentas de polvo de intensidad creciente azotan los altiplanos y el Medio Oeste de los EE. UU. 2.000 muertos en el terremoto de Taiwán y 26.000 en el de Pakistán. Mueren 1.000 personas al derrumbarse una presa cercana a Turín. Un huracán mata a 200 personas en Florida. Un segundo huracán, también en Florida, mata a otras 40. 1700 muertos en el bombardeo italiano de Etiopía . Continúan los linchamientos en el Sur de los EE. UU.

1936— Mueren 134 personas en las inundaciones del Medio Oeste. 11 muertos en los enfrentamientos armados de Palestina. La ola de calor que azota los EE. UU. provoca 3.000 muertes. Continúa la desertización. Mueren 25.000 personas en la revuelta que tiene lugar en Madrid. Una serie de tornados acaban con la vida de 498 personas solamente en dos días.

1937— Una explosión de gas en una escuela de Texas provoca 294 muertes. Mueren 36 personas al explotar el dirigible Hindenburg. Mueren ocho soldados soviéticos debido a las purgas estalinistas. La ola de calor que azota los EE. UU. provoca la muerte de 109 personas. Linchan a dos negros en Florida. Continúan los disturbios en El Cairo.

1938— Torpedean al Endymion en el Mediterráneo. 144 muertos a causa de las inundaciones en California. Bujarin y otras 17 personas mueren en las purgas estalinistas. Enormes batallas entre China y Japón. Mueren 21 personas debido a la explosión de una bomba en un mercado árabe de Palestina. El huracán de Nueva York-Nueva Inglaterra acaba con la vida de 600 personas.

1939— Un victorioso Franco arresta a más de 100.000 españoles. El buque de línea Simón Bolívar se hunde tras chocar con una mina. El submarino estadounidense Squalus se hunde con sus 26 tripulantes. El submarino francés Phoenix se hunde, muriendo en su interior 63 personas. El terremoto chileno mata a 30.000 personas. Mueren 26 personas mientras las autoridades italianas expulsan a los extranjeros del Tirol. Dos bombas del IRA estallan en Londres. 250.000 bajas en la invasión de Polonia. Muchos buques civiles y de guerra se pierden en alta mar al comenzar la 2.ª Guerra Mundial. El terremoto de Turquía mata a 11.000 personas.

1940— 92 Muertos en la explosión de una mina en Virginia occidental. Mueren miles de personas en la Guerra Ruso-Finesa. Guerra relámpago alemana en el Canal de la Mancha. Los bombardeos en Alemania e Inglaterra acaban con la vida de decenas de miles de personas.

1941— Mueren miles de personas en los disturbios de Bucarest. La guerra prosigue en África, tanto en el mar como en el aire. Decenas de miles de personas son enviadas a campos de concentración en la Europa ocupada. El Ejército Rojo calcula que ha habido un millón de bajas desde que comenzase la invasión alemana. Mueren 2.500 personas en el ataque japonés a Pearl Harbor. El incendio del night club Coconut Grove (Boston) acaba con la vida de 491 personas.

1942— Las bajas alemanas en el frente del este alcanzan los 1,5 millones, y se calcula que las rusas son ya de 5 millones. Al final de la guerra, en 1945, la carnicería de este escenario alcanzará la cifra de 32 millones de muertos: se trata del mayor desastre vivido jamás por la humanidad. Un ciclón devasta Bengala, acabando con la vida de 40.000 personas.

1943— Unos 190.000 alemanes, y un número mayor de soldados y civiles soviéticos, mueren en Stalingrado. Cae el ghetto de Varsovia. Mueren 29 personas en los disturbios raciales de Detroit. Lucha encarnizada en el Pacífico central.

1944— Enormes bombardeos aéreos en Alemania. Ataques de un lado al otro del Pacífico. Desembarcos de Normandía. Solamente la rebelión de Varsovia provoca la muerte de 200.000 personas. Un huracán mata a 46 personas a lo largo de la Costa Este y a 344 más en el mar. Un incendio en la carpa del circo Ringling acaba con la vida de 168 personas. Una explosión de munición en Port Chicago (California) mata a 322 personas.

1945— Mueren 130.000 personas en los bombardeos de Dresde. La bomba atómica de Nagasaki mata a 60.000 personas y cientos de miles más mueren como consecuencia de los bombardeos en masa sobre Japón. Se calcula que el total de víctimas de la 2.ª Guerra Mundial alcanza los 50 millones de personas. Europa y Japón van a necesitar unos 15 años para alcanzar una recuperación significativa. El total de muertos estadounidenses en la guerra suma 405.399.

1946— El hambre y la enfermedad son endémicas en las áreas afectadas por la guerra. Incendio de un hotel en Chicago, 58 víctimas. Las bombas del Irgún causan más de 100 muertes en Jerusalén. 90 muertos en los disturbios de Calcuta. Mueren 39 personas en el peor accidente aéreo de la historia de los EE. UU.

1947— La explosión de una mina en Illinois atrapa a 119 personas. Los tornados matan a 132 personas en Oklahoma y Texas. Los soviéticos aún mantienen prisioneros a 892.000 alemanes. Mueren 150.000 personas en los disturbios religiosos de la India. El hambre y la inanición persisten en Europa y China. 516 muertos en la explosión de Texas City (Texas). El barco de pasajeros Kiangya choca con una mina y se hunde en la costa de Shanghái, matando a 3.000 personas.

1948— Carnicería en la India tras el asesinato de Gandhi. Derramamiento de sangre diario en Palestina. Guerra en la Indochina francesa. Los griegos ejecutan a 213 comunistas. 250 muertos en la explosión de una planta química en Alemania. Guerra en Israel y Transjordania. Guerrilla en Indonesia.

1949— Cientos de muertos en los disturbios laborales de Bolivia. Enormes inundaciones en China. Un terremoto mata en Ecuador a 4.600 personas. Perecen 207 personas en el incendio del barco de línea Noroic. Mueren 4.000 guatemaltecos como consecuencia de las inundaciones. Mueren 55 personas en el peor accidente de aviación de la historia de los EE. UU. La epidemia de polio mata a 2.700 personas y deja inválidas a otras 42.000.

1950— Los terremotos matan a 1.500 personas en Irán. Mueren 51 personas al chocar contra una mina un barco de investigación meteorológica. Mueren 25.000 personas en el terremoto de Assam (India). Mueren cientos de personas debido a las ventiscas que azotan los EE. UU. El inicio de la Guerra de Corea provoca la muerte de miles de personas.

1951— Mueren 84 personas en un accidente de tren en Nueva Jersey. El terremoto de El Salvador acaba con la vida de más de 100 personas. Mueren 50 personas al estrellarse un avión en los EE. UU. Las disputas petroleras de Teherán provocan la muerte de 9 personas. Mueren 12 personas en un enfrentamiento Anglo-Egipcio cerca de Suez.

1952— Mueren 50 personas en las luchas tribales iraníes. 108 muertos en un accidente de tren en Brasil. Los tornados causan la muerte de 343 personas en el interior de los EE. UU. Mueren 176 personas en una colisión naval estadounidense. Las malas cosechas provocan el hambre en la India. Mueren 28 personas en el peor accidente de autobús de los EE. UU. El submarino francés La Sybille desaparece en aguas del Mediterráneo con 49 personas a bordo. La epidemia de polio de los EE. UU. mata a 3.300 personas y deja afectados a 57.000 niños.

1953— Mueren 200 británicos como consecuencia de las tormentas en el mar del Norte. Un terremoto en Turquía acaba con la vida de 1.000 personas y deja sin hogar a 50.000 más. Los tornados en Waco (Texas) y Flint (Michigan) matan a 124 y 116 personas, respectivamente. Las tempestades e inundaciones en los Países Bajos acaban con la vida de 1.794 personas. Mueren 32 personas en los disturbios independentistas de Nigeria. Mueren 37 personas en el incendio del carguero Leyte. El total de estadounidenses muertos en la Guerra de Corea asciende a 54.246.

1954— Las avalanchas sepultan a 198 personas avalanchas en los Alpes. Explosión de la primera bomba H. Disturbios laborales en Pakistán. Dos huracanes matan a 155 personas a los largo de la costa oriental de los EE. UU.

1955— Un avión de la Marina se estrella en Hawái, matando a 66 personas. Mueren más de 300 personas en un accidente de tren cerca de Guadalajara (México). Los tornados azotan el sur de los EE. UU., causando 121 muertes. Mueren 179 personas como consecuencia de las inundaciones en el noreste de los EE. UU. Las luchas nacionalistas en el norte de África provocan la muerte de miles de personas. El huracán Diana mata a 184 personas.

1956— En cuatro años han muerto unos 10.000 rebeldes Mau-mau. Disturbios en Poznan (Polonia). Un terremoto en la India arroja una cifra de 117 muertos y 800 desaparecidos. Un tifón mata a unas 2.000 personas en China. Sublevación húngara. 52 muertos en la colisión del Andrea Doria.

1957— Los terremotos en Irán matan a unas 2.000 personas. Los franceses matan a 42 rebeldes argelinos. El huracán Audrey destruye Cameron (Luisiana), matando a 390 personas.

1958— 47 muertos en una colisión en pleno vuelo, en California. Mueren 10 personas en la explosión de la base de misiles de Nike (Nueva Jersey). La explosión de una planta soviética de armamento contamina de radiactividad la parte sur de los Urales, muriendo al parecer cientos de personas. 96 mineros quedan atrapados en Nueva Escocia. Mueren 90 personas en el incendio de una escuela en Chicago.

1959— El avión de pasajeros Milan se estrella, matando a 68 personas. Continúa la lucha en Argelia. Mueren más de 1.000 personas en Japón a consecuencia de un tifón. Entra en erupción el volcán Kilauea en Hawái. El derrumbamiento de una presa en Francia mata a 412 personas.

1960 En Suráfrica, se dispara hasta matar a 60 manifestantes. Un terremoto arrasa Agadir, en Marruecos, las víctimas se cuentan entre las 10.000 y 12.000. Se aprueba en California la primera ley para el control de la polución. 1.500 personas mueren debido a un terremoto en Irán. 200 víctimas en el incendio de un manicomio en Guatemala. El huracán Donna devasta la Costa Este de los EE. UU. y la isla de Puerto Rico, causando un total de 165 muertes. Mueren 7.000 personas en Pakistán debido a los maremotos.

1961— Mueren 78 personas en un accidente aéreo cerca de Chicago. El huracán Carla mata a 46 personas en la costa del Golfo.

1962— Unos enormes corrimientos de tierras sepultan una ciudad peruana de 3.100 habitantes. Mueren 249 personas, y desaparecen otras 146, en la explosión en una mina de Alemania. Luchas encarnizadas en Argel. Mueren 110 personas al estrellarse un avión de pasajeros africano. La deuda nacional de los EE. UU. supera los 300.000 millones de dólares. Mueren 20.000 personas en Irán debido a un terremoto.

1963— Una ola de frío en los EE. UU. acaba con la vida de 150 personas. Mueren 300 personas en Libia a consecuencia de un terremoto. Los corrimientos de tierras sepultan a 300 personas en Perú. Mueren 11.000 personas en Bali debido a una erupción. La violencia racial continúa en el sur de los EE. UU. El submarino Thresher se hunde con sus 129 tripulantes. Mueren más de 1.000 personas en Yugoslavia a consecuencia de un terremoto. Un huracán acaba con la vida de 5.000 personas en Haití y Cuba. Un corrimiento de tierras, que va a parar a un embalse italiano, causa un total de 2.000 muertes. Mueren 327 personas al estallar una mina en Japón. El choque de un avión de pasajeros canadiense arroja una cifra de 119 muertos. Mueren 22.000 personas al este de Pakistán a consecuencia de un ciclón. El huracán Flora mata a 7.000 personas en Haití y Cuba.

1964— 200 personas mueren durante los disturbios religiosos en Calcuta. Mueren 117 personas a consecuencia de un terremoto en Alaska. Los EE. UU. liberan accidentalmente 1 Kg de Plutonio a la atmósfera. Una explosión de munición en Argel mata a 100 personas. Luchas continuas en Vietnam. La explosión de un embalse causa la muerte de 1.000 personas en la India. Docenas de rehenes mueren en el Congo durante una operación de rescate. Un huracán mata a 7.000 personas en Madrás (India) y Ceilán.

1965 Un ciclón mata a 5.000 personas en Pakistán y deja sin hogar a otro 5 millones. El incendio de un silo de misiles en Arkansas acaba con la vida de 53 trabajadores. Desde 1961 han muerto en Vietnam un total de 650 ciudadanos estadounidenses. Mueren 75 personas a consecuencia del huracán Betsy. Los ciclones causan la muerte de 47.000 personas al este de Pakistán. El buque de línea Yarmouth Castle se hunde, 91 desaparecidos. Un total de 256 personas mueren en un solo día en el Medio Oeste de los EE. UU. a consecuencia de los tornados.

1966— Mueren 117 personas al estrellarse un avión de pasajeros en los Alpes. Otro más se estrella en la Bahía de Tokio, muriendo en el accidente 133 personas. Una inundación devasta los tesoros artísticos de Florencia. Mueren 144 personas en Aberfan (Gales) a consecuencia de una avalancha.

1967— Mueren 3 astronautas al incendiarse el Apolo. Los EE. UU. pierden su avión número 500 sobre cielo vietnamita. Los disturbios raciales de Newark provocan la muerte de 26 personas en cuatro días. Mueren 31 personas en Detroit durante los disturbios raciales. Los tumultos en Turquía durante un partido de fútbol arrojan la cifra de 42 muertos y 600 heridos. Mueren 250 personas en Portugal debido a las inundaciones.

1968— Un B-52, que transporta cuatro bombas H, se estrella en una bahía de Groenlandia. Mueren 31 personas durante los sucesos violentos que tienen lugar tras el asesinato de Martin Luther King. Un terremoto en Irán causa la muerte de más de 8.000 personas.

1969— Estalla una bomba en un mercado de Biafra que mata a 300 personas. La nevada más intensa de la década colapsa la ciudad de Nueva York. Mueren 31 soldados soviéticos en el choque que tiene lugar en la frontera China. El huracán Carmille mata a 256 personas. Mueren 150 personas en el accidente de un avión venezolano. La cifra de ciudadanos de los EE. UU. muertos en Vietnam asciende ahora a 33.641. Un ataque egipcio deja un total de 40 víctimas israelíes. Se informa de la masacre de 567 civiles en Mylai (Vietnam). Mueren más de 100 personas al sur de California a consecuencia de las inundaciones.

1970— El submarino francés Eurydice se hunde, 57 desaparecidos. Mueren 600 personas en Turquía a consecuencia de un terremoto. 6 negros mueren en Georgia abatidos de tiros por la espalda. Tienen lugar los asesinatos del condado de Kent. Mueren 30.000 personas a consecuencia de un enorme terremoto en Perú. Durante los disturbios de Asbury Park mueren 46 personas por heridas de bala. Secuestros en masa de la Organización para la Liberación de Palestina. Los ciclones y maremotos causan la muerte de 200.000 personas al este de Pakistán.

1971— Mueren 51 personas debido a un terremoto en Los Ángeles y 600 debido a otro en Turquía. La guerra civil que tiene lugar al este de Pakistán provoca la huida en masa de 2 millones de refugiados. El peor accidente de aviación que se recuerda se cobra la vida de 162 personas en Japón. Un huracán y un maremoto causan la muerte de 6.000 personas en la India.

1972— En los EE. UU. se establecen procedimientos de prevención de los secuestros de aviones. Mueren 118 personas en un accidente de avión en Gran Bretaña. Asesinan a 11 miembros del equipo olímpico israelí. Mueren 147, y 700 más resultan heridos, a consecuencia de un desastre ferroviario en México. Mueren 170 personas en Moscú en el peor accidente de aviación hasta la fecha. El huracán Agnes mata a 117 personas. Un accidente de avión causa la muerte de 155 personas en las Islas Canarias. Mueren 10.000 personas en un terremoto en Nicaragua y otras 5.000 a consecuencia de otro en Irán. Mueren 237 personas debido a unas repentinas inundaciones en Dakota del Sur.

Interludio: de 1961 a 1973. Aproximadamente unos 57.000 estadounidenses murieron en Vietnam. Se calcula que murieron 183.000 soldados de las fuerzas armadas de Vietnam del Sur. Se estima que el total de bajas de la milicia comunista y de los soldados de Vietnam del Norte ascienden al millón. El total de víctimas civiles se sitúa oficialmente en unas 500.000, aunque la cifra podría superar en realidad los cuatro millones.

1973— Mueren miles de personas en la Guerra del Yom Kippur. 100 muertos en el incendio de unos grandes almacenes japoneses.

1974— En Sao Paulo, mueren 170 personas en el incendio de un edificio de oficinas. 70 muertos en un choque en la frontera irano-iraquí. Mueren 107 personas al estrellarse un avión de pasajeros en Bali. Mueren más de 30 personas en un tiroteo que tiene lugar en el interior de una escuela israelí. La viruela causa estragos en la India y provoca unas 10.000 muertes. El huracán Fifí mata a 10.000 personas en Honduras. Mueren 22 personas en Irlanda al estallar una bomba del IRA. Un terremoto arrasa Darwin (Australia) y causa un total de 50 víctimas. Los terremotos también provocan estragos en Pakistán, con un total de 4.700 muertos. En los EE. UU. mueren 315 personas en solo 2 días a consecuencia de los tornados.

1975— La sequía asola Etiopía. Mueren miles de personas en Beirut a medida que se intensifican los combates. Un terremoto en Turquía se cobra la vida de más de 1.000 personas. Mueren 26 personas en Buenos Aires debido a un ataque de la guerrilla.

1976— Mueren 23.000 personas debido a un terremoto en Guatemala. Los gastos mundiales en armamento alcanzan los 300.000 millones anuales de dólares. Fuertes terremotos matan a más de 100 personas en Italia y unas 9.000 en Nueva Guinea. Las repentinas inundaciones en Colorado acaban con la vida de 139 personas. Mueren 20 personas a causa de la llamada "enfermedad del legionario". Mueren 46 argentinos debido a los asesinatos políticos en masa. Las muertes en un accidente de un avión de pasajeros turco alcanzan un total de 146. El huracán Lizzie mata a 2.500 personas en México. Mueren 3.000 personas en Turquía debido a un terremoto. Los disturbios en El Cairo causan la muerte de 44 personas. Mueren 242.000 personas a consecuencia de un terremoto en Tangshan (China). Un movimiento sísmico y un maremoto provocan la muerte de 8.000 personas en Mindanao.

1977— Mueren 574 personas al estrellarse un avión de pasajeros en las Islas Canarias. Los disturbios del 1.º de Mayo arrojan un total de 39 muertos en Estambul. Mueren 160 personas en el incendio de un night club en Kentucky. Un ciclón acaba con la vida de 10.000 personas en la India. Mueren 1.600 personas a consecuencia de un terremoto en Rumania.

1978— Un avión con 213 pasajeros explota sobre el mar de Arabia. Mueren 30 personas tras el secuestro de un autobús por palestinos. Mueren 38 personas durante los ataques de Rhodesia a Zambia. Mueren 40 iraníes durante unos disturbios en contra del gobierno. Mueren 150 personas en una colisión sobre el cielo de San Diego. Mueren 30 personas en un ataque general a Guatemala. El total de muertos del suicidio en masa de Jonestown asciende a 909. Mueren 25.000 personas en Irán debido a un terremoto.

1979— Tiene lugar una fuga en la planta nuclear de Three Mile Island (Maine). 100 fugitivos vietnamitas se ahogan en aguas de Malasia. El huracán David mata a 1.500 personas en la República Dominicana. Mueren 275 en Chicago debido a un accidente aéreo. Perecen 71 personas en el incendio de un hotel en España. Mueren 257 personas al estrellarse en el Antártico un avión de pasajeros. Un pozo petrolífero de exploración vierte 560.000 litros de petróleo en el Golfo de México, el vertido más grave conocido hasta entonces.

1980— Mueren 18 personas en los disturbios raciales de Miami. La erupción del monte de la isla de Santa Elena mata a más de 50 personas. Mueren más de 80 personas en la explosión de una estación de tren en Italia. Da comienzo la Guerra Irano-Iraquí. Mueren en España 25 personas por lo que se conoce como el síndrome tóxico. El huracán Allen mata a 228 personas en el Caribe y en la zona tejana del Golfo de México. Mueren 3.000 personas en Italia debido a un terremoto. 20 personas mueren por la violencia política de El Salvador. Mueren 80 personas en el incendio del MGM Grand Hotel de Las Vegas.

1981— En dos años, la General Motors declara más de mil millones de dólares en pérdidas, Chrysler declara la pérdida de 1.700 millones de dólares tan solo en 1980. Un terremoto cercano a Nápoles causa la muerte de 2.916 personas. La lucha continúa en los alrededores de Beirut. Mueren 72 personas en el bombardeo de Teherán. Tienen lugar disturbios a los largo de toda Inglaterra. Mueren 123 personas durante los ataques israelíes contra la OLP. Mueren 111 personas al derrumbarse el vestíbulo de un hotel en Kansas City. La incursión sudafricana en Angola causa la muerte de 240 personas. Los iraníes ejecutan a 149 izquierdistas. Mueren 50 personas al estallar una bomba en las oficinas de la OLP. Otra bomba en Siria mata a 64 personas.

1982— Un avión de pasajeros se estrella contra un puente sobre el Potomac, matando a 78 personas. Mueren 84 personas al hundirse la torre de perforación de Newfoundland. Mueren 149 personas al estrellarse un avión de pasajeros en Nueva Orleans. 20.000 muertos en los combates del Líbano entre los meses de junio y agosto. Mueren 60 personas al estallar una bomba en Teherán. Se encuentran los restos de 1.000 "desaparecidos" en Argentina.

1983— Continúa la lucha en Nicaragua. Mueren 600 personas durante las luchas religiosas en la India. Continúa la Guerra Irano-Iraquí. Una bomba del Congreso Nacional de África (ANC) mata a 16 militares sudafricanos. Mueren 100 personas en una colisión de barcos en el Río Volga. Los soviéticos derriban un avión, matando a 269 personas. Mueren 64 personas en la explosión de una mina de carbón en Suráfrica. Durante el bombardeo de Beirut mueren 216 marines de los EE. UU. En España, mueren 176 personas en el accidente de un avión de pasajeros.

1984— La Guerra Irano-Iraquí alcanza ahora a los petroleros de la zona del Golfo Pérsico. Se informa de que los "escuadrones de la muerte" de Indonesia han matado a unas 4.000 personas. Los "sin techo" alcanzan la cifra oficial de 350.000 en los EE. UU. Las tropas hindúes toman el Templo Dorado de los sikhs, 308 muertos. Un accidente en una planta de insecticida en Bhopal (India) mata accidentalmente a más de 2.100 personas.

1985— Mueren 392 personas en un accidente ferroviario en Etiopía. Una explosión en una mezquita chiita del Líbano causa la muerte de 15 personas. Un coche-bomba en Beirut mata a 62 personas. Mueren 59 personas en la India a consecuencia de los ataques de los sikhs. Un nuevo coche-bomba en Beirut mata a otras 50 personas. Los internados en una prisión de Brasil matan a 13 personas escogidas a suertes de entre ellos para protestar por las condiciones. Continúan la violencia y las muertes en los partidos de fútbol. Mueren 100.000 personas debido a una tormenta en Bangladesh. Explota un reactor de Air-India con 329 personas a bordo. Se cree que, en este momento, la guerra de Nicaragua con los Contras ya se ha cobrado 12.000 víctimas. Mueren 50 personas más a consecuencia de un nuevo coche-bomba en Beirut. Mueren 122 personas al estrellarse en Dallas un avión de pasajeros. Un secuestro en Malta finaliza con un total de 50 muertos. Mueren 250 soldados de los EE. UU. en un accidente de aviación en Gander (Terranova). Un terremoto devasta Ciudad de México arrojando un total de 25.000 víctimas.

1986— Un avión de pasajeros se estrella en Guatemala, matando a 90 personas. Mueren 500 personas en Bangladesh al hundirse un transbordador. Mueren 40 personas en Ceilán a consecuencia de las bombas de los guerrilleros Tamil. Docenas de héroes se sacrifican en Chernóbil para contener el desastre y, según estiman los expertos, en los años siguientes habrá un total de 24.000 muertes debido al escape de la nube atómica. Mueren 1.200 personas en Camerún a consecuencia de una nube tóxica. Se hunde un buque soviético, 398 desaparecidos. Mueren 177 personas en el incendio de una mina de oro en Suráfrica. 21 personas son asesinadas en una sinagoga de Estambul. El derrumbamiento de un túnel atrapa a más de 2.000 personas en Afganistán. 54 muertos en los disturbios de Karachi. Mueren 96 personas en el incendio premeditado del hotel San Juan.

1987— Se supone que el total de muertos en la Guerra Irano-Iraquí alcanza el millón. Disturbios civiles generalizados en Corea. Los sudafricanos matan a 190 personas en Namibia. Mueren 1.500 personas en Filipinas al hundirse el transbordador Dona Paz.

1988— La Marina de los EE. UU. derriba un avión de pasajeros iraní, matando a 290 personas. Un avión de pasajeros de la Pan-Am explota sobre Lockerbie (Escocia) con 259 personas a bordo. El terremoto de Armenia mata a 25.000 personas y deja sin hogar a 400.000 más. El monzón mata en Bangladesh a 1.300 personas y deja sin hogar a otros 30 millones. El huracán Gilbert devasta el noreste de México matando a un total de 260 personas.

1989— Explota la torreta del USS Iowa, matando a 42 personas. El huracán Hugo acaba con la vida de 71 personas. El terremoto de Lorna Prieta causa la destrucción generalizada y la muerte de 67 personas en el norte de California. Mueren 500 personas en los Urales debido a un escape de gas líquido y su posterior explosión.

1990— Mueren 50.000 personas en Irán a consecuencia de un terremoto. El terremoto de Luzón mata a 1.600 personas. Mueren 1.426 peregrinos en la Meca al cundir extrañamente el pánico.

1991— Mueren 50.000 iraquíes durante la Guerra del Golfo. Irak arroja 160 millones de litros de crudo en el Golfo Pérsico y prende unos 600 pozos petrolíferos. El incendio de Oakland Hills destruye unos 3.000 hogares y mata a docenas de personas. Enorme erupción en el monte Pinatubo en Luzón. Mueren 125.000 personas en el ciclón de Bangladesh y otros 9 millones se quedan sin hogar. Se apagan todos los incendios de pozos petrolíferos en Kuwait.

1992— Mueren decenas de miles de personas durante la "limpieza étnica" en la antigua Yugoslavia. Los huracanes en Florida, Luisiana y Haití acaban con la vida de docenas de personas y dejan sin hogar a miles más. Enormes terremotos causan grandes daños en Egipto y también al sur de California. Se calcula que este año, el total de infectados por el virus VIH alcanza los 13 millones.

1993— Terroristas hacen estallar una bomba en el World Trade Center de Nueva York. Las tormentas matan a 2.000 personas en la costa este de los EE. UU. Resurge la violencia neonazi en Alemania. Una "inundación de mil años" cubre el valle del Mississippi. Una bomba del IRA devasta el distrito financiero de Londres.

1994— Mueren 61 personas en Northridge (California) a consecuencia de un terremoto. Una serie de tornados acaban con la vida de 52 personas a lo largo de Alabama y Carolina del Sur. Mueren 213 personas durante el incendio de una fábrica de juguetes en Bangkok. Un terremoto de intensidad 6,8 en la escala de Richter mata a más de 1.000 personas en el distrito federal de Columbia. Al entrar en el campo gravitatorio de Júpiter, el cometa Shoemaker-Levy 9 explota en 21 fragmentos que irrumpen bruscamente en la atmósfera del planeta (julio). Masacre de cientos de miles de personas en Ruanda. Mueren 900 personas al hundirse un transbordador en Estonia. Continúa la salvaje lucha entre bosnios, serbios y croatas.

1995— El terremoto de Kobe, en Japón, acaba con la vida de más de 5.000 personas. Se suaviza la lucha en la antigua Yugoslavia tras la ofensiva croata por tierra y los ataques aéreos de la OTAN. Grandes terremotos agitan la costa mexicana del Pacífico, causando veintenas de muertes. Una bomba terrorista hace pedazos un edificio federal en Oklahoma City, matando a 161 personas.

1996— Se eleva a un nuevo nivel la temperatura media en la superficie de la Tierra. En Minnesota tiene lugar el invierno más frío del último siglo. Enorme vertido de petróleo en la costa de Gales. Mueren 22 personas, víctimas del huracán Fran. Se calcula que existe un total de 28 millones de personas afectadas por el virus VIH en todo el mundo. La población mundial alcanza los 5.789 millones.

1997— Mueren 228 personas al estrellarse el avión de pasajeros Guam. Se hunde el transbordador haitiano Pride of la Gonave, causando la muerte a más de 200 personas. Mueren 1.500 personas en Irán a consecuencia de un terremoto de 7,5 de intensidad. El huracán Pauline cruza el suroeste de México, matando a unas 200 personas. Se calcula un total de 3 millones de nuevas infecciones del SIDA. Aproximadamente uno 5,8 millones de personas han muerto a consecuencia de esta enfermedad. Se intensifica el hambre en Corea.

1998— El fenómeno de enormes proporciones conocido como El Niño (Corriente de), inunda California y envía violentas tormentas por todo el Medio Oeste de los EE. UU. Fuertes tormentas en Europa. Los tornados acaban con la vida de 34 personas en Alabama. La sequía asola el Sureste Asiático, donde no se actúa contra los fuertes incendios durante semanas. Un avión estadounidense corta el cable de un teleférico en Italia y mueren 20 personas. Explota una bomba en la embajada de Nairobi que acaba con 224 personas, y las represalias de EE. UU. apuntan a Osama bin Laden. Se estrella un avión de Swissair y mueren 229 personas. Continúa la hambruna en Corea del Norte. Se estima que las bajas en la guerra civil de Argelia alcanzan las 26.000. El huracán Mitch deja más de 10.000 muertos en la zona central de los EE. UU.

1999— Mueren 1.000 personas en un terremoto en Colombia. Se estima que 10.000 kosovares mueren a manos de los serbios; los bombardeos aéreos de la OTAN detienen la limpieza étnica; un misil de la OTAN alcanza la embajada china y mata a 3 personas; la OTAN ocupa Kosovo. 15 personas se aprovechan de la ley de suicidio asistido aprobada en el estado de Oregón. Mueren 15 personas en un tiroteo en el instituto Columbine de Littleton, Colorado. Se estima que en todo el mundo hay 32 millones de personas contagiadas de SIDA. En cuestión de días, los terremotos acaban con la vida de 10.000 personas en Turquía y 1.100 en Taiwán.

2000— Un submarino nuclear ruso se hunde en el mar de Barents y en él mueren 118 personas. Un Concorde de Air France se estrella contra un hotel y mueren 113 personas. Un tornado mata a 22 personas al suroeste de Georgia. Firestone retira más de 6,5 millones de neumáticos para automóvil. Una vez más, fracasan los esfuerzos para alcanzar la paz en Oriente Medio.

2001— Un terremoto de magnitud 7,7 provoca unos 200 corrimientos de tierra que acaban con la vida de 844 personas en El Salvador. Ataques terroristas coordinados acaban con la vida de unas 5.000 personas en Nueva York y Virginia. El submarino estadounidense Greenville emerge debajo de un pesquero de arrastre japonés y mata a 9 personas. Se estima que el número de nuevos contagios por SIDA del año anterior es de 5,3 millones. El total de muertes a causa del SIDA asciende a 21,8 millones.

2002— El presidente Bush considera que existe un "eje del mal" y muchas personas le creen. Un arsenal estalla en Lagos, Nigeria, y acaba con la vida de más de un millar de transeúntes. Un Airbus con 265 pasajeros se estrella al despegar del aeropuerto JFK. Un accidente en una exhibición aérea acaba con la vida de 83 personas en Ucrania. 2.000 personas mueren y cientos de miles huyen a causa de las inundaciones estivales en Europa central y en Asia. Corea del Norte hace público que ha producido bombas nucleares en secreto.

2003— Un enorme apagón afecta al noreste de los EE. UU. y al este de Canadá durante la época estival. Europa padece una ola de calor sin precedentes, con 11.000 muertes solamente en Francia que se atribuyen a las temperaturas superiores a los 40 °C en toda Europa.

Sucesos ocultistas, criminales y futuristas

Para los muchos crédulos, los escasos visionarios y aquellos que disponen de la perspectiva del tiempo transcurrido, aquí hay una selección de los sucesos extraños, "Fortianos"[5] y diabólicos, desde 1890 en adelante.

1890— Habitantes de Alaska ven la imagen de una misteriosa ciudad en los cielos (16 de marzo). Los agentes de Hagenbeck no encuentran ninguna prueba de la existencia de dinosaurios en el Congo.

1891— Nevadas recientes en el distrito de Valley Bend (Virginia) aparecen, inexplicablemente, cubiertas de capas de gusanos. Se divisa en Michigan a un hombre de 2,10 metros de altura, cubierto de pelo.

1892— Durante años, tienen lugar explosiones inexplicables en el Canal de la Mancha. Jamás se encuentran pruebas, daños o una explicación.

1893— Un enorme cuerpo luminoso, que puede verse durante varios minutos, cruza los cielos de Virginia y Carolina del Norte y del Sur. Smith demuestra que los parásitos pueden ser agentes transmisores de las enfermedades. Lizzie Borden, absuelta de sus cargos de asesinato en Fall River (Massachusetts). Se ve aparecer y desaparecer al fantasma del Almirante Tyrone en una exclusiva fiesta, con cena y baile, que tiene lugar en Londres.

1894— En el Observatorio Lowell de Montana, Pickering logra ver una llamativa luz que flota sobre Marte (14 de noviembre). Se avista un dinosaurio marino en la boca del mar Rojo.

1895— En Rusia, una bestia ataca a unos campesinos cerca de Odesa. Roentgen anuncia el descubrimiento de los rayos X. Se descubre que, en su hotel de 100 habitaciones, H. H. Holmes tenía el sótano repleto de baños de ácido, aparatos de tortura y salas de disección, siendo posteriormente juzgado y ahorcado por el asesinato de 27 mujeres.

1896— En verano, cientos de pájaros caen del cielo cerca de Baton Rouge (Luisiana). Becquerel descubre la radiactividad.

1897— En abril, una nave iluminada sobrevuela Kansas City, Chicago, Texas y Virginia occidental. Se encuentran los pedazos de la víctima del "crimen del rompecabezas" repartidas por el puerto de Nueva York.

1898— Unas hebras fosforescentes de una sustancia parecida al amianto caen el 21 de noviembre en Montgomery (Alabama). Las excavaciones de Olof Ohman desentierran una piedra rúnica vikinga en Kensington (Minnesota).

1899— Se descubren unos extraños gusanos amarillos cubriendo la superficie de un glaciar en Alaska.

1900— Aquí y allá van apareciendo en el mundo personas que hablan una lengua desconocida por el hombre. Se informa acerca de muchas criaturas marinas, vivas o muertas.

1901— Los indios de Alaska informan repetidamente de la aparición de una gran ciudad en el aire. Durante la noche aparecen miles de pequeñas serpientes en Canton (Minnesota). Dos mujeres inglesas de indudable reputación relatan una breve visita al Versalles de 1789.

1902— Encuentran desarbolado, aunque sin más daños, al barco Freya, la tripulación ha desaparecido para siempre. Los marineros amotinados a bordo del Veronica matan a siete personas. El fantasma de Marie Laveau, reina del vudú de Nueva Orleans, aparece en repetidas ocasiones desde el más allá.

1903— Lodo, cenizas y bolas de fuego caen por todo el Sureste Asiático. Encuentran una caja de puntas de flecha en una veta de carbón de hace 300 millones de años. Tienen lugar muchas mutilaciones de animales en Staffordshire (Inglaterra).

1904— En Winbledon (Inglaterra) tiene lugar durante diez minutos un extraño e inexplicable oscurecimiento (17 de abril). En Virginia, unos perros fantasmales exhuman y devoran los cadáveres de un cementerio de pobres.

1905— Ovejas muertas y desangradas en Badmington (Gloucester) el 1 de noviembre. Se celebran renovadas ceremonias druídicas durante el solsticio en Stonehenge.

1906— Se encuentra a "María Tifoidea". El playboy Harry Kendall Thaw mata al célebre arquitecto Stanford White.

1907— Bolas de fuego caen del cielo y explotan cerca de Burlington (Vermont) el 2 de julio. Los monjes de la Abadía de Glastonbury reciben la escritura automática de los espíritus de otros monjes.

1908— En Blythe (Inglaterra), una mujer muere calcinada en su cama sin que las sábanas resulten dañadas o chamuscada (marzo). Belle Gunness, de Laporte (Indiana), mata a 13 personas y consigue escapar con su dinero, si bien también es posible que fuera asesinada por Ray Lamphere, su víctima número 14. Una enorme explosión en Siberia arrasa 150 kilómetros cuadrados de bosque

1909— Glóbulos de metal caliente caen del cielo en Santa Cruz (California). La información facilitada por el fantasma del teniente Sutton hace que su cadáver sea exhumado del Cementerio Nacional de Arlington. Ven una nave iluminada en repetidas ocasiones cruzando el cielo de Nueva Inglaterra (14 al 23 de diciembre).

1910— Cae sangre fresca del cielo en Sudamérica. Persisten los relatos acerca de las habitaciones secretas del castillo de Glamis en Escocia.

1911— El 24 de junio, la tierra de Eton (Buckinghamsire, Inglaterra) se encuentra cubierta de masas de gelatina "del tamaño de guisantes [que] contienen huevos de numerosas especies que pronto emergen. El "asesino del hacha de Nueva Orleans" continúa matando hasta 1919.

1912— Un objeto de un negro intenso puede verse sobre la Luna, estimándose su tamaño en 400 km de largo por 80 de ancho (24 de enero).

1913— Ambrose Bierce se prepara para dirigirse a México. El espíritu de Patience Worth comienza a comunicarse a través del tablero de ouija de Pearl Curren.

1914— Se informa desde Manchester (Inglaterra) de un objeto ahusado que transita por el Sol (10 de octubre). Tienen lugar los asesinatos del hacha en Ruahine (Nueva Zelanda).

1915— Aparecen manchas brillantes sobre la Luna en diciembre. Un submarino afirma haber torpedeado a una serpiente marina. Alfred Wegener explica su teoría de la deriva continental. Henri Landru (Gambais, Francia) mata al menos a 11 personas hasta 1919.

1916— Mareas rojas a lo largo de las costas de los EE. UU. Aparece un biplano fantasmal en Montrose (Inglaterra). Se demuestra que Bela Kiss, de Czinkota (Hungría) es culpable del asesinato de 24 mujeres jóvenes, pero se cree que fue capaz de escapar durante la confusión de la Gran Guerra.

1917— Vistos varios objetos luminosos en movimiento sobre la Luna. Más de 70.000 personas presencian el milagro de Fátima. Declaran a Amy Archer-Gilligan culpable de múltiples asesinatos en su asilo.

1918— Tiempo poco común en muchos lugares del mundo. Sapley logra discernir correctamente el tamaño relativo de nuestra galaxia. Una misteriosa explosión destruye al gafado submarino alemán U-65 con todos sus tripulantes a bordo.

1919— El capitán James y su avión desaparecen mientras sobrevuela Nueva York. Se observa un fenómeno luminoso en Castlerigg (Cumbria, Reino Unido). Eddington verifica la curvatura de la luz. Ambrose J. Small, el millonario de Toronto, desaparece sin dejar rastro.

1920— Rayos de luz se proyectan desde la Luna. Matan y fotografían a un humanoide peludo en la frontera entre Columbia y Venezuela.

1921— Millones de pequeñas arañas aparecen de repente al norte de Londres. Más de una docena de barcos desaparecen sin dejar rastro durante este año. Alfred Watkins inventa el concepto de líneas de poder (ley lines). Desaparece la tripulación de la goleta Carroll A. Deering.

1922— Durante semanas, misteriosamente, caen rocas del cielo sobre Chico, en California (marzo). Los nativos Evanek de Siberia aseguran haber visto mamuts en varias ocasiones. Muere Sarah Winchester, poseedora de una casa con 160 habitaciones y unas 10.000 ventanas en San José.

1923— Descubren tres grandes montículos en el cráter Arquímedes de la Luna.

*(5) **N. del T.:** es decir, los recopilados por Charles Fort.*

1924— Las huellas de Day y Stewart desaparecen bruscamente a unos 40 metros de su avión intacto (los intrépidos pilotos jamás fueron encontrados). Londres se llena de comentarios acerca del rayo de la muerte de Matthews. Leopold y Loeb fracasan en el intento de llevar a cabo el asesinato perfecto. Harry Houdini cuestiona la reivindicación que Mina Crandon hace del premio Scientific American's para los médiums.

1925— El pueblo de Edale, en Derbyshire (Inglaterra) aterrorizado por las pruebas de la existencia de un hombre lobo. Se avista el barco fantasma Watertown y se expone una foto que demuestra su existencia en la oficina de Nueva York de la compañía Cities Service.

1926— No queda rastro alguno de la Expedición Percy, que parece que ha sido tragada por la jungla al norte de Brasil. Heisenberg y Schroedinger sientan las bases de la teoría cuántica.

1927— Lluvia negra en Irlanda. Lemaitre introduce la idea del universo en expansión. Muller tiene éxito al utilizar los rayos X para producir mutaciones en la mosca de la fruta. Ahorcan a Earle Nelson, que solía citar la Biblia continuamente, en Winnipeg (Manitoba, Canadá) por el asesinato de 22 propietarias de casas en EE. UU. y Canadá. Se publica An Experiment with Time (Un experimento con el tiempo).

1928— El buque danés de entrenamiento Kobenhoven desaparece sin dejar rastro tras zarpar de Montevideo.

1929— El infame "vampiro de Düsseldorf" aterroriza a toda la ciudad. Tiene lugar la matanza de San Valentín en Chicago. En este momento son ya 11 las personas fallecidas que estuvieron relacionadas con la apertura de la tumba del rey Tutankamón.

1930— Mueren docenas de personas y otras 300 resultan afectadas por una niebla venenosa en Bélgica (5 de diciembre). Peter Kürten (Düsseldorf) asesina sádicamente al menos a nueve personas antes de ser aprehendido y ejecutado en 1931. Se oyen misteriosas explosiones cerca de Charleston (Carolina del Sur).

1931— Lawrence inventa el ciclotrón.

1932— En los cinco años siguientes, el Dr. Morris Bolber y sus asociados asesinan a más de 30 víctimas y se quedan con el dinero de sus seguros.

1933— Se ven luces misteriosas, pertenecientes en teoría a aviones, en Escandinavia durante todo el invierno.

1934— Vista una serpiente de 10 metros de largo nadando en aguas cercanas a Battle River (Alberta, Canadá). Primera expedición organizada para fotografiar al monstruo del Lago Ness. El Dr. Langoria de Cleveland (Ohio) destruye su rayo de la muerte por el bien de la humanidad. Bonnie y Clyde mueren en una emboscada de la policía.

1935— El diario Enterprise de Beaumont (Texas) afirma que el gobierno de los EE. UU. posee ahora el rayo de la invisibilidad. Domagk abre el camino para la producción de sulfamidas, que salvarán la vida a cientos de miles durante la 2.ª Guerra Mundial. Ma Baker muere durante un tiroteo en Florida. Un brazo humano, regurgitado por un tiburón en un acuario de Australia, sirve para que Patrick Brady quede absuelto de sus cargos de asesinato.

1936— Primera referencia escrita al cráneo de cristal de Lubaantun. El "carnicero loco de Kingsbury Run" aterroriza durante años a los habitantes de Cleveland (Ohio). En los años 40, el número total de casos de decapitaciones sin resolver en esa ciudad alcanzan la cifra de 28. Tiene lugar la última aparición de la Dama Marrón de Raynham Hall nada más ser fotografiada.

1937— Se cree que Joe Ball ha dado de comer a sus cocodrilos los cuerpos de al menos cinco criadas, pero se suicida antes de que lo detengan. Amelia Earhart desaparece sobre el Pacífico central.

1938— Incremento repentino en la actividad de las fuentes termales y los géiseres en Oregón y California. La emisión de "La guerra de los mundos" provoca el pánico a nivel nacional.

1939— Conseguida la fisión nuclear. La casa del párroco de Borley, "el lugar más encantado de toda Inglaterra", arde hasta los cimientos.

1940— Se afirma que el gobierno de los EE. UU. posee el rayo Mohr, capaz de hacer explotar la pólvora a distancia.

1941— Este año surgen muchas historias acerca de mascotas que encuentran el camino a casa cruzando largas distancias.

1942— Fermi y sus asociados construyen en Melbourne el primer reactor nuclear controlable. "El estrangulador cantor" mata a tres mujeres para "quitarles su voz". Los nazis envían una expedición a una isla del Báltico para tomar fotos infrarrojas de la flota británica (que, supuestamente, serían visibles en esa longitud de onda a través del interior hueco de la Tierra).

1943— Desciende la tasa de asesinatos en los EE. UU.

1944— Ven al hombre-polilla de Maryland en Hollywood (Maryland).

1945— El Dr. Marcel Petiot, de París, mata a 27 refugiados de guerra para adueñarse de sus fortunas, cuyo valor total estimado alcanza los cuatro millones de dólares. Cinco aviones del modelo TBF Averger desaparecen en el Triángulo de las Bermudas.

1946— ENIAC es la primera calculadora electrónica de alta velocidad. Se desarrollan las técnicas de datación por isótopos de carbono.

1947— El piloto Keneth Arnold compara los 9 objetos que vio con "platillos voladores". Se cree que el gobierno de los EE. UU. consigue recuperar los cadáveres de cuatro alienígenas cerca de Roswell (Maryland). Diebold y Harder acuñan la palabra "automatización". Queda sin resolver el asesinato de la Dalia Negra cerca de Los Ángeles. Se reconoce que la Antikythera es un antiguo ordenador astronómico.

1948— Bolas de electricidad caen sobre Svaneke (Dinamarca). Repetidas apariciones del fantasma del investigador "psíquico" Harry Price. El fantasma de Carlos II de Inglaterra aparece en el teatro de Drury Lane, al parecer, para ver la representación de Oklahoma! El capitán Mantell muere persiguiendo a un OVNI.

1949— Tiene lugar una emisión deliberada de "La guerra de los mundos" en Quito (Ecuador), y acaban quemando la emisora, con 20 personas en su interior, durante los disturbios resultantes. Los residentes de Thorntown (Indiana) afirmar haber visto a una criatura peluda que andaba sobre dos patas. Tiene lugar el caso de posesión que servirá para inspirar la película "El exorcista."

1950— Se hacen dos fotografías de un OVNI cerca de McMinnville (Oregón).

1951— Comienza a darse publicidad a los dibujos y líneas de la llanura de Nazca. La Sra. Reeser (St. Petersburg, Florida) muere consumida por el fuego en una habitación que queda prácticamente indemne.

1952— Gran plaga de langostas en Oriente Medio. Se bota oficialmente el Nautilus, primer submarino atómico. Christine Jorgenson protagoniza el primer caso declarado de cambio de sexo. Se alcanza la cima del Monte Everest. Los informes acerca de platillos volantes alcanzan su punto álgido este año.

1953— El ADN es descrito como una doble hélice. Los arqueólogos encuentran objetos de la Edad del Hielo considerados los más antiguos hasta el momento. El asesino de parejas de Düsseldorf lleva a cabo sus ataques hasta el año 1956.

1954— Un batiscafo francés desciende hasta alcanzar la distancia récord de 4.428 metros. Este año se informa de la visita de más de 40 alienígenas humanoides. Una "epidemia" de parabrisas rallados y picados asola Seattle. Ed Gein, necrófilo y caníbal, lleva a cabo su primer asesinato. Se rumorea que Eisenhower ha visto restos de alienígenas en el Hangar 18.

1955— Desarrollo del reloj atómico. En Loveland (Ohio) se ven unos humanoides con aspecto de rana. En Evansville (Indiana), una mano verde y con garras casi sumerge a una mujer en el río.

1956— En Lakenheath (Inglaterra) se confirma visualmente y por radar la presencia de un OVNI. Encuentran el navío Joyita a la deriva en la Islas Samoanas, con sus 25 pasajeros y tripulación desaparecidos.

1957— Primeros diamantes artificiales. Se lanza el Sputnik, primer satélite artificial. Un misterioso objeto blanco flota en el aire cerca de Westville (Illinois). En Upper Marlboro (Maryland), se realizan unos 200 informes sobre una criatura similar a un gorila. Los informes acerca de OVNIS se incrementan enormemente este año.

1958— El pozo petrolífero más profundo del mundo alcanza los 8.446 metros antes de ser abandonado. Ven un hombre-mono en los Andes patagónicos (Argentina). Un humanoide cubierto

de escamas salta sobre un coche cerca de Riverside (California). Los asesinatos StarkWeather-Fugate dejan un rastro de cadáveres a lo largo de toda la zona central de los EE. UU.

1959— Lunik II es el primer objeto construido por el hombre que consigue llegar hasta la Luna. Lunik III logra fotografiar la cara oculta de la Luna. Serpiente marina falsa en Ocean City (Maryland). Unos seres luminosos y de ojos verdes dejan rastros cerca de Mansfield (Ohio). Cientos de peces caen del cielo sobre Lismore (Nueva Gales del Sur, Australia).

1960— Encuentran en México los restos de un hombre de más de 30.000 años de antigüedad. El avión cohete X-15 alcanza los 3.440 Km/h. Ven a un pequeño humanoide alienígena de ojos verdes en Arizona. Pequeñas ranas caen del cielo en Columbia. Se rumorea que el papa Juan XXIII lloró durante tres días seguidos tras leer la terrible profecía de Fátima.

1961— Gagarin es el primer hombre en llegar al espacio. El X-15 alcanza 6.512 kilómetros por hora y más de 60 Km de altitud. Betty y Barney Hill son abducidas por extraterrestres. Hess desarrolla una nueva versión de la teoría de la deriva continental. Comienza la "carrera" del criminal internacional Jacques Mesrine, que continuará hasta su muerte en 1979, durante un tiroteo (en su haber quedan asesinatos, múltiples fugas de prisiones y robos con un éxito fabuloso).

1962— El X-15 alcanza los 94 kilómetros de altitud. Una niebla espesa causa la muerte de 55 personas en Londres. Nueva investigación en el Lago Ness. El Mariner 2 envía a la Tierra los primeros planos obtenidos cerca de un planeta (Venus). Dos hermanos informan acerca de una serie de extrañas apariciones en Escocia.

1963— El nuevo récord de velocidad terrestre alcanza los 651 Km/h. Se encuentran restos vikingos en Terranova, 500 años anteriores a la llegada de Colón. En Grecia cae un "chaparrón" de ranas vivas.

1964— Aterrizaje de un OVNI en Socorro (Nuevo México). La población mundial se incrementa en 63 millones por año. El nuevo récord de velocidad terrestre es de 694 Km/h. Falso hombre de los pantanos en Selbyville (Maryland). El estrangulador de Boston actúa hasta 1964, matando a un total de 13 mujeres.

1965— Siguen a cuatro OVNI en formación de diamante desde Oklahoma hasta Nuevo México. El nuevo récord de velocidad terrestre alcanza los 922 Km/h. Ven una serpiente marina cerca de South River, en Annapolis (Maryland). El mapa de Vinlandia es considerado auténtico por los eruditos.

1966— El Vaticano declara la abolición del índice de libros prohibidos. Richard Speck asesina a ocho monjas en Chicago. Charles Whitman dispara sobre 46 personas desde la torre de observación del campus de la Universidad de Texas (en Austin), muriendo un total de 17 personas en la acción, incluido el francotirador. El incremento en el número de OVNIS observados conduce al establecimiento del Comité Condon.

1967— Se encuentran restos humanoides de 2,5 millones de años de antigüedad. Se encuentra el primer gorila blanco del mundo. Un canadiense toca un OVNI y es hospitalizado con síntomas de contaminación radiactiva. Primer ser humano en almacenamiento criogénico.

1968— Primer trasplante de corazón. Los astronautas del Apolo 8 orbitan alrededor de la Luna. Ven una figura con capucha flotando sobre el altar de la Iglesia de Newby (Inglaterra). Un fantasmal gato negro se resiste al exorcismo en Killakee (Irlanda).

1969— Las mujeres de Barnard College se oponen a la segregación en los dormitorios. Los astronautas del Apolo 11 consiguen alunizar. Se afirma que los astronautas observan platillos volantes en la Luna. Jimmy Carter ve un OVNI. El Informe Condon cierra las puertas del asunto de los OVNIS a las fuerzas aéreas. La familia Manson comete los asesinatos de Tate-LaBianca. En San Francisco, los cinco asesinatos del zodiaco jamás se resuelven. Se hace mención a las luces fantasmagóricas de Silver Cliff (Colorado) en el National Geographic.

1970— Se vuelve a ver a "Champ", la serpiente marina del Lago Champlain. Dale Merle Nelson (Columbia Británica) alega que los asesinatos múltiples que ha cometido se debieron al LSD.

1971— Un artículo detalla más de 80 casos en los que se recibe mensajes de onda corta horas o días después de ser transmitidos.

1972— Ven a un hombre con branquias en el Lago Thetis (Columbia Británica). Ven a un nuevo hombre-rana cerca de Loveland (Ohio). El Mariner 9 orbita alrededor de Marte. Herbert Mullin comete al menos 13 asesinatos como sacrificios de sangre destinados a salvar a California de un terremoto. Los envenenamientos por talio en Hertfordshire afectan a más de 70 personas. Tras estrellarse el vuelo 401, los fantasmas del capitán y el ingeniero son vistos repetidas veces en otros vuelos de la Eastern.

1973— El servicio de la Salud Pública relaciona el hábito de fumar con riesgos para el feto y los niños. Se ve repetidas ocasiones al monstruo de Sykesville (Maryland). El Pioneer 10 informa acerca del campo magnético de Júpiter y envía fotografías tomadas desde cerca. Ven a un hombre-lagarto gigante cerca de Newton (Nueva Jersey). El arrebato de informes acerca de OVNIS continúa hasta 1975. Los asesinatos Zebra, de carácter racial, dejan un total de 15 muertos en San Francisco y se llevan a cabo detenciones durante el año siguiente.

1974— Nacen sextillizos en los EE. UU. El Mariner 10 toma las primeras fotografías cercanas de Mercurio. El Soyuz 15 enlaza con la estación espacial Salyut. La tecnología de la Revolución Verde hace crecer las cosechas. El Pioneer II trasmite imágenes cercanas de Júpiter. Denuncian que el mapa de Vinlandia es una falsificación moderna. Se registran gran cantidad de casos de ganado mutilado en Nebraska y Dakota del Sur. Los asesinatos de la familia De Feo (el comienzo del "horror de Amityville") arrojan un total de seis muertes.

1975— Descubren 600 guerreros de cerámica a escala humana en China. Nuevos restos proto-humanos datan de hace 3,75 millones de años. Ven un enorme lagarto bípedo cerca de Milton (Kentucky). El Viking 1 no detecta señales positivas de vida en Marte. El joven y atractivo Ted Bundy comienza a matar a una mujer al mes hasta que lo detienen a comienzos de 1978. El "destripador de Yorkshire" comienza sus crímenes, que continuarán durante los cinco años siguientes.

1976— Vistos unos humanoides malolientes en repetidas ocasiones en el condado de Baltimore (Maryland). La India se plantea penalizar a las familias que tengan más de dos hijos. Se fotografía a la "serpiente marina de Cornualles". Un barco se desvanece en el Triángulo de las Bermudas con 37 personas a bordo. El asesino conocido como "el hijo de Sam" aterroriza a las parejas jóvenes de Nueva York.

1977— Hallan en África fósiles celulares de unos 3.400 millones de años de antigüedad. Se prohíben el cigarro y la pipa en los aviones de pasajeros de los EE. UU. Se incorpora al gabinete del Presidente la primera mujer de color. El espíritu de Teresita Basa contacta con una mujer en Filipinas, al parecer, para decir el nombre de su asesino de Chicago.

1978— Se encuentran huellas humanoides de unos 3,5 millones de años de antigüedad. La "Proposición 13" gana en California. Nace en Londres el primer bebé probeta. Ven a un alto alienígena en Palpalá (Argentina). Descubren 21 cadáveres enterrados en el hogar de John Gacy. Se prueba la existencia de restos megalíticos en Bimini y sus alrededores. En Northamptonshire (Inglaterra) tiene lugar un incidente de abducción múltiple por OVNIS. El estrangulador de Hillside mata a una docena o más de mujeres en el área de Los Ángeles.

1979— Continúa elevándose el precio del oro en los EE. UU. Vuelven a verse humanoides con aspecto de rana en Loveland (Ohio). Rudy Warner observa un OVNI cerca de San Antonio (Texas). Descubrimiento de un lugar frecuentado por OVNIS en Lake City (Minnesota).

1980— Puesto en órbita un satélite de la India. Muchos testigos presencian el contacto con un OVNI en Huffman (Texas). El Voyager I descubre la 15.ª luna de Saturno. Varios humanoides de gran altura se reúnen cerca de Santa Rosa (Argentina). Mackal y Powell dirigen una expedición al interior del Congo con el fin de encontrar a una criatura saurópoda. Asesinato de la dieta de Scarsdale.

1981— Aparece la CPU de 32 bits. Asesinatos en serie de 18 negros jóvenes en Atlanta. Se informa de varias apariciones de la Virgen María en Medugorje (Yugoslavia). Se pone en órbita el transbordador espacial Columbia. Jack Sutton (el destripador de Yorkshire), condenado a cadena perpetua. Inaugurado el TGV francés ("tren-bala"). Detienen a Wayne B. Williams por las 28 víctimas de los asesinatos de Atlanta, aunque en ese momento había otras 38 víctimas más aún por descubrir, todas ellas mujeres.

1982 — Los científicos encuentran los primeros fósiles animales en la Antártida. Se encuentra vida en fisuras volcánicas del Pacífico, a 2.866 metros por debajo de la superficie. Barcos de Greenpeace impiden el vertido de residuos radiactivos en la costa de España. El Mary Rose, barco insignia de los Tudor, es recuperado en casi perfecto estado. Primer receptor de un corazón artificial. Arnfinn Nesset, de Oarkdal (Noruega), admite haber matado a 27 ancianos con el fin de reunir dinero que donar a la caridad.

1983 — El Pioneer 10 pasa más allá de la órbita de Plutón. Se calcula que la población mundial alcanza en este momento los 4.720 millones. El londinense Dennis Nilsen, el "psicópata creativo", admite haber matado y desmembrado a 15 personas.

1984 — Un ser humano flota libremente en el espacio por primera vez. Un pistolero mata a 20 personas en el McDonald's de San Isidro (California). Se identifica el virus de la hepatitis.

1985 — Nueva Zelanda prohíbe el paso a sus aguas de barcos con armamento nuclear. En la costa de Florida, unos submarinistas descubren tesoros por valor de millones de dólares en los restos hundidos del galeón español Nuestra Señora de Atocha. Los hackers comienzan a infiltrarse en los ordenadores del Pentágono. Richard Ramírez es acusado de los 14 asesinatos del "acechador nocturno". Son localizados los restos del Titanic. CD-ROM.

1986 — El Voyager 2 envía las primeras imágenes de calidad del planeta Urano. En Berlín, un dedo humano seccionado cae desde el cielo sobre un automóvil. El Vega I envía primeros planos del cometa Halley. Los casos de africanos afectados por el virus del SIDA alcanzan la cifra de 50.000. Se informa de nuevo de la presencia de humanoides de gran altura cerca de Santa Rosa (Argentina). Un avión ultraligero da la vuelta al mundo sin llevar a cabo ninguna escala.

1987 — Se logra ver una galaxia a 12.000 millones de años luz de distancia. Se lleva a cabo una búsqueda sistemática con sonar en el Lago Ness. Se descubre un compuesto superconductor. En Atlanta (Georgia) se encuentra un hogar cubierto de rastros y charcos de sangre humana. La oficina de patentes de los EE. UU. acepta patentar animales creados por ingeniería genética. Nuevos análisis muestran que el mapa de Vinlandia podría ser auténtico.

1988 — Poltergeist en Horicon (Wisconsin). Los genetistas postulan que toda la humanidad tiene antepasados comunes. Desafiando las probabilidades, varios meteoritos caen directamente sobre casas de la Europa central. Se encuentran pruebas de la existencia de cuerpos similares a planetas en órbita alrededor de otras estrellas. El "hombre-lagarto" logra confundir a toda Carolina del Sur. Nevadas no relacionadas en Weistropp y Poing (Alemania). Avistan una nave similar a un platillo volante en Haywards Heath (Sussex, Inglaterra). "George" se aparece en el USS Forrestat. Vuelo orbital soviético de resistencia: 366 días.

1989 — Encuentran unos misteriosos diseños de gran tamaño en campos ingleses de trigo. El 27 de junio se informa de luces y explosiones aéreas por toda Grecia. Según se cuenta, un pulpo gigante hace zozobrar una pequeña embarcación este año. Una masa verdosa de gran tamaño sobrevuela el área de Los Ángeles. Encuentran en Perú tres enormes tablas de piedra cubiertas de inscripciones. Lanzan la sonda Galileo. El vehículo Magallanes comienza a cartografiar la superficie de Venus por radar.

1990 — Cae heno del cielo en Bottmingen (Suiza). El movimiento "yo soy" augura un karma enormemente negativo para el mundo durante los 12 años siguientes. La Sábana Santa de Turín data (solamente) de unos 700 años de antigüedad. Unos 600 círculos aparecen en los campos de cuatro continentes. El Instituto Astronómico de Kharkhov detecta unas misteriosas transmisiones de radio procedentes de las proximidades de la estrella Altair.

1991 — Se demuestra el fraude del fenómeno de los círculos en los campos de cultivo (los perpetradores del fraude reivindican su autenticidad, pero nadie los cree). Una serpiente sagrada de Yig abate a un intruso humano. Gana aceptación la teoría de un universo en estado estacionario generado por plasma. Campos eléctricos a nivel del suelo causan extraños comportamientos en el ganado bovino de las vaquerías de Nueva Zelanda.

1992 — Gracias a la tecnología de un transbordador espacial, descubren ocho torres en Omán que, se cree, son los restos de la legendaria ciudad de Ubar, la Atlántida de las arenas descrita en las "Mil y una noches". Descubren cerca de Crystal Falls (Michigan) un enorme hongo que germinó hace unos diez mil años, cuyo peso alcanza las 98,5 toneladas y que se extiende por más de 12 hectáreas. Continúa el pánico en Rusia debido a los OVNIS.

1993 — CD-ROM es ya un término familiar. Al acercarse a Marte, la astronave Mars Observer cesa toda su comunicación. El experimento Biosfera 2 alcanza su segundo año. "Parque Jurásico" se abre paso a pisotones hacia el récord de taquilla en la historia del cine.

1994 — Tiene lugar el suicidio en masa de los creyentes de la Orden del Templo Solar. Ejecutan en Rusia a Andrei Chikatilo, asesino en serie de 55 personas. Se descubre que, durante la década de los 50, se llevaron a cabo experimentos en masa, de carácter biológico y de radiación, sobre confiados ciudadanos de los EE. UU.

1995 — Los ataques de envenenamiento por gas en el metro de Tokio conducen a la investigación y la detención de una secta religiosa japonesa. Se reanuda la actividad paranormal a lo largo de la Ruta 40 de Maryland, conocida como "el pasillo de las abducciones". Se reactiva la astronave Galileo, con destino a Júpiter, durando la sonda 57 minutos en la atmósfera, mientras que otra parte de la misión sobrevuela las lunas.

1996 — Aparición del cometa Hayatuke. Los enigmáticos círculos de los cultivos continúan mutilando campos de trigo por toda Europa. Una acusación de abuso sexual, de carácter satánico, a menores se viene abajo cuando los miembros del jurado del tribunal estadounidense comienzan a pedir pruebas. Las pruebas acerca de planetas ajenos al Sistema Solar comienzan ya a ser rutinarias. Conspiraciones de todo tipo comienzan a estimular al público a uno y otro lado de los EE. UU. a medida que los creadores de marketing van aprendiendo a hacer uso de esta moda.

1997 — Aparición del cometa Hale-Bopp. Impresionantes fotografías continúan llegando del telescopio espacial Hubble. La biblioteca perdida de Iván el Terrible "casi se encuentra" bajo el Kremlin. Las abducciones por extraterrestres continúan dando millones de beneficios a escritores y productores. Muere Clyde Tombaugh, descubridor de Plutón. 39 miembros de la secta Heaven's Gate (La puerta del cielo) se suicidan con el fin de transmitir sus espíritus a un platillo volante cercano al cometa Hale-Bopp. El Pathfinder se posa sobre la superficie de Marte.

1998 — Dios no aparece en el Canal 18 y el profeta que lo predijo admite haberse equivocado (¡dos sucesos inexplicables en un mismo día!). Se acumulan las pruebas que apuntan a una expansión abierta del universo. El medicamento Viagra contra la impotencia se comercializa y se convierte en un éxito. La India y Pakistán llevan a cabo varias pruebas nucleares. Se realiza un gran esfuerzo para actualizar los chips de los ordenadores a medida que se aproxima el nuevo milenio (el problema se denomina "efecto 2000").

1999 — Los investigadores desarrollan elementos para chips informáticos con una sola molécula de espesor. Se completa con éxito la primera vuelta al mundo en globo. Desde Europa y Oriente Medio puede observarse un espléndido eclipse total. A pesar de la oposición generalizada, se siguen realizando experimentos de clonación biológica sin que nadie lo impida.

2000 — El mundo celebra un fin del milenio tranquilo y pacífico. Los científicos determinan la estructura del código genético humano. Existen pruebas fiables sobre la existencia de más de 40 planetas fuera del Sistema Solar. Los resultados del "mayor experimento de percepción extrasensorial de la historia" organizado por Richard Wiseman provocan controversia. Se pide al Departamento Nacional de Arqueología de la India que guarde silencio en relación con los huesos de Buda de Orissa.

2001 — El Parlamento británico ilegaliza la caza del zorro. Rusia asegura que destruirá 40.000 toneladas de armas químicas. La población hispana de los EE. UU. se ha incrementado un 60% durante la última década. Los expertos solicitan una mayor cantidad de embriones para avanzar en la investigación. El IRA empieza a desmantelar sus arsenales. A comienzos del año, unos 407 millones de personas tienen la posibilidad de usar Internet. Se produce la lluvia de meteoritos Leónidas.

2002 — Se descubre que el médico británico H. Shipman ha asesinado a 215 pacientes. Finalmente, se logra detener a los francotiradores que aterrorizan los suburbios de Washington. Muere el biólogo evolutivo Stephen Jay Gould. Se descubre un gen del lenguaje casi idéntico entre humanos y chimpancés. Los investigadores logran crear desde cero un virus sintético.

2003 — Las medidas tomadas contra el SRAS (síndrome respiratorio agudo severo), que ocasiona un número limitado de muertes, demuestran ser un modelo válido de cooperación internacional para afrontar las epidemias.

Un siglo y más

Acontecimientos importantes y curiosidades comerciales desde 1890 en adelante.

1890— Se construye en Chicago el primer edificio con estructura totalmente de acero. Primer ferrocarril eléctrico subterráneo en Londres. Toro Sentado muere en mitad de la revuelta Sioux. Primeros helados de frutas y nueces. La población de los EE. UU. alcanza los 62,9 millones de habitantes.

1891— Primera central hidroeléctrica operativa. Se adopta la linterna eléctrica en Inglaterra.

1892— Vacuna contra el cólera. Se termina la línea de ferrocarril entre Ciudad del Cabo y Johannesburg. Se crea el tapón corona para botellas. Se patenta el motor diesel.

1893— Exposición Mundial en Chicago. Primera película práctica en rollo. Primeros cereales triturados.

1894— Guerra entre Japón y China. El capitán Dreyfus se exilia en la Isla del Diablo. Primer teléfono sin cables.

1895— Roentgen descubre los rayos X. Se inventa la máquina de liar cigarrillos. Los Lumière abren su Cinematographie.

1896— Comienza la fiebre del oro en Klondike (Alaska). Confirmada la patente de la máquina de direcciones. Primer coche a motor de Ford. Periscopios para los submarinos. Los primeros Juegos Olímpicos modernos tienen lugar en Atenas.

1897— Se inventa la plancha clisada (para calcar). Primer tubo de rayos catódicos.

1898— Guerra Hispano-estadounidense de Cuba. Los discos se popularizan. Se comercializa la aspirina. Corn Flakes de Kellogg. Linterna tubular.

1899— Rutherford descubre los rayos alfa y beta. Adopción general de las máquinas de escribir.

1900— Rebelión Boxer en China. Cámara Brownie de Kodak. El conde Zeppelin bota su dirigible de 120 metros de largo. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 1.263 millones de dólares. La población de los EE. UU. es ya de 76 millones de habitantes.

1901— Asesinan al presidente McKinley. Muere la Reina Victoria. Se clasifican los grupos sanguíneos humanos. Primera transmisión telegráfica sin cables a través del Atlántico.

1902— Guerra Bóer. Primer barco de pasajeros propulsado por turbinas de vapor. Desarrollo del asfalto moderno. Primera leche en polvo deshidratada mediante aluminio. Cereales inflados. Primer osito de felpa. Primera grabación en disco de Enrico Caruso. La obtención de grasas hidrogenadas económicas hace que la grasa para sopa y condimento sea asequible.

1903— Los hermanos Wright hacen volar el primer avión a motor más pesado que el aire. Primer tubo fluorescente. Se desarrolla el franqueo postal. Motor de motocicleta en el centro del cuadro.

1904— El metro de Broadway abre sus puertas en Nueva York. Se patentan los termos. Las orugas (a diferencia de las ruedas) hacen su aparición en la maquinaria agrícola. Cinturones salvavidas Kapok. Guerra Ruso-japonesa.

1905— Se encuentra el diamante de Cullinan (3.000 quilates), el mayor hasta la fecha. La marina británica instala turbinas de vapor en sus navíos. Revolución abortada en Rusia. Claxon de motor eléctrico. Extintor de espuma para incendios. Teoría de la relatividad especial.

1906— Tropas de los EE. UU. ocupan Cuba hasta 1909. Se botan el Lusitania y el Mauretania. Primeros tocadiscos tragaperras. Producción en masa de motores marinos fuera borda.

1907— Rásputín consigue una gran influencia en la Rusia zarista. Dibujos animados. Lavadora eléctrica. Detergente doméstico. Aspiradora vertical.

1908— Mindowski formula su teoría de la geometría tetradimensional. Vasos de papel para bebidas.

1909— Robert E. Peary llega al Polo Norte. Primer vuelo a motor que cruza el Canal de la Mancha. Autobuses de dos pisos en el Reino Unido.

1910— Murray y Hjort emprenden la primera expedición para investigación en aguas profundas. Buscador de dirección por radio. Trampa para ratones con muelle. Incorporación de los Boy Scouts de América. La población de los EE. UU. alcanza los 92 millones de habitantes.

1911— Zapata llega a Ciudad de México, pero la batalla no ha hecho más que comenzar. La revolución en China sirve para proclamar la república bajo la dirección de Sun Yat-sen (también Sun Zhongshan). Primera sartén eléctrica. El explorador noruego Roald Amundsen consigue alcanzar el Polo Sur.

1912— Comienzan las Guerras Balcánicas. La cámara de niebla de Wilson consigue detectar los protones y electrones. Se patenta el celofán. Saville Row crea la prenda de abrigo conocida como "trinchera" durante la 1.ª Guerra Mundial. Cadillac muestra el primer botón eléctrico de arranque para automóviles. En California se abren dos tiendas de ultramarinos en régimen de autoservicio.

1913— Wilson toma posesión. Botón eléctrico de arranque para motocicletas. Vitamina A. Los impuestos sobre la renta y la elección por sufragio de los senadores se incorporan a la Constitución de los EE. UU.

1914— Comienza la Gran Guerra. Primeros ataques aéreos. Primera utilización del Canal de Panamá.

1915— Se hunde el Lusitania, provocando consternación e ira en los EE. UU. Enormes bajas sin precedentes en la Gran Guerra. Se comercializan los copos de cereal. El gas cloro es utilizado como un arma. Máscara antigás. Se patenta la cremallera.

1916— Gallípoli. Verdún. Levantamiento de Pascua en Dublín. Jutlandia. El Somme. Limpiaparabrisas mecánicos. Teoría de la relatividad general. Ataque de Pershing a México.

1917— Los EE. UU. entran en la 1.ª Guerra Mundial. Comienza la revolución rusa y los bolcheviques se hacen con el poder. Gas mostaza. Ford fabrica tractores en cadena.

1918— Termina la 1.ª Guerra Mundial. Guerra Civil en Rusia. Se inicia el servicio regular de correo aéreo en los EE. UU. Una epidemia mundial de gripe acaba con la vida de 21,6 millones de personas. El vuelo a motor alcanza la velocidad de 240 Km/h y la altitud de 10.000 metros. Relojes eléctricos.

1919— Se promulga la Prohibición en los EE. UU. Primer vuelo transatlántico (3.000 Km en 16 h 12 m). Engrasadora a presión. Paracaídas.

1920— Se implanta la Prohibición en los EE. UU. Los bolcheviques vencen en Rusia. Primera emisión de radio. Bolsitas de té. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 24.300 millones de dólares. Se ratifica el sufragio femenino. La población de los EE. UU. alcanza los 105,7 millones de habitantes.

1921— Rorschach inventa su test de las manchas. Comienza la inflación del marco alemán. La KDKA comienza a retransmitir acontecimientos deportivos. Capek acuña la palabra "robot".

1922— Resurgimiento y fortalecimiento del Ku Klux Klan. Se consigue aislar la insulina. Primera máquina práctica de franqueo postal. Los eslóganes políticos del 1.º de Mayo omiten la frase "revolución mundial". Esquí acuático. Mussolini marcha sobre Roma.

1923— El escándalo de Teapot Dome supone un duro golpe para la administración Harding. Se estabiliza el marco alemán. Continúa la violencia del Klan en Georgia. Fracasa un golpe de estado (putsch) nazi en Múnich. Abren la tumba del rey Tutankamón. Vacuna contra la tos ferina.

1924— Leopold y Loeb son declarados culpables del secuestro y asesinato de Bobby Franks. Se desarrollan el empaquetado de huevos en cartón. Kleenex.

1925— Wolfgang Pauli formula el principio de exclusión. Muere Sun Yat-sen. Se forman la SS alemanas. John T. Scopes es juzgado por enseñar la teoría de la evolución en escuelas públicas, violando una ley estatal que no fue anulada hasta 1967. Fumigación aérea comercial de campos de cultivo.

1926— El Dr. Goddard hace volar su primer cohete de combustible líquido. Chian Kai-shek (actualmente Jiang Jieshi) da un golpe de estado en el Cantón, finalizando así la campaña militar conocida como "expedición al norte", iniciada el año anterior. Trotski es expulsado del Politburó. Reloj sumergible Rolex.

1927— Charles A. Lindberg lleva a cabo un vuelo en solitario y sin escalas entre Nueva York y París. El primer largometraje sonoro es The Jazz Singer. Primer tocadiscos a control remoto. Tostadora de pan con mecanismo de expulsión. Sacco y Vanzetti son ejecutados, siendo finalmente exculpados en 1977.

1928— Se experimenta con la televisión. La expedición Byrd zarpa en dirección a la Antártida. Comienzan a utilizarse los teletipos. Se desarrolla el celofán impermeable. Contador Geiger. Vitamina C.

1929— Caída del mercado de valores el 24 de octubre ("jueves negro"). El Graf Zeppelin consigue dar la vuelta al mundo. Se desarrolla la película de 16 mm a color. Cinta adhesiva Scotch. Claxon musical para automóviles.

1930— El movimiento tecnocrático alcanza su mayor esplendor. Las bombillas de flash eliminan los fogonazos en las ruedas de prensa. Se comercializan los primeros alimentos congelados. Batisfera. Ciclotrón. Descubren Plutón. Paraguas plegable. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 16.180 millones y la población, los 122,8 millones de habitantes.

1931— Un millonario alemán apoya al Partido Nazi cediéndole varios edificios. Motín de la Marina británica en Invergordon. Se inaugura formalmente el edificio Empire State. Al Capone es encarcelado. Alka-Seltzer. Afeitadora eléctrica. Se completa la construcción del puente George Washington (1.166 metros de largo).

1932— Arresto de Gandhi. Roosevelt, elegido Presidente por una amplia mayoría. Mussolini pone en marcha un antiguo proyecto para desecar y sanear la zona de los pantanos de Pontina. Secuestran al hijo de Lindberg. Primeras radios para automóvil. Primeras Gallup Poll (encuestas de opinión pública). Chocolatinas Mars. Invención de las lentes de zoom. Aparición de los encendedores Zippo.

1933— Nombran a Hitler canciller de Alemania. Japón abandona la Sociedad de Naciones. Los EE. UU. abandonan el patrón oro. Un liberado Gandhi pesa solamente 45 Kg. Se establece el primer campo de concentración alemán en Dachau. Pigmentos fosforescentes. Se lanza al mercado el juego Monopoly. Se introducen comercialmente las luces fluorescentes.

1934— Partidarios de Somoza asesinan a Sandino. Termina la huelga general de San Francisco. Huey Pierce Long asume poderes casi dictatoriales en Luisiana. Primera lavandería automática comercial.

1935— Tormentas de polvo en las altiplanicies. El primer Clipper de la Pan-Am despega de San Francisco rumbo a China. Se promulgan leyes para un sistema de Seguridad Social. Asesinan a Huey Pierce Long. La Larga Marcha de Mao Tsé-tung (actualmente Mao Zedong) termina en Yan'an. Primer vuelo de pasajeros de un DC3. Libros en rústica para el mercado de masas. Escala de Richter para medición de la intensidad de los sismos. Comercialización de las primeras grabadoras en cinta.

1936— Los nazis entran en Renania. Italia conquista Etiopía. Guerra Civil española. Jesse Owens gana 4 medallas de oro en los Juegos Olímpicos de Berlín. Los poderes del Eje Roma-Berlín firman un convenio. Comienza a funcionar la presa Boulder. Primer Volkswagen.

1937— Continúan las purgas en la Unión Soviética. DuPont patenta el nailon. El dirigible Hindenburg es destruido por el fuego. Los japoneses hunden el cañonero estadounidense Panay. Se completa la construcción del Golden Gate (1.400 metros de largo). Primeros carros de supermercado. El campo de concentración de Buchenwald abre sus puertas.

1938— México confisca todos los pozos de petróleo extranjeros presentes en su territorio. Alemania se anexiona Austria sin que se le ofrezca ningún tipo de resistencia. "Noche de los cristales rotos" (Kristallnacht) en Alemania. Plancha eléctrica a vapor con termostato. Café instantáneo. Nailon. Se patenta el bolígrafo. Prototipo de la máquina fotocopiadora. Reunión para recaudar fondos para el Partido Nazi en el Madison Square Garden. Detenciones de judíos por toda Alemania y Austria.

1939— Alemania se anexiona Checoslovaquia. Madrid cae en manos de Franco. Aparecen en las tiendas las primeras envolturas de celofán. La URSS se anexiona los países bálticos. Alemania invade Polonia, y Francia e Inglaterra le declaran la guerra. Abre sus puertas el Centro Rockefeller. DDT. Vacuna contra la fiebre amarilla. Radar.

1940— Finlandia se rinde ante los soviéticos. Los nazis atacan Dinamarca y Noruega. Churchill es nombrado Primer Ministro. Caen Holanda y Bélgica. Evacuación de Dunkerque. Roosevelt sale elegido para un tercer mandato. Francia cae ante el invasor. Caja de cambios automática para automóviles. Chalecos salvavidas hinchables. Radar desplegado y en funcionamiento en Gran Bretaña. Se desarrolla la inseminación artificial. Producción de penicilina en grandes cantidades. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 42.970 millones de dólares y la población, los 131,7 millones de habitantes.

1941— Comienza la Batalla de Inglaterra. Ley de préstamos y arriendos (Lend-Lease). Los EE. UU. instituyen el servicio militar obligatorio. Se adopta el Jeep como el vehículo militar universal. Alemania invade la Unión Soviética. Japón ataca en el Lejano Oriente y en Pearl Harbor.

1942— Caídas de Singapur y Filipinas. Gran batalla aeronaval de la isla de Midway. Continúa el sitio alemán en Leningrado. Cae Crimea. Ataque aéreo de Dolittle sobre Tokio. Comienza la batalla de Stalingrado. Los estadounidenses desembarcan en Guadalcanal y los aliados, en el norte de África. Se consigue la fisión nuclear. Bazuka. Napalm.

1943— Los alemanes se rinden en Stalingrado. Insurrección en el gueto de Varsovia. Alemania acaba derrotada en la mayor batalla con tanques de la historia (Kursk). Los aliados desembarcan en Sicilia. Un golpe de estado depone a Mussolini, pero vuelve al poder gracias a los alemanes. Los aliados invaden Italia. Los soviéticos cruzan la línea del río Dnieper. Caen las islas Marshall. Los bolígrafos ganan una aceptación total. Escafandra autónoma. LSD.

1944— De Gaulle se convierte en Presidente de la Francia Libre. Continúan los ataques masivos sobre Alemania. Crimea es liberada. Los aliados toman Roma. Desembarcos del día D en Normandía. Ataque a las Marianas. París cae en manos de los aliados. Roosevelt sale reelegido para un cuarto mandato. Se descubre el genocidio de los campos de concentración nazis. Proyectiles de V-1 y V-2 caen sobre Londres. McArthur regresa a Filipinas. Campaña de las Ardenas (batalla de Bulge). Gas nervioso.

1945— Auschwitz es liberado. Conferencia de Yalta. Cae Iwo Jima. Es tomado el puente de Remagen. Muere Roosevelt. Mussolini es ejecutado. Hitler se suicida. Queda revelado por completo el horror de los campos de concentración nazis. Caída de Berlín. Batalla de Okinawa. Se forman las Naciones Unidas. Conferencia de Postdam. Bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki. Rendición de Japón. Corea queda dividida. Jackie Robinson se convierte en el primer jugador afroamericano en las grandes ligas de béisbol. Juicios por crímenes de guerra de Nuremberg. Tupperware.

1946— El Departamento de Guerra muestra la computadora ENIAC. Churchill proclama la aparición del Telón de Acero. Continúa la violencia en Palestina. Huelgas de trabajadores en diferentes puntos de los EE. UU. Se reanuda la Guerra Civil en China. Se afirma que el hábito de fumar produce cáncer de pulmón. Sublevación en Vietnam. Chester F. Carlson presenta la xerografía. Bikinis. Máquinas de café exprés.

1947— Los EE. UU. abandonan sus esfuerzos para conseguir la paz en China. Luchas religiosas en la India. Progresa el Plan Marshall. Se retira el último tranvía de Nueva York. La India y Pakistán se independizan. Cámara Polaroid. Comienza la "caza de brujas" en la industria del cine.

1948— Asesinato de Gandhi. Golpe comunista en Checoslovaquia. Continúa la guerra civil en el mandato británico de Palestina. Comienza el puente aéreo de Berlín. Se reconoce el estado de Israel mientras continúa la guerra. Telescopio de 508 centímetros en el Observatorio de Monte Palomar. Se duplica el precio del billete de metro de Nueva York, que alcanza los 10 centavos. Informe Kinsey sobre el sexo ("Comportamiento sexual en el hombre". En 1953 ve la luz el dedicado a la mujer). Se comercializa el juego Scrabble. Primera guitarra eléctrica de cuerpo macizo. Se inventa el velcro. Bell Labs (Laboratorios Bell) desarrollan el transistor. Aparecen los discos de 33 revoluciones.

1949— Los chinos comunistas toman Pekín. Se organiza la OTAN. Finaliza el bloqueo de Berlín. Se crea la República Federal Alemana. Continúa la persecución de comunistas en los EE. UU. La URSS hace explotar un artefacto

nuclear. Las fuerzas nacionalistas chinas se repliegan hacia Taiwan. Indonesia consigue la independencia. Televisión por cable. Tubo de imagen a color. Encendido de automóvil mediante llave.

1950— Parabrisas de una pieza para Cadillacs. La RCA anuncia la televisión a color. Francia pide ayuda contra los vietminh (Liga para la independencia de Vietnam). Corea del Sur es invadida. Desembarcos de Inchon. China entra en la Guerra de Corea. Gussie Moran lleva ropa interior de encaje en Wimbledon. Tarjeta Diner's Club. Fotocopiadora comercial Xerox 914. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 256.000 millones y su población, los 150,7 millones de habitantes.

1951— McArthur es relevado del mando. Transmisión de televisión a color desde el edificio Empire State. Ensayo con la bomba de hidrógeno en Eniwetok. Conversaciones de tregua en Corea. Cinerama. Chrysler introduce la dirección asistida. Se introducen los semáforos de tres colores para los automóviles.

1952— La Reina Isabel II accede al trono británico. Aparecen las primeras señales luminosas con el texto "pasar/no pasar" en los pasos de cebra de Nueva York. La General Motors ofrece aire acondicionado incorporado en algunos de sus modelos de 1953. Muere Eva Perón. Primeras ayudas auditivas transistorizadas. Se anuncia la existencia de la bomba de hidrógeno. Grabadora de vídeo.

1953— Muere Iósiv Stalin. El ADN se describe en forma de doble hélice. Pío XII aprueba el psicoanálisis como forma terapéutica. Son ejecutados los Rosemberg. Queda sofocada una sublevación en el Berlín oriental. Armisticio en Corea. Queda comprobada la tendencia de la población de los EE. UU. a marchar del centro de las ciudades hacia los suburbios. Matrimonio Kennedy-Bouvier. Expedición en busca del yeti. Vacuna contra el sarampión.

1954— El Nautilus es el primer submarino de propulsión atómica. Audiencias públicas Ejército-Senador McCarthy. Morrow desafía a McCarthy. Batalla de Dien Bien Phu. El Tribunal Supremo ordena la integración racial en las escuelas. Quedan establecidos el Vietnam del Norte y del Sur. Bolígrafos de punta retráctil. Transistor de silicio.

1955— Se hace explotar un misil con cabeza nuclear durante una prueba en el desierto de Nevada. Muere Albert Einstein. Se firma el tratado del Pacto de Varsovia. Insurrección en Argelia. Comienza el club de Mickey Mouse en la televisión. Misiles teledirigidos aire-aire. Inauguración de Disneylandia.

1956— Boicot a los autobuses en Montgomery (Alabama). Auge de los suburbios en los EE. UU. Jruschov (o Khruschev) denuncia a Stalin. Nasser se hace con el control del Canal de Suez. Revuelta en Hungría. Se funda la compañía Teflon. Aparecen los karts.

1957— Se demuestra que fumar provoca cáncer. Los EE. UU. despliegan cabezas nucleares armadas Nike Hercules para defender las ciudades de su territorio de los aviones enemigos. El Sputnik sorprende a los estadounidenses. Se termina la construcción del puente del Estrecho de Mackinac (1.266 metros de largo).

1958— Elvis Presley es llamado a filas. El Nautilus cruza el Polo Norte bajo el hielo. Faubus cierra los centros de enseñanza secundaria de Little Rock. La Pan-Am inaugura el primer servicio de reactores 707 a París. Vacuna contra la poliomielitis de Sabin. Satélite de comunicaciones. Hula-hoop.

1959— Castro obtiene el poder en Cuba. El Ford Edsel se considera un fracaso. Volvo introduce los cinturones de seguridad.

1960— Continúan los disturbios en Argelia. Se introduce el riñón artificial. Primeras cafeterías en las que se sirven comidas en la barra. Brasilia (la primera ciudad creada exclusivamente para las relaciones públicas) comienza a funcionar para los negocios. En los EE. UU. se pone a la venta la primera píldora anticonceptiva. Primer satélite meteorológico. Comienzan a hacerse populares las radios portátiles y los transistores. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 284.000 millones de dólares y su población, los 179,3 millones de habitantes.

1961— Eisenhower previene contra el complejo militar-industrial. Los Leakey encuentran los restos humanos más antiguos. El Muro de Berlín. Se establecen los Cuerpos de la Paz. Desembarco de bahía de Cochinos en Cuba. Valium.

1962— La crisis de los misiles de Cuba casi inicia una guerra nuclear. Láser de semiconductor de arseniuro de galio. Película Polaroid a color.

1963— Enorme manifestación por los derechos civiles en Washington. Asesinato de Kennedy. Un golpe de estado en Vietnam derroca (y asesina) a Ngô Dinh Diêm. Las acciones de multitudes se vuelven cada vez más comunes en el Sur de los EE. UU.

1964— Entra en funcionamiento la presa de Asuán. Las transmisiones vía satélite enlazan Europa y Norteamérica. Los Beattles se hacen enormemente populares. Muere Nehru. Se completa la construcción del puente de Verrazzano-Narrows (1.420 metros de largo). Lyndon B. Johnson aprueba la Ley de Derechos Civiles. Resolución del golfo de Tonkin. Holografía láser en 3D. Sintetizador Moog. Las autoridades federales exigen que en los paquetes de tabaco figuren advertencias sanitarias.

1965— Asesinato de Malcolm X. Disturbios raciales en Watts. El Papa exonera a los judíos de toda culpabilidad por la crucifixión de Jesucristo. Enorme apagón de luz eléctrica en los estados del noreste de los EE. UU. Kevlar. Neumáticos radiales. Procesador de texto IBM.

1966— Revolución cultural en China. Crece la oposición a la Guerra de Vietnam. Un francotirador mata a 12 personas en la Universidad de Texas. Minifaldas. Primer senador negro elegido por sufragio universal. Dolby-A. Monopatines. Informes periódicos sobre el número de bajas (Body counts) en Vietnam.

1967— La Guerra de los Seis Días. El Verano del Amor. Primer juez de color del Tribunal Supremo. Aumentan las protestas contra la guerra de Vietnam. El número de bajas (Body counts) es ya una característica común en los informes sobre Vietnam. Las transmisiones vía satélite enlazan Europa y Norteamérica. Incautan 104 Kg de heroína en Georgia. Pantalones de campana.

1968— La ofensiva del Têt asombra a la opinión pública estadounidense. Asesinato de Martin Luther King. Disturbios de los negros en EE. UU. Sublevación estudiantil en París. Asesinato de Robert Kennedy. Los soviéticos anulan el gobierno liberalizador checo. España invalida su ley de 1492 de expulsión de los judíos. La convención de los demócratas en Chicago se ve enfrentada a los manifestantes. Los astronautas del Apolo 8 orbitan alrededor de la Luna.

1969— Continúan los actos de piratería aérea con destino a Cuba. Las mujeres de Barnard College luchan por la integración racial en los dormitorios. Tienen lugar manifestaciones en contra de la Guerra de Vietnam en más de 40 ciudades al mismo tiempo. Woodstock. 250.000 manifestantes marchan sobre la capital. El Apolo 11 aluniza. Matanza de Mylai. Jumbo 747. Un vertido de petróleo contamina las playas de Santa Bárbara. Primer vuelo del Concorde a Mach 2.

1970— Se pone de moda lo radical. Un grupo palestino secuestra cinco aviones. Muere De Gaulle. "Los hombres del tiempo" son detenidos por intentar atentar con bomba. Se retiran de la circulación varios lotes de atún al estar contaminados por mercurio. Códigos de barras. Disquetes. Windsurf. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 370.000 millones de dólares y su población, los 203,3 millones de habitantes.

1971— Fuerte reacción contra el uso de drogas en las fuerzas armadas. Shorts. El New York Times comienza a publicar los Papeles del Pentágono. Pantallas de cristal líquido.

1972— Nueve miembros en el Mercado Común Europeo. Nixon en China. Detenidos unos ladrones en el cuartel general de los demócratas en el edificio Watergate. Asesinados 11 israelíes en los Juegos Olímpicos. Calculadoras electrónicas de bolsillo. Primer videojuego (Pong).

1973— Último viaje a la Luna. Crisis del petróleo a nivel mundial debido al embargo por parte de los países productores. Se completa la construcción del puente del Bósforo (1.174 metros de largo). Técnica de ADN recombinante.

1974— Secuestro de Patty Hearst por parte del "Ejército" Simbiótico de Liberación. Escasez generalizada de gasolina en los EE. UU. Nixon dimite de la presidencia. Tecnología agrícola de la llamada "revolución verde."

1975— Cae Vietnam del Sur. Cae Camboya. Guerra civil en Beirut. Videojuegos Atari.

1976— La extinción de especies animales se convierte en un asunto público. Muere Mao Zedong. Superordenador Cray I.

1977— Entra en funcionamiento un oleoducto que atraviesa toda Alaska. Aprobados tres asentamientos israelíes en Cisjordania. Línea telefónica de fibra óptica. Último trayecto del Orient Express. Manifestantes tratan de detener la central de energía nuclear de Seabrook.

1978— El control del Canal de Panamá pasa a ser de este país. La "Proposición 13" gana en California. Comienza el declive de los gastos de capital en toda la nación. 1 dólar americano equivale a 175 yenes japoneses. Nace en Londres el primer bebé probeta.

1979— El Sha huye de Irán. Fuga nuclear en Three Mile Island (Maine). Somoza, expulsado de Nicaragua. Asaltan la embajada estadounidense en Teherán y se cogen rehenes. Los soviéticos entran en Afganistán. Cubo de Rubik. Walkman de Sony.

1980— Una onza de oro alcanza los 802 dólares. Mayor tasa de inflación en EE. UU. de los últimos 33 años. Liberalización de la banca. Fracasa un rescate de rehenes en Irán. Queda reconocido el sindicato Solidarnosc (Solidaridad) en Polonia. Fiebre del oro en el Amazonas. Dolby-C. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 908.000 millones de dólares y su población, los 226,5 millones de habitantes.

1981— Irán libera a los rehenes de la embajada. Millones de huelguistas en Polonia. El déficit presupuestario de los EE. UU. alcanza el billón de dólares. Un ataque israelí destruye un reactor nuclear iraquí. Se completa la construcción del puente de Humber (1.542 metros de largo). Marchas y manifestaciones por toda Europa en contra de las armas nucleares y el armamento en general. Extraña enfermedad del sistema inmunológico detectada por el Centro de Control de Enfermedades (CDC en inglés) de Atlanta.

1982— Superabundancia mundial de petróleo. Guerra en las Islas Falkland (Malvinas). 800.000 personas se manifiestan contra las armas nucleares en Nueva York. Una incursión israelí llega hasta Beirut. La Organización para la Liberación de Palestina se traslada a Túnez.

1983— Asesinan a Benigno Aquino al llegar a las Filipinas. Se calcula que la población mundial alcanza los 4.700 millones de personas.

1984— Se legaliza en los EE. UU. la grabación en cintas de vídeo. Continúan los combates en Beirut. Se logra aislar el virus del SIDA. El gobierno federal calcula que hay unas 350.000 personas sin techo en los EE. UU. Los médicos sostienen que la inhalación pasiva de humo de tabaco también puede producir enfermedades. 900.000 personas se manifiestan en Manila. El presidente Reagan pregunta si alguien ha estado alguna vez mejor que ahora.

1985— Continúan los secuestros en Beirut. Gorbachov es elegido secretario general del PCUS (y asumirá el cargo de Presidente de la URSS en 1988). Rock Hudson es hospitalizado a causa del SIDA. Francia hunde un barco de Greenpeace. La balanza de pagos de los EE. UU. es negativa. El terrorismo se convierte en una táctica muy empleada por los grupos marginales. Víctimas en el secuestro del Achille Lauro. El enorme gasto del gobierno federal continúa impulsando la expansión económica. La deuda pública de los EE. UU. alcanza ahora 1,82 billones de dólares, el doble que en 1980.

1986— La explosión del transbordador espacial Challenger cierra durante unos años el programa espacial tripulado de la NASA. Se aprueba el proyecto del túnel del Canal de la Mancha. Tienen lugar el desastre nuclear de Chernóbil. El consumo del crack se extiende enormemente en los EE. UU.

1987— Un millón de muertos en la Guerra Irano-Iraquí. El índice Dow Jones de la Bolsa de Nueva York pierde 508 puntos en un solo día. Durante este año, son 13.468 las personas que mueren de SIDA en los EE. UU. Los árabes de Israel comienzan una resistencia generalizada (intifada). 50 millones de reproductores de vídeo en los EE. UU.

1988— Se extiende el uso del término "efecto invernadero". Se legaliza el uso de la RU-486 (píldora abortiva). Sequía generalizada en los EE. UU. Los casos de SIDA en los EE. UU. son ya más de 60.000. Se calcula que, solamente durante este año, el gasto en los EE. UU. por consumo de drogas ilegales ha superado los 51.600 millones de dólares.

1989— Los EE. UU. declaran la guerra a las drogas. Tensión política en la Unión Soviética. Comienza el asunto Salman Rushdie. La invasión de Panamá termina con la deposición de Noriega. Manifestaciones en la plaza de Tiananmen, en Pekín. Varios bancos asegurados por el gobierno sufren pérdidas estimadas en 500.000 millones de dólares. Este año, los ciudadanos de los EE. UU. gastan un total de 49.800 millones de dólares en drogas ilegales. El CD se convierte en el medio de reproducción musical predominante en los EE. UU.

1990— Irak invade Kuwait y los EE. UU. organizan un cuerpo expedicionario para oponerse a tal acción. El gobierno sudafricano levanta el estado de emergencia. La deuda pública de los EE. UU. alcanza los 3,23 billones de dólares. Fiasco del telescopio Hubble. Se calcula que el gasto en drogas ilegales de este año en los EE. UU. alcanza los 40.000 millones de dólares y su población, los 248,7 millones de habitantes.

1991— Guerra del Golfo. Frustrado un golpe de estado en la URSS. Conversaciones entre árabes e israelíes. A finales de mayo, las muertes por el SIDA en los EE. UU. suman ya 113.426. Las importaciones de automóviles cubren ya la tercera parte del mercado estadounidense. La URSS se desintegra en repúblicas constituyentes. Gorbachov dimite. Se calcula que la quinta parte de los bachilleres de la región subsahariana son seropositivos.

1992— Recesión económica en los países industrializados. En todas partes se informa del incremento en el número de personas sin techo y despidos forzosos. Los disturbios en Los Ángeles y otras ciudades de los EE. UU. tras darse a conocer el veredicto del caso Rodney King, terminan con un total de 52 muertos y daños por valor de unos 1.000 millones de dólares. Despliegue militar de los EE. UU. para luchar contra el hambre en Somalia en medio de la guerra civil. Se intensifican los enfrentamientos étnicos en la antigua Yugoslavia. Checos y eslovacos se separan.

1993— El FBI asalta la sede de la secta davidiana (Branch Davidians) cerca de Waco (Texas), muriendo un total de 80 personas durante la acción. Bill Clinton es el primer presidente demócrata desde Jimmy Carter. Continúa la lucha en Bosnia. Corea del Norte se retira del Tratado de No Proliferación Nuclear (NPT en inglés) de 1968. Las tropas estadounidenses se retiran de Somalia. El Congreso de los EE. UU. aprueba el cierre de unas 130 bases militares. Disminuye el desempleo en los EE. UU. y la deuda pública alcanza los 4,35 billones de dólares.

1994— El Tratado de Libre Comercio Norteamericano (NAFTA en inglés) queda ratificado por todos los partidos. Se descubre que el agente de la CIA Aldrich Armes es en realidad un espía ruso. La iglesia anglicana ordena a las primeras reverendas. El primer sufragio universal en Suráfrica señala el final de la dominación blanca. Israel y la OLP firman un acuerdo de autogobierno. Se acusa a O.J. Simpson de dos asesinatos. 50 aniversario del desembarco de Normandía en la 2.ª Guerra Mundial. La huelga de los jugadores de béisbol profesional indica la decadencia de este deporte. Los EE. UU. desembarcan en Haití y consiguen devolver a Aristide a la presidencia.

1995— En los EE. UU., una de cada diez personas está conectada a Internet. Absuelven a O.J. Simpson de sus cargos de asesinato (ante el asombro de buena parte de la opinión pública). Se avanza hacia la paz en Irlanda del Norte, Bosnia, y Oriente Medio. Asesinato de Isaac Rabin en Israel. Colin Powell, altísimo cargo militar, rehúsa presentarse como candidato republicano a la presidencia de los EE. UU. La deuda federal de los EE. UU. alcanza los 5 billones de dólares.

1996— Los funcionarios del gobierno federal regresan al trabajo tras una crisis presupuestaria. Muere una persona al explotar una bomba durante los Juegos Olímpicos de Atlanta. Aumenta el número de personas que mueren al intentar escalar el Monte Everest. Rebeldes islámicos toman Kabul (Afganistán). Continúa el enfrentamiento en el Senado de los EE. UU. por culpa del aborto. La piratería del copyright continúa causando fricción entre EE. UU. y China. La deuda nacional de los EE. UU. alcanza los 5,2 billones de dólares. La prosperidad impera en los EE. UU. Intentos mal planificados de control de la inmigración y el abuso de sustancias adictivas. Detienen a McVeigh por el atentado con bomba en la ciudad de Oklahoma. Kaczinski, acusado como sospechoso del envío durante años de cartas bomba (en los EE. UU. se le conoció como el Unabomber).

1997— Aproximadamente 275 millones de habitantes en los EE. UU. Un 40% de los EE. UU. se encuentra conectado ahora a Internet. Clinton se ve sometido a una fuerte presión debido a su conducta sexual. El índice Dow Jones pierde en julio un total de 8.000 puntos. Las compañías tabacaleras admiten que el tabaco es adictivo. El cometa Hale-Bopp pasa cerca de la Tierra en marzo. Hong Kong vuelve a manos de China. El Ames Research Center de California

abre un departamento de astrobiología. Diana, Princesa de Gales, muere en un accidente de automóvil. Muere Agnes Gonxha Bojaxhiu, la Madre Teresa de Calcuta. Ted Turner (magnate estadounidense de la televisión) dona 1.000 millones a las Naciones Unidas.

1998— A principios de año, el presidente Clinton se encuentra bajo sospecha de posible perjurio y obstrucción a la justicia. La expansión económica de los EE. UU. da muestras de retroceso. Kaczinski se declara culpable de los crímenes del "Unabomber" (envío de cartas-bomba). Los presupuestos federales de los EE. UU. muestran un pequeño superávit por primera vez en 30 años. En Ruanda se ejecuta a 22 culpables de genocidio. Irak logra poner fin (al parecer, con éxito) a las inspecciones de armamento de Naciones Unidas. Continúa la agitación económica y social en Rusia. Las llegadas y salidas de pasajeros en el aeropuerto O'Hare de Chicago alcanzan los 70 millones en 1997.

1999— El presidente Clinton es impugnado por el Congreso, pero el Senado lo absuelve. Emerge la economía de EE. UU. El índice Dow Jones termina por encima de los 11.000 puntos por primera vez en la historia. Se alcanza un déficit muy alto en la balanza de pagos de los EE. UU. La tasa de crímenes violentos en los EE. UU. no ha disminuido desde 1973. La AMA (Asociación Médica Estadounidense) aprueba la creación de un sindicato de médicos.

2000— Explota la burbuja de la bolsa de EE. UU. y se pone fin al debate acerca de vincular la Seguridad Social con las acciones y otros instrumentos financieros. El PRI de México pierde la presidencia por primera vez en 71 años. Muere Edward Gorey a los 75 años. George W. Bush es elegido presidente.

2001— Se estima que la población mundial es de 6.200 millones. Las nuevas observaciones de "energía oscura" y "materia oscura" obligan a un replanteamiento de la cosmología establecida. La aeronave de energía solar Helios alcanza los 29.500 metros. En el 55% de los hogares estadounidenses hay algún ordenador. El Congreso y el Senado se cierran debido a un contagio por ántrax, y al menos 5 personas mueren por esta causa en otros lugares. Las fuerzas armadas de Naciones Unidas invaden Afganistán.

2002— El euro se convierte en la moneda oficial de Alemania, Austria, Bélgica, España, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Países Bajos y Portugal. Comienza el juicio contra Milosevic por crímenes de guerra. Se destapan tremendos fraudes contables en los EE. UU. y se producen las consiguientes bancarrotas de empresas. Se culpa a la piratería, y no a la calidad, por el continuo descenso de las ventas de discos y vídeos musicales en todo el mundo.

2003— La sonda espacial Galileo se envía en ruta de colisión hacia Júpiter el 21 de septiembre a las 21:43 (hora central europea), lo que pone fin a 14 años de misión entre los planetas exteriores. Se halla en el norte del Congo una misteriosa especie de primate, desconocida para los primatólogos, que parece un cruce entre el gorila y el chimpancé, aunque es de mayor tamaño que estos.



Nombre Lady Jane Simpson

Edad 32 años Ocupación diletante privilegiada Época ERA VICTORIANA

Características y tiradas

FUE	9	DES	15	INT	13	Idea	65%
CON	13	APA	14	POD	15	Suerte	75%
TAM	8	COR	75	EDU	17	Conocim.	85%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	(15)	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	(75)	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	INCONSCIENTE 0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	(10)	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
(F) Florete (60%)	.....	1D6 + 1	1	toque	1	10
( )	.....					

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

Habilidades

- (I) Antropología (01%) .....
- (I) Arqueología (01%) .....
- (#) Arte (05%) .....
- (#) Arte (pintura) (45%) .....
- (F) Artes marciales (01%) .....
- (I) Astronomía (01%) .....
- (I) Biología (25%) .....
- (I) Buscar libros (25%) .....
- (M) Cerrajería (01%) .....
- (C) Charlatanería (35%) .....
- (I) Ciencias ocultas (40%) .....
- (M) Conducir carruaje (20%) .....
- (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- (I) Contabilidad (10%) .....
- (C) Crédito (95%) .....
- (I) Derecho (30%) .....
- (P) Descubrir (50%) .....
- (F) Discreción (10%) .....
- (*) Disfrazarse (01%) .....
- (M) Electricidad (10%) .....
- (F) Equitación (75%) .....
- (P) Escuchar (25%) .....
- (F) Esquivar (50%) .....
- (I) Farmacología (01%) .....
- (I) Física (01%) .....
- (M) Fotografía (30%) .....
- (I) Geología (01%) .....
- (I) Historia (45%) .....
- (I) Historia natural (60%) .....
- (F) Lanzar (25%) .....
- (C) Lengua propia (inglés) (85%) .....
- (M) Mecánica (20%) .....
- (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- (F) Nadar (55%) .....
- (M) Ocultar (25%) .....
- (F) Ocultarse (10%) .....
- (*) Oficio (05%) .....
- (I) Orientarse (10%) .....
- (C) Otras lenguas (francés) (50%) .....
- (C) Persuasión (45%) .....
- (M) Pilotar embarcación (01%) .....
- (M) Pilotar globo (01%) .....
- (M) Primeros auxilios (30%) .....
- (C) Psicología (45%) .....
- (I) Química (01%) .....
- (C) Regatear (40%) .....
- (F) Saltar (55%) .....
- (P) Seguir rastros (10%) .....
- (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ....
- ....
- ....
- ....

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%) .....
- (M) Arma corta (20%) .....
- (M) Escopeta (30%) .....
- (M) Fusil (25%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Stephen St. John

Edad 38 años Ocupación notario adinerado Época ERA VICTORIANA

Características y tiradas

FUE	13	DES	10	INT	16	Idea	80%
CON	12	APA	13	POD	14	Suerte	70%
TAM	11	COR	70	EDU	23	Conocim.	99%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	(14)	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	INCONSCIENTE 0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	(12)	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
( )	.....					
( )	.....					

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
(M) Carabina .30 (55%)	.....	2D6	98%	50 m	1	6	8
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						
( )	.....						

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

Habilidades

- (I) Antropología (01%) .....
- (I) Arqueología (01%) .....
- (#) Arte (05%) .....
- (#) Arte (disertar) (45%) .....
- (F) Artes marciales (01%) .....
- (I) Astronomía (01%) .....
- (I) Biología (01%) .....
- (I) Buscar libros (55%) .....
- (M) Cerrajería (01%) .....
- (C) Charlatanería (75%) .....
- (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- (M) Conducir carruaje (40%) .....
- (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- (I) Contabilidad (10%) .....
- (C) Crédito (80%) .....
- (I) Derecho (75%) .....
- (P) Descubrir (50%) .....
- (F) Discreción (40%) .....
- (*) Disfrazarse (01%) .....
- (M) Electricidad (10%) .....
- (F) Equitación (30%) .....
- (P) Escuchar (25%) .....
- (F) Esquivar (50%) .....
- (I) Farmacología (01%) .....
- (I) Física (01%) .....
- (M) Fotografía (10%) .....
- (I) Geología (01%) .....
- (I) Historia (20%) .....
- (I) Historia natural (25%) .....
- (F) Lanzar (25%) .....
- (C) Lengua propia (inglés) (99%) .....
- (M) Mecánica (20%) .....
- (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- (F) Nadar (25%) .....
- (M) Ocultar (25%) .....
- (F) Ocultarse (10%) .....
- (*) Oficio (05%) .....
- (I) Orientarse (10%) .....
- (C) Otras lenguas (francés) (30%) .....
- (C) Otras lenguas (latín) (20%) .....
- (C) Persuasión (55%) .....
- (M) Pilotar embarcación (01%) .....
- (M) Pilotar globo (01%) .....
- (M) Primeros auxilios (30%) .....
- (C) Psicología (65%) .....
- (I) Química (01%) .....
- (C) Regatear (75%) .....
- (F) Saltar (25%) .....
- (P) Seguir rastros (10%) .....
- (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ....
- ....
- ....
- ....

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%) .....
- (M) Arma corta (20%) .....
- (M) Escopeta (30%) .....
- (M) Fusil (55%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Dr. Warren Bedford

Edad 56 años Ocupación profesor de historia europea Época AÑOS 20

Características y tiradas

FUE	10	DES	7	INT	17	Idea	85%
CON	9	APA	9	POD	16	Suerte	80%
TAM	10	COR	80	EDU	23	Conocim.	99%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

Puntos de magia

INCONSCIENTE							
0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	(13)	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43				

Puntos de cordura

LOCO														
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	(80)	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de vida

MUERTO					INCONSCIENTE				
					-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	(10)	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
( )						
( )						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
(M) Carabina .30 (40%)		2D6	98%	50 m.	1	6	8
( )							
( )							
( )							
( )							
( )							

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

Habilidades

- (I) Antropología (25%) .....
- (I) Arqueología (50%) .....
- (#) Arte (05%) .....
- (#) Arte (pintura) (25%) .....
- (F) Artes marciales (01%) .....
- (I) Astronomía (20%) .....
- (I) Biología (01%) .....
- (I) Buscar libros (75%) .....
- (M) Cerrajería (01%) .....
- (C) Charlatanería (05%) .....
- (I) Ciencias ocultas (55%) .....
- (M) Conducir automóvil (20%) .....
- (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- (I) Contabilidad (10%) .....
- (C) Crédito (75%) .....
- (I) Derecho (30%) .....
- (P) Descubrir (25%) .....
- (F) Discreción (10%) .....
- (*) Disfrazarse (01%) .....
- (M) Electricidad (10%) .....
- (F) Equitación (30%) .....
- (P) Escuchar (25%) .....
- (F) Esquivar (14%) .....
- (I) Farmacología (01%) .....
- (I) Física (01%) .....
- (M) Fotografía (10%) .....
- (I) Geología (01%) .....
- (I) Historia (85%) .....
- (I) Historia natural (35%) .....
- (F) Lanzar (25%) .....
- (C) Lengua propia (inglés) (99%) .....
- (M) Mecánica (20%) .....
- (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%)
- (F) Nadar (25%) .....
- (M) Ocultar (25%) .....
- (F) Ocultarse (10%) .....
- (*) Oficio (05%) .....
- (I) Orientarse (10%) .....
- (C) Otras lenguas (alemán) (30%) .....
- (C) Otras lenguas (francés) (45%) .....
- (C) Otras lenguas (italiano) (25%) .....
- (C) Otras lenguas (latín) (55%) .....
- (C) Persuasión (15%) .....
- (M) Pilotar (01%) .....
- (M) Primeros auxilios (30%) .....
- (I) Psicoanálisis (01%) .....
- (C) Psicología (55%) .....
- (I) Química (01%) .....
- (C) Regatear (40%) .....
- (F) Saltar (25%) .....
- (P) Seguir rastros (10%) .....
- (F) Trepar (40%) .....
- ( ) .....

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%) .....
- (M) Arma corta (20%) .....
- (M) Escopeta (30%) .....
- (M) Fusil (25%) .....
- (M) Subfusil (15%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Rachel Hemingway

Edad 32 años Ocupación periodista y escritora Época AÑOS 20

Características y tiradas

FUE	8	DES	12	INT	16	Idea	85%
CON	11	APA	14	POD	13	Suerte	65%
TAM	9	COR	65	EDU	17	Conocim.	80%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

Puntos de magia

INCONSCIENTE							
0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	(13)	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43				

Puntos de cordura

LOCO														
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de vida

MUERTO					INCONSCIENTE				
					-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	(10)	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
( )						
( )						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
(M) Revolver .38 (40%)		1D10	00%	15 m.	2	6	10
( )							
( )							
( )							
( )							
( )							

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

Habilidades

- (I) Antropología (40%) .....
- (I) Arqueología (01%) .....
- (#) Arte (05%) .....
- (#) Arte (piano) (05%) .....
- (F) Artes marciales (01%) .....
- (I) Astronomía (01%) .....
- (I) Biología (01%) .....
- (I) Buscar libros (75%) .....
- (M) Cerrajería (01%) .....
- (C) Charlatanería (45%) .....
- (I) Ciencias ocultas (40%) .....
- (M) Conducir automóvil (35%) .....
- (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- (I) Contabilidad (10%) .....
- (C) Crédito (40%) .....
- (I) Derecho (45%) .....
- (P) Descubrir (25%) .....
- (F) Discreción (35%) .....
- (*) Disfrazarse (10%) .....
- (M) Electricidad (10%) .....
- (F) Equitación (05%) .....
- (P) Escuchar (25%) .....
- (F) Esquivar (24%) .....
- (I) Farmacología (01%) .....
- (I) Física (01%) .....
- (M) Fotografía (10%) .....
- (I) Geología (01%) .....
- (I) Historia (65%) .....
- (I) Historia natural (25%) .....
- (F) Lanzar (25%) .....
- (C) Lengua propia (inglés) (85%) .....
- (M) Mecánica (20%) .....
- (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%)
- (F) Nadar (40%) .....
- (M) Ocultar (25%) .....
- (F) Ocultarse (35%) .....
- (*) Oficio (05%) .....
- (I) Orientarse (10%) .....
- (C) Otras lenguas (francés) (55%) .....
- (C) Persuasión (25%) .....
- (M) Pilotar (01%) .....
- (M) Primeros auxilios (30%) .....
- (I) Psicoanálisis (01%) .....
- (C) Psicología (45%) .....
- (I) Química (01%) .....
- (C) Regatear (05%) .....
- (F) Saltar (25%) .....
- (P) Seguir rastros (10%) .....
- (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ( ) .....
- ( ) .....
- ( ) .....

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%) .....
- (M) Arma corta (40%) .....
- (M) Escopeta (30%) .....
- (M) Fusil (25%) .....
- (M) Subfusil (15%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Anna Vixen

Edad 27 años Ocupación actriz y cantante de temas de amor Época AÑOS 20

Características y tiradas

FUE	8	DES	14	INT	10	Idea	50%
CON	14	APA	17	POD	15	Suerte	75%
TAM	11	COR	75	EDU	12	Conocim.	60%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	(15)	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	(75)	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de vida

MUERTO					INCONSCIENTE					
					-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
☐ (F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

Habilidades

- ☐ (I) Antropología (01%) .....
- ☐ (I) Arqueología (01%) .....
- ☐ (#) Arte (actuar) (75%) .....
- ☐ (#) Arte (cantar) (75%) .....
- ☐ (F) Artes marciales (01%) .....
- ☐ (I) Astronomía (01%) .....
- ☐ (I) Biología (01%) .....
- ☐ (I) Buscar libros (25%) .....
- ☐ (M) Cerrajería (01%) .....
- ☐ (C) Charlatanería (35%) .....
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- ☐ (M) Conducir automóvil (20%) .....
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- ☐ (I) Contabilidad (10%) .....
- ☐ (C) Crédito (55%) .....
- ☐ (I) Derecho (05%) .....
- ☐ (P) Descubrir (45%) .....
- ☐ (F) Discreción (10%) .....
- ☐ (*) Disfrazarse (01%) .....
- ☐ (M) Electricidad (10%) .....
- ☐ (F) Equitación (05%) .....
- ☐ (P) Escuchar (55%) .....
- ☐ (F) Esquivar (28%) .....
- ☐ (I) Farmacología (01%) .....
- ☐ (I) Física (01%) .....
- ☐ (M) Fotografía (10%) .....
- ☐ (I) Geología (01%) .....
- ☐ (I) Historia (20%) .....
- ☐ (I) Historia natural (10%) .....
- ☐ (F) Lanzar (25%) .....
- ☐ (C) Lengua propia (inglés) (60%) .....
- ☐ (M) Mecánica (20%) .....
- ☐ (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- ☐ (F) Nadar (25%) .....
- ☐ (M) Ocultar (25%) .....
- ☐ (F) Ocultarse (10%) .....
- ☐ (*) Oficio (05%) .....
- ☐ (I) Orientarse (10%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (español) (30%) .....
- ☐ (C) Persuasión (75%) .....
- ☐ (M) Pilotar (01%) .....
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%) .....
- ☐ (I) Psicoanálisis (01%) .....
- ☐ (C) Psicología (45%) .....
- ☐ (I) Química (01%) .....
- ☐ (C) Regatear (50%) .....
- ☐ (F) Saltar (25%) .....
- ☐ (P) Seguir rastros (10%) .....
- ☐ (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%) .....
- ☐ (M) Arma corta (20%) .....
- ☐ (M) Escopeta (30%) .....
- ☐ (M) Fusil (25%) .....
- ☐ (M) Subfusil (15%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Artie gumshoe

Edad 36 años Ocupación duro investigador privado Época AÑOS 20

Características y tiradas

FUE	15	DES	14	INT	11	Idea	55%
CON	16	APA	12	POD	12	Suerte	60%
TAM	12	COR	60	EDU	14	Conocim.	70%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño +1D4

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
(12)	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	(60)	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de vida

MUERTO					INCONSCIENTE					
					-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
(14)	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
☐ (F) Puñetazo (60%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ (M) Automática .45 (65%)		1D10+2	00%	15 m.	1	7	8
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

Habilidades

- ☐ (I) Antropología (01%) .....
- ☐ (I) Arqueología (01%) .....
- ☐ (#) Arte (05%) .....
- ☐ (#) Arte (armónica) (05%) .....
- ☐ (F) Artes marciales (01%) .....
- ☐ (I) Astronomía (01%) .....
- ☐ (I) Biología (01%) .....
- ☐ (I) Buscar libros (25%) .....
- ☐ (M) Cerrajería (40%) .....
- ☐ (C) Charlatanería (55%) .....
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- ☐ (M) Conducir automóvil (40%) .....
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- ☐ (I) Contabilidad (10%) .....
- ☐ (C) Crédito (15%) .....
- ☐ (I) Derecho (55%) .....
- ☐ (P) Descubrir (25%) .....
- ☐ (F) Discreción (40%) .....
- ☐ (*) Disfrazarse (20%) .....
- ☐ (M) Electricidad (10%) .....
- ☐ (F) Equitación (05%) .....
- ☐ (P) Escuchar (25%) .....
- ☐ (F) Esquivar (28%) .....
- ☐ (I) Farmacología (01%) .....
- ☐ (I) Física (01%) .....
- ☐ (M) Fotografía (45%) .....
- ☐ (I) Geología (01%) .....
- ☐ (I) Historia (20%) .....
- ☐ (I) Historia natural (10%) .....
- ☐ (F) Lanzar (25%) .....
- ☐ (C) Lengua propia (inglés) (70%) .....
- ☐ (M) Mecánica (20%) .....
- ☐ (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- ☐ (F) Nadar (25%) .....
- ☐ (M) Ocultar (25%) .....
- ☐ (F) Ocultarse (40%) .....
- ☐ (*) Oficio (05%) .....
- ☐ (I) Orientarse (10%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas ( ) (01%) .....
- ☐ (C) Persuasión (15%) .....
- ☐ (M) Pilotar (01%) .....
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%) .....
- ☐ (I) Psicoanálisis (01%) .....
- ☐ (C) Psicología (45%) .....
- ☐ (I) Química (01%) .....
- ☐ (C) Regatear (75%) .....
- ☐ (F) Saltar (25%) .....
- ☐ (P) Seguir rastros (10%) .....
- ☐ (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ☐ .....
- ☐ .....
- ☐ .....

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%) .....
- ☐ (M) Arma corta (65%) .....
- ☐ (M) Escopeta (30%) .....
- ☐ (M) Fusil (25%) .....
- ☐ (M) Subfusil (15%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Dr. Elliot Jurgens

Edad 48 años Ocupación abnegado cirujano Época ACTUALIDAD

CARACTERÍSTICAS Y TIRADAS

FUE	//	DES	/6	INT	/3	Idea	85%
CON	/3	APA	//	POD	/3	Suerte	65%
TAM	/0	COR	65	EDU	24	Conocim.	99%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente				0			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	(13)	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

PUNTOS DE CORDURA

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerto				Inconsciente					
				-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	(12)	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

ATAQUES

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
( )						
( )						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
(M) Automática 9 mm (45%)		1D10	98%	20 m.	3	17	8
( )							
( )							
( )							
( )							
( )							

C = Comunicación **F** = Físico I = Intelecto **M** = Manipulación **P** = Percepción

***** = Comunicación y Manipulación **#** = Pertenece a las cinco categorías

HABILIDADES

- (I) Antropología (01%) .....
- (I) Arqueología (01%) .....
- (#) Arte (05%) .....
- (#) Arte (violín) (30%) .....
- (F) Artes marciales (01%) .....
- (I) Astronomía (01%) .....
- (I) Biología (60%) .....
- (I) Buscar libros (65%) .....
- (M) Cerrajería (01%) .....
- (C) Charlatanería (45%) .....
- (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- (M) Conducir automóvil (45%) .....
- (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- (I) Contabilidad (10%) .....
- (C) Crédito (75%) .....
- (I) Derecho (30%) .....
- (P) Descubrir (75%) .....
- (F) Discreción (10%) .....
- (*) Disfrazarse (01%) .....
- (M) Electricidad (10%) .....
- (M) Electrónica (01%) .....
- (F) Equitación (05%) .....
- (P) Escuchar (35%) .....
- (F) Esquivar (32%) .....
- (I) Farmacología (35%) .....
- (I) Física (01%) .....
- (M) Fotografía (10%) .....
- (I) Geología (01%) .....
- (I) Historia (30%) .....
- (I) Historia natural (10%) .....
- (I) Informática (01%) .....
- (F) Lanzar (25%) .....
- (C) Lengua propia (inglés) (99%) .....
- (M) Mecánica (20%) .....
- (I) Medicina (80%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- (F) Nadar (45%) .....
- (M) Ocultar (25%) .....
- (F) Ocultarse (10%) .....
- (*) Oficio (05%) .....
- (I) Orientarse (10%) .....
- (C) Otras lenguas (latín) (45%) .....
- (C) Persuasión (25%) .....
- (M) Pilotar (01%) .....
- (M) Primeros auxilios (30%) .....
- (I) Psicoanálisis (01%) .....
- (C) Psicología (60%) .....
- (I) Química (40%) .....
- (C) Regatear (50%) .....
- (F) Saltar (25%) .....
- (P) Seguir rastros (10%) .....
- (F) Trepar (40%) .....
- ....
- ....

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%) .....
- (M) Arma corta (45%) .....
- (M) Escopeta (30%) .....
- (M) Fusil (25%) .....
- (M) Subfusil (15%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.



Nombre Shirley Bath

Edad 37 años Ocupación escritora y conferenciante de la Nueva Era Época ACTUALIDAD

CARACTERÍSTICAS Y TIRADAS

FUE	9	DES	/3	INT	/2	Idea	60%
CON	/6	APA	/2	POD	/7	Suerte	85%
TAM	9	COR	85	EDU	/9	Conocim.	95%

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño Nula

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente				0			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	(17)	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

PUNTOS DE CORDURA

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	(85)	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE VIDA

Muerto				Inconsciente					
				-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	(13)
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

ATAQUES

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
( )						
( )						

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
( )							
( )							
( )							
( )							
( )							
( )							

C = Comunicación **F** = Físico I = Intelecto **M** = Manipulación **P** = Percepción

***** = Comunicación y Manipulación **#** = Pertenece a las cinco categorías

HABILIDADES

- (I) Antropología (40%) .....
- (I) Arqueología (01%) .....
- (#) Arte (05%) .....
- (#) Arte (pintura) (25%) .....
- (F) Artes marciales (01%) .....
- (I) Astronomía (01%) .....
- (I) Biología (01%) .....
- (I) Buscar libros (65%) .....
- (M) Cerrajería (01%) .....
- (C) Charlatanería (45%) .....
- (I) Ciencias ocultas (75%) .....
- (M) Conducir automóvil (45%) .....
- (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- (I) Contabilidad (10%) .....
- (C) Crédito (65%) .....
- (I) Derecho (15%) .....
- (P) Descubrir (25%) .....
- (F) Discreción (35%) .....
- (*) Disfrazarse (01%) .....
- (M) Electricidad (10%) .....
- (M) Electrónica (01%) .....
- (F) Equitación (05%) .....
- (P) Escuchar (25%) .....
- (F) Esquivar (26%) .....
- (I) Farmacología (01%) .....
- (I) Física (01%) .....
- (M) Fotografía (10%) .....
- (I) Geología (01%) .....
- (I) Historia (45%) .....
- (I) Historia natural (25%) .....
- (I) Informática (01%) .....
- (F) Lanzar (25%) .....
- (C) Lengua propia (inglés) (99%) .....
- (M) Mecánica (20%) .....
- (I) Medicina (05%) .....
- ( ) Meditación (40%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- (F) Nadar (45%) .....
- (M) Ocultar (25%) .....
- (F) Ocultarse (10%) .....
- (*) Oficio (05%) .....
- (I) Orientarse (10%) .....
- (C) Otras lenguas (sánscrito) (25%) .....
- (C) Persuasión (75%) .....
- (M) Pilotar (01%) .....
- (M) Primeros auxilios (30%) .....
- (I) Psicoanálisis (01%) .....
- (C) Psicología (75%) .....
- (I) Química (01%) .....
- (C) Regatear (30%) .....
- (F) Saltar (25%) .....
- (P) Seguir rastros (10%) .....
- (F) Trepar (40%) .....
- ....

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%) .....
- (M) Arma corta (20%) .....
- (M) Escopeta (30%) .....
- (M) Fusil (25%) .....
- (M) Subfusil (15%) .....

Las puntuaciones del personaje en cada habilidad aparecen entre paréntesis. Reparte a tu gusto 60 percentiles adicionales para personalizarlo.

Actualidad - Personajes "listos para jugar"

Nombre

Descripción

Pérdida de Cordura

Características y tiradas					
FUE		INT		APA	
CON		POD		EDU	
TAM		DES		Mov.	

Habilidades

Hechizos

Bonificación al daño		
Ataque	*Habilidad*	*Daño*
Puño/Garra%	%	
	%	
	%	
	%	
Armadura		
Posesiones		

PUNTOS DE VIDA				Muerto =			0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100				

PUNTOS DE MAGIA				Inconsciente =			0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100				

SERVIDOR 1

Nombre .....

Descripción .....

Pérdida de Cordura .....

FUE	INT	APA
CON	POD	EDU
TAM	DES	Mov.

PUNTOS DE VIDA				Muerto =			0	1	2	3	4	5	6	7	8
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52				
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64				
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76				
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88				

Bonificación al daño		
Ataque	*Habilidad*	*Daño*
Puño/Garra	%	
	%	
	%	
	%	
	%	
Armadura		
Habilidades		
Puntos de magia		
Hechizos		
Posesiones		

SERVIDOR 2

Nombre .....

Descripción .....

Pérdida de Cordura .....

FUE	INT	APA
CON	POD	EDU
TAM	DES	Mov.

PUNTOS DE VIDA				Muerto =			0	1	2	3	4	5	6	7	8
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52				
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64				
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76				
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88				

Bonificación al daño		
Ataque	*Habilidad*	*Daño*
Puño/Garra	%	
	%	
	%	
	%	
	%	
Armadura		
Habilidades		
Puntos de magia		
Hechizos		
Posesiones		

SERVIDOR 3

Nombre .....

Descripción .....

Pérdida de Cordura .....

FUE	INT	APA
CON	POD	EDU
TAM	DES	Mov.

PUNTOS DE VIDA				Muerto =			0	1	2	3	4	5	6	7	8
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40				
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52				
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64				
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76				
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88				

Bonificación al daño		
Ataque	*Habilidad*	*Daño*
Puño/Garra	%	
	%	
	%	
	%	
	%	
Armadura		
Habilidades		
Puntos de magia		
Hechizos		
Posesiones		

Nombre .....

Edad ..... *Ocupación* ..... *Época* .....

Características y tiradas

FUE	.....	**DES**	.....	**INT**	.....	**Idea**	.....
CON	.....	**APA**	.....	**POD**	.....	**Suerte**	.....
TAM	.....	**COR**	.....	**EDU**	.....	**Conocim.**	.....

99 - Mitos de Cthulhu ..... **Bonificación al daño** .....

Puntos de magia

INCONSCIENTE							
0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43				

Puntos de cordura

LOCO															
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99												

Puntos de vida

INCONSCIENTE									
MUERTO			-2	-1	0	+1	+2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
☐ (F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Entre paréntesis la puntuación básica de cada habilidad (;).

C = Comunicación **F** = Físico **I** = Intelecto **M** = Manipulación **P** = Percepción

***** = Comunicación y Manipulación **#** = Pertenece a las cinco categorías

1 = *solo Años 20 y Actualidad* **2** = *solo Actualidad*

Habilidades

- ☐ (I) Antropología (01%) .....
- ☐ (I) Arqueología (01%) .....
- ☐ (#) Arte (.....) (05%) .....
- ☐ (#) Arte (.....) (05%) .....
- ☐ (F) Artes marciales (.....) (01%) .....
- ☐ (I) Astronomía (01%) .....
- ☐ (I) Biología (01%) .....
- ☐ (I) Buscar libros (25%) .....
- ☐ (M) Cerrajería (01%) .....
- ☐ (C) Charlatanería (05%) .....
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- ☐ (M) Conducir (.....) (20%) .....
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- ☐ (I) Contabilidad (10%) .....
- ☐ (C) Crédito (15%) .....
- ☐ (I) Derecho (05%) .....
- ☐ (P) Descubrir (25%) .....
- ☐ (F) Discreción (10%) .....
- ☐ (*) Disfrazarse (01%) .....
- ☐ (M) Electricidad (10%) .....
- ☐ (M) Electrónica [2] (01%) .....
- ☐ (F) Equitación (05%) .....
- ☐ (P) Escuchar (25%) .....
- ☐ (F) Esquivar (DES × 2) .....
- ☐ (I) Farmacología (01%) .....
- ☐ (I) Física (01%) .....
- ☐ (M) Fotografía (10%) .....
- ☐ (I) Geología (01%) .....
- ☐ (I) Historia (20%) .....
- ☐ (I) Historia natural (10%) .....
- ☐ (I) Informática [2] (01%) .....
- ☐ (F) Lanzar (25%) .....
- ☐ (C) Lengua propia (.....) (EDU × 5) .....
- ☐ (M) Mecánica (20%) .....
- ☐ (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- ☐ (F) Nadar (25%) .....
- ☐ (M) Ocultar (15%) .....
- ☐ (F) Ocultarse (10%) .....
- ☐ (*) Oficio (.....) (05%) .....
- ☐ (*) Oficio (.....) (05%) .....
- ☐ (I) Orientarse (10%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (.....) (01%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (.....) (01%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (.....) (01%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (.....) (01%) .....
- ☐ (C) Persuasión (15%) .....
- ☐ (M) Pilotar (.....) (01%) .....
- ☐ (M) Pilotar (.....) (01%) .....
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%) .....
- ☐ (I) Psicoanálisis [1] (01%) .....
- ☐ (C) Psicología (05%) .....
- ☐ (I) Química (01%) .....
- ☐ (C) Regatear (05%) .....
- ☐ (F) Saltar (25%) .....
- ☐ (P) Seguir rastros (10%) .....
- ☐ (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%) .....
- ☐ (M) Arma corta (20%) .....
- ☐ (M) Escopeta (30%) .....
- ☐ (M) Fusil (25%) .....
- ☐ (M) Subfusil (15%) .....

World-Wide Telegraph

El mundo en siete minutos

..... de 19 .....

Dirigido a: .....

Calle y nº: .....

Ciudad: .....

.....

.....

.....

.....

.....

WWT asegura a sus clientes que realiza los esfuerzos necesarios para recibir, transmitir o entregar todas las comunicaciones, pero no se responsabiliza de aquellas incompletas, inexactas, robadas, malinterpretadas, no enviadas o desaparecidas, ya sea por negligencia, error, conspiración, equivocación, guerra o fuerza mayor.

Hoja de monstruos y sectarios - Hoja de personaje para cualquier época - Telegrama

La llamada de Cthulhu

Era Victoriana

Nombre del investigador .....
Ocupación .....
Títulos, licenciaturas .....
Lugar de nacimiento .....
Trastornos mentales .....
Sexo ..... *Edad* .....

Nombre del Jugador .....

Características y tiradas

FUE	.....	DES	.....	INT	.....	Idea	.....
CON	.....	APA	.....	POD	.....	Suerte	.....
TAM	.....	COR	.....	EDU	.....	Conocim.	.....

99 - Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño .....

Puntos de cordura

LOCO															
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE								
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43	

Puntos de vida

MUERTO				INCONSCIENTE					
				-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

- ☐ (I) Antropología (01%) .....
- ☐ (I) Arqueología (01%) .....
- ☐ (*) Arte (05%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (F) Artes marciales (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ (I) Astronomía (01%) .....
- ☐ (I) Biología (01%) .....
- ☐ (I) Buscar libros (25%) .....
- ☐ (M) Cerrajería (01%) .....
- ☐ (C) Charlatanería (05%) .....
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- ☐ (M) Conducir carruaje (20%) .....
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- ☐ (I) Contabilidad (10%) .....
- ☐ (C) Crédito (15%) .....
- ☐ (I) Derecho (05%) .....
- ☐ (P) Descubrir (25%) .....
- ☐ (F) Discreción (10%) .....
- ☐ (*) Disfrazarse (01%) .....
- ☐ (M) Electricidad (10%) .....
- ☐ (F) Equitación (05%) .....
- ☐ (P) Escuchar (25%) .....
- ☐ (F) Esquivar (DES × 2) .....
- ☐ (I) Farmacología (01%) .....
- ☐ (I) Física (01%) .....
- ☐ (M) Fotografía (10%) .....
- ☐ (I) Geología (01%) .....
- ☐ (I) Historia (20%) .....
- ☐ (I) Historia natural (10%) .....
- ☐ (F) Lanzar (25%) .....
- ☐ (C) Lengua propia (EDU × 5) .....
- ☐ ....
- ☐ (M) Mecánica (20%) .....
- ☐ (I) Medicina (05%) .....
- ☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- ☐ (F) Nadar (25%) .....
- ☐ (M) Ocultar (15%) .....
- ☐ (F) Ocultarse (10%) .....
- ☐ (*) Oficio (05%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (I) Orientarse (10%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (C) Persuasión (15%) .....
- ☐ (M) Pilotar embarcación (01%) .....
- ☐ (M) Pilotar globo (01%) .....
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%) .....
- ☐ (C) Psicología (05%) .....
- ☐ (I) Química (01%) .....
- ☐ (C) Regatear (05%) .....
- ☐ (F) Saltar (25%) .....
- ☐ (P) Seguir rastros (10%) .....
- ☐ (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%) .....
- ☐ (M) Arma corta (20%) .....
- ☐ (M) Escopeta (30%) .....
- ☐ (M) Fusil (25%) .....

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
☐ (F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = *Comunicación* **F** = *Físico* **I** = *Intelecto* **M** = *Manipulación* **P** = *Percepción* * = *Comunicación y Manipulación* ⁂ = *Pertenece a las cinco categorías*

Datos personales

Nombre del investigador

Residencia

Descripción personal

Familia y amigos

Episodios de locura

Heridas y lesiones

Marcas y cicatrices

Historial del investigador

Ingresos y ahorros

Ingresos anuales

Dinero en efectivo

Ahorros

Propiedades

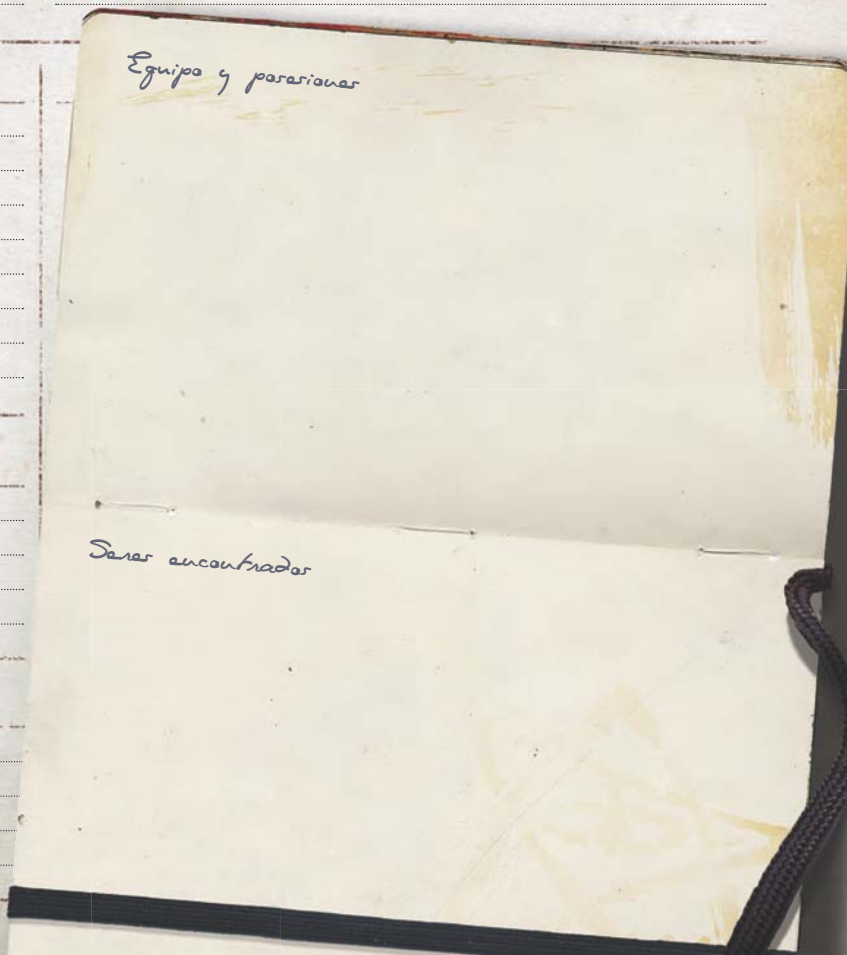
Bienes inmuebles

Libros de los Mitos estudiados

Objetos mágicos/hechizos aprendidos

Objetos

Hechizos



Nombre del investigador .....
Ocupación .....
Títulos, licenciaturas .....
Lugar de nacimiento .....
Trastornos mentales .....
Sexo ..... *Edad* .....

Características y tiradas

FUE		**DES**		**INT**		**Idea**	
CON		**APA**		**POD**		**Suerte**	
TAM		**COR**		**EDU**		**Conocim.**	
99 — Mitos de Cthulhu				**Bonificación al daño**			

Nombre del Jugador .....

Puntos de cordura

LOCO	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE				**0**	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

							INCONSCIENTE				
MUERTO					**-2**	**-1**	**0**	**+1**	**+2**	3	
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43		

Habilidades

- ☐ (I) Antropología (01%) .....
- ☐ (I) Arqueología (01%) .....
- ☐ (#) Arte (05%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (F) Artes marciales (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ (I) Astronomía (01%) .....
- ☐ (I) Biología (01%) .....
- ☐ (I) Buscar libros (25%) .....
- ☐ (M) Cerrajería (01%) .....
- ☐ (C) Charlatanería (05%) .....
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- ☐ (M) Conducir automóvil (20%) .....
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- ☐ (I) Contabilidad (10%) .....
- ☐ (C) Crédito (15%) .....
- ☐ (I) Derecho (05%) .....
- ☐ (P) Descubrir (25%) .....
- ☐ (F) Discreción (10%) .....
- ☐ (*) Disfrazarse (01%) .....
- ☐ (M) Electricidad (10%) .....
- ☐ (F) Equitación (05%) .....
- ☐ (P) Escuchar (25%) .....
- ☐ (F) Esquivar (DES × 2) .....
- ☐ (I) Farmacología (01%) .....
- ☐ (I) Física (01%) .....
- ☐ (M) Fotografía (10%) .....
- ☐ (I) Geología (01%) .....
- ☐ (I) Historia (20%) .....
- ☐ (I) Historia natural (10%) .....
- ☐ (F) Lanzar (25%) .....
- ☐ (C) Lengua propia (EDU × 5) .....
- ☐ ....
- ☐ (M) Mecánica (20%) .....
- ☐ (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- ☐ (F) Nadar (25%) .....
- ☐ (M) Ocultar (15%) .....
- ☐ (F) Ocultarse (10%) .....
- ☐ (*) Oficio (05%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (I) Orientarse (10%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (C) Persuasión (15%) .....
- ☐ (M) Pilotar (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%) .....
- ☐ (I) Psicoanálisis (01%) .....
- ☐ (C) Psicología (05%) .....
- ☐ (I) Química (01%) .....
- ☐ (C) Regatear (05%) .....
- ☐ (F) Saltar (25%) .....
- ☐ (P) Seguir rastros (10%) .....
- ☐ (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%) .....
- ☐ (M) Arma corta (20%) .....
- ☐ (M) Escopeta (30%) .....
- ☐ (M) Fusil (25%) .....
- ☐ (M) Subfusil (15%) .....

Ataques

	Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐	(F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐	(F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐	(F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
☐	(F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....

	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = *Comunicación* **F** = *Físico* **I** = *Intelecto* **M** = *Manipulación* **P** = *Percepción* * = *Comunicación y Manipulación* # = *Pertenece a las cinco categorías*

Datos personales

Nombre del investigador
Residencia
Descripción personal

Familia y amigos

Episodios de locura

Heridas y lesiones

Marcas y cicatrices

Historial del investigador

Ingresos y ahorros

Ingresos anuales
Dinero en efectivo
Ahorros
Propiedades

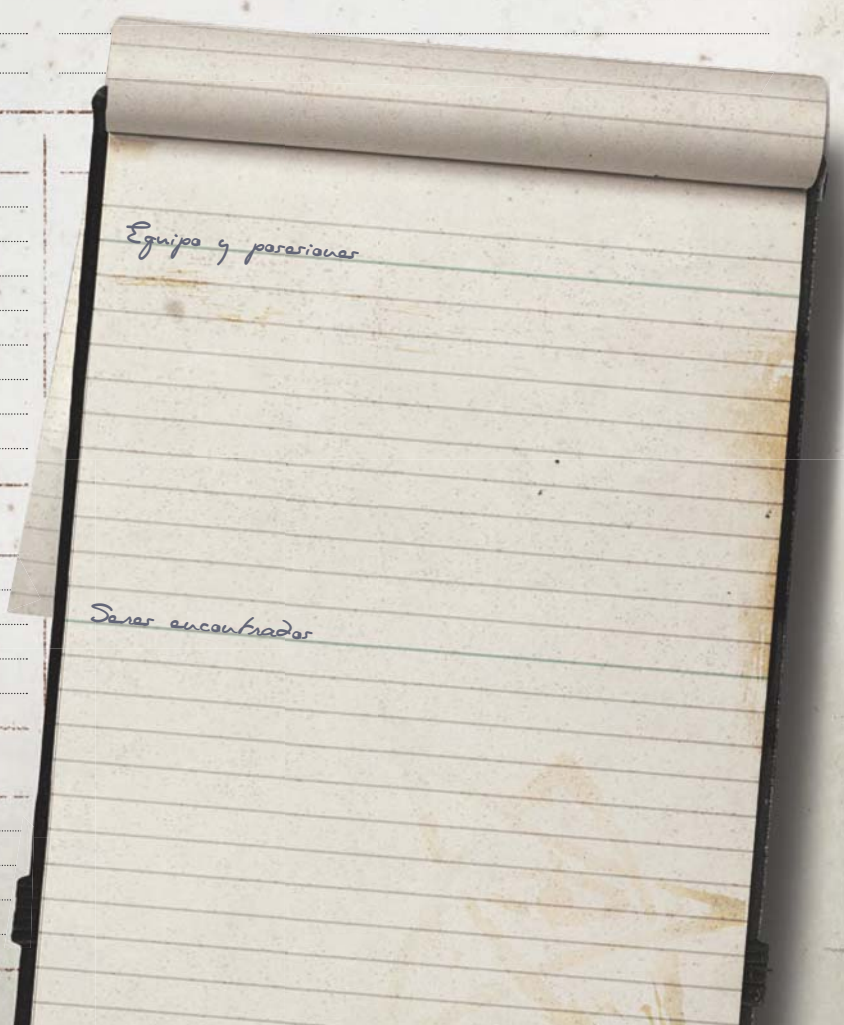
Bienes inmuebles

Libros de los Mitos estudiados

Objetos mágicos/hechizos aprendidos

Objetos

Hechizos





Nombre del investigador .....

Ocupación .....

Títulos, licenciaturas .....

Lugar de nacimiento .....

Trastornos mentales .....

Sexo ..... Edad .....

Nombre del Jugador .....

CARACTERÍSTICAS Y TIRADAS

FUE		DES		INT		Idea	
CON		APA		POD		Suerte	
TAM		COR		EDU		Conocim.	

99 – Mitos de Cthulhu ..... Bonificación al daño .....

PUNTOS DE CORDURA

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE MAGIA

INCONSCIENTE				0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

PUNTOS DE VIDA

				INCONSCIENTE					
	MUERTO			-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

HABILIDADES

- ☐ (I) Antropología (01%) .....
- ☐ (I) Arqueología (01%) .....
- ☐ (#) Arte (05%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (F) Artes marciales (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ (I) Astronomía (01%) .....
- ☐ (I) Biología (01%) .....
- ☐ (I) Buscar libros (25%) .....
- ☐ (M) Cerrajería (01%) .....
- ☐ (C) Charlatanería (05%) .....
- ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) .....
- ☐ (M) Conducir automóvil (20%) .....
- ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) .....
- ☐ (I) Contabilidad (10%) .....
- ☐ (C) Crédito (15%) .....
- ☐ (I) Derecho (05%) .....
- ☐ (P) Descubrir (25%) .....
- ☐ (F) Discreción (10%) .....
- ☐ (*) Disfrazarse (01%) .....
- ☐ (M) Electricidad (10%) .....
- ☐ (M) Electrónica (01%) .....
- ☐ (F) Equitación (05%) .....
- ☐ (P) Escuchar (25%) .....
- ☐ (F) Esquivar (DES × 2) .....
- ☐ (I) Farmacología (01%) .....
- ☐ (I) Física (01%) .....
- ☐ (M) Fotografía (10%) .....
- ☐ (I) Geología (01%) .....
- ☐ (I) Historia (20%) .....
- ☐ (I) Historia natural (10%) .....
- ☐ (I) Informática (01%) .....
- ☐ (F) Lanzar (25%) .....
- ☐ (C) Lengua propia (EDU × 5) .....
- ☐ ....
- ☐ (M) Mecánica (20%) .....
- ☐ (I) Medicina (05%) .....
- (I) Mitos de Cthulhu (00%) .....
- ☐ (F) Nadar (25%) .....
- ☐ (M) Ocultar (15%) .....
- ☐ (F) Ocultarse (10%) .....
- ☐ (*) Oficio (05%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (I) Orientarse (10%) .....
- ☐ (C) Otras lenguas (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (C) Persuasión (15%) .....
- ☐ (M) Pilotar (01%) .....
- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%) .....
- ☐ (I) Psicoanálisis (01%) .....
- ☐ (C) Psicología (05%) .....
- ☐ (I) Química (01%) .....
- ☐ (C) Regatear (05%) .....
- ☐ (F) Saltar (25%) .....
- ☐ (P) Seguir rastros (10%) .....
- ☐ (F) Trepar (40%) .....

OTRAS HABILIDADES

- ☐ ....
- ☐ ....
- ☐ ....

ARMAS DE FUEGO

- ☐ (F) Ametralladora (15%) .....
- ☐ (M) Arma corta (20%) .....
- ☐ (M) Escopeta (30%) .....
- ☐ (M) Fusil (25%) .....
- ☐ (M) Subfusil (15%) .....

ATAQUES

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
☐ (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a
☐ (F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐ ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = Comunicación **F** = Físico **I** = Intelecto **M** = Manipulación **P** = Percepción ***** = Comunicación y Manipulación **#** = Pertenece a las cinco categorías

DATOS PERSONALES

Nombre del investigador
Residencia
Descripción personal

Familia y amigos

Episodios de locura

Heridas y lesiones

Marcas y cicatrices

HISTORIAL DEL INVESTIGADOR

INGRESOS Y AHORROS

Ingresos anuales
Dinero en efectivo
Ahorros
Propiedades

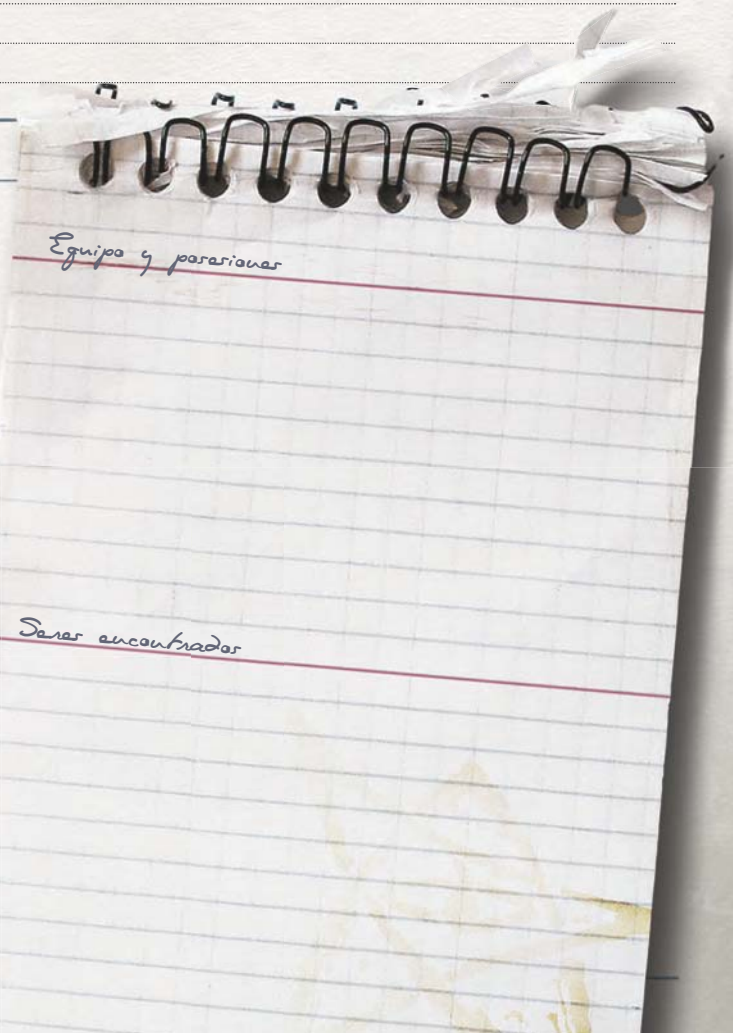
Bienes inmuebles

LIBROS DE LOS MITOS ESTUDIADOS

OBJETOS MÁGICOS/HECHIZOS APRENDIDOS

Objetos

Hechizos



AYUDAS DE JUEGO

Creación de personajes págs. 38 y 39 — Tabla de resistencia pág. 59

HERIDAS FÍSICAS

—ÁCIDO—

Ácidos débiles: 1D3 - 1 puntos de daño por asalto.

Ácidos fuertes: 1D4 puntos de daño por asalto.

Ácidos muy fuertes: 1D6 puntos de daño por asalto.

—EXPLOSIONES—

El efecto se calcula en base a la fuerza de la carga explosiva y el radio del efecto en metros. Ejemplo: un cartucho de dinamita causa 5D6 puntos de daño en los dos primeros metros de radio, 4D6 en los metros tres y cuatro, 3D6 en los metros cinco y seis, y así, sucesivamente. El daño recibido por cada víctima se calcula por separado. Duplicar la carga explosiva incrementa el daño causado y el radio en un 50%.

—FUEGO—

Las quemaduras graves (aquellas cuyo daño total supera la mitad de los puntos de vida del personaje), causan la pérdida de puntos de APA, CON o DES, además del daño habitual.

Fuegos pequeños: 1D6 puntos de daño por asalto. Tirada de Suerte para evitar que la ropa o el pelo se incendien. Tirada de Suerte o de Primeros auxilios para apagar el fuego sobre el personaje.

- ***Hoguera grande:*** 1D6 • 2 puntos de daño por asalto. Pelo y ropa en llamas.
- ***Habitación en llamas:*** 1D6 • 2 puntos de daño por asalto. Tirada de Suerte cada asalto para no comenzar a asfixiarse.
- ***Conflagración:*** son mortales y cada una se trata como un caso especial.

—ASFIXIA—

En el primer asalto, hay que tener éxito en una tirada de CON × 10 en 1D100. En el segundo, la tirada es de CON × 9; en el tercero, CON × 8, y así, sucesivamente, hasta un mínimo de CON × 1 cada asalto.

Un fallo causa 1D6 puntos de daño al personaje, más 1D6 adicionales cada nuevo asalto hasta que lo rescaten o muera. Cuando se falla, ya no se realizan nuevas tiradas.

—CAÍDAS—

Por cada 3 m (o fracción), a partir de los 3 primeros metros: •1D6 al daño de la caída. Si se tiene éxito en una tirada de Saltar al dejarse caer, la pérdida de puntos de vida es 1D6 menor.

—ENVENENAMIENTO—

Se enfrenta la POT del veneno contra la CON de la víctima en la "Tabla de resistencia". Consultar "Ejemplos de venenos" en la siguiente página.

Si la POT vence en la tirada, el veneno surte efecto y, normalmente, causa un daño igual al total de la POT.

Si vence la CON, el daño es igual o menor a la mitad de la POT.

INGRESOS ANUALES DEL INVESTIGADOR

Para la Era Victoriana, lanza 1D10: un resultado de 1 = 500 $ con alojamiento y pensión completa, 2 = 1.000 $, 3 = 1.500 $, 4 = 2.000 $, 5 = 2.500 $, 6 = 3.000 $, 7 = 4.000 $, 8 o 9 = 5.000 $, 10 = 10.000 $.

Para los Años 20, lanza 1D10: un resultado de 1 = 1.500 $ con alojamiento y pensión completa, 2 = 2.500 $, 3 o 4 = 3.500 $, 5 = 4.500 $, 6 = 5.500 $, 7 = 6.500 $, 8 = 7.500 $, 9 = 10.000 $, 10 = 20.000 $.

Para la Actualidad, lanza 1D10: un resultado de 1 = 15.000 $, 2 = 25.000 $, 3 = 35.000 $, 4 = 45.000 $, 5 = 55.000 $, 6 = 75.000 $, 7 = 100.000 $, 8 = 200.000 $, 9 = 300.000 $, 10 = 500.000 $.

El personaje tiene también propiedades y otras posesiones por un valor igual a sus Ingresos anuales x 5 (un investigador de la Actualidad que gane 55.000 $, tendría un total de 275.000 $ en posesiones). Una décima parte de este total está guardada en el banco como dinero en efectivo. Otra décima parte se halla en forma de acciones o bonos convertibles en efectivo en unos 30 días. El resto, corresponde a libros antiguos, una casa o lo que resulte apropiado para el investigador.

CATEGORÍAS DE HABILIDAD

Algunas habilidades pertenecen a más de una categoría (dependiendo del uso que se les dé).

Comunicación (C): Arte, Charlatanería, Crédito, Disfrazarse, Lengua propia, Oficio, Otras lenguas, Persuasión, Psicología, Regatear.

Físico (F): Ametralladora, Arte, Artes marciales, Conducir maquinaria, Discreción, Equitación, Esquivar, Lanzar, Nadar, Ocultarse, Saltar, Trepar.

Intelecto (I): Antropología, Arqueología, Arte, Astronomía, Biología, Buscar libros, Ciencias ocultas, Contabilidad, Derecho, Farmacología, Física, Geología, Historia, Historia natural, Informática, Medicina, Mitos de Cthulhu, Orientarse, Psicoanálisis, Química.

Manipulación (M): Arma corta, Arte, Cerrajería, Conducir automóvil, Conducir carruaje, Disfrazarse, Electricidad, Electrónica, Escopeta, Fotografía, Fusil, Mecánica, Ocultar, Oficio, Pilotar, Primeros auxilios, Subfusil.

Percepción (P): Arte, Descubrir, Escuchar, Seguir rastros.

EJEMPLOS DE VENENOS

Veneno	Tiempo de efecto	POT	Síntomas
Amanita	6 a 24 horas	15	Dolores gástricos violentos, vómitos, ictericia
Arsénico	1/2 hora a 24 horas	16	Ardores, vómitos, diarrea violenta
Belladona	2 horas a 2 días	16	Taquicardia, dificultad en la visión, convulsiones
Cianuro	1 a 15 minutos	20	Vértigo, convulsiones, desmayo
Cloroformo	1 asalto	15	Inconsciencia, respiración pausada
Cobra	15 a 60 minutos	16	Convulsiones, fallo respiratorio
Crótalo	15 a 60 minutos	10	Vómitos, espasmos violentos, visión amarilleada
Curare	1 asalto	25	Parálisis muscular, fallo respiratorio
Escorpión	24 a 48 horas	9	Dolor intenso, debilidad, hemorragias
Estricnina	10 a 20 minutos	20	Contracciones musculares violentas, asfixia
Hidrato de cloral	1 a 3 minutos	17	Inconsciencia durante 1 hora; cada dosis adicional incrementa la duración en 1 hora y añade 10% a la probabilidad de un fallo respiratorio
Rohipnol, etc.	15 a 30 minutos	18	Inodoro, insípido, inconsciencia durante 4 a 8 horas
Somníferos	10 a 30 minutos	6	Sueño normal; cada dosis adicional añade 5% a la probabilidad de un fallo respiratorio
Viuda negra	2 a 8 horas	7	Escalofríos, sudores, náusea

EJEMPLOS DE PÉRDIDAS DE CORDURA

Pérdida de Cordura*	Situación horrible o desconcertante
0/1D2	Sorpresa al encontrar los restos mutilados de un animal
0/1D3	Sorpresa al encontrar un cadáver
0/1D3	Sorpresa al encontrar un fragmento de un cadáver
0/1D4	Ver manar una corriente de sangre
1/1D4 + 1	Encontrar un cadáver humano mutilado
0/1D6	Despertar en el interior de un ataúd
0/1D6	Presenciar la muerte de un amigo
0/1D6	Ver a un gul
1/1D6 + 1	Encontrarse con alguien a quien se sabe muerto
0/1D10	Ser sometido a fuertes torturas
1/1D10	Ver un cadáver alzarse de su tumba
2/2D10 + 1	Ver caer del cielo una cabeza gigante seccionada

**Pérdida por un éxito/un fallo en la tirada*

LOCURA

LOCURA TEMPORAL: 5 o más puntos de Cordura perdidos en una misma tirada. Consultar las posibles locuras en las tablas de la página siguiente. La de corta duración afecta al investigador durante 1D10 + 4 asaltos de combate y la de larga duración, durante 1D10 × 10 horas de tiempo de juego. Antes de que el guardián consulte las tablas de locura temporal, el jugador debe realizar una tirada de Idea y, si tiene éxito, el investigador resulta afectado por la locura.

LOCURA INDEFINIDA: pérdida en una hora de tiempo de juego del 20% o más de los puntos de Cordura que le quedasen al personaje al dar comienzo esa hora. Los efectos duran 1D6 meses, o lo que determine el guardián, que debe ponerse de acuerdo con el jugador para escoger un trastorno mental adecuado.

LOCURA PERMANENTE: al reducirse a 0 los puntos de Cordura. Los efectos pueden durar años, si es que no son permanentes. El guardián y el jugador deben ponerse de acuerdo para escoger un trastorno mental adecuado.

SIGNOS Y SÍMBOLOS



SÍMBOLO ARCANO



SIGNO AMARILLO



PENTÁGONO PNAKÓTICO

LOCURA TEMPORAL (CORTA DURACIÓN)

Lanzar 1D10

N.º	Resultado
1	Desmayo o gritos incontrolables
2	Estampida
3	Histerismo físico o explosión emocional (risa, llanto, etc.)
4	Habla balbuceante, incoherente o rápida, o bien logorrea (torrente de habla coherente)
5	Fobia intensa, quizá capaz de paralizar al investigador
6	Manía homicida o suicida
7	Alucinaciones o ilusiones
8	Ecopraxia/ecolalia (el investigador hace/dice lo que los demás hacen/dicen a su alrededor)
9	Apetito extraño o pervertido (tierra, lodo, canibalismo, etc.)
10	Estupor (asume posición fetal y permanece ajeno al entorno) o catatonia (puede estar erguido pero no demuestra voluntad ni interés; se le puede dirigir o forzar a realizar acciones sencillas, pero no lleva a cabo ninguna de forma independiente)

LOCURA TEMPORAL (LARGA DURACIÓN)

Lanzar 1D10

N.º	Resultado
1	Amnesia (consultar la pág. 168) o estupor/catatonia
2	Fobia severa (puede huir, pero ve el objeto de su obsesión por todas partes)
3	Alucinaciones
4	Deseos sexuales extraños (exhibicionismo, ninfomanía o satiriasis, teratofilia, etc.)
5	Fetiche (el investigador se aferra a un objeto, tipo de objeto o persona, como si se tratase de un manto protector)
6	Tics o temblores incontrolables, o incapacidad de comunicarse por medio del habla o la escritura
7	Ceguera o sordera psicosomáticas, o pérdida del uso de un miembro o miembros
8	Psicosis reactiva breve (incoherencia, ilusiones, comportamiento aberrante o alucinaciones)
9	Paranoia temporal
10	Rituales compulsivos (lavarse las manos constantemente, rezar, caminar a un ritmo determinado, no pisar nunca las rendijas entre baldosas, comprobar constantemente el arma, etc.)

SIGNOS Y SÍMBOLOS



SIGNO DE LA MADRE OSCURA



SIGNO DE KOTH



SIGNO DE EIBON

ENCICLOPEDIA ARCANA



A-Z

Índice

A

a elección del guardián 172
Abd al-Azrad..... 121, 137, 149, 150, 152, 225
Abdul Al-Hazred..... 137, 141, 149
Abhoth.. 142, 161, 197, 230, 242, 329
abogado..... 46
Absorción de poder 310
Absorber la vida..... 310
accesorios para armas de fuego 71
acciones..... 57
  automáticas 57
  individuales 426
acerca de la "Tabla de resistencia" 58
ácido..... 62
acostumbrarse a lo horrible..... 94
actitudes 188
acupuntura 98
adicciones..... 167
agorafobia..... 165
Ajar un miembro..... 310
Al-Azif..... 34, 118, 121, 137, 138, 148, 150, 152
alcance
  de los hechizos 116
  del juego 27
  largo..... 70
Alcanzar 310
alcohol 167
Aldebarán..... 133, 143, 221, 258, 315, 323, 325, 341
Aliento de las profundidades 311
Alimento de la vida 311
Alma errante..... 311
almas en pena 286
Alteración meteorológica..... 311
alucinación 97
Ametralladora..... 76
amok..... 164
ampliar la aventura..... 366
anfetaminas 167
ángeles descarnados de la noche..... 133, 143, 160, 161, 196, 198, 224, 263, 277
animales y monstruos..... 285
ánimo..... 97
anorexia..... 97
anorexia nerviosa..... 168
ansiolíticos..... 99
anticuario..... 46, 48
antidepresivos..... 99
antiguos..... 198, 234
antipsicóticos 99
Antropología 76
Anzuelo para seres humanos 312
APA (Apariencia) 42
aparato de *tabula rasa*..... 238
Apariencia mundana 312
aprender magia ajena a los Mitos 116
aprender un hechizo
  de otra persona..... 114
  de un libro de los Mitos..... 114
  de una criatura de los Mitos..... 114
apuntes
  sobre las habilidades..... 88
  sobre las ocupaciones..... 48
arenas de la separación..... 312
Arkham
  guía..... 417
  lugares y sucesos..... 418, 421
  mapa 418
Arma corta..... 76
arma lanzarrayos..... 238
armadura 66, 196
armas..... 50
  automáticas, ráfagas 70
  de cuerpo a cuerpo..... 89
  de fuego 89
  uso de..... 69
Armitage, Dr. Henry..... 151, 300, 307, 373, 375, 418, 423
Arqueología..... 76
arrojadizos, objetos..... 67
Arruinar/Bendecir cultivo..... 312
Arte..... 77
Artes marciales..... 77
artista 46, 48
asalto de combate, El 33, 64
asesor informático 47
asfixia 62
Astronomía 77, 89
Atadura gris, la 312
Atadura negra, la 312
Atadura por separado..... 321
ataques 196
ataques personales..... 33, 68
atar
  / a un animal..... 313
  / a un enemigo..... 313
  / a un licántropo 313
  / a un *loup-garou* 313
  / a una serpiente de Yig 314
  / a un alma 313
atención particular..... 102
Atlach-Nacha..... 142, 197, 199, 243, 324, 340, 353
Atlántida..... 118, 135, 441, 450
atleta profesional..... 46
atmósfera 179, 192
Atormentar 314
Atraer a un banco de peces..... 314
Atrapar un alma..... 314
aturdimiento 60
Augurio..... 314
autoridad civil, La 188
avatares 241
aventuras..... 33
  de "La Llamada de Cthulhu", Las.. 356
  publicadas..... 113
ayudas de juego 30
Azathoth 130, 131, 148, 149, 161, 178, 197, 213, 224, 242, 256, 267, 274, 319, 335, 341, 343, 348
Azathoth and others 118

B

barbitúricos 98
Bast..... 161, 197, 241, 242, 246
Beatus methodivo 110
Bendecir hoja 314
bestias lunares 161, 196, 200
bibliografía general 439
bioarmadura 236
Biología..... 77
bocajarro, disparos a..... 70
Bokrug..... 161, 197, 242, 247
bonificación al daño 33, 43, 52, 196
Book of Dzyan 118
Book of Eibon..... 118-120
bouffe delirant 164
Brown, Jenkin..... 223, 304
búfalos cafres. 286
bulimia..... 168
bunyips..... 286
Buscar corazón 315
Buscar libros..... 77, 89
byakhee..... 133, 196, 197, 201, 258, 323, 341, 348

C

caballos domésticos..... 287
Cabezazo..... 77
caídas..... 62
Celaeno fragments..... 119
calamar gigante. 287
Campana de Tezchaptl 315
Campanilla de Tezchaptl..... 315
Campañas
  aventuras entrelazadas..... 174
Canción de Hastur 315
Cantar al alma..... 316
Cántico de Thot..... 316
Canto de sirena..... 316
Capilla de la Contemplación, La .. 5, 361, 362, 379, 403-412
características 33, 40, 52, 196
  cambios en los valores 42
  tiradas de 42, 182
caracterización de la locura 102
Carcosa 125, 143, 258
Carter, Randolph 156, 161,300, 418
catálogo y guía de precios
para investigadores
  Era Victoriana..... 432
  Años 20 434
  Años 90 436
catatonia..... 97
categorías de habilidad..... 33, 184, 469
Celeno..... 119, 143, 325
Cerrajería..... 77
Chaat aquadingen 119
Charlatanería..... 78
Chaugnar Faugn 4, 143, 197, 226, 242, 248, 319, 322, 323, 339, 343, 353
chthonians..... 4, 145, 149, 151, 196, 202, 203, 206, 272, 312, 317, 347
cicatrices..... 45
Ciencias ocultas 78, 373
cilindro cerebral..... 236
Círculo de náusea..... 316
círculo en expansión, Un 144
circunstancias extraordinarias..... 57
clasificación de los dioses..... 241
clérigo..... 46
cobertura parcial 67
cocaína..... 167
cocodrilos del Nilo. 288
coleópteros 135, 208, 209
colores surgidos del espacio..... 196, 204, 205
combate cuerpo a cuerpo..... 33, 64
comentarios especiales..... 390
cómo crear
  tu investigador..... 38
  una habilidad 183
cómo entrar en las Tierras del Sueño.. 156
  cómo salir 157
cómo interpretar los puntos de Cordura.. 94
cómo preparar una partida..... 172
cómo progresa el hechicero..... 117
compulsión/es..... 97, 165
Comunicación por vela..... 317
comunicador temporal 238
Comunicarse mediante velas..... 317
CON (Constitución)..... 40, 52
cóndores andinos..... 288
Conducir
  automóvil/carruaje 78
  maquinaria..... 78
confianza excesiva en las posesiones.... 175
confianza y juego limpio..... 177
Conjurar cristal de Mortlan 317
Conocimientos, tirada de 43, 52
Consunción..... 317
Contabilidad..... 78
Contactar con
  /un antiguo..... 317
  /un chthonian..... 317
  /los espíritus de los muertos 317
  /un gnoph-keh..... 318
  /un gul 318
  /un habitante de la arena..... 318
  /un humano 318
  /un mi-go..... 318
  /un perro de Tíndalos..... 318
  /un pólipo volante..... 318
  /un profundo..... 318
  /una semilla estelar de Cthulhu.... 318
  /una semilla informe..... 318
  /un ser rata 319
  /un servidor de los otros dioses 319
  /un yithiano..... 319
Contactar con un dios/... 319
  /Chaugnar Faugn 319
  /Cthulhu 319
  /el despellejado 319
  /Eihort 319
  /Ioa..... 319

/Nodens 320
/Nyarlathotep..... 320
/el ser sin piel 320
/Tsathoggua 320
/Y'golonac 320
control de la partida.....183
control del movimiento 56
Controlar piel.....320
conversión de los antiguos investigadores..186
Convertirse en un cazador espectral ...322
Convocar
/a un dhole.....322
/a la efigie del odio.....322
/a un esclavo de Chaugnar Faugn ..322
/al espíritu de un muerto 322
/a un fantasma.....322
/a la plaga.....322
/a una serpiente de Yig 323
/a un tiburón/a una marsopa 323
Convocar/Atar a un
/ángel descarnado de la noche..... 323
/*baka*..... 323
/byakhee..... 323
/hermano de Chaugnar Faugn..... 323
/hijo de Atlach-Nacha..... 324
/hijo de Yig 324
/horrendo cazador 324
/retoño oscuro 324
/servidor de los otros dioses 324
/vagabundo dimensional..... 324
/vampiro estelar..... 324
/vampiro de fuego..... 324
cooperación 27
coordinación 192
COR (Cordura).....33, 42, 52, 160
tirada de 35
pérdida de..... 196
uso de la..... 93
Cordura 91
guía de pérdidas..... 185
creación de Harvey Walters, La 52
Crear
/barrera de Naach-Tith.....325
/cayado mágico.....326
/flauta mágica 326
/niebla de Releh.....326
/polvo contra zombis.....326
/portal 326
/portal en el tiempo.....326
/protección personal.....326
/ventana 327
/ventana de observación 327
/zombi.....327
/zombi (vudú).....327
Crédito.....78, 89
criaturas de las Tierras del Sueño.....161
criminal..... 46
crisis de angustia..... 166
Cristal de los antiguos.....234
críticos y pifias en el combate 182
cronología de acontecimientos 422
Cruz ansada de Prinn.....328
Cthugha 130, 131, 133, 135, 143, 197, 229, 242, 249, 341
Cthulhu 25, 33, 120, 122, 131, 133-135, 141, 143, 144, 147, 150-153, 176, 197, 205, 208, 220, 221, 230, 231, 242, 250, 266, 270, 319, 337, 348, 353, 440
Cthulhu in the Necronomicon 119
cubo de estasis.....238
Cuchilla espectral.....328
cuchillos 68
Cultes des goules..... 119
Cultus maleficarum 121, 138
Curación..... 33, 61, 328
Curar.....328
Curwen, Joseph.....301
Cyaegha 197, 242, 252

D

D4 (dado de cuatro caras)..... 31
D6 (dado de seis caras)..... 31
D8 (dado de ocho caras) 31
D100 (dados de porcentaje)..... 31
dados y
dramatismo, tiradas de.....177
las tiradas importantes..... 31
Dagón e Hidra..... 122, 124, 141, 174, 197, 205, 220, 230
daño..... 33, 196
Daoloth 197, 242, 253
De la Poer, el último 301, 422
De rerum supernatura.....147
De vermiis mysteriis.....119, 142, 371-373, 375
deducción razonable.....177
Deflectar el daño.....329
delirio 97
demencia..... 97
depresión..... 164
Derby, Edward Pickman.....302, 421
Derecho..... 78
Derretir carne 329
derrotar a entidades antinaturales 95
DES (Destreza)..... 41, 52
Desaparecer.....329
desastres, naturales
y causados por el hombre 442
descripción
de los hechizos.....178
de los libros de los Mitos..... 109
descripciones.....176
físicas..... 139
descubrimiento de ediciones 109
Descubrir..... 79, 89
Descubrir encantamiento.....329
Desenmascarar a un demonio 329
Deshacer transferencia.....329
desmayarse 33
despersonalización..... 97
Despertar a Abhoth 329
Destierro de Yde Etad 329
destino final 51
Destransferencia 330
destreza y orden de ataque 64
Desvanecimiento 330
Desviar el daño 330
detenciones 189
Detener corazón.....330
determinar
el trasfondo..... 39
la ocupación y las habilidades..... 38
las armas..... 39
las características..... 38
las puntuaciones derivadas
de las características..... 38
las tiradas derivadas
de las características..... 38
dholes..... 134, 161, 196, 206, 207
diletante..... 46, 48
dioses
arquetípicos.....130, 241, 242
de los Mitos.....130, 241
exteriores..... 33, 130, 241, 242
ordenados por tipo 242
Discreción.....79
Disfrazarse.....79
disociación..... 97
disparar a ciegas.....71
Dividir el ka.....330
doles 288
Dominar 331
dos armas cortas a la vez.....71
Droga plutónica.....331

E

EDU (Educación)..... 42, 52
Eihort ...197, 242, 254, 319, 334, 345
ejemplares que se conservan.....138
ejemplo/s
de armaduras 67
de Capilla de la Contemplación.... 407
de combate 68
de un héroe enloquecido 101
de incapacitación: el Dr. Shiny.....103
de juego 104
de lesiones y curación..... 61
de libros de ocultismo.....110
de lugares y distancia.....325
de ocupaciones..... 46
de pérdidas de Cordura 93
el primer hechizo de Harvey..... 115
de trama, Un..... 174
de venenos 63, 469
elecciones de habilidades..... 52
Electricidad.....79
Electrónica.....79
elefantes africanos.....288
Eltdown shards 120
Emerald tablet.....110
empalar 34, 66
Encantar
/azagaya.....331
/bastón 331
/brasero 332
/cajas-portal.....332
/carne 332
/cuchillo.....332
/daga sacrificial.....332
/flauta 332
/*gris-gris*.....332
/*ju-ju*.....333
/lanza.....333
/libro 333
/muñeca 333
/silbato.....333
/tablilla de piedra 333
/vela.....333
/*wanga*.....334
Encarcelar mente.....334
encasquillado..... 70
encerrar a Eihort 334
Encontrar portal 334
enfermedad fantasma 164
Engañar a un soñador.....334
enjambres de avispas o de abejas.....289
entrenamiento..... 89
Enviar a los muertos 334
Enviar sueños 334
Enviar sueños (aborígnes australianos).. 335
Equitación..... 80
escenario 33
Escopeta 80
escoger una escopeta 70
escritor 46, 48
Escuchar..... 80
espadas 68
Espejo de Tarkhun Atep.....335
esqueletos 289
esquiva opcional 183
Esquivar 66, 81
esquizofrenia y
otros trastornos psicóticos..... 164
estabilizadores de estado de ánimo..... 99
estado de ánimo 97
estoques 65
estrategias del guardián 173
estructurar una aventura 176
evidencias de
la realización de hechizos 116
examinar portal 335
éxito 34
éxitos especiales.....184
expectativas y el juego, Las 28
experiencia, marca de 34
Explosión mental.....335
explosiones 62
Expulsar a
/un demonio.....335
/un shan.....335
expulsar a un dios..... 342
Extracción del alma 336

F

Fabricar
cajas-portal 336
droga onírica.....336
hidromiel espacial.....336
fanático 46, 48
fantasmas..... 168, 247, 285, 286, 290
Farmacología..... 81
fenciclidina.....167
fenómeno de arrastre..... 97
Física..... 81, 89
Flautas de la locura 336
floretes 65
fobias, Lista de 71
fobia 166

Fomalhaut.....133, 229, 249, 325, 341
Forma de murciélago.....337
formato
de las aventuras.....356
de los apartados.....195
Fotografía.....81
FUE (Fuerza).....40, 52
fuego.....63
fuga disociativa.....168
funcionamiento defectuoso.....70
fundamentos del juego, Los.....26
Fundir carne.....337
Fusil.....81

G

G'harne.....120, 145, 149, 202, 272
G'harne fragments.....120
Garra de Cthulhu.....337
Garra de Nyogtha.....337
gatos.....155, 160, 161, 168, 242, 246, 301
Geología.....81
ghasts.....196, 206, 235
Ghatanothoa.....122, 123, 134, 144, 197, 214, 215, 242, 255
Ghroth.....197, 242, 256
Gilman, Walter.....304, 418
Glaaki.....122, 145, 196, 197, 226, 242, 257, 276, 347
glosario
de términos de "La llamada de Cthulhu".....33
psiquiátrico para la Actualidad.....97
gnoph-keh.....161, 196, 197, 207, 269, 318
Golden bough.....110
gorilas.....290
gran espacio blanco, el.....234
gran raza.....131, 132, 134, 195, 208, 237, 238, 309, 319, 335, 338
de Yith.....134, 135, 208, 218, 230
nueva.....196, 209
coleópteros.....209
granjero/guarda forestal.....46
grimorio de los Mitos.....309
guardián, El.....26, 34
herramientas del guardián.....182
guardianes noveles.....172
gugs.....160, 161, 196, 210
gules.....119, 135, 150, 157, 161, 195, 196, 198, 210, 211, 262, 266, 318, 339

H

habilidad/es.....34, 196
al 90%.....60, 95
categorías de.....33, 184, 469
comenzar desde 0%.....89
definición de las.....76
tirada de.....35
y ocupación.....50
nuevas.....186
habitantes de la arena.....211
Hali.....125, 143, 221, 258
Hastur.....133, 135, 143, 197, 201, 242, 258, 315, 340, 341, 348, 349, 353
Hechizar a un animal.....337
Hechizo mortal.....337
hechizos.....196, 310, 412
alcance de los.....116
de Contacto.....316
de Contacto con dioses.....317
de Convocación/Atadura.....321
de Encantamiento.....330
evidencias de la realización de.....116
de Llamada/Expulsión de dioses..342
multiplicador de.....184
que es más probable aprender, Los..311
realización de.....116
heridas
físicas.....60, 468
y muerte.....160
Hexenhammer, der.....110
Hidra, Madre.....205, 220
Hijo de Yog-Sothoth, el..300, 302, 306
Hiperbórea.....133, 134, 142, 235, 243, 353, 407
Hipnos.....155, 161, 241, 242, 260
Hipnosis.....183
hipnosis.....98
Hipnosis de los mi-go.....337
Hipnotizar.....338
víctima.....338
hipocondría.....166
historia.....33
Historia.....81, 137, 180
natural.....81
o egiptología.....372
Hoja
de monstruos y sectarios.....460
de personaje simplificada.....461
de personaje.....32
Era Victoriana.....462
Años 20.....464
Actualidad.....466
hombres lobo
en formas humanoide y lupina.....290
hombres serpiente.....212, 235
"hongos".....167
hongos de Yuggoth.....132, 134, 141, 144, 196, 216, 255, 264, 353, 382, 385, 386
hormigueo.....97
horrendos cazadores.....131, 196, 212, 213, 230, 264
horror.....34

I

I ching o Yijing.....110
Ib.....247
Idea, tirada de.....41, 43, 52, 96, 114, 157, 160
idear un plan.....28
Identificar a un espíritu.....338
Ilarnek.....125, 247
ilusión.....97
ilustración, La.....45
imaginaciones.....97
Imitar apariencia.....338
Ímpetu del corazón.....339
Implantar sugestión.....339
incapacitación.....103
inconsciencia.....34, 60
Index expurgatorius.....138
Inducir el pánico.....339
influencias.....142
Informática.....82, 89
ingeniero.....46
ingreso en un manicomio.....189
ingresos anuales del investigador.....469
ingresos de los investigadores.....51
Injertar carne.....339
Inmovilizar a una víctima.....339
insectos de Shaggai.....145, 196, 213, 223, 239
inspector de policía.....46, 48
institución psiquiátrica.....103
INT (Inteligencia).....41, 52
Intercambio de mente.....339
interés particular.....34, 50
interpretación de las entidades alienígenas..178
interpretar la locura.....100
intérprete.....48
introducción.....25
investigación, La.....372
investigador privado.....46, 49
investigador/es.....34, 37
diferentes.....29
investigar la escena.....28
invisibilidad.....67
Irem.....151
Ithaqua.....133, 143, 197, 207, 214, 242, 261, 341, 382, 385-387

J

juego internacional, Un.....179
jugadores con varios investigadores.....29
jugadores, Los.....26

K

Kadath.....122, 160
Key of Solomon.....110
King in yellow.....109, 120
Kingsport.....143, 418, 420-421
Kitab al-Azif.....34, 137, 148, 152
K'n-Yan.....206, 222

L

Lámpara de Alhazred.....340
Lanzamiento impecable.....340
Lanzar.....82
Legrasse, inspector.....151, 422, 303
Leng.....226
arañas de.....199
Cristal de.....328
hombre de.....339
Meseta de.....160
Lengua propia.....82
leones.....291
Levantar niebla nocturna.....340
Levitar.....340
Liber Ivonis.....118, 119, 120, 142, 359, 363, 366, 405, 409, 412
Liberar a Hastur.....340
libros
hoja de registro.....113
hojear un libro de los Mitos.....112
de los Mitos.....108, 112, 124-125
de ocultismo.....113
leer un libro de los Mitos.....112
linces rojos.....291
Lisiar/Curar a un animal.....340
Livre d'Ivon.....119, 120
Llamar
/a un banco de peces.....340
/a un hijo de Atlach-Nacha.....340
/al poder de Nyambe.....340
Llamar/Expulsar a
/Arwassa.....340
/Azathoth.....341
/la Bestia.....341
/Cthugha.....341
/al despellejado.....341
/Hastur.....341
/Ithaqua.....341
/Nyogtha.....341
/al ser sin piel.....341
/Shub-Niggurath.....341
/Yog-Sothoth.....342
lloigor.....214
lobos.....292
locura.....91, 96, 470
indefinida.....34, 100
permanente.....34, 100
por qué los Mitos causan la.....92
temporal.....34, 96, 471
y los Mitos de Cthulhu.....94
y su tratamiento.....98, 102
Lovecraft, H. P.....141
relatos.....175
logorrea.....97
LSD.....167
lugar de nacimiento.....45

M

magia.....107
uso de.....113
Mal de ojo.....342
Maldición
/de Azathoth.....343
/de la cáscara podrida.....343
/de Chaugnar Faugn.....343
/del dios río.....343
/del pellejo pútrido.....343
/de la piedra.....343
/de los seres rata.....344
/de la oscuridad.....344
Malleus maleficarum.....110
Malone, Thomas F.....303
manía.....97, 164, 166
Manos de colubra.....344
Manto de fuego.....344
máquina sísmica
de explotación minera.....237

marca, marca de experiencia, marca de habilidad ... 34, 58
marcas ... 45
Mason, Keziah ... 223, 304, 418
máximas ... 173
Mecánica ... 82
medicaciones ... 98, 99
durante los Años 20 y 30 ... 98
en la Actualidad ... 99
Medicina ... 34, 82, 89
médico ... 46, 49
Messa di requiem per Shuggay ... 120
métodos alternativos ... 45
mi-go ... 132, 135, 180, 196, 197, 198, 208, 216, 231, 233, 236, 237, 275, 318, 337, 352, 382, 384, 385, 386
miembro de tribu ... 46, 49
miniaturas ... 32
Mirar al futuro ... 344
miras láser y telescópicas ... 71
miri nigri ... 226
misionero ... 46, 49
Miskatonic, Universidad ... 119, 138, 139, 141, 184, 417, 418, 423
Mitigar la luz ... 345
Mitos de Cthulhu ... 34, 129
Criaturas ... 195
Habilidad ... 83, 89
Libros ... 118, 124-125
Prehistoria ... 130
Pronunciaciones ... 197
modificadores a la investigación en libros ... 184
Molestar a las crías ... 345
momias ... 292
Monstres and their kynde ... 120
monstruos ordenados por tipos ... 196
Mordiggian ... 197, 242, 262
Mortificación ... 345
movimiento ... 56, 196
Mu ... 122, 123, 131, 134, 208, 255, 370, 373, 379
muerte
regresar de la ... 61
vudú ... 164
multiplicador de hechizos, el ... 184
multiplicadores de EDU e INT ... 183
murciélagos ... 292
músico ... 46

N

N'Kai ... 242, 273, 318, 406, 409
Nadar ... 83
Nameless cults ... 121, 120
Necronomicón húngaro, El ... 152
Necronomicón, El ... 34, 121 137, 148
neurosis ... 97
Nieblas de R'lyeh ... 345
Nodens ... 131, 133, 143, 161, 197, 198, 242, 263, 320, 323
noesis ... 97
nombre y edad ... 44
noquear ... 67
notas finales ... 153
Nublar la memoria ... 345
Nyarlathotep ... 33, 130, 135, 143, 148, 150, 151, 153, 161, 176, 197, 200, 212, 216, 236, 241, 242, 244, 263, 264, 265, 267, 320, 332, 341, 345, 347, 350, 352, 353, 390, 397, 399, 404, 406
Nyogtha ... 197, 242, 266, 337, 341

O

objetivos grandes ... 70
objetos arrojadizos ... 67
obligar a la carne ... 345
obsesión ... 97
oficial militar ... 47
Ocultar ... 83
Ocultarse ... 84
ocupaciones ... 34, 50
ocupaciones seleccionadas ... 48
Oficio ... 84
Ojo de luz y de oscuridad ... 345
Ojos del zombi ... 346
Ola de olvido ... 346
On resurrection ... 411
opiáceos ... 167
Oracles of Nostradamus ... 110
orador ... 47
Orientarse ... 84
oscuridad ... 67
osos negros americanos ... 292
Otras lenguas ... 84, 89
otras
razas ... 238
tiradas ... 31
versiones ... 138
otros dioses menores ... 267

P

Palabras de Sekhmenkenhep ... 346
palos, objetos sin punta ... 65
parada ... 35, 66
paraldehído ... 98
paranoia ... 97
parapsicólogo ... 47, 49
Patada ... 85
Pegar carne ... 347
penumbra ... 67
People of the monolith ... 121
percentil ... 35
Percibir vida ... 347
pérdida de Cordura ... 196
Perfección ... 347
periodista ... 47, 49
perros de Tíndalos ... 124, 143, 196, 217, 238, 331
perros domésticos ... 293
personajes ... 191
"listos para jugar" ... 456-459
personalidades de los relatos de Lovecraft ... 299
Perspicacia de las almas gemelas ... 347
Persuasión ... 85
Pert em Hru ... 110
Pesadilla ... 347
peyote ... 167
Philetas, Theodorus ... 121, 137, 138, 148-151
piblikto ... 164
Pickman, Richard Upton ... 138, 161, 187, 305
Piel de Sedefkar ... 347
pifia ... 35
Pilotar ... 85
aeronave ... 85
embarcación ... 85
piloto ... 47
Principles of nature ... 111
pirata ... 47
psicoanálisis ... 35
pistola eléctrica ... 237
pitones reticuladas ... 293
Pnakotic manuscripts ... 122
POD (Poder) ... 41, 52
incremento del POD ... 95
Poder de Nyambe ... 347
policía ... 47
pólipos volantes ... 130, 131, 133, 134, 195, 196, 208, 209, 218, 219, 238, 239, 318
Polvo
dañino de Hermes Trimegisto ... 347
de Ibn-Ghazi ... 348
nocivo de Hermes Trimegistos ... 348
de Suleimán ... 348
Ponape scripture ... 122, 125
porcentaje ... 35
tiradas de ... 57
potamoqueros rojos ... 293
Preparar droga onírica ... 348
Presa ... 85
Primeros auxilios ... 86
primeros auxilios, Medicina ... 35, 61, 89
primigenios ... 35, 131, 241, 242
profesor de universidad ... 47, 49
profundos ... 220, 239
Prolongar la vida ... 348
Promesa
/inefable ... 348
/innombrable ... 348
Protección ... 349
/contra el mal de ojo ... 349
/corporal ... 349
Provocar
/Curar la ceguera ... 349
/la enfermedad ... 349
proyector de niebla ... 237
Psicoanálisis ... 86, 89
psicocirugía ... 99
psicofármacos ... 35
Psicología ... 87, 89
psicosis ... 97
psicoterápia ... 95
psiquiatra ... 50
pumas ... 294
puntería, armas telescópicas y láser ... 71
puntos
de Cordura ... 35
de magia ... 35, 44, 52, 113
de vida ... 35, 44, 52, 196
puntuación básica ... 35
puntuaciones de habilidad ... 50
Puñetazo ... 87
Puño de Yog-Sothoth ... 349

Q

Quachil Uttaus ... 133, 197, 242, 268
Quetzalcóatl ... 280
Química ... 87

R

ráfagas ... 70
ratas grises ... 294
razas
independientes ... 134, 196
servidoras ... 133
realidad onírica, La ... 158
realización de hechizos ... 116
recabar información ... 28
recargar un arma de fuego ... 71
rechazo, Un gran ... 176
recompensas ... 192, 366
de la experiencia ... 57
del guardián ... 94
referencias
a las entidades de los Mitos ... 153
para guardianes y jugadores ... 439
Regatear ... 87, 89
/Charlatanería ... 89
registro
civil ... 361
de vehículos, ficha de ... 426
reglas
el multiplicador de hechizos ... 184
opcionales: persecuciones ... 425
puntuales ... 35
armas de fuego ... 70
combate ... 66, 67
heridas ... 62
y habilidades ... 55
repercusiones ... 410
reserpina ... 98
resumen general, Un ... 130
Resurrección ... 349
retoños oscuros de Shub-Niggurath ... 131, 149, 196, 220, 221
revelación por locura ... 96
Revelations of Glaaki ... 122
revólveres cargados ... 70
Rhan-Tegoth ... 144, 197, 242, 269
rinocerontes negros africanos ... 294
Rueda de niebla de Eibon ... 350
R'lyeh ... 122, 125, 131, 208, 214, 221, 250, 255, 282, 318, 333
R'lyeh text ... 122

S

saber del guardián, El ... 171
Saber onírico ... 158
Secta de
la Sabiduría Estelar ... 174
la Sabiduría de las Estrellas ... 174, 264, 422
sables ... 68

Sarnath..... 135, 155, 160, 247
Saltar..... 87
Seguir rastros..... 87
Sello de Isis..... 350
semillas de Abhoth..... 242
semillas estelares de Cthulhu.... 134, 141, 196, 198, 221, 318
semillas informes de Tsathoggua..... 222
semillas de Ubbo-Sathla..... 275
seres de Xiclotl..... 196, 223
seres rata..... 196, 223, 319, 344
servidores de los otros dioses.... 131, 161, 196, 224, 264, 345
seso cansado..... 164
Seven cryptical books of Hsan..... 122
Severn, Valle del..... 145, 213, 254, 257, 276
sexo del investigador..... 44
shans..... 213, 239
shantaks 131, 161, 196, 224, 264, 338
shock..... 60
shoggoths..... 132, 134, 180, 196, 198, 225, 234, 239, 275, 347
Shub-Niggurath..... 123, 131, 149, 150, 196, 216, 220, 242, 270, 341, 353,
Shudde M'ell..... 4, 151, 197, 242, 272, 350
Signo
  amarillo..... 120, 258, 470
  de conjuración..... 350
  rojo de Shudde M'ell..... 350
signos y símbolos..... 470, 471
Símbolo arcano..... 241, 244, 275, 323, 351, 470
sinestesia..... 97
silenciadores..... 71
sirvientes de Glaaki... 196, 226, 257, 347
sobornos..... 188
Society of Rational Contemplation course in speculative philosophy..... 412
soldado..... 47
somnolencia..... 97
sonambulismo..... 97, 168
Soñar..... 158
soñadores..... 155, 157, 160, 161, 260
sorpresa..... 67
Subfusil..... 87
sucesos ocultistas,
  criminales, y futuristas..... 447
sueños, Los..... 156
Suero de la dominación..... 235
Suerte, tirada de..... 41, 43, 52
Sugestión mental..... 351
Sung, Meseta de..... 281, 248, 226
supervivencia o muerte..... 180
supresores..... 71
Sussex manuscript..... 121, 138, 139
susto (pérdida del alma)..... 164

T

Tablas..... 430
  armas..... 72-75
  distancia entre vehículos..... 430
  bonificación al daño..... 39, 43
  creación y uso de los portales..... 325
efectividad del hidromiel espacial... 336
efectos de las pesadillas..... 159
problemas en la conducción..... 427
resistencia..... 35, 59
locura temporal..... 101
más libros de los Mitos..... 124, 125
tamaños comparativos de los Mitos... 231
vehículos..... 427
velocidades medias y
  autonomías de aviones..... 428, 430
velocidades de los monstruos..... 428
distancias
  aéreas en los EE. UU..... 431
  desde el canal de Panamá..... 429
  internacionales em km..... 431
  marítimas desde los EE.UU..... 430
habilidades y puntuaciones básicas.. 88
ingresos anuales y propiedades
  del investigador..... 39
La Banda Azul..... 429
modificadores a la tirada de conducción... 427
taijin kyofusho..... 164
TAM (Tamaño)..... 40, 52
tamaños, ilustraciones comparativas de... 230
Tao Te Ching..... 110
Tawil at'Umr..... 278
tcho-tcho..... 143, 196, 197, 226, 248, 281
tecnología alienígena..... 233
telegrama, formulario de..... 461
telequinesia..... 412
temas específicos..... 440
terapia/s
  biológicas
    1845-1934..... 98
    1936-Actualidad..... 99
  de dióxido de carbono..... 98
  de inducción de coma por insulina.. 98
  lumínica..... 99
  de sueño continuo..... 98
  de terapia electroconvulsiva..... 99
terrores nocturnos..... 168
textos sagrados..... 411
Testamento de Carnamagos..... *125, 268*
Thaumaturgical prodigies in the new England Canaan..... 122
tic..... 97
tiempo de
  ejecución de las habilidades..... 57
  juego..... 56
Tierras del Sueño, Las..... 155
  sobre las Tierras del Sueño..... 160
tigres de bengala..... 294
tiradas
  combinadas..... 182
  consecutivas..... 182
  en la "Tabla de resistencia"... 57, 116
  importantes..... 45
tiroteos, evitar los..... 29
títulos y licenciaturas..... 45
torneo, partidas de..... 190
toxina de la carótida..... 236
Traer
  el *Haboob*..... 351
  la peste..... 351
trama..... 190
trance..... 97
Transferencia de mente..... 351
Transferir
  órgano..... 351
  parte corporal..... 352
  una parte del cuerpo..... 352
trasfondo..... 44
Transformación corporal
  de Gorgoroth..... 352
trastornos psicóticos pasajeros..... 164
Trapezoedro
  brillante..... 352
  resplandeciente..... 352
trasfondo..... 52
  de mayor profundidad, Un..... 51, 52
trastorno
  bipolar..... 165
  de ansiedad generalizada..... 166
  de conversión..... 166
  dismórfico corporal..... 166
  disociativo de la personalidad..... 168
  de estrés postraumático..... 166
  explosivo intermitente..... 168
  obsesivo-compulsivo..... 166
  paranoide compartido..... 164
  somático..... 166
trastornos
  de abuso de sustancias..... 165
  alimenticios..... 168
  de ansiedad..... 165
  del control de impulsos..... 168
  disociativos..... 168
  del estado de ánimo..... 164
  índice de..... 165
  mentales..... 163
  mentales en la Actualidad, Los..... 95
  otros..... 168
  de la personalidad..... 168
  psicosexuales..... 168
  psicosomáticos..... 166
  psicóticos pasajeros..... 164
  del sueño..... 168
tratamiento de la locura..... 102
tratamientos..... 98, 99
Trepar..... 87
True magic..... 123
Tsang, Meseta de..... 226, 248, 281
Tsathoggua... 134, 142, 144, 196, 197, 212, 222, 242, 273, 318, 320, 406, 407, 409, 412
Tulzscha..... 197, 242, 274

U

Ubbo-Sathla..... 130, 197, 242, 275
Umr at'Tawil..... 278
un siglo y más..... 451
Unaussprechlichen kulten..... 108, 120, 121, 123, 142

V

Vaciar la luz..... 352
vagabundeo..... 103
vagabundo..... 47, 49
vagabundos dimensionales..... 144, 196, 227, 324, 338
Valentía del corazón..... 353
vampiros..... 295
vampiros estelares... 195, 196, 228, 348
vampiros de fuego..... 130, 131, 195, 196, 229, 249
variaciones..... 31
veneno..... 63
Ver portal..... 353
viajar por tierra, mar y aire..... 425
Viaje al otro lado..... 353
Visión premonitoria..... 353
Voynich manuscript..... 138
Voz de Ra..... 353

W

wacinko..... 164
Waite, Asenath..... 302, 305
Waite, Ephraim..... 302, 305
Wendigo, el..... 143, 164, 261
West, Dr. Herbert.. 141, 175, 306, 418
Whateley, Lavinia..... 422, 423
Whateley, Noah..... 306
Whateley, Wilbur..... 179, 300, 302, 307, 418, 422, 423
Wicht-cult in western Europe..... 111
windigo, síndrome del..... 164
Wormius, Olaus..... 121, 138, 148-151

X

xiclotlanos..... 223
Xoth..... 131

Y

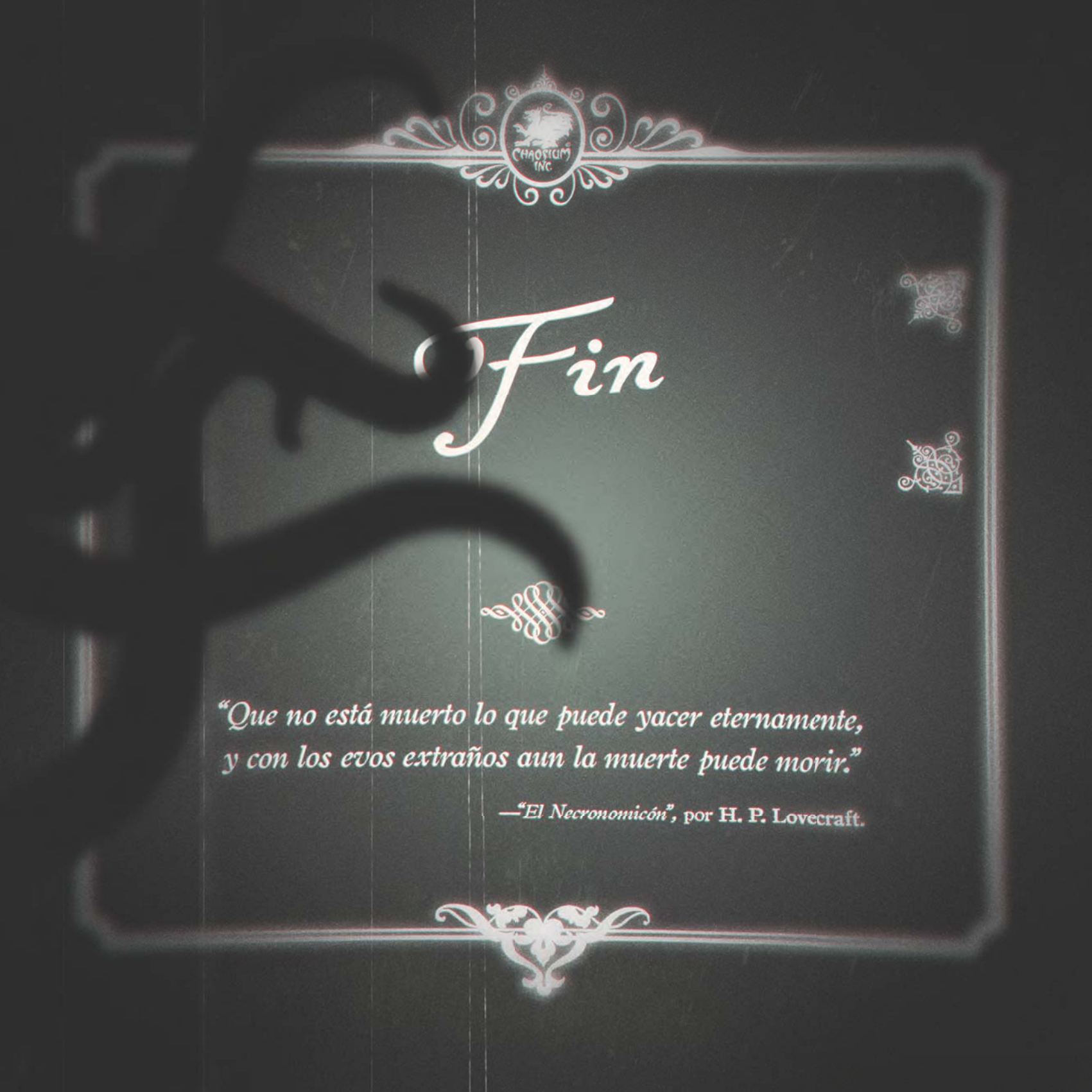
Y'golonac..... 112, 197, 242, 276, 335
Yibb-Tstll..... 161, 197, 242, 277, 353
Yig..... 144, 197, 212, 242, 280, 314, 323, 353, 422, 450
  hijo de..... 314, 323, 324
  serpiente sagrada de..... 324, 450
yithianos..... 131, 133, 208, 237, 238
Yog-Sothoth..... 10, 120, 130, 135, 137, 141, 151, 178, 197, 242, 278, 300, 306, 307, 322, 342, 349, 353, 418
Hijo de..... 302

Z

Zann, Erich..... 307
Zanthu tablets..... 123, 379
Zhar..... 120, 197, 214, 242, 281
Zobar, el..... 111
zombis.... 92, 196, 296, 313, 326, 327
Zoth-Ommog..... 122, 124, 125, 242, 282




¿O tal vez si?


CHAOSIUM INC.
Fin
"Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,
y con los evos extraños aun la muerte puede morir."
—"El Necronomicón", por H. P. Lovecraft.