

La llamada de CTHULHU[®]

REGLAS DE INICIO RÁPIDO



Un juego de rol de horror ambientado en
los mundos de H. P. Lovecraft

EDGE

La llamada de **CTHULHU**[®]

Reglas de inicio rápido

EDGE



CRÉDITOS

Autores de la 7ª Edición: Sandy Petersen, Mike Mason, Paul Fricker y Lynn Willis

Ilustraciones interiores: Alberto Bontempi, Rachel Kahn y Antonio Maínez

Edición: Scott Dorward

Maquetación: Zachary T. Irwin, Charlie Krank y Dean Englehardt (*Hoja de personaje*)

Tipografía Cristoforo creada por: Thomas Phinney

Traducción: Gabriel García-Soto

Corrección: José Manuel Sánchez García y César Bernal Prat

Traducción del relato La llamada de Cthulhu: Gustavo Díaz

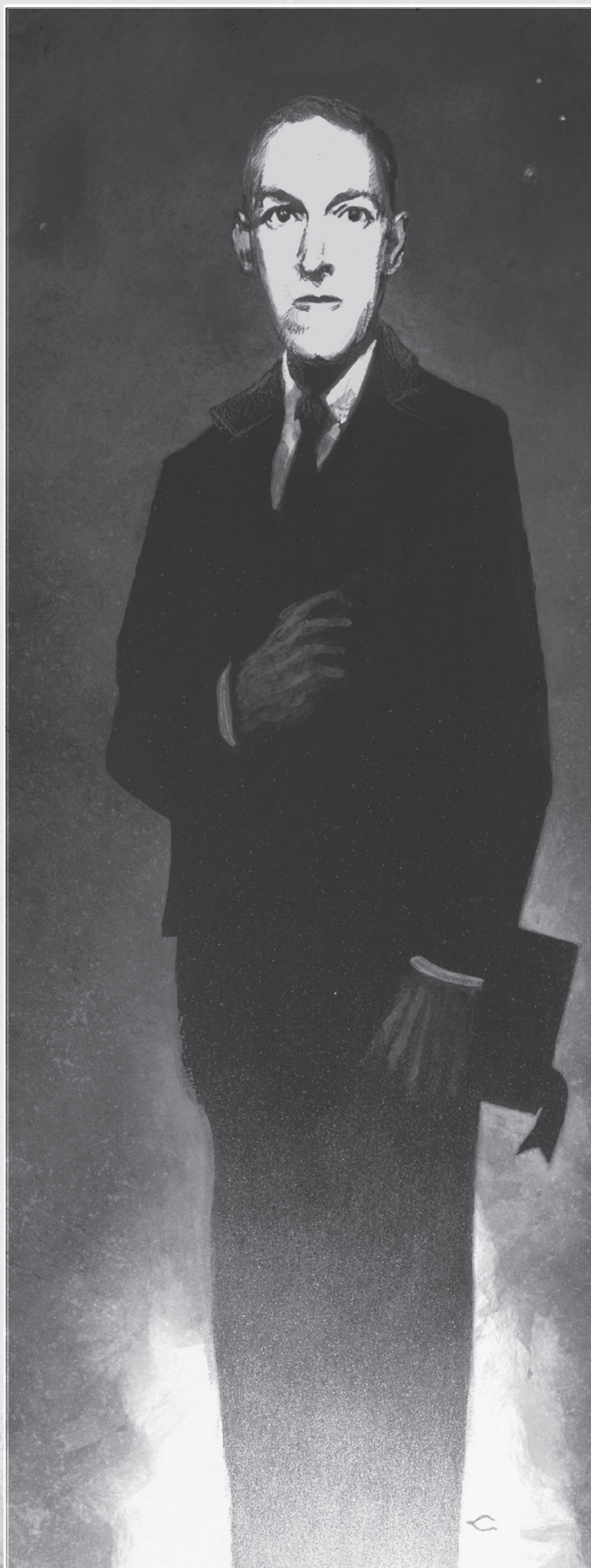
Localización y diseño adicional: Edge Studio

....

La llamada de Cthulhu original fue escrito por Sandy Petersen, con una revisión posterior de Lynn Willis y otros. La 7ª Edición es una colaboración entre Paul Fricker y Mike Mason. Reglas escritas y revisadas por Paul Fricker, con material adicional y desarrollo de Mike Mason. Edición de Scott Dorward y Charlie Krank.

Call of Cthulhu es © 2019 Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. Call of Cthulhu y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Edición en español de Edge Entertainment.

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.



Howard Phillips Lovecraft 1890 - 1937

BIENVENIDO A LA LLAMADA DE CTHULHU

¿Estás interesado en *La llamada de Cthulhu* de Chaosium? ¡No eres el único!

La llamada de Cthulhu es el clásico juego de rol de terror lovecraftiano de Chaosium, en el que personas normales se enfrentan a las espantosas y alienígenas fuerzas de los Mitos de Cthulhu.

Chaosium Inc., una de las primeras editoriales de juegos de rol, publica *La llamada de Cthulhu*, y lleva en este negocio desde hace más de 30 años. Chaosium es famosa por la calidad del diseño de sus juegos y ha ganado varios premios de la Adventure Gaming Industry.

Todos lo que necesitas para jugar a *La llamada de Cthulhu* por vez primera es esta guía de inicio rápido, algunos dados poliédricos, una buena dosis de imaginación y unos cuantos amigos.

¡Bienvenido a los mundos de *La llamada de Cthulhu*!



LA LLAMADA DE CTHULHU

(Encontrado entre los papeles del difunto Francis Wayland Thurston, de Boston) por H.P. Lovecraft

«Resulta concebible pensar en la supervivencia de tales poderes y criaturas [...] una supervivencia de una época inmensamente remota en la que [...] la consciencia estaba manifestada, quizá, en formas y figuras que desaparecieron hace mucho ante el avance de la humanidad [...] formas de las que sólo la poesía y la leyenda captaron un fugaz recuerdo llamándolas dioses, monstruos, y criaturas míticas de todo tipo y especie...»

—Algernon Blackwood

I. EL HORROR EN ARCILLA

A mi parecer, no hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano de correlacionar todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos. Hasta el momento las ciencias, cada una orientada en su propia dirección, nos han causado poco daño; pero algún día, la reconstrucción de conocimientos dispersos nos dará a conocer tan terribles panorámicas de la realidad, y lo terrorífico del lugar que ocupamos en ella, que sólo podremos enloquecer como consecuencia de tal revelación, o huir de la mortífera luz hacia la paz y seguridad de una nueva era de tinieblas.

Los teósofos han adivinado la imponente grandeza del ciclo cósmico en el que nuestro mundo y la raza humana no son sino un incidente transitorio. Los filósofos han hecho insinuaciones acerca de extrañas supervivencias en términos que podrían helar la sangre si no se enmascarasen tras un suave optimismo. Pero no procede de ellos la visión de épocas prohibidas que me hace sentir escalofríos cada vez que pienso en ella y me vuelve loco en mis sueños. Esa pequeña visión, como todas las pavorosas visiones de la realidad, fue el producto de una reconstrucción accidental a partir de varias cosas diferentes, en este caso un antiguo artículo de periódico y las notas de un profesor fallecido. Espero que nadie más sea capaz de repetir esta reconstrucción; de hecho, si yo viviera lo bastante, jamás aportaría conscientemente un solo eslabón más a tan horrible cadena. Creo que el profesor también tenía intención de silenciar aquella parte de la que tuvo conocimiento, así como de haber destruido sus notas si no le hubiera sobrevenido una repentina muerte.

Mi conocimiento del asunto se remonta al invierno de 1926-27, momento en que tuvo lugar la muerte de mi tío abuelo George Gammel Angell, profesor emérito de Filología Semítica en la Universidad de Brown, en Providence, Rhode Island. El profesor Angell era una autoridad reconocida en inscripciones de la antigüedad, y con frecuencia habían recurrido a él los directores de museos importantes; a esto se debe que su fallecimiento

a la edad de noventa y dos años sea recordado por muchos. En el ámbito local el interés se acrecentó por las oscuras circunstancias de su muerte. El profesor sufrió una extraña dolencia mientras volvía del barco de Newport; tal y como dijeron los testigos, se derrumbó de repente tras haber recibido el empujón de un negro con aspecto de marinero que había salido de uno de los raros y oscuros callejones de la escarpada pendiente que constituía un atajo entre los muelles y la casa del difunto en Williams Street. Los médicos fueron incapaces de encontrar ningún trastorno visible, pero terminaron por apuntar, tras una discusión, que la causa de la muerte debía ser una lesión desconocida del corazón, causada por el rápido ascenso de un hombre ya mayor por una colina tan pronunciada. En aquel momento no vi razón alguna para disentir de ese dictamen, pero más tarde me vi inclinado a cuestionarlo... e incluso más que cuestionarlo.

Como heredero y albacea de mi tío abuelo, que había muerto viudo y sin hijos, debía examinar sus papeles con cierta minuciosidad; a tal fin llevé todos sus archivos y cajas a mi alojamiento en Boston. La mayoría del material que correlacioné será publicado más adelante por la Sociedad Americana de Arqueología, pero había una caja que me resultó sumamente misteriosa, y que me sentí reacio a enseñar a otros ojos que los míos. Estaba cerrada, y no encontré la llave hasta que se me ocurrió buscar en el llavero que el profesor llevaba siempre en su bolsillo. Entonces pude abrirla, pero parece que fuera solamente para toparme con una barrera más fuerte e infranqueable. ¿Cuál podía ser el significado de aquel extraño bajorrelieve de arcilla, y de los inconexos apuntes, notas y recortes que encontré? ¿Había comenzado mi tío a creer semejantes supercherías en sus últimos años? Decidí emprender la búsqueda del excéntrico escultor responsable de aquel claro trastorno de la paz mental de un anciano.

El bajorrelieve era una tosca pieza rectangular de algo más de dos centímetros de grosor y con una superficie de unos trece por quince; de origen evidentemente moderno. Por el contrario, su diseño distaba mucho de resultar moderno en lo que se refiere al tema y a lo sugerido por la obra ya que, aunque los caprichos del cubismo y el futurismo son muchos y descabellados, no suelen servir para reproducir la enigmática regularidad que se esconde tras la escritura prehistórica y, ciertamente, el grueso de aquellos diseños parecía ser algún tipo de escritura. Sin embargo, y a pesar de estar muy familiarizado con los papeles y colecciones de mi tío, la memoria me fallaba al intentar identificar a qué tipo pertenecía, o incluso al intentar recordar alguna pista de la más remota afinidad de aquella con otras escrituras.

Sobre esos presuntos jeroglíficos se encontraba una figura con evidente propósito pictórico, aunque su ejecución impresionista impedía hacerse una idea clara de su naturaleza. Parecía tratarse de algún tipo de monstruo, un símbolo que lo representase, o una forma que sólo una imaginación enfermiza podría llegar a concebir. No estaría traicionando al espíritu de aquella cosa si digo que mi imaginación, algo calenturienta de por sí,

creía percibir en ella, de forma simultánea, las figuras de un pulpo, un dragón, y una caricatura de ser humano. Una cabeza viscosa y cubierta de tentáculos destacaba sobre un cuerpo grotesco y escamoso con unas alas rudimentarias; pero era el *perfil general* de toda ella lo que resultaba más espantoso. Detrás de la figura quedaba insinuado un ciclópeo trasfondo arquitectónico.

Los escritos que acompañaban a aquella rareza, dejando a un lado un montón de recortes de prensa, habían sido escritos hace poco de la mano del profesor Angell, y no había pretensión literaria alguna en su estilo. Lo que parecía ser el documento principal se titulaba «CULTO DE CTHULHU» en caracteres trazados concienzudamente para evitar una lectura equivocada de una palabra tan inaudita. El manuscrito estaba dividido en dos secciones, estando titulada la primera «1925 - Los sueños y trabajos sobre los sueños de H.A. Wilcox, 7 Thomas St., Providence, Rhode Island», y el segundo «Narración del inspector John. R. Legrasse, 121 Bienville St., Nueva Orleans, La., 1908 A.A.S. Mtg. -Notas sobre los mismos y sobre el relato del profesor Webb». El resto de los papeles manuscritos eran notas breves, algunas de ellas acerca de extraños sueños de personas diversas, y otras, menciones de libros y revistas teosóficos (particularmente el *Atlantis y el continente perdido de Lemuria* de W. Scott Elliot). El resto eran comentarios acerca de longevas sociedades secretas y cultos enigmáticos, con referencias a varios pasajes de fuentes mitológicas y antropológicas como puedan ser *La rama de oro* de Frazer y la *Brujería en la Europa occidental* de la señorita Murray. Los recortes aludían a extrañas enfermedades mentales y a una ola de locura o demencia colectiva que tuvo lugar en la primavera de 1925.

La primera mitad del manuscrito principal daba cuenta de un suceso bastante peculiar. Parece ser que el 1 de Marzo de 1925, un hombre moreno y delgado, de aspecto neurótico y excitado, se presentó en casa del profesor Angell llevando el singular bajorrelieve, todavía húmedo y fresco. En su tarjeta de visita aparecía el nombre Henry Anthony Wilcox, y mi tío lo reconoció como el benjamín de una excelente familia que le resultaba conocida. En los últimos tiempos el joven Wilcox había estado estudiando escultura en la Escuela de Diseño de Rhode Island y viviendo solo en el edificio Fleur-de-Lys, cercano a dicha institución. Wilcox era un joven precoz de genio reconocido pero de una gran excentricidad, y ya desde la niñez había entusiasmado a gente con las extrañas historias y sueños que tenía por costumbre relatar. Decía de sí mismo que era «psíquicamente hipersensible», pero la gente formal de aquella antigua ciudad comercial le tomaba simplemente por un «tipo raro». Al no mezclarse demasiado con sus compañeros de estudio se apartó gradualmente de la vida social, y en aquel momento sólo se relacionaba con un grupo de estetas de otras ciudades. Incluso el Club de Arte de Providence, en su celo conservacionista, lo dejó por imposible.

Con motivo de la visita, según se leía en el manuscrito del profesor, el escultor pidió bruscamente la ayuda de mi tío para que, dados sus conocimientos arqueológicos, identificara los jeroglíficos del bajorrelieve. Habló de una manera tan distraída y

afectada, y que indicaba tal presunción, que anulaba cualquier simpatía que pudiera sentirse por él. Mi tío le contestó con cierta brusquedad, ya que la notable frescura de la tablilla implicaba parentesco con cualquier cosa excepto con la arqueología. La réplica del joven Wilcox, que impresionó a mi tío hasta el punto de recordarla y anotarla al pie de la letra, estuvo caracterizada por un matiz fantásticamente poético que debió marcar sin duda toda la conversación, y que tal y como he podido comprobar más tarde, resultaba muy propio de él. Lo que dijo fue: «¡Claro que es nueva! La hice la pasada noche en un sueño que tuve sobre extrañas ciudades; y los sueños son más antiguos que la ensoñadora Tiro, la contemplativa Esfinge, o la misma Babilonia cercada de jardines.»

Fue entonces cuando comenzó su inconexo relato, que de repente avivó un recuerdo aletargado de mi tío, y se ganó su fervoroso interés. La noche anterior había tenido lugar un leve terremoto, el de mayor intensidad de los últimos años en Nueva Inglaterra; y la imaginación del joven Wilcox había resultado fuertemente afectada. Al irse a dormir tuvo éste un sueño sin precedentes sobre ciclópeas ciudades de titánicos sillares de piedra y monolitos que alcanzaban el cielo, chorreando todo el conjunto légamo de color verde y anunciando un horror latente. Los muros y pilares estaban cubiertos de jeroglíficos, y desde algún punto bajo el suelo le llegó una voz que no era tal; una sensación caótica que tan solo la imaginación podría transliterar en sonido, cosa que intentó hacer por medio de un revoltijo casi impronunciable de letras: «*Cthulhu fhtagn*».

Este galimatías fue la clave para que el profesor recordase algo que le preocupaba y confundía. Preguntó al escultor con minuciosidad científica, y estudió con intensidad casi frenética el bajorrelieve en el que el joven se encontraba trabajando cuando, helándose de frío y vestido sólo con su pijama, despertó de repente y se sorprendió al ver lo que hacía. Mi tío culpaba a su edad, como dijo Wilcox posteriormente, de su lentitud en reconocer los jeroglíficos y el diseño pictórico.

Muchas de sus preguntas le parecieron fuera de lugar al visitante, especialmente cuando el profesor intentó encontrar conexiones entre Wilcox y extrañas sectas y sociedades. Wilcox no pudo entender las repetidas promesas de silencio que le fueron ofrecidas a cambio de admitir su pertenencia a una extendida organización religiosa de carácter pagano o místico. Cuando el profesor se convenció de que Wilcox ignoraba la existencia de cualquier tipo de culto o de saber arcano, no dudó en asediar a su visitante solicitándole futuros informes acerca de sus sueños. Esto dio su fruto de una forma continuada, ya que tras la primera entrevista el manuscrito hace constar las visitas diarias del joven, en las que relataba sorprendentes fragmentos de imágenes oníricas cuyo principal contenido era siempre alguna terrible panorámica de carácter ciclópeo, y de piedra oscura y chorreante, a la que acompañaba una voz o inteligencia subterránea que de forma monótona profería enigmáticos impactos sensoriales imposibles de transliterar salvo en un galimatías. Los dos sonidos repetidos con más frecuencia, mencionados en las cartas, eran «*Cthulhu*» y «*R'lyeh*».



El 23 de Marzo, según apuntaba el manuscrito, Wilcox no apareció; las pesquisas en su alojamiento revelaron que había sido asaltado por una especie inusual de fiebre y que había sido llevado a la casa de su familia en Watterman Street. Wilcox había estado gritando durante la noche, despertando a varios de los otros artistas que vivían en la residencia, y desde entonces sólo había manifestado estados alternativos de inconsciencia y delirio. Mi tío se apresuró a telefonar a la familia, y desde ese momento en adelante prestó una gran atención al caso, llamando a menudo a la consulta del Dr. Tobey en Thayer Street, al enterarse de que era el médico de Wilcox. Al parecer, la febril mente del joven se explayaba sobre cosas extrañas; y a ratos el doctor se estremecía al oír hablar de ellas. Tales visiones no se limitaban a la repetición constante de cosas soñadas con anterioridad, sino que aludían locamente a una gigantesca cosa «de kilómetros de altura» que caminaba, o se movía, pesadamente. En ningún momento llegó a describir por completo a aquel ser, pero algunas palabras frenéticas y ocasionales, repetidas por el doctor Tobey, convencieron al profesor de que debía ser idéntico a la monstruosidad sin nombre que había tratado de representar en aquella figura esculpida en sueños. El doctor añadió que cualquier referencia a este objeto suponía, sin excepción, el preludio del hundimiento del joven en un estado letárgico. Extrañamente su temperatura no estaba muy por encima de la normal; pero su condición, por lo demás, indicaba la presencia de una auténtica fiebre y no de un trastorno mental.

Alrededor de las 3 de la tarde del 2 de Abril, todo rastro de la enfermedad de Wilcox desapareció de repente. Éste se sentó sobre la cama, asombrado de encontrarse en casa de sus padres, y completamente ignorante de lo acontecido en los sueños o la realidad desde la noche del 22 de Marzo. Tras darle de alta el médico, Wilcox tardó sólo tres días en volver a su alojamiento; pero en adelante dejó de interesar al profesor Angell. Todo rastro de sueños extraños se había desvanecido al llegar su recuperación, y mi tío dejó de tomar nota de sus visiones oníricas tras una semana de explicaciones irrelevantes y sin sentido acerca de sueños corrientes.

Aquí termina la primera parte del manuscrito, pero algunas referencias a ciertas notas dispersas me dieron mucho en lo que pensar, hasta el punto de que sólo el arraigado escepticismo que caracterizaba mi filosofía por aquel entonces, era capaz de explicar mi continua desconfianza por el artista. Las notas en cuestión eran las que describían los sueños de varias personas a lo largo del mismo periodo en que el joven Wilcox había experimentado sus extrañas visitaciones. Parece ser que mi tío inició rápidamente un sistema increíblemente ramificado de investigación entre casi todos los amigos a los que podía preguntar, sin parecer impertinente, acerca de sus sueños nocturnos así como de la fecha de cualquier visión fuera de lo común que hubieran experimentado en tiempos recientes. Según parece, la acogida de su solicitud resultó muy variada, pero al menos debió recibir más respuestas de las que una sola persona podría ser capaz de atender sin la ayuda de un secretario. La correspondencia original no ha sido conservada, pero sus notas al respecto forman un minucioso y significativo resumen.

La gente normal de la vida social y de los negocios —la «sal de la vida» de la sociedad de Nueva Inglaterra— dio un resultado negativo casi en su mayoría, aunque hubo algún que otro caso aislado de intranquilas e indefinidas visiones nocturnas, siempre entre el 23 de Marzo y el 2 de Abril, periodo que coincidía con el delirio del joven Wilcox. Aquellos dedicados a la ciencia no resultaron mucho más afectados, aunque cuatro casos de vagas descripciones podrían sugerir la existencia de visiones fugaces de extraños paisajes, y uno de ellos hacía incluso mención a un miedo ante algo anormal que pudiera sobrevenir.

Fue de los artistas y poetas de quienes llegaron las respuestas pertinentes, y sé perfectamente que se hubiera desatado el pánico entre ellos de tener posibilidad de comparar sus notas. A la vista de aquello, y faltando las cartas originales, llegué a sospechar que el recopilador había formulado preguntas tendenciosas, o que había redactado la correspondencia de forma que quedase corroborado lo que él, de forma latente, estaba resuelto a confirmar. Esta es la razón por la que continué pensando que Wilcox, de alguna forma al corriente de ciertos datos del pasado en posesión de mi tío, había estado aprovechándose del veterano científico. Las respuestas de aquellos estetas daban forma a una inquietante historia. Desde el 28 de Febrero al 2 de Abril una gran proporción de ellos había soñado con cosas muy extrañas, siendo la intensidad de estos sueños incongruentemente mayor durante el periodo correspondiente al delirio del escultor. Más de la cuarta parte de los que informaron acerca de algo, decían haber tenido visiones y escuchado sonidos no muy distintos de los que Wilcox había descrito. Alguno de los soñadores confesó haber sentido un miedo intenso hacia una cosa gigantesca e innombrable, visible casi al final. Uno de los casos descritos con más énfasis en las notas fue realmente lamentable. El sujeto, un arquitecto de renombre con ciertas inclinaciones hacia la teosofía y el ocultismo, enloqueció violentamente el día del ataque de Wilcox, y falleció unos meses más tarde tras gritar de manera incesante que le salvaran de un ser huido del mismísimo infierno. Si mi tío hubiera hecho referencia a estos casos por el nombre y los apellidos y no mediante un número, yo mismo hubiera hecho un intento de corroborar todo mediante una investigación, pero tal como estaban, sólo tuve éxito en seguir la pista a unos cuantos. Sin embargo, estos confirmaron lo registrado en las notas. Con frecuencia me he preguntado si todos los sujetos encuestados por mi tío se sentirían tan confundidos como estos pocos. Es mejor que jamás reciban explicación alguna al respecto.

Los recortes de prensa, como ya he dado a entender, aluden a casos de pánico, manía, y excentricidad que tuvieron lugar durante el periodo en cuestión. Sin duda el profesor Angell debió contratar los servicios de una agencia de recortes de prensa, ya que la cantidad de extractos era enorme, y éstos procedían de fuentes muy diversas repartidas por todo el globo. Uno trataba acerca de un suicidio nocturno en Londres, donde una persona que dormía sola había saltado por una ventana tras proferir un grito espantoso. Había otro que consistía en una inconexa carta, dirigida al director de un periódico sudamericano, en la que un fanático deducía un catastrófico futuro a partir de ciertas

visiones que había tenido. Un comunicado procedente de California describía a una colonia de teósofos vistiéndose de togas blancas como preparativo de algún «glorioso cumplimiento» que jamás tuvo lugar, mientras que las noticias llegadas desde la India hablaban con cautela acerca de serios disturbios causados por nativos hacia finales de Marzo. Los ritos orgiásticos del vudú se multiplican en Haití, y de los puestos avanzados africanos llegaba información acerca de rumores y malos augurios. Las autoridades americanas en Filipinas se encontraron con la agitación de varias tribus por esas fechas, y en Nueva York la policía era acosada por multitudes de tez aceitunada la noche del 22 al 23 de marzo. En la zona occidental de Irlanda también abundaban los descabellados rumores y leyendas, y el pintor de temas fantásticos Ardois-Bonnot colgaba su blasfemo *Paisaje Onírico* en el salón de primavera de París de 1926. Fueron tan numerosas las alteraciones que tuvieron lugar en los manicomios, que solamente un milagro hubiera sido capaz de evitar que la cofradía médica advirtiese los extraños paralelismos y sacase desconcertantes conclusiones de aquello. Un extraño montón de recortes, que aún hoy no puedo concebir con qué insensible racionalismo fui capaz de desechar. Pero por aquel entonces ya estaba convencido de que el joven Wilcox conocía aquellas viejas cuestiones mencionadas por el profesor.

II. EL RELATO DEL INSPECTOR LEGRASSE

Aquellos viejos asuntos que habían hecho que el sueño del escultor y su bajorrelieve resultaran tan trascendentes para mi tío constituían el tema principal de la segunda mitad de su largo manuscrito. Parece ser que el profesor Angell había visto ya en una ocasión, y estudiado sin obtener resultados, el diabólico perfil de aquella monstruosidad sin nombre representada sobre aquellos desconocidos jeroglíficos, y que también había escuchado las terribles sílabas que sólo pueden ser transliteradas como algo parecido a «*Cthulhu*». Aquella vinculación era tan horrible e inquietante que no resulta nada extraño que el profesor acuciase al joven Wilcox con sus preguntas y solicitudes de información.

Esta experiencia anterior tuvo lugar en 1908, hacía diecisiete años, cuando la Sociedad Americana de Arqueología celebraba su reunión anual en San Luis. El profesor Angell, como corresponde a alguien de su mérito y autoridad, había desempeñado un papel importante en las deliberaciones, y fue uno de los primeros en ser abordado por los diversos profanos que, aprovechando la celebración, acudieron para hacer preguntas y plantear problemas en la confianza de que serían correctamente contestadas y resueltos.

El cabecilla de aquellos profanos, que no tardó en ser el centro de atención de todos los congregados, era un hombre de mediana edad y aspecto corriente que había venido desde Nueva Orleans en busca de cierta información especial que le resultaba imposible obtener de ninguna de las fuentes locales. Su nombre era John Raymond Legrasse, inspector de policía de profesión. Trajo consigo el motivo de su visita, una grotesca,

repulsiva, y aparentemente antiquísima estatua de piedra, cuyo origen era incapaz de determinar. No cabe pensar que el inspector Legrasse tuviera el menor interés por la arqueología ya que, por el contrario, su deseo de ser ilustrado al respecto estaba instado por motivos puramente profesionales. La estatuilla, ídolo, fetiche, o lo que quiera que aquello fuera, había sido requisada hacía unos meses en los bosques pantanosos al sur de Nueva Orleans, en el curso de una redada contra los asistentes a una supuesta celebración vudú; tan extraños y horribles eran los ritos practicados en la misma que la policía no pudo sino darse cuenta de que había dado con una oscura secta totalmente desconocida para ellos, e infinitamente más diabólica que el más siniestro de los círculos africanos de la religión vudú. Acerca de su origen no pudo descubrirse absolutamente nada, salvo por ciertas historias erráticas e increíbles que se logró sacar por la fuerza a algunos de los detenidos. A esto último se debe el ansia de la policía por encontrar cualquier dato acerca de las antiguas tradiciones que pueda ayudarles a reconocer el horrible símbolo, para poder seguir la pista del culto hasta su mismo origen.

El inspector Legrasse no estaba preparado para la excitación que suscitó su testimonio. Un simple vistazo a la estatuilla fue suficiente para hacer que los hombres de ciencia allí congregados se sumiesen en un estado de tensa excitación, y no perdieran un solo momento en amontonarse alrededor del policía para así poder contemplar la diminuta figura, de tan extraña apariencia y tan remota antigüedad, que daba lugar a inopinadas y arcaicas perspectivas aún por desvelar. Ninguna escuela de arte conocida había alentado la creación de este terrible objeto, pero cientos e incluso miles de años parecían estar marcados sobre su oscura y verdosa superficie de piedra cuya identificación resultaba imposible.

La figura, que al final fue pasada lentamente de mano en mano para que pudiera llevarse a cabo un estudio más cercano y detallado de la misma, tenía entre dieciocho y veinte centímetros de altura y estaba esculpida con gran habilidad artesanal. Representaba a 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, de la que parecía desprenderse una terrible y antinatural malevolencia, tenía una corpulencia algo abotargada y estaba sentada en cuclillas, con cierto aire maligno, sobre un pedestal cubierto de caracteres indescifrables. Las puntas de las alas tocaban el lado posterior del pedestal, y su trasero ocupaba el centro, mientras que las largas y curvas garras de las dobladas patas inferiores asían la parte frontal y se extendían a lo largo de todo el tercio superior del pedestal. La cabeza de cefalópodo se encontraba inclinada hacia delante, de modo que los extremos de sus tentáculos faciales rozaban la parte posterior de las grandes garras delanteras que, a su vez, estaban abrazadas a las rodillas elevadas de la agachada criatura. El aspecto del conjunto resultaba anormalmente vívido, e incluso sutilmente terrible, ya que su origen era del todo desconocido. Su enorme,

pasmosa, e incalculable antigüedad resultaba indiscutible; a pesar de ello no daba muestra de una sola relación con cualquier forma artística conocida de carácter primitivo. De hecho, tampoco guardaba relación con ninguna otra época. Totalmente al margen, el propio material con que estaba construida resultaba un misterio, ya que aquella piedra verdinegra de aspecto maleable con motas y vetas doradas o iridiscentes no se asemejaba a nada conocido por la geología o la mineralogía. Los caracteres que cubrían la base eran igualmente desconcertantes y ninguno de los presentes pudo formarse la menor idea de su origen lingüístico, a pesar de encontrarse allí la mitad de los expertos mundiales en la materia. Estas inscripciones, así como la estatuilla y su material, formaban parte de algo horriblemente remoto y ajeno a la humanidad tal y como la conocemos; algo que terriblemente sugiere la existencia de antiguos e idólatras ciclos de vida en los que nuestro mundo y concepciones no tiene cabida alguna.

No obstante, después de que todos los congregados sacudieran sus cabezas, confesando su derrota ante el problema planteado por el inspector, hubo un hombre entre los allí reunidos que creyó percibir una extraña familiaridad en la monstruosa figura y la escritura, y que al momento contó con cierta timidez lo poco que sabía. Esta persona era el difunto William Channing Webb, profesor de antropología en la Universidad de Princeton, y un explorador de reconocido prestigio. El profesor Webb había participado cuarenta y ocho años atrás en una expedición a Groenlandia e Islandia en busca de ciertas inscripciones rúnicas que no llegó finalmente a encontrar. Mientras remontaban la costa occidental de Groenlandia se encontraron con una extraña tribu o culto de esquimales degenerados cuya religión, una curiosa forma de adoración al diablo, le hizo sentir escalofríos dado lo deliberadamente sanguinario y repulsivo de sus ritos. Era una fe de la que otros esquimales sabían muy poco, y de la que sólo se hablaba en medio de un gran pánico, diciendo que procedía de épocas horriblemente antiguas y anteriores a la creación de nuestro mundo. Además de ritos indescriptibles y sacrificios humanos, también se practicaban otros extraños ritos de carácter hereditario dirigidos a un anciano demonio supremo o *tornasuk*. El profesor Webb tomó una cuidadosa transcripción fonética de aquellos ritos de labios de un anciano *angekok* o hechicero-sacerdote, expresando los sonidos lo mejor que pudo en caracteres latinos. Pero en aquellos momentos el asunto de principal trascendencia no era otro que el fetiche que aquel culto adoraba y alrededor del cual danzaban los sectarios cuando la aurora se alzaba por encima de los gélidos acantilados. Este era, afirmó el profesor, un tosco bajorrelieve de piedra, que constaba de un horrible dibujo y de ciertas inscripciones enigmáticas y, según le parecía, era una versión más tosca pero similar, en todas sus características esenciales, a la inhumana efigie que yacía en aquel momento frente a los reunidos.

Estos datos, recibidos con incertidumbre y asombro por los presentes, probaron ser de especial interés para el inspector Legrasse, que comenzó de inmediato a acosar con preguntas al informante. Ya que había copiado y tomado nota de un ritual

oral escuchado a los adoradores del culto de los pantanos que sus hombres detuvieron, suplicó al profesor que recordase lo mejor que pudiera las sílabas que anotó en su convivencia con aquellos diabólicos esquimales. Lo que siguió entonces fue una exhaustiva comparación de detalles y un momento de pavoroso silencio cuando el detective y el científico llegaron a la conclusión de la práctica identidad de la frase común a aquellos dos rituales diabólicos pertenecientes a mundos tan diferentes y distantes entre sí. Lo que cantaban a sus ídolos gemelos, tanto los hechiceros esquimales como los sacerdotes de los pantanos de Luisiana era, en esencia, algo muy parecido a esto (las divisiones entre palabras se han supuesto en base a los cortes que tradicionalmente se hacían en la frase al cantarla voz alta):

«Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.»

Legrasse tenía algo a su favor frente al profesor Webb, ya que en varias ocasiones sus prisioneros mestizos le habían repetido lo que los viejos oficiantes les contaron del significado de esas palabras. El verso se traduciría por algo parecido a esto:

«En su morada de R'lyeh, el difunto Cthulhu espera soñando.»

En ese momento, en respuesta a una exigencia urgente y generalizada, el inspector Legrasse relató, de la forma más completa posible, su experiencia con los adoradores de los pantanos; un relato que mi tío, tal y como puedo ver, consideró de una profunda trascendencia. La historia participaba de los más locos sueños de mitómanos y teósofos, y demostraba el asombroso grado de imaginación cósmica poseído por aquellos mestizos y parias, algo que era lo que menos se hubiera podido esperar de ellos.

El día 1 de Noviembre de 1907 la policía de Nueva Orleans fue llamada a acudir con urgencia a la región pantanosa y lacustre al sur de la ciudad. Los ocupantes ilegales de la zona, en su mayoría primitivos pero amables descendientes de los hombres de Lafitte, eran presa de un terror absoluto debido a algo desconocido que se les había acercado en silencio durante la noche. Al parecer se trataba de vudú, pero un vudú de un tipo más terrible del que jamás habían llegado a conocer, y algunas mujeres y niños habían desaparecido desde que el maléfico tam-tam comenzó su incesante golpeteo a lo lejos, en el interior de los negros y embrujados bosques por los que ninguno de los colonos se atrevía a aventurarse. Había gritos demenciales y angustiosos chillidos, cantos que helaban la sangre y danzantes llamas endemoniadas, y según añadió el aterrado mensajero, la gente no podía soportarlo por más tiempo.

De ese modo, un destacamento de veinte policías, repartidos entre dos carruajes y un automóvil, emprendió la marcha en las últimas horas de la tarde con el tembloroso colono haciendo las veces de guía. Se apearon al final del camino transitable y durante kilómetros chapotearon en silencio a través del terrible bosque de cipreses al que la luz del día nunca llegaba. Feas raíces y maléficas lianas de musgos de Florida les acosaron y, de vez en cuando, los montones de piedras enmohecidas

o los restos de paredes putrefactas intensificaban, con su sola insinuación de unos pobladores tan morbosos, una sensación depresiva que cada árbol malformado y cada fungoso calvero contribuía a crear. Al rato se divisó el asentamiento de aquellos colonos, no más que un miserable montón de cabañas, y sus histéricos moradores corrieron a apiñarse alrededor del grupo de policías que portaba faroles que se balanceaban. El apagado ritmo del tam-tam resultaba ahora levemente audible muy, muy a lo lejos; y algún alarido aterrador llegaba a ratos cuando el viento cambiaba de dirección. Un brillo rojizo parecía también filtrarse a través de la pálida maleza más allá de las interminables avenidas del bosque nocturno. A pesar de tener aún miedo a quedarse solos de nuevo, los aterrados colonos se negaron en redondo a avanzar un solo palmo más en dirección a aquella escena de impía adoración, de modo que el inspector Legrasse y sus diecinueve colegas se internaron sin guía alguno entre negras arquerías de horror por las que ninguno de ellos había pasado con anterioridad.

El área en la que ahora se adentraba la policía había tenido siempre mala fama, era prácticamente desconocida por el hombre blanco y en absoluto transitada por éste. Había leyendas que apuntaban a un lago oculto jamás visto por ojos mortales, en el que habitaba un enorme y amorfo pólipo blanco de ojos luminescentes; y los colonos cuchicheaban acerca de unos diablos con aspecto de murciélago que salían volando de cavernas en el interior de la Tierra para adorarlo a la medianoche. Los colonos afirmaban que aquello había estado allí desde antes de D'iberville, desde antes de La Salle, desde antes de los indios, e incluso antes que las saludables bestias y aves que poblaron esos bosques. Aquel ser era una pesadilla en sí mismo, y su sola visión suponía la muerte. Pero también hacía soñar a los hombres, y por esa razón estos sabían lo suficiente como para mantenerse lejos de él. La orgía vudú estaba teniendo lugar en los márgenes de tan temida zona, pero eso era ya lo suficientemente malo de por sí. Es posible por lo tanto que el lugar de la celebración hubiera aterrorizado más a los colonos que los escalofrantes sonidos e incidentes.

Solamente la poesía o la locura pueden hacer justicia a los ruidos escuchados por los hombres de Legrasse a medida que se abrían paso por el negro pantano hacia el rojizo resplandor y el apagado sonido de los tambores. Existen rasgos vocales propios del ser humano, y rasgos vocales propios de las bestias; pero resulta harto horrible escuchar los unos cuando la fuente de la que proceden debería producir los otros. La furia animal y el libertinaje orgiástico se azotaban el uno al otro hasta alcanzar cotas demoniacas, en medio de un éxtasis de aullidos y graznidos que desgarraban aquellos bosques nocturnos y reverberaban por toda su extensión como si se tratase de tormentas pestilentes surgidas de los abismos del infierno. De vez en cuando aquel ulular sin orden ni concierto se detenía, y de lo que parecía ser un coro bien orquestado surgían roncadas voces entonando en sonsonete aquella horrible frase o ritual:

«Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.»

Entonces fue cuando los hombres, habiendo ya alcanzado un lugar donde la vegetación era menos frondosa, se toparon de repente con la visión del terrible espectáculo. Cuatro de ellos se tambalearon, uno se desvaneció, y otros dos profririeron un desquiciado grito que, afortunadamente, fue enmudecido por la furiosa cacofonía que procedía de aquella orgía. Legrasse echó agua de los pantanos en la cara del desmayado, y todos se quedaron temblando allí de pie, casi hipnotizados por el horror.

En un claro natural del pantano había un islote cubierto de hierbas de algo menos de media hectárea, sin árboles y relativamente seco. Allí saltaba y se retorció una indescriptible horda de monstruosidad humana que nadie salvo Sime o Angarola hubiera sido capaz de retratar. Sin ropa alguna encima, aquellos engendros mestizos rugían, vociferaban y se contorsionaban en torno a una gigantesca hoguera circular en cuyo centro, visible a través de ocasionales aberturas en la cortina de llamas, se alzaba un imponente monolito de granito de unos dos metros y medio de altura, sobre el cual, de manera incongruente dada su extrema pequeñez, descansaba la horrenda estatuilla. Formando un amplio círculo de diez cadalsos dispuestos a intervalos regulares, con el monolito rodeado de llamas en su centro, colgaban boca abajo los cuerpos atrozmente mutilados de los indefensos colonos que habían desaparecido. Era dentro de aquel círculo donde el corro de adoradores saltaba y rugía, desplazándose de forma general de izquierda a derecha en una interminable bacanal entre el círculo de cuerpos y el de llamas.

Puede que fuera solamente la imaginación, o puede que fueran los ecos del lugar los que indujeron a uno de los policías, un hispano un tanto exaltado, a figurarse que había oído respuestas antifonales al ritual procedentes de algún lugar lejano y sin luz en lo más profundo de aquel bosque de ancestrales leyendas y horrores. Más tarde tuve ocasión de encontrarme de nuevo con este hombre, Joseph D. Gálvez se llamaba, que demostró ser molesta-mente imaginativo. Llegó hasta el punto de insinuar la existencia de un batir de alas apenas perceptible, y de haber vislumbrado unos ojos brillantes y una gigantesca masa blanca más allá de los árboles lejanos, pero creo que lo que sucedía realmente es que había escuchado demasiada superstición local.

La horrible pausa que se tomaron los hombres de Legrasse tras presenciar semejante aberración fue relativamente breve. El deber era lo primero, y aunque debía haber más de un centenar de mestizos celebrantes en aquella multitud, los policías confiaron en sus armas de fuego y se lanzaron resueltos hacia una nauseabunda batalla. Durante unos cinco minutos el caos y el estruendo resultantes fueron más allá de toda descripción. Se libró una auténtica batalla campal y se abrió fuego, si bien muchos de los idólatras se dieron a la fuga. Pero al final el inspector Legrasse pudo contar hasta cuarenta y siete detenidos de hosco semblante, a los que obligó a vestirse a toda prisa y formar entre dos filas de policías. Cinco de los adoradores yacían muertos, y dos más que habían resultado heridos de gravedad fueron acarreados por sus compañeros sobre improvisadas camillas. Por supuesto, la efigie que yacía sobre el monolito fue cuidadosamente retirada y transportada por el propio Legrasse.

Tras un viaje de extrema tensión y agotamiento, los detenidos fueron interrogados en la jefatura de policía, resultando ser todos hombres de muy baja extracción social, de sangre mestiza y enajenados mentales. La mayoría eran marinos. Unos cuantos negros y mulatos, casi todos de las Indias Occidentales, o Portugueses de Brava, de las islas portuguesas de Cabo Verde, aportaban una nota de colorido vudú al heterogéneo culto. Pero bastante antes de que se hubieran realizado muchos interrogatorios, ya se había puesto de manifiesto que en todo aquello había algo mucho más profundo y antiguo que el simple fetichismo negro. Degradados e ignorantes como eran, aquellas criaturas se aferraban con sorprendente firmeza a la idea central de su repugnante fe.

Tal y como dijeron, adoraban a los Primigenios que existen desde mucho antes que los hombres, y que vinieron a este joven mundo desde los cielos. Los Primigenios abandonaron la superficie del planeta, desapareciendo en el interior de la tierra o bajo las aguas del mar; pero sus cuerpos sin vida le contaron en sueños sus secretos a los primeros hombres, que formaron un culto que jamás ha desaparecido. Este era tal culto, y los prisioneros afirmaban que siempre había existido y que continuaría haciéndolo, oculto en lejanas tierras baldías y lugares lúgubres a lo largo y ancho del mundo hasta el momento en que el sumo sacerdote Cthulhu se alzase desde su lóbrega casa en la invulnerable ciudad de R'lyeh bajo las aguas, y volviese a poner la Tierra bajo su dominio. Algún día les convocaría a todos, cuando las estrellas estuvieran en posición. El culto secreto esperaba por siempre hasta que esto sucediera y pudieran liberarlo.

Entretanto, nada más debía decirse. Había algún secreto que incluso la tortura sería incapaz de extraer. La humanidad no era la única vida consciente del planeta, ya que de las tinieblas salían figuras para visitar a los pocos feligreses. No se trataba de Primigenios, a los que ningún hombre había visto jamás. El ídolo esculpido era una representación del gran Cthulhu, pero nadie sabía decir si los demás Primigenios eran o no parecidos a él. Nadie era ya capaz de leer las antiguas inscripciones, pero los mensajes eran transmitidos de viva voz. El cántico ritual no era el ya mencionado secreto, ya que éste último nunca era pronunciado en voz alta, sino susurrado. En cántico sólo significaba esto: «En su morada de R'lyeh el difunto Cthulhu espera soñando.»

Sólo se consideró a dos de los detenidos lo bastante cuerdos como para ser colgados, y el resto fue internado en diversas instituciones. Todos negaron haber participado en los asesinatos rituales, afirmando que las muertes habían sido producidas por los Seres de Alas Negras que se habían dirigido hacia ellos desde su inmemorial templo en el interior del bosque embrujado. No pudo obtenerse ninguna información coherente acerca de esos misteriosos aliados. Casi todo lo que la policía pudo averiguar provino, principalmente, de un anciano mestizo llamado Castro, que decía haber viajado hasta extraños puertos y haber hablado con los líderes inmortales del culto en las montañas de China.

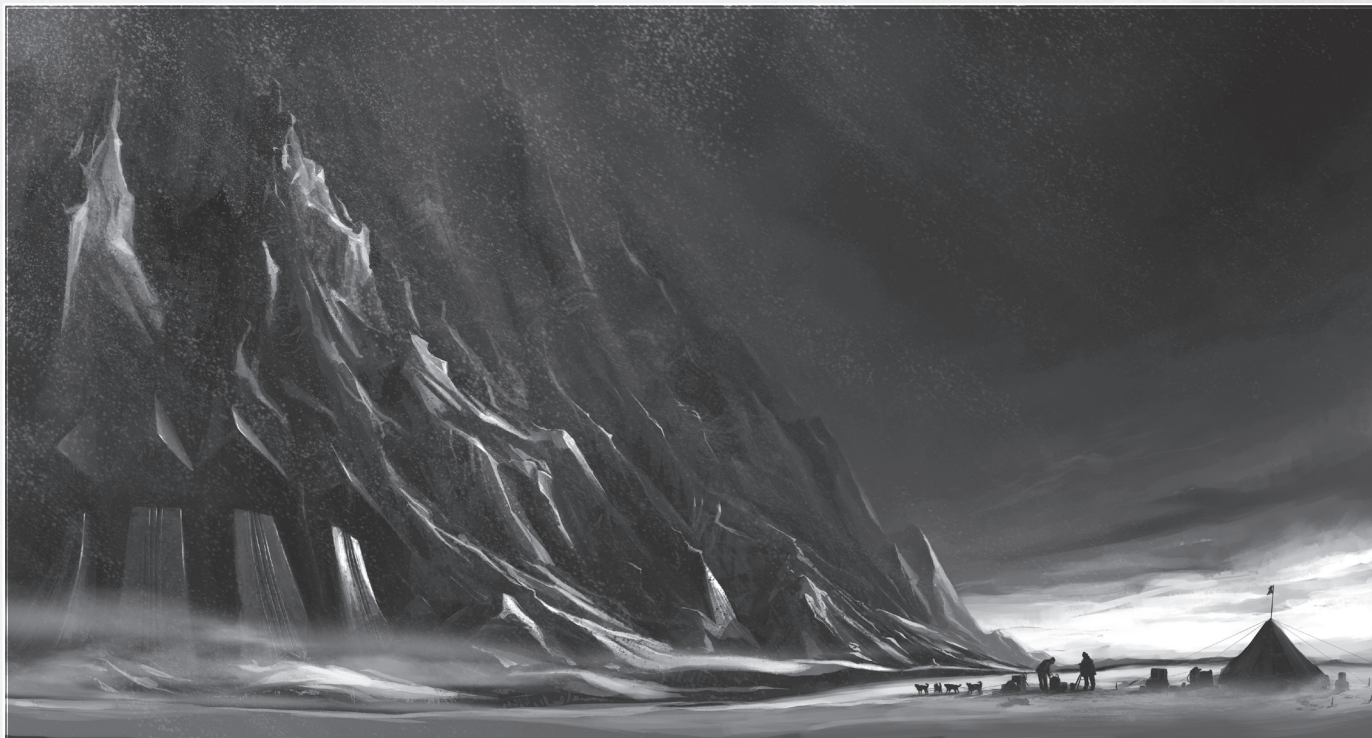
El viejo Castro recordaba retazos de una horrible leyenda que hacía palidecer las especulaciones de los teósofos, y que el hombre y el mundo pareciesen algo de reciente aparición y de existencia transitoria. Ha habido épocas remotas en que otros Seres, que vivían en Sus grandes ciudades, gobernaban la Tierra. Castro dijo que, según le habían contado aquellos chinos inmortales, aún podían encontrarse vestigios de Aquellos en ciclópeas piedras de las islas del Pacífico. Ellos murieron muchas eras antes de la aparición del hombre, pero existen ciertas artes que pueden hacerlos revivir cuando las estrellas estén de nuevo en la posición propicia dentro del ciclo de la eternidad. Efectivamente, Ellos habían venido de las estrellas y habían traído consigo Sus imágenes.

Estos Primigenios, continuó Castro, no estaban compuestos del todo de carne o sangre. Tenían forma, cosa que quedaba demostrada en aquella efigie esculpida en las estrellas, pero esa forma no estaba hecha de materia. Siempre que las estrellas estuvieran en posición, podían saltar de un mundo a otro a través de los cielos; mas cuando las estrellas no eran propicias, Ellos no podían vivir. Pero aunque no pudieran vivir, tampoco morirían realmente. Todos 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. Llegado ese momento, alguna fuerza del exterior debe liberar Sus cuerpos. Los hechizos empleados para preservarlos les impedían intentar todo movimiento inicial, por lo que no podían hacer otra cosa que yacer despiertos en la oscuridad y pensar mientras transcurrían millones y millones de años. Ellos estaban al tanto de todo lo que acontecía en el universo, pues Su forma de comunicación era la transmisión del pensamiento. Incluso hoy

hablaban en Sus tumbas. Cuando, después de infinitas épocas de caos, llegaron los primeros hombres, los Primigenios hablaron a los más sensitivos de entre ellos moldeando sus sueños, ya que solamente así podía Su lengua alcanzar las mentes carnales de los mamíferos.

Entonces, susurró Castro, aquellos primeros hombres formaron el culto en torno a unos pequeños ídolos que les mostraron los Grandes Ancianos, ídolos traídos de épocas distintas desde estrellas sin luz. Ese culto no desaparecerá nunca hasta que las estrellas vuelvan a estar en posición, y los sacerdotes ocultos consigan sacar al Gran Cthulhu de Su tumba para que resucite a Sus súbditos y reanude Su dominio sobre la Tierra. Esos tiempos serán fácilmente reconocibles, porque entonces la humanidad se habrá vuelto como los Primigenios, libre y salvaje, más allá del bien y del mal, dejando a un lado la ley y la moral; y todos los hombres gritarán y matarán, y gozarán en su alegría. Entonces, los Primigenios liberados les enseñarán nuevas formas de gritar y de matar, de solazarse y disfrutar, y la Tierra entera arderá en un holocausto de éxtasis y libertad. Mientras tanto, el culto, mediante los ritos apropiados, debe mantener viva la memoria de aquellas antiguas costumbres y escenificar la profecía de Su regreso.

En tiempos remotos, hombres elegidos habían hablado en sueños con los Primigenios sepultados, pero un día, algo sucedió. La gran ciudad pétrea de R'lyeh, con sus tumbas y monolitos, se hundió bajo las aguas; y las aguas profundas, llenas del misterio primigenio que ni los pensamientos pueden atravesar, habían cortado aquella comunicación espectral. Pero el recuerdo nunca moriría, y los sumos sacerdotes afirman que la ciudad se alzará de nuevo cuando las estrellas estén en posición. Entonces



saldrán de la tierra los negros espíritus que en ella habitan, enmohecidos y tenebrosos, cargados de rumores siniestros obtenidos en cavernas situadas bajo el mismo fondo del mar. Pero el viejo Castro prefería no hablar demasiado acerca de Ellos. Se calló de repente y no hubo persuasión o sutileza alguna capaz de sacarle una sola palabra más al respecto. Curiosamente tampoco quiso hablar acerca del *tamaño* de los Primigenios. Del culto dijo que, según pensaba, su núcleo yacía en medio de las arenas intransitables del desierto de Arabia donde Irem, la Ciudad de los Pilares, sueña oculta e indemne. La secta no estaba aliada a los cultos Europeos de brujería, y resultaba prácticamente desconocida más allá de sus propios integrantes. Ningún libro había siquiera insinuado la existencia de ésta, aunque los chinos imperecederos afirmaron que el Necronomicón del árabe loco Abdul Alhazred contenía ciertos dobles significados que los iniciados podían interpretar a su antojo, especialmente el tan discutido pareado:

*«Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,
y con los evos extraños aún la muerte puede morir.»*

Legrasse, profundamente impresionado, y no menos perplejo, había intentado informarse en vano acerca de las afiliaciones históricas del culto. Aparentemente, Castro había dicho la verdad cuando afirmó que éste era completamente secreto. Las autoridades de la Universidad Tulane no pudieron arrojar luz alguna acerca de la estatuilla o la secta y, en aquel preciso momento, el inspector había llegado hasta las máximas autoridades del país para encontrarse únicamente con el relato de Groenlandia que había contado el profesor Webb.

El interés febril que el relato de Legrasse despertó durante la reunión, corroborado por la propia estatuilla, quedó reflejado en la correspondencia subsiguiente de los asistentes, aunque los comentarios que aparecieron en las publicaciones oficiales de la sociedad fueron más bien escasos. La precaución es la principal inquietud en aquellos acostumbrados a enfrentarse en ocasiones con charlatanes e impostores. Legrasse prestó la estatuilla durante algún tiempo al profesor Webb, pero le fue devuelta al fallecer éste último y permanece hoy en su poder, tal y como he podido comprobar hace no mucho. Es un objeto auténticamente terrible, e inequívocamente parecido a la que el joven Wilcox esculpiera en sueños.

No me extraña que mi tío se entusiasmase con el relato del escultor, pues ¿qué ideas no le llegarían a la cabeza, tras lo que Legrasse había aprendido del culto, si escuchase a un joven sensible decir, no sólo que había soñado con la estatuilla y los jeroglíficos exactos de la imagen hallada en los pantanos y la tablilla de Groenlandia, sino que *en sueños* le habían llegado al menos tres de las precisas palabras que componían la fórmula pronunciada tanto por los diabólicos esquimales como por los mestizos de Luisiana? El inicio inmediato por parte del profesor Angell de una investigación con la mayor minuciosidad resultó eminentemente natural, aunque yo, personalmente, sospechaba que el joven Wilcox había oído del culto de alguna forma y que había inventado una serie de sueños para enfatizar aquel misterio y prolongarlo a expensas de mi tío. No cabía duda de

que las descripciones de sueños y los recortes recopilados por el profesor venían a corroborar los hechos, pero la racionalidad de mi mente y la extravagancia de todo este tema me llevaron a adoptar lo que a mi juicio eran las conclusiones más sensatas. De ese modo, tras estudiar detenidamente una vez más el manuscrito y correlacionar las notas teosóficas y antropológicas acerca del culto con el relato de Legrasse, viajé hasta la residencia del escultor en Providence para echarle la reprimenda que me parecía apropiada por haber embaucado de manera tan atrevida a un hombre educado y de edad. Wilcox aún vivía en soledad en el Edificio Fleur-de-Lys de Thomas Steet, una horrible imitación victoriana de la arquitectura bretona del siglo XVII, que ostentaba una fachada de estuco entre preciosas casas coloniales que ocupaban la antigua colina, a la sombra de la más hermosa torre georgiana de toda América. Lo encontré trabajando en su estudio, y hube de admitir que el genio del escultor era profundo y auténtico nada más ver las obras que allí había repartidas. Creo que, con el tiempo, será recordado como uno de los grandes artistas de lo decadente, porque había ya cristalizado en arcilla, y algún día reflejaría en el mármol, pesadillas y fantasías que sólo Arthur Machen evoca en su prosa, y Clark Ashton Smith plasma en su verso y pintura.

Moreno, delicado, y de un descuidado aspecto, se volvió lánguidamente al llamar yo a la puerta, y me preguntó qué quería sin siquiera levantarse. Manifestó cierto interés cuando le dije quién era, pues mi tío había despertado su curiosidad al investigar sus sueños, pero nunca le había explicado la razón del estudio. No amplí su conocimiento acerca del asunto, pero busqué con cierta sutileza la forma de poder sacarle algo. En poco tiempo pude convencerme de su sinceridad, pues hablaba acerca de sus sueños de una forma que a nadie podía engañar. Estos sueños, y los residuos que éstos habían dejado en su subconsciente, habían tenido una profunda influencia en su arte, cosa que confirmó al mostrarme una morbosa estatua cuyo contorno casi me hizo estremecer con la potencia de su siniestro poder evocativo. Wilcox no pudo recordar haber visto el original de esa figura, salvo en su propio bajorrelieve, pero el perfil lo habían moldeado inconscientemente sus propias manos. Se trataba sin duda de la gigantesca figura sobre la que había desvariado en su delirio. También quedó claro sin mediar mucho tiempo que realmente no sabía nada de un culto secreto, salvo por lo que se hubiera dejado caer en sus charlas con mi tío. Una vez más me esforcé en imaginar cómo habría podido éste llegar a experimentar tan extrañas sensaciones.

Hablaba de sus sueños de una extraña y poética forma; haciéndome ver con terrible intensidad la húmeda ciudad ciclópea de piedra verdosa y cubierta de fango cuya *geometría*, comentó curiosamente, era completamente *errónea*, y consiguiendo que pudiese escuchar, con pavorosa expectación, la incesante y cuasi mental llamada de las profundidades: «*Cthulhu fhtagn*», «*Cthulhu fhtagn*». Estas palabras formaban parte de aquel terrible ritual que hablaba de la vigilia onírica del difunto Cthulhu bajo su bóveda pétrea de R'lyeh, y me sentí profundamente estremecido a pesar de mis creencias racionales. Estoy seguro de que Wilcox había oído hablar del culto de alguna manera,

pero lo había olvidado en medio del montón de sus no menos extrañas lecturas e imaginaciones. Más tarde, y en virtud de su predisposición a impresionarse, había hallado una expresión subconsciente de aquello en sus propios sueños, en el bajorrelieve, y en la terrible estatua que tenía entonces entre mis manos. El engaño al que había sometido a mi tío era, por lo tanto, uno inocente e involuntario. El joven tenía un carácter algo amanerado y antipático a la vez, por el que no podría sentir simpatía, pero me vi obligado a reconocer tanto su genio como su honestidad. Me despedí de él amistosamente, deseándole todo el éxito que su genio prometía.

El asunto de la secta aún continuaba fascinándome, hasta el punto de imaginar que alcanzaría la fama personal por mis investigaciones acerca de su origen y conexiones. Visité a Legrasse en Nueva Orleans y charlé tanto con él como con otras personas acerca de aquella vieja redada, vi la terrorífica efigie, e incluso hice preguntas a aquellos prisioneros mestizos que aún seguían con vida. Por desgracia, el viejo Castro llevaba muerto varios años. Aunque no se tratase más que de una confirmación detallada de lo que mi tío había escrito en sus notas, lo que entonces comprobé personalmente de manera tan gráfica consiguió estimularme de nuevo, ya que estaba seguro de andar tras la pista de una religión auténtica, antiquísima, y absolutamente secreta, cuyo descubrimiento haría de mí un antropólogo de renombre. Mi actitud, *como desearía que continuara siendo*, aún era por aquel entonces una de absoluto materialismo, de modo que descarté, con una perversidad inexplicable, las coincidencias existentes entre las notas relativas a sueños y los extraños recortes recopilados por el profesor Angell.

Algo que empecé a sospechar, y que me temo ahora sé a ciencia cierta, es que la muerte de mi tío distó muchísimo de ser natural. Éste se derrumbó en un angosto y empinado callejón que ascendía desde unos viejos muelles infestados de mestizos extranjeros, tras un descuidado empujón propinado por un marino negro. No puedo olvidar la sangre mezclada y la querencia marinera de los sectarios de Luisiana, y no me sorprendería enterarme en algún momento de la existencia de ciertos métodos secretos de asesinato tan antiguos como los ritos y creencias esotéricos. Legrasse y sus hombres no han sufrido daño alguno, pero en Noruega ha muerto cierto marinero que fue testigo de cosas extraordinarias. ¿Habrían llegado las pesquisas de mi tío a oídos siniestros tras obtener la información del joven escultor? Creo que el profesor Angell murió porque sabía demasiado. Que yo desaparezca de igual manera está aún por ver... porque he aprendido mucho hasta ahora.

III. LA LOCURA QUE LLEGÓ DEL MAR

Si los cielos quisieran concederme alguna vez un favor, pediría que borrasen para siempre las consecuencias que derivaron de aquella ocasión en que, de forma casual, fijé la mirada en un trozo suelto de papel que había sido usado para cubrir un estante. Era difícil que hubiera tropezado en mi rutina cotidiana

con algo así, ya que no era sino un viejo ejemplar de un periódico australiano, el *Sidney Bulletin* del 18 de Abril de 1925. Había escapado incluso a la atención de la agencia de recortes de prensa que, justo en la fecha de publicación de éste, andaba recopilando ávidamente material para la investigación de mi tío.

Hacía tiempo que había abandonado mis pesquisas acerca de lo que el profesor Angell llamaba «Culto de Cthulhu», y me encontraba visitando a un amigo que tenía en Paterson, Nueva Jersey, hombre culto que ostentaba el cargo de conservador del museo local, además de ser un mineralogista de renombre. Un día, examinando las muestras de reserva, torpemente almacenadas en los estantes de una habitación en el almacén del museo, mi atención fue captada por una extraña fotografía que aparecía en uno de los viejos periódicos desplegados bajo las piedras. Tal y como he dicho era el *Sidney Bulletin*, pues mi amigo conocía a gente en todas partes, y la foto en cuestión era un grabado en sepia de una horrible imagen de piedra idéntica a la que Legrasse había encontrado en el pantano.

Leí el artículo en detalle tras quitar impacientemente de encima de la hoja las preciosas piezas que la cubrían, pero quedé algo decepcionado al ver que su extensión era algo reducida. Sin embargo, lo que sugería era algo de trascendental importancia para la búsqueda que había mantenido y que comenzaba por aquel entonces a languidecer. El artículo, que arranqué cuidadosamente, decía lo siguiente:

MISTERIOSO BARCO ABANDONADO HALLADO EN ALTA MAR

*Llegada a remolque del Vigilant de un
yate neozelandés armado y desaparejado.
Un superviviente y un muerto hallados a bordo.
Desesperada lucha y muertes en alta mar.
Marinero rescatado se niega a dar
detalles sobre extraña experiencia.
Encontrado en posesión de extraño
ídolo. Prosiguen las investigaciones.*

El carguero *Vigilant* de la naviera Morrison, procedente de Valparaíso, atracó esta mañana en el muelle de Darling Harbour, remolcando al desaparejado y averiado, si bien fuertemente armado, yate de vapor *Alert* de Dunedin (Nueva Zelanda), que fue avistado el 12 de Abril a 34°21' de latitud sur y 152°17' de longitud oeste, llevando a bordo un superviviente y un muerto.

El *Vigilant* zarpó de Valparaíso el 25 de Marzo, y el 2 de Abril se desvió de su rumbo considerablemente hacia el sur, debido a la fortísima tormenta y las enormes olas. El 12 de Abril fue avistado el barco a la deriva. Aunque en apariencia estaba desierto, al abordarlo fue hallado el único superviviente en unas condiciones cercanas al delirio, así como otro hombre que llevaba muerto claramente más de una semana. El superviviente estaba aferrado a un horrible ídolo de piedra de unos 30 centímetros de altura y de origen desconocido, acerca de cuya naturaleza las

autoridades de la Universidad de Sidney, la Royal Society, y el Museo de College Street, se muestran completamente desconcertadas. El superviviente dice haberla encontrado en el camarote del yate, en el interior de un pequeño relicario de ordinaria talla.

Éste hombre, tras recobrar el sentido, relató una extraña historia acerca de piratería y una sangrienta masacre. Se trata de Gustaf Johansen, noruego de cierta educación, segundo de a bordo de la goleta *Emma* de Auckland, que zarpó de El Callao el 20 de Febrero con once hombres. El *Emma*, según cuenta, se vio retrasado, y desviado de su rumbo hacia el sur, por culpa de la gran tempestad del 1 de Marzo, y el 22 del mismo avistó al *Alert* a 49°51' de latitud sur y 128°34' longitud oeste, llevado por una extraña tripulación de feroz aspecto formada por canacas y mestizos. Al ordenársele de forma perentoria que diera media vuelta, el capitán Collins se negó; momento en que la extraña tripulación comenzó a abrir fuego sobre la goleta, salvajemente y sin aviso previo, con una batería pesada dotada de cañones de bronce que formaba parte de su armamento. Según el superviviente, los hombres del *Emma* plantaron batalla y, aunque la goleta comenzó a hundirse debido a los disparos recibidos por debajo de la línea de flotación, fueron capaces de acercarla a la nave enemiga, para así abordarla, y lucharon con la salvaje tripulación sobre su misma cubierta. Al final se vieron forzados a matar a toda la tripulación enemiga, algo superior en número, por su detestable y desesperada, si bien torpe, manera de luchar.

Tres de los hombres del *Emma* resultaron muertos, incluyendo al capitán Collins y al primero de a bordo Green. Los ocho restantes, con el segundo de a bordo Johansen al mando, se pusieron al frente del yate capturado, retomando su rumbo original para averiguar cuál era la razón de haberles ordenado dar media vuelta. Al día siguiente, según parece, alcanzaron una pequeña isla en la que desembarcaron, aunque no se sabe de la existencia de ninguna en aquella parte del océano. Seis de los tripulantes murieron en ella, aunque Johansen da muestras de reticencia al llegar a esta parte de la historia, y se limita a decir que cayeron por un precipicio rocoso. Más tarde, según parece, él y el último de sus compañeros llegaron al yate y trataron de tripularlo, pero se vieron azotados por la tormenta del 2 de Abril. El hombre recuerda poco de lo sucedido entre ese día y el 12 de Abril, en que tuvo lugar su rescate, y no recuerda cuándo murió William Briden, su compañero. La muerte de éste no parece debida a ninguna causa visible, siendo la excitación y la exposición a los elementos las razones más probables. Noticias llegadas por cable desde Dunedin informan de que el *Alert* es un mercante de cabotaje bien conocido allí, que además gozaba de una mala reputación en los muelles. Era propiedad de un curioso grupo de mestizos cuyos frecuentes encuentros y salidas nocturnas en dirección a los bosques atraían bastante la atención. Éste se había hecho a la mar apresuradamente justo tras la tormenta y los temblores

de tierra que tuvieron lugar el 1 de Marzo. Nuestro corresponsal en Auckland señala que tanto el *Emma* como su tripulación gozaban de una excelente reputación, y describe a Johansen como un hombre moderado y respetable. El Almirantazgo va a realizar una investigación del asunto que dará comienzo mañana mismo; en ella se tomarán todas las medidas necesarias para persuadir a Johansen de que hable con mayor claridad de lo que ha hecho hasta ahora.

Esto, junto con la fotografía de la infernal estatua, era todo, ¡pero qué torrente de ideas comenzó a fluir en mi cabeza! Aquí había un nuevo tesoro de datos en torno al Culto de Cthulhu y una clara evidencia de que éste tenía extraños intereses tanto en el mar como en tierra. ¿Qué motivo incitó a la tripulación mestiza a ordenar dar media vuelta al *Emma* mientras navegaba en posesión de aquel horrible ídolo? ¿Cuál era aquella desconocida isla sobre la que murieron seis de los tripulantes del *Emma*, y sobre la que el segundo Johansen se muestra tan reservado? ¿Qué fue lo que sacó a la luz la investigación ordenada por el Almirantazgo y qué es lo que se sabía en Dunedin acerca del maléfico culto? Y lo más sorprendente de todo, ¿cuál era la relación, tan profunda como natural, de aquellas fechas que hacían que tomaran una malévola e innegable significación los diversos cambios en el curso de los acontecimientos que tan minuciosamente había anotado mi tío?

El día 1 de Marzo —es decir, nuestro 28 de febrero según la hora del meridiano de Greenwich— fue cuando tuvieron lugar la tormenta y el terremoto. El *Alert* y su maloliente tripulación salieron disparados de Dunedin como llevados por una apremiante llamada, mientras que al otro lado del mundo, poetas y artistas comenzaron a soñar acerca de una extraña y rezumante ciudad a la vez que un joven escultor moldeaba en sueños la forma del propio Cthulhu. El 23 de Marzo el desembarco de la tripulación del *Emma* en una isla desconocida arrojó una cifra de seis muertos; y en esa misma fecha los sueños de aquellos hombres especialmente sensibles adquirieron una gran viveza y quedaron oscurecidos por la persecución de que eran objeto por parte de un monstruo maléfico. Mientras tanto un arquitecto enloquecía y un escultor se veía inmerso de repente en el delirio. ¿Y qué hay de la tormenta del 2 de Abril, fecha en que cesaron todos los sueños acerca de la malsana ciudad, y en que Wilcox salió ileso del suplicio de aquellas extrañas fiebres? ¿Qué deducir de todo ello? ¿Y de todas las insinuaciones del viejo Castro acerca de los Primigenios, sumergidos bajo las aguas y nacidos en las estrellas, y de su reino que se avecina, el fiel culto de estos y su *dominio de los sueños*? ¿Estaba tambaleándome al borde de horrores cósmicos más allá de la capacidad de asimilación del hombre? Si esto es así, tales horrores no deben ser sino de la mente, ya que de alguna forma el 2 de Abril puso fin a cualquier monstruosa amenaza que hubiera empezado a cernirse sobre el alma de la humanidad.

Aquella tarde, tras un día de apresurados telegramas y preparativos, me despedí de mi anfitrión y cogí un tren a San Francisco. En menos de un mes me encontraba en Dunedin, donde

comprobé que a pesar de que los miembros de aquel extraño culto solían pasar el rato en las viejas tabernas del puerto, poco más se sabía acerca de ellos. Los chismes que escuché en los muelles no merecen mención especial, aunque corría cierto rumor acerca de un viaje que estos mestizos habían realizado al interior, durante el cual se pudo apreciar en las lejanas colinas un apagado tamborileo y un resplandor rojizo. En Auckland averigüé que tras un superficial interrogatorio en Sidney, que no dio resultado alguno, Johansen había regresado con su *rubia cabellera de color blanco*, y que después había vendido su casita en West Street y marchado en barco con su mujer a su antigua residencia en Oslo. De aquella pavorosa experiencia no contó a sus amigos nada más que a los oficiales del Almirantazgo, y todo lo que estos pudieron hacer fue darme su dirección en Oslo.

Después de aquello me fui a Sidney donde hablé, sin obtener nada nuevo, con marinos y magistrados del Vicealmirantazgo. Pude ver el *Alert*, que había sido vendido para su uso comercial en el puerto Circular Quay de Sidney Cove, pero tampoco logré sacar nada a su reservada tripulación. La figura acurrucada con cabeza de cefalópodo, alas escamosas y el pedestal cubierto de jeroglíficos, se conservaba en el Museo de Hyde Park. Durante un tiempo la estuve estudiando, encontrando en ella la misma exquisita y siniestra hechura, el mismo misterio y antigüedad, y el mismo material desconocido propios de la versión, un tanto más reducida, de Legrasse. Según me dijo el conservador del Museo, los geólogos habían encontrado en ella un monstruoso enigma, ya que llegaron a jurar que en el mundo no había una roca como esa. Fue entonces cuando pensé con un escalofrío en lo que el viejo Castro le había dicho a Legrasse acerca de los Primigenios: «Ellos vinieron de las estrellas, y trajeron sus imágenes consigo.»

Estremecido por una confusión mental como nunca antes había conocido, decidí visitar al segundo Johansen en Oslo. Embarqué con destino a Londres, donde cogí otro barco en dirección a la capital noruega; y en un día de otoño desembarqué en los muelles bien cuidados que había a la sombra del Egeberg. La casa de Johansen, como pude descubrir, estaba situada en la vieja ciudad del rey Harald Hardraade, quien conservó el nombre de Oslo en los siglos que la capital estuvo disfrazada como «Cristiania». Hice el breve recorrido en taxi y, con el corazón palpitante, llamé a la puerta de un pulcro y antiguo edificio con fachada de estuco. Una mujer de gesto triste y vestida de negro fue quien respondió a mi llamada, quedándome consternado y estupefacto cuando esta me dijo en un inglés entrecortado que Gustaf Johansen había fallecido.

No vivió mucho más allá de su regreso, dijo su viuda, ya que los extraños sucesos de 1925 en alta mar le habían debilitado. No le había dicho a ella más de lo que había contado públicamente, pero había dejado un largo manuscrito —sobre «asuntos técnicos», según dijo él— en inglés, sin duda para protegerla del peligro que podría suponer un examen casual del mismo. Mientras paseaba por un angosto callejón cercano al muelle de Gothenburg, un fardo de papeles caído desde la ventana de un desván le había derribado. Dos marinos de Lascar le ayudaron a ponerse en pie, pero éste murió antes de que la ambulancia

puñera llegar al lugar. Los médicos no encontraron una causa para la muerte, dictaminando que se debía a algún problema del corazón y a su débil constitución.

En aquel momento comencé a sentir un terror royéndome las entrañas que ya nunca me abandonará hasta el día en que yo muera también, ya sea «accidentalmente» o de cualquier otra forma. Tras convencer a la viuda de que mi conexión con los «asuntos técnicos» de su marido era suficiente para darme derecho a tomar posesión del manuscrito, me llevé el documento y comencé a leerlo en el barco de regreso a Londres. Se trataba de algo sencillo e inconexo —un esfuerzo por parte de un simple marino de escribir un diario *a posteriori* de los hechos—, en el que quedaba reflejado un afán por recordar lo sucedido día a día en el terrible último viaje. No puedo intentar transcribirlo palabra por palabra, con todos sus turbios y redundantes pasajes, pero contaré lo suficiente como para que se entienda por qué el ruido de las olas rompiendo contra el casco del barco se me hizo tan insufrible que tuve que taponarme los oídos con algodón.

Johansen, gracias a Dios, no lo sabía todo a pesar de haber visto la ciudad y a aquel Ser, pero yo nunca volveré a dormir tranquilo cuando piense en los horrores que acechan incesantemente a la vida en el tiempo y en el espacio, y en aquellas blasfemias impías procedentes de antiguas estrellas que sueñan bajo las olas, y que son objeto de adoración de un culto de pesadilla dispuesto y decidido a soltarlas por la Tierra cuando quiera que otro terremoto haga emerger su monstruosa ciudad pétrea de nuevo hacia el aire y la luz de la superficie.

El viaje de Johansen había dado comienzo tal y como éste le había contado al vicealmirantazgo. El *Emma*, con carga de lastre, zarpó de Auckland el 20 de Febrero y había sufrido en toda su intensidad aquella tormenta provocada por el terremoto que debió atraer desde el fondo del mar a aquellos horrores que forman parte de las pesadillas de los hombres. De nuevo bajo control, la embarcación progresaba a buen ritmo cuando fue detenida por el *Alert* el 22 de Marzo, y pude sentir claramente el remordimiento con que Johansen escribió acerca del bombardeo y hundimiento del *Emma*. Al referirse a los morenos sec-tarios a bordo del *Alert* lo hace dando clara muestra de horror. Había alguna cualidad especialmente abominable en aquellos hombres que casi hacía de su exterminio un deber, dando aquí muestra Johansen de una ingenua extrañeza ante la acusación de crueldad lanzada contra la tripulación del *Emma* durante el proceso que dirigió el tribunal al cargo de la investigación. Llevados por la curiosidad siguieron el rumbo que llevaban, ahora en el yate capturado y bajo el mando de Johansen, hasta que al poco avistaron un gran pilar de piedra que sobresalía del mar, y en un punto situado a 47°9' de latitud sur y 126°43' de longitud oeste llegaron a un litoral de lodo, fango, y ciclópea mampostería que no podía ser otra cosa que la sustancia tangible del terror supremo de la Tierra: la ciudad cadavérica y de pesadilla de R'lyeh, construida hacia incontables eones por repugnantes figuras que procedían de las estrellas sin luz. Allí yacían el Gran Cthulhu y Sus hordas, ocultos bajo bóvedas cubiertas de fango verdoso; enviando de nuevo, tras incalculables

ciclos temporales, aquellos pensamientos que extendían el miedo por los sueños de los más sensibles, a la vez que apremiaban a sus fieles a lanzarse en pos de un peregrinaje por su liberación y la restauración de su imperio en la Tierra. Johansen no sospechaba nada de esto, ¡pero bien sabe Dios que ya vio suficiente!

Supongo que lo que realmente llegó a emerger de las aguas no era más que una cima, una horrible ciudadela coronada por el monolito bajo el que el Gran Cthulhu estaba enterrado. Cada vez que pienso en *cuánto* debe estar gestándose allá abajo casi me entran ganas de poner fin a mi existencia de inmediato. Johansen y sus hombres sintieron un gran respeto por la majestuosidad de aquella rezumante Babilonia de antiguos demonios, y debieron haberse figurado por sí mismos que nada de eso pertenecía a este o cualquier otro planeta saludable. El asombro ante el increíble tamaño de los verdosos bloques de piedra, la vertiginosa altura del gran monolito esculpido, y la desconcertante identidad de las colosales estatuas y bajorrelieves con la extraña imagen encontrada en el relicario a bordo del *Alert* quedaba claramente plasmado en cada línea de la aterrada descripción de Johansen.

Sin tener idea de lo que era el futurismo, Johansen consiguió alcanzar algo muy parecido a éste con su forma de hablar de la ciudad ya que, en lugar de describir una estructura o edificio definidos, se explayaba sólo en dar impresiones generales acerca de los enormes ángulos y las superficies de piedra... superficies demasiado enormes para pertenecer a nada normal o propio de la Tierra, e impías por sus horribles imágenes y jeroglíficos. Menciono el comentario acerca de los *ángulos* porque me recuerda algo que Wilcox me había contado con respecto a sus terribles sueños. Wilcox dijo que la geometría de aquel lugar onírico que vio era anormal, no euclidiana y asquerosamente impregnada de sensaciones de otras esferas y dimensiones distintas de la nuestra. Ahora era un sencillo marino el que tenía la misma sensación al contemplar la terrible realidad.

Johansen y sus hombres desembarcaron en la empinada orilla cubierta de lodo de aquella monstruosa Acrópolis, y treparon por titánicos bloques rezumantes que no parecían en absoluto escalera humana alguna. El mismo Sol del cielo parecía desvirtuado cuando era contemplado a través del efluvio polarizador que brotaba de aquella perversión empapada de agua de mar, y una retorcida amenaza o incertidumbre acechaba lascivamente en aquellos ángulos disparatadamente esquivos de roca labrada, en los que una segunda mirada mostraba una superficie cóncava allá donde antes se había visto una convexa.

Algo semejante al miedo ya se había apoderado de los exploradores antes de que pudieran ver nada distinto de la roca, el lodo, o las abundantes algas marinas. Cada uno de ellos hubiera huido de no haber temido el desprecio de los otros, y sin entusiasmo siguieron buscando inútilmente, como pudo comprobarse, algún recuerdo que poder llevarse del lugar.

Fue Rodríguez, el portugués, el primero en alcanzar la base del monolito, diciendo a gritos lo que allí había encontrado.

Los demás le siguieron y miraron con curiosidad a la inmensa puerta esculpida con el ya familiar bajorrelieve a la vez con forma de cefalópodo y de dragón. Esta era, según palabras de Johansen, como una enorme puerta de granero; y todos estuvieron de acuerdo en que se trataba de una puerta por la presencia alrededor de esta de un dintel ornado, un umbral, y unas jambas, aunque no podrían decir si yacía plana como si se tratara de una trampilla, o estaba inclinada como la puerta de un sótano. Como Wilcox hubiera dicho, toda la geometría del lugar era incorrecta. No se podía asegurar que el mar y la tierra estuviesen en posición horizontal, razón por la que la posición relativa de todo lo demás era fantasmagóricamente variable.

Briden presionó sobre varios lugares de la piedra sin resultado alguno. Donovan tanteó delicadamente por los bordes, apretando sobre cada punto a medida que avanzaba. Éste trepó interminablemente sobre aquella grotesca moldura de piedra —aunque a aquello sólo se le podía llamar escalada si después de todo la superficie no estaba en posición horizontal— mientras los demás hombres se preguntaban cómo una puerta, en todo el universo, podía tener semejantes dimensiones. Entonces, suave y lentamente, el panel de media hectárea comenzó a ceder hacia adentro en su parte superior, y pudieron ver que se balanceaba. Donovan se deslizó o se propulsó de alguna forma hacia abajo o a lo largo de la jamba, volviendo con sus compañeros, y todos quedaron contemplando el extraño retroceso de aquel portal monstruosamente labrado. En aquella fantasía de distorsión prismática la puerta se deslizaba anómalamente en sentido diagonal, de modo que todas las leyes de la materia y la perspectiva parecían trastornadas.

La abertura que quedó estaba negra de una oscuridad casi palpable. Sin embargo, aquella oscuridad tenía una *calidad positiva*, ya que ocultaba parte de la muralla interior que de lo contrario se habría puesto al descubierto. Como si de humo se tratase, esta oscuridad surgió de su confinamiento de infinitos siglos, eclipsando visiblemente el Sol a medida que escapaba agitando sus membranosas alas hacia un encogido y contrahecho cielo. El olor que emergía de las recién abiertas profundidades resultaba insoportable. Al poco rato, Hawkins, que tenía un oído muy fino, dijo que creía haber oído un asqueroso chapoteo allá abajo. Todos escucharon con atención, y aún seguían haciéndolo cuando Aquello apareció rezumante en medio del estrépito, y a tientas coló Su gelatinosa inmensidad verde a través de la negra puerta en pos del infecto aire de aquella fétida ciudad de locura.

La letra del pobre Johansen estuvo a punto de fallar cuando escribía esto. Creía que de los seis hombres que jamás alcanzaron el barco, dos habían muerto de puro terror en ese maldito instante. Aquel Ser no podía ser descrito, no hay palabras para expresar semejantes abismos de inmemorial y delirante locura, tan abominables contradicciones de toda la materia, la fuerza y el orden cósmico. ¡Una montaña caminaba y se tambaleaba! ¡Dios del cielo! ¡Qué prodigioso que a través de la Tierra, enloquezca un gran arquitecto y delire de fiebre el pobre Wilcox en ese preciso instante telepático! El Ser representado en los ídolos, aquel engendro verde y mucilaginoso llegado de las

estrellas había despertado para reclamar lo que era suyo. Las estrellas estaban de nuevo en posición, y lo que un culto milenarismo había fracasado en conseguir por medio de preparativos, lo había logrado un grupo de despavoridos marinos por mero accidente. ¡Tras millones de millones de años el Gran Cthulhu se alzaba de nuevo, ávido de placeres!

Tres de los hombres fueron apresados por las macilentas garras de la criatura antes de que nadie pudiera siquiera darse la vuelta. Que Dios les conceda el descanso, si es que el descanso existe en el universo. Estos fueron Donovan, Guerrero, y Ångström. Los otros tres marinos se lanzaron a una frenética carrera hacia el bote sobre interminables panorámicas de piedra encostrada de musgosidad verde en la que Parker resbaló y, según jura Johansen, fue tragado por uno de los ángulos de la mampostería que no debería estar ahí; un ángulo que era agudo pero que se comportaba como si fuera obtuso. Así, sólo Briden y Johansen consiguieron alcanzar el bote y remar desesperadamente hacia el *Alert* mientras la descomunal monstruosidad se deslizaba sobre las rocas fangosas, y vacilaba entre tropiezos al llegar al borde de las aguas.

A pesar de no haber quedado nadie a bordo después del desembarco, aún seguía saliendo vapor del *Alert*, y sólo fueron precisos unos momentos de febriles prisas arriba y abajo, del timón a los motores, para volver a ponerlo en marcha. Lentamente, entre los retorcidos horrores de aquella indescriptible escena, el barco comenzó a remover las mortíferas aguas, al tiempo que en la mampostería de aquella playa calavernaria que no era de este mundo, el titánico Ser procedente de las estrellas lanzaba espumarajos y atroces denuestos cual Polifemo maldiciendo al barco en que huía Odiseo. Fue entonces, más atrevido que el ciclope épico, cuando el Gran Cthulhu se deslizó hacia las aguas dejando un rastro de grasa y comenzó a perseguir el barco huido, levantando auténticas olas con sus brazadas de potencia cósmica. Briden volvió la vista y enloqueció, riendo de manera estridente, tal y como continuaría haciendo a intervalos hasta que la muerte fue a buscarle una noche al camarote, mientras Johansen deambulaba en medio del delirio.

Pero Johansen no se había rendido aún. Consciente de que el Ser seguramente adelantaría al *Alert* antes de que éste alcanzara la máxima velocidad, decidió hacer algo a la desesperada y, poniendo los motores a toda máquina, corrió disparado por la cubierta y giró bruscamente el timón. Se formó un fuerte remolino y una corriente de espuma en aquella fétida salmuera que había por agua, y mientras aumentaba a cada momento la presión del motor, el valeroso noruego enfiló el barco en dirección al Ser gelatinoso que les perseguía y que se elevaba sobre la inmundicia espumosa de las aguas como si fuera la popa de un galeón demoníaco. La horrible cabeza de cefalópodo, de retorcidos tentáculos, estaba ya muy cerca del bauprés del robusto yate, pero Johansen continuó enfilándolo de forma implacable hacia ella. Hubo un estallido como el de una vejiga que explota, una fangosa fetidez como cuando se raja un pez luna, el hedor de mil tumbas abiertas, y un sonido que el cronista no pudo transcribir al papel. Durante un instante el barco se vio

envuelto por una nube acre y cegadora, y después solo quedó un mefítico remolino a babor, en mitad del cual —¡Dios nos proteja!— la dispersa plasticidad del innominable engendro de las estrellas recuperaba difusamente su odiosa forma original, a una distancia que crecía por momentos a medida que el *Alert* ganaba ímpetu aumentando su velocidad.

Así es como acabó todo. Tras aquel día Johansen no hizo más que obsesionarse con el ídolo y ocuparse de su sustento y el de aquel maníaco de risa enloquecida que tenía a su lado. No trató de navegar tras aquella audaz hazaña, pues semejante reacción le había quitado una parte de su alma y ánimo. Después llegó la tormenta del 2 de Abril, y con ella los turbios nubarrones en que se sumió su consciencia. Sintió un remolino espectral a través de líquidos abismos de infinitud, de vertiginosos recorridos por universos giratorios sobre la cola de un cometa, y de histéricos saltos desde el fondo de los abismos a la luna, y de la luna a los fondos de los abismos, todo ello animado por un histriónico coro de retorcidos y jocosos dioses ancianos y de los burlones diablillos de color verde y con alas de murciélago surgidos del Tártaro.

Tras aquel sueño vino el rescate, el *Vigilant*, el tribunal del vicealmirantazgo, las calles de Dunedin, y el largo viaje de regreso a su viejo hogar en la casa a la sombra del Egeberg. No podía contar nada, o de lo contrario le tomarían por loco. Escribiría sobre aquello que sabía antes de que la muerte le alcanzara, pero su mujer no debía enterarse de nada. La muerte sería un regalo de los cielos con tal de que borrara sus recuerdos.

Ese fue el documento que leí, y que ahora he colocado en una caja de latón junto al bajorrelieve y los papeles del profesor Angell. Con estos irá también este testimonio mío, esta prueba de mi sano juicio, donde he reconstruido lo que espero que nadie vuelva jamás a reconstruir. He contemplado todo el horror que pueda contener el universo, y después de eso incluso el cielo primaveral y las flores estivales serán puro veneno para mí. Sin embargo no creo que mi vida vaya a prolongarse mucho. Igual que se fue mi tío, igual que se fue el pobre Johansen, un día me irá yo. Sé demasiado y el culto aún sobrevive.

Cthulhu continúa también con vida, supongo, de nuevo en aquel abismo de piedra que le había protegido desde que el Sol era joven. Su maldita ciudad está de nuevo sumergida, ya que el *Vigilant* pasó por esas aguas de nuevo tras la tormenta de Abril; pero sus pastores en la Tierra todavía rugen y saltan y matan alrededor de monolitos rematados por ídolos en lugares solitarios. El Gran Cthulhu, sin duda, debió quedar atrapado por el hundimiento mientras estaba en el interior de su negro abismo, o de lo contrario el mundo estaría ahora gritando de miedo y furia. ¿Quién sabe lo que sucederá al final? Lo que ha emergido puede hundirse, y lo que se ha hundido puede emerger de nuevo. La mayor de las blasfemias aguarda y sueña en las profundidades, y la decadencia se abre paso entre las tambaleantes ciudades de los hombres. El día llegará. ¡No quiero ni puedo pensarlo! Tan solo pido que si no sobrevivo a este manuscrito, mis albaceas antepongan la prudencia a la audacia, y puedan asegurarse de que nadie más llegue a fijar su atención en él.

INTRODUCCIÓN

«Y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido».

—H. P. Lovecraft

BIENVENIDO A LA LLAMADA DE CTHULHU, UN JUEGO lleno de secretos, misterio y horror. Interpretando el papel de un resuelto investigador, viajarás a lugares extraños y peligrosos, desenmascararás conspiraciones malignas y te enfrentarás a los terrores de la noche. Te topará con entidades que desafían a la cordura, monstruos y sectarios dementes. Entre extraños y olvidados tomos de conocimiento encontrarás secretos que el hombre no debería conocer. Es muy probable que tú y tus compañeros decidáis el destino del mundo.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol de terror basado en las obras de Howard Phillips Lovecraft. Durante los años 20 y los años 30, Lovecraft escribió una cantidad ingente de obras relativas a horrores procedentes tanto del más allá como de nuestro interior. La invención más famosa de Lovecraft es lo que se ha acabado conociendo como los Mitos de Cthulhu, una serie de relatos que comparten unos elementos argumentales comunes, como son ciertos libros míticos de conocimientos arcanos y entidades alienígenas divinas. Si no has leído ninguno de sus relatos te recomendamos vivamente hacerlo.

El libreto que tienes en tus manos te proporciona toda la información necesaria para crear un personaje del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, así como un pequeño resumen de las reglas del juego. En aras de la brevedad, muchas de las reglas contenidas en el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* se han omitido en estas *Reglas de inicio rápido*.

Es probable que una vez hayas jugado una o dos partidas quieras echar un vistazo al reglamento completo de *La llamada de Cthulhu*, disponible en cualquier tienda de juegos, grandes librerías o directamente en edgeent.com.

UNA VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

El objetivo de jugar *La llamada de Cthulhu* es divertirse con tus amigos mientras creáis y exploráis un relato lovecraftiano. Un jugador asumirá el papel de moderador del juego, conocido como el *Guardián del Conocimiento Arcano* («Guardián» para abreviar), y su papel dentro de las reglas consiste en dirigir la partida para el resto de jugadores. Estos asumirán el papel de intrépidos *Investigadores de lo desconocido* («investigadores»), los héroes de la historia, que pretenden perseguir, comprender y finalmente enfrentarse a los horrores, misterios y secretos de los Mitos de Cthulhu.

El Guardián elige una historia para dirigir. Estas historias se suelen llamar «aventuras». Encontrarás una al final de este libreto. Una aventura proporciona al Guardián la estructura de

¿Nunca habías jugado a un juego de rol?

Si nunca habías jugado a un juego de rol, puede que te estés preguntando de qué va todo esto. Para disipar todo prejuicio y transmitirte una idea aproximada, podría ser de utilidad describir una sesión de juego normal.

María, su novio y dos amigos se encuentran en casa de esta un viernes por la tarde a eso de las siete en punto. Después de ponerse al día de las novedades de la semana y servir unas bebidas y aperitivos, se sientan en el salón de María, que reparte papel y lápices; luego les explica cómo crear sus investigadores. La gente comparte sus ideas para personajes mientras tiran dados y rellenan sus hojas de personaje. Son casi las ocho en punto.

María arranca el juego describiendo la escena inicial, contándoles que los investigadores se encuentran hablando con un hombre que quiere que inspeccionen una vieja casona de su propiedad; ¡dicen los rumores que podría estar encantada! Uno de los jugadores responde a esto de inmediato, poniendo la voz de su investigador para decir que esas cosas son «Auténticas chorradas». Todos se van involucrando a medida que se desarrolla la historia, describiendo lo que dicen y hacen sus personajes. Surgen conflictos dramáticos y se tiran los dados para determinar el desenlace. A veces los jugadores se salen con la suya; otras veces los acontecimientos parecen conspirar en su contra. Se juega simplemente hablando y tirando algunos dados para determinar el desenlace de ciertas situaciones; la gente no se levanta de la silla para interpretar, no llevan disfraces, ni usan utilería.

María y sus jugadores dejan de jugar a eso de las diez y media, luego charlan un rato antes de dar por concluida la velada a eso de las once en punto. Todos están deseando volver a quedar la semana siguiente para descubrir cómo se desarrolla la historia.

Obviamente, esto es solo un ejemplo. El número de jugadores y la duración de la sesión de juego variarán de un grupo a otro.

un relato para presentarlo a los jugadores. El papel del Guardián es parecido al de un director que rueda una película en la que los actores no saben cómo se va a desarrollar la historia. Para ampliar esa analogía, los jugadores son como actores que tienen total libertad para improvisar sus propios guiones.

No hace falta que los investigadores se parezcan a las personas que los interpretan. De hecho, para los jugadores suele ser más gratificante y placentero crear personajes que no se parezcan en nada a ellos: duros detectives privados, rudos taxistas u ocultistas refinados hasta lo siniestro. La mayor parte del juego consiste en un intercambio verbal. El Guardián plantea la escena describiendo el entorno, los individuos y los

encuentros a los jugadores. Los jugadores le dicen al Guardián lo que sus investigadores pretenden hacer. El Guardián les dice entonces si lo consiguen o, si no, qué ocurre en lugar de eso. Durante la partida, el juego adopta la forma de una conversación grupal con muchas vueltas, giros y diversión en su desarrollo.

Cuando se presenta un conflicto «dramático», las reglas de juego recurren a los dados para determinar si una acción tiene éxito o fracasa; por ejemplo: si unos investigadores son capaces de apartarse de la trayectoria de una estatua ¡que está a punto de caer sobre sus cabezas! Las reglas detallan la forma de determinar el resultado de ese tipo de conflictos.

GANADORES Y PERDEDORES

En *La llamada de Cthulhu* no hay ganadores ni perdedores en un sentido competitivo tradicional. El juego suele ser cooperativo. Los participantes colaboran para conseguir un objetivo común; normalmente descubrir y frustrar algún plan infame que está siendo perpetrado por los esbirros de alguna secta tenebrosa o sociedad secreta. La oposición a la que a menudo se enfrentarán los investigadores será una situación extraña u hostil controlada por un Guardián imparcial, no otro jugador.

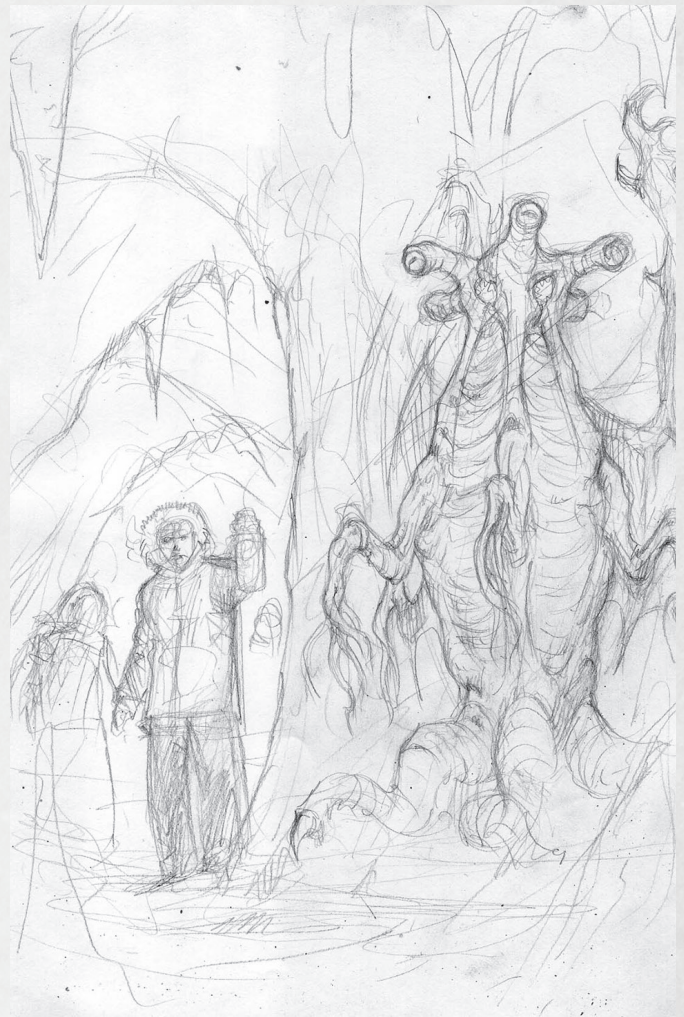
Salir victorioso de una situación como esa dependerá de si los investigadores son capaces de lograr sus objetivos, y perder es lo que sucederá si no lo consiguen (y tal vez puedan volver a intentarlo más adelante). Durante el juego, los investigadores podrán resultar heridos, sufrir experiencias enloquecedoras, ¡o incluso morir! Sin embargo, alguien tiene que enfrentarse a los horrores cósmicos del universo, y la muerte de un simple investigador no significa tanto ¡si con ella se consigue rechazar el plan maestro de Cthulhu para esclavizar a la Tierra!

Los investigadores que sobrevivan obtendrán poder de arcanos volúmenes de saber olvidado, conocimiento acerca de monstruos horribles y el progreso en sus habilidades a medida que vayan adquiriendo experiencia. Así, los investigadores de los jugadores seguirán evolucionando hasta que mueran, enloquezcan o se retiren, lo que ocurra primero.

CREACIÓN DE INVESTIGADORES

Para jugar a *La llamada de Cthulhu* necesitas crear un personaje. Los personajes del juego reciben el nombre de «investigadores», ya que pasan gran parte de su tiempo investigando los horrores de los Mitos de Cthulhu. Crear a tu investigador es muy sencillo, y a continuación se resume el proceso.

Los jugadores anotan los datos de sus investigadores en una hoja de personaje de *La llamada de Cthulhu*. La hoja de personaje contiene toda la información necesaria para jugar a este juego. Al final de este libretto se incluye una hoja de personaje y también puedes descargar una desde edgeent.com.

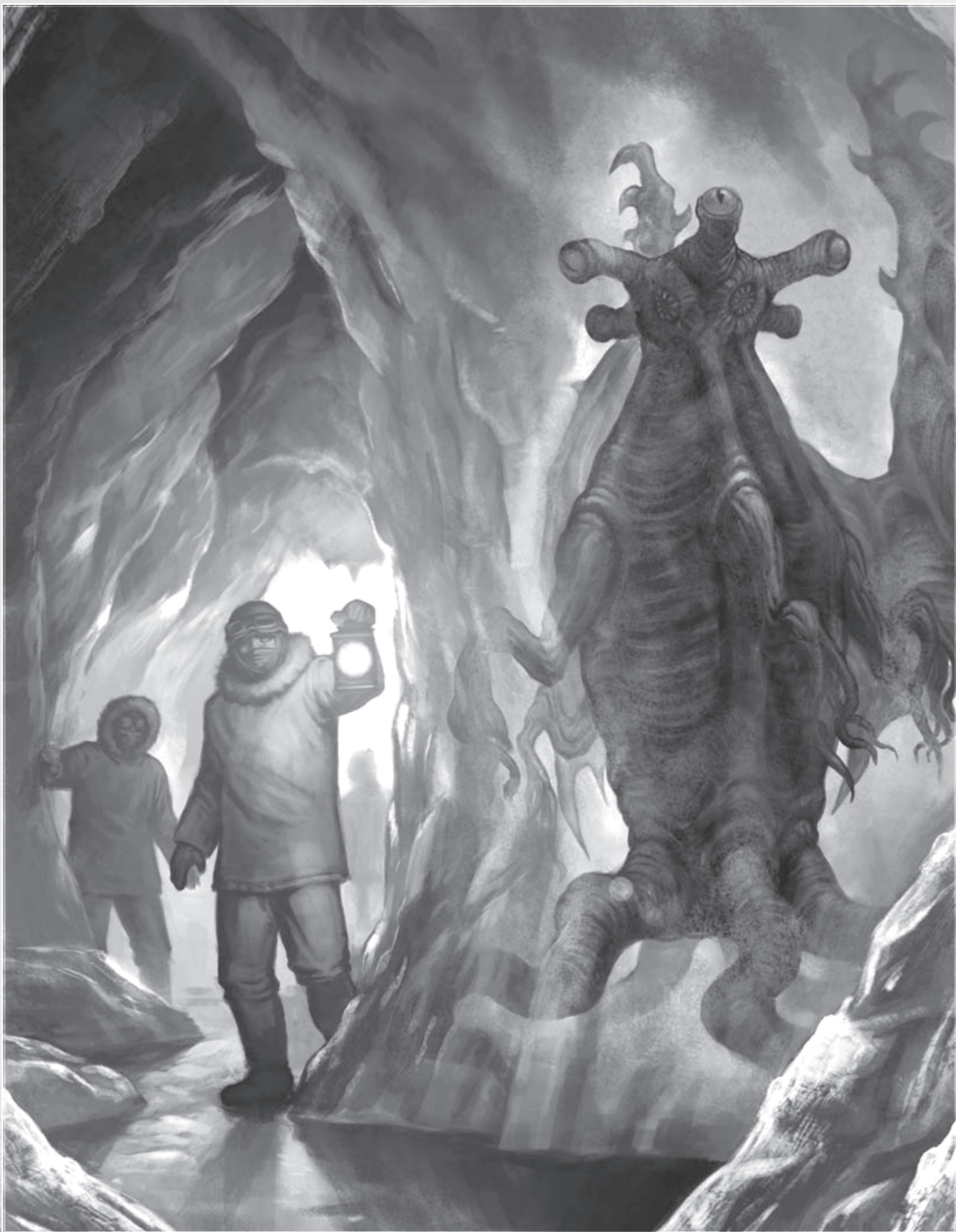


Primero esbozas a tu investigador, igual que un artista aboceta una ilustración...

Lo que necesitas para jugar a *La llamada de Cthulhu*

Cuando estés preparado para empezar a jugar a *La llamada de Cthulhu*, solo necesitarás unas cuantas cosas para ponerte a ello:

- ① Este manual de reglas de inicio rápido.
- ① Dados para juegos de rol.
- ① Papel.
- ① Lápices y una goma.
- ① Dos o más personas con las que jugar.
- ① Un sitio tranquilo (la mesa de la cocina es un buen lugar para empezar).
- ① Tres o cuatro horas para jugar.



...pero con algo de imaginación, ¡tu investigador cobra vida!

Las Características

Para empezar, un personaje de *La llamada de Cthulhu* tiene ocho características:

- 1: **Fuerza (FUE)** mide el poderío físico que tu investigador es capaz de ejercer.
- 2: **Constitución (CON)** es un indicador de la salud y la resistencia de tu investigador.
- 3: **Poder (POD)** es una combinación de la fuerza de voluntad, el espíritu y la estabilidad mental.
- 4: **Destreza (DES)** es un indicador de la agilidad física y la velocidad de tu investigador.
- 5: **Apariencia (APA)** mide el encanto y el atractivo físico de tu personaje.
- 6: **Tamaño (TAM)** refleja una combinación de la estatura y el peso de tu investigador.
- 7: **Inteligencia (INT)** es una medida aproximada de la astucia de tu investigador y su capacidad de hacer saltos de lógica e intuición.
- 8: **Educación (EDU)** es un indicador de los conocimientos que tu investigador ha acumulado a lo largo de su educación formal o en la prestigiosa «Escuela de la vida».

Distribuye los siguientes valores entre tus características: 40, 50, 50, 60, 60, 70, 80.

VALORES DE MITAD Y QUINTA PARTE

Toma el valor de cada una de tus características y divídelo por dos, redondeando hacia abajo si fuera necesario. Después, toma el valor de cada una de tus características y divídelo por cinco para obtener «la quinta parte», de nuevo redondeando hacia abajo si fuera necesario. Anota los valores total/mitad/quinta parte (por ejemplo, la FUE 60 de Brian, el investigador de Sebastián, se anotaría en la hoja de personaje como 60 (30/12)).

Atributos secundarios

Hay una serie de atributos que se determinan una vez cuentas con las características indicadas anteriormente. Estos son Suerte, Bonificación al daño, Puntos de vida y Cordura.

- ⑨ **La Suerte** comienza con un valor de 3D6 (consulta Dados de juegos de rol, en esta misma página) multiplicado por 5. A menudo se solicita una tirada de Suerte para determinar si las circunstancias externas están a favor o en contra de tu personaje.

Ejemplo: Brian está huyendo de una horda de zombis y se mete de un salto en un coche cercano. El Guardián solicita una tirada de Suerte para determinar si las llaves se encuentran en el encendido. Sebastián hace una tirada de porcentaje y obtiene un resultado de 28, menor que la puntuación de Suerte de su personaje; ¡gira la llave y el motor ruge listo para la acción!

Dados para juegos de rol

El Guardián y los jugadores necesitarán un conjunto de dados para juegos de rol, incluyendo un dado percentil (D100), un dado de cuatro caras (D4), un dado de seis caras (D6), un dado de ocho caras (D8) y un dado de veinte caras (D20). Se pueden comprar sets completos de dados para juegos de rol en casi todas las tiendas de juegos y en internet.

La letra D representa la palabra «dado» o «dados». El número después de la D representa el margen de números que se pueden obtener: por ejemplo: 1D8 genera un número aleatorio entre 1 y 8, mientras que 1D100 genera un número entre 1 y 100.

LECTURA DEL D100 (DADO PERCENTIL)

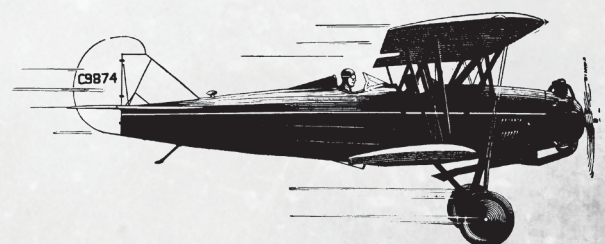
El dado percentil suele consistir en dos dados de 10 caras que se tiran al mismo tiempo. Un dado (el de las unidades) está numerado del 1 al 0, y el otro (el de las decenas) del 10 al 00. Se tiran los dos dados a la vez y se deben leer en conjunto (por ejemplo, «30» y «05» se lee 35%). Un resultado de 00 en el dado de las decenas combinado con un 0 en el dado de las unidades indica un resultado de 100%. Un resultado de 00 en el dado de las decenas combinado con cualquier otro resultado en el dado de las unidades indica una tirada por debajo de 10%; por ejemplo, un resultado de 00 en el dado de las decenas y 3 en el de las unidades se leerá 3%.

VARIACIONES DE LAS TIRADAS DE DADOS

Hay casos en los que la notación de un dado viene precedida por un número distinto a «1»; eso indica que se deberán tirar más de uno de esos dados y que se deberá sumar sus resultados. Así, 2D6 significa que se deberán tirar y sumar dos dados de 6 caras (o tirar D6 dos veces y sumar los resultados).

Por ejemplo, puede que te encuentres con 1D6+1. Esto significa que el número que sigue al símbolo suma se deberá añadir al resultado de la tirada del D6. En el caso de 1D6+1, el resultado podrá ser 2, 3, 4, 5, 6 o 7.

Si el zarpazo de un monstruo inflige 1D6+1+2D4 puntos de daño, calcula el poder del ataque tirando los tres dados solicitados, sumando los resultados y añadiendo uno (es decir, tirando 1D6 y 2D4 y añadiendo 1 al total obtenido).



- ⑨ **Los Puntos de Magia (PM)** son iguales a una quinta parte del POD y se utilizan para ejecutar hechizos, alimentar artefactos arcanos y otros efectos mágicos. Los Puntos de Magia gastados se regeneran de forma natural a un ritmo de 1 punto por hora. Una vez que a un individuo se le agotan los Puntos de Magia, cualquier gasto posterior se reducirá directamente de sus Puntos de Vida; y esa pérdida se manifestará como un daño físico de una naturaleza elegida por el Guardián.
- ⑩ **Bonificación al daño y Corpulencia:** la Bonificación al daño es la cantidad de daño adicional que inflige tu investigador en un ataque exitoso (cuerpo a cuerpo). La Corpulencia es un indicador de la fuerza y el tamaño combinados. Suma tu FUE y tu TAM y consulta la tabla siguiente.

Tabla de Bonificación al daño y Corpulencia		
FUE+TAM	Bonificación al daño	Corpulencia
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	Ninguna	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2

Ejemplo: Brian tiene FUE 60 y TAM 70, para un total de 130. Cuando tenga éxito en un ataque físico causará 1D4 puntos de daño adicionales (Bonificación al daño). Su Corpulencia es +1.

- ⑪ **Los Puntos de vida (PV)** se calculan sumando el TAM y la CON y dividiendo el total por diez, redondeando hacia abajo. Tus PV irán disminuyendo a medida que tu investigador sufra daño en combates u otros sucesos.
- ⑫ **La Cordura (COR)** comienza siendo igual a tu puntuación de POD. Traza un círculo alrededor del valor correspondiente en la hoja de personaje. Esta puntuación se utiliza como tirada de porcentaje que representa la capacidad de tu investigador para permanecer inalterable al enfrentarse al horror. A medida que te encuentres con las monstruosidades de los Mitos de Cthulhu, tu puntuación de COR fluctuará.

Ocupación y habilidades

Llegados a este punto, deberías hacerte una idea de a qué se dedica tu investigador para ganarse la vida. El término «investigador» no te limita a ser un policía o un detective privado.

La elección de la ocupación influirá en la selección de habilidades de tu investigador. Para empezar, elige una ocupación. Cualquier cosa que creas que sería interesante jugar es válida, pero deberás contar con la aprobación del Guardián. Algunas de las ocupaciones favoritas de *La llamada de Cthulhu* son Profesor de universidad, Periodista, Ocultista y Arqueólogo. Sin embargo, el único límite que hay a las ocupaciones es tu imaginación.

Elige una ocupación del siguiente listado y utiliza la lista de habilidades indicada, o diseña una que se adapte a tus necesidades; para hacer eso, elige una ocupación y luego consulta el listado de habilidades de la hoja de personaje. Elige ocho habilidades que resulten apropiadas para la ocupación de tu investigador (*es decir, ¿qué habilidades necesitaría una persona para desempeñar esta ocupación?*). Estas serán tus «Habilidades de ocupación».

Ahora asigna puntos a las habilidades en la hoja de personaje. Ningún jugador podrá asignar puntos a la habilidad Mitos de Cthulhu durante la creación del personaje, ya que se asume que los personajes recién creados ignoran la amenaza de los Mitos.

Distribuye los siguientes valores entre las ocho habilidades de ocupación y el Crédito: una a 70%, dos a 60%, tres a 50% y tres a 40% (asigna estas puntuaciones directamente, ignorando la puntuación básica de las habilidades).

Una vez hayas asignado los puntos a las habilidades de ocupación, elige tus habilidades de interés particular. Hay habilidades que tu personaje ha adquirido fuera del trabajo. Elige cuatro habilidades que no estén incluidas en tu ocupación y aumentalas un 20% (añadiendo 20 a la puntuación básica de la habilidad).

Te recomendamos que anotes los valores de las habilidades con el mismo formato que tus Características (total/mitad/quinta parte) ya que necesitarás consultarlos durante el juego. Obviamente, si lo prefieres puedes limitarte a anotar el valor total de cada habilidad y hacer los cálculos mentalmente durante el transcurso del juego.

Ejemplo: Sebastián elige la ocupación «soldado» para Brian. Las ocho habilidades que parecen más apropiadas son Armas de fuego, Combatir, Esquivar, Otras lenguas, Primeros auxilios, Sigilo, Supervivencia y Tregar. Sebastián asigna los valores de las habilidades de la siguiente forma: Armas de fuego 50%, Combatir 70%, Crédito 40%, Esquivar 60%, Otras lenguas 50% (y elige español como su segundo idioma), Primeros auxilios 40%, Sigilo 50%, Supervivencia 40% y Tregar 60%.

Sebastián elige cuatro habilidades que se corresponden a las aficiones de Brian y las aumenta un 20%: Conducir automóvil 40%, Descubrir 45%, Mecánica 30% y Saltar 40%. Entonces escribe el valor total, la mitad y la quinta parte de todas ellas en la hoja de personaje, junto a la habilidad correspondiente, como «Descubrir: 45 (22/9)».

OCUPACIONES DE EJEMPLO

Anticuario – Arte/Artesanía (cualquiera), Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, Tasación, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y una habilidad cualquiera.

Escritor – Arte (Literatura), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Naturaleza o Ciencias ocultas, Otras lenguas, Psicología, y una habilidad cualquiera.



Dilettante

Dilettante – Armas de fuego, Arte/Artesanía (cualquiera), Equitación, Otras lenguas, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y tres habilidades cualesquiera.

Médico – Ciencia (Biología), Ciencia (Farmacología), Medicina, Otras lenguas (Latín), Primeros auxilios, Psicología, otras dos habilidades como especialidades personales o académicas (por ejemplo, un psiquiatra podría elegir Psicoanálisis).

Periodista – Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y dos habilidades cualesquiera.

Inspector de policía – Armas de fuego, Arte/Artesanía (Interpretación) o Disfrazarse, Derecho, Descubrir, Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y una habilidad cualquiera.

Investigador privado – Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión), y una habilidad cualquiera (por ejemplo, Informática, Cerrajería o Armas de fuego).

Profesor de universidad – Buscar libros, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología, y otras cuatro habilidades como especialidades personales o académicas.



Inspector de policía

Crédito

La puntuación de Crédito de un personaje es un indicador de su riqueza y su clase social. Dependiendo de la cantidad de puntos de habilidades de ocupación que asignes a esta habilidad, tu personaje es...

- ⑨ **Crédito 0:** Indigente, vive en la calle.
- ⑨ **Crédito 1-9:** Pobre, solo posee lo imprescindible para vivir.
- ⑨ **Crédito 10-49:** Clase media, un nivel de vida razonable.
- ⑨ **Crédito 50-89:** Adinerado, con cierto nivel de lujo.
- ⑨ **Crédito 90-98:** Rico, rodeado de lujo y comodidades.
- ⑨ **Crédito 99:** Inmensamente rico, el dinero no es un problema.

Ejemplo: Sebastián elige una puntuación de Crédito de 40% para su soldado, lo que significa que tiene unos ingresos normales.

Trasfondo

Echa un último vistazo a las habilidades y características que seleccionaste. Con algo de imaginación empezarás a hacerte una idea de quién es este nuevo personaje. Puede que quieras añadir unas anotaciones sobre el trasfondo y la personalidad de tu investigador a medida que se te van ocurriendo. ¿Quién es realmente? ¿Dónde se crió? ¿Cómo es su familia? Cuanto más tiempo dediques a pensar acerca de tu personaje, más desarrollada estará su personalidad y más te divertirás cuando juegues a *La llamada de Cthulhu*.

Cada anotación del trasfondo (en el reverso de la hoja de personaje) debería ser una frase breve y concisa. No te preocupes por llenar todo el espacio disponible en el reverso de la hoja de personaje; dos o tres anotaciones serán suficientes para empezar. Un par de ejemplos: «*Nacido y criado en Arkham*», «*Nunca voy sin mi fiel pistola*», o «*La ciencia puede explicarlo todo*».

Toques finales

Ahora deberías tener algo parecido a un personaje completo. Vuelve a la parte superior de la hoja de personaje para asegurarte de que has anotado el nombre de tu personaje, su género y su edad, y que has completado todos los datos requeridos.

SISTEMA DE JUEGO

Se pueden solicitar tiradas de habilidad durante las situaciones dramáticas que se dan durante el juego. Caminar por un pasillo bien iluminado no es una situación dramática, mientras que correr por un corredor cubierto de escombros mientras te persiguen unos monstruos está claro que sí.

A la hora de hacer una tirada de habilidad deberás acordar un objetivo con el Guardián. Si la tirada tiene éxito, habrás logrado tu objetivo.

Además, cuando consigas superar una tirada de habilidad, haz una marca en la casilla que hay junto a ella en tu hoja de personaje. Solo puedes tener una marca en una misma habilidad al mismo tiempo. Al final de la aventura, tu Guardián te pedirá que hagas unas «tiradas de mejora de habilidad». En ese momento haz una tirada de porcentaje de cada una de las habilidades marcadas. Si obtienes un resultado mayor que la puntuación de la habilidad, podrás añadir 1D10 puntos al valor de la misma. En otras palabras, cuanto más sepas acerca de algo, más difícil será aprender algo nuevo o mejorar.

Ejemplo: Sebastián utiliza con éxito la habilidad Descubrir durante el juego y marca la casilla que hay junto a esa habilidad en su hoja de personaje. Una vez concluida la aventura, el Guardián pide a Sebastián que haga sus tiradas de mejora de habilidades. Brian tiene una puntuación de 45% en la habilidad Descubrir. Sebastián obtiene un 43 en la tirada de porcentaje. No se produce ningún progreso. Si hubiera obtenido un 73, habría obtenido 1D10 puntos que añadir a su habilidad Descubrir.

Habrás ocasiones en las que puede que tengas que hacer una tirada para una tarea que no esté contemplada en las habilidades de tu hoja de personaje. Llegado el caso, echa un vistazo a tus características, determina cuál de ellas se ajusta mejor a la situación y utilízala como una habilidad.

Tiradas de habilidad y niveles de dificultad

Tu Guardián te dirá cuándo tienes que hacer una tirada de habilidad y la dificultad de la misma. Una tarea normal requiere obtener un resultado igual o menor que tu valor de habilidad en 1D100 (un *éxito normal*). Una tarea difícil requiere obtener un resultado igual o menor que la mitad de tu valor de habilidad en 1D100 (un *éxito difícil*). Una tarea que desafía los límites de la capacidad humana requiere obtener un resultado igual o menor que la quinta parte de tu valor de habilidad en 1D100 (un *éxito extremo*).

Si eres capaz de justificarlo mediante las acciones de tu investigador, podrás «forzar» una tirada de habilidad fallida. Forzar una tirada te permite volver a tirar los dados. Sin embargo, los riesgos serán mayores. Si vuelves a fallar, el Guardián podrá hacer que tu personaje sufra una consecuencia terrible.

Ejemplo: estás intentando alzar la pesada puerta de piedra de una cripta. El Guardián considera que esto es muy difícil y solicita una tirada de FUE, determinando que habrá que obtener un «éxito difícil». Tiras los dados, pero el resultado indica que has fracasado, ya que este es mayor que la mitad de la FUE de tu investigador. Solicitas forzar la tirada, declarando que tu personaje usará una pala para hacer palanca en la puerta. El Guardián permite hacer una segunda tirada, pero te advierte que, si vuelves a fallar, la puerta no solo seguirá cerrada sino que «algo» podría escucharte ¡y acudir en busca de tu sangre!

Tiradas de habilidad enfrentadas

Si dos investigadores se enfrentan el uno al otro, o si un investigador se encuentra envuelto en un conflicto con un personaje no-jugador significativo (como uno cuyas características se incluyan en la aventura), el Guardián podrá solicitar una tirada enfrentada. Para resolver una tirada enfrentada, ambos contendientes hacen una tirada de habilidad y comparan su nivel de éxito. Un éxito Normal vence a un Fracaso, un éxito Difícil vence a un éxito Normal, y un éxito Extremo vence a un éxito Difícil. En caso de empate, vencerá aquel que tenga la mayor puntuación en la habilidad. Si las puntuaciones de las habilidades son iguales, entonces haz que los implicados tiren 1D100 y vencerá aquel que obtenga el menor resultado.

Dados de bonificación y de penalización

(Se aplican principalmente en las tiradas enfrentadas)

A veces las condiciones predominantes en las que se encuentran los investigadores, su entorno y/o el tiempo disponible pueden entorpecer o beneficiar una tirada de habilidad o característica. Bajo ciertas condiciones, el Guardián podrá otorgar un dado de bonificación o de penalización a una tirada. Un dado de bonificación y un dado de penalización se cancelan mutuamente.

POR CADA DADO DE BONIFICACIÓN: al hacer la tirada de habilidad tira un dado de «decenas» adicional junto a la pareja habitual de dados porcentuales. Estarás tirando tres dados distintos: un dado de «unidades» y dos dados de «decenas». Utiliza el dado de decenas que haya obtenido el mejor resultado (el menor).

(EL PEOR) PIFIA - FRACASO - ÉXITO NORMAL - ÉXITO DIFÍCIL - ÉXITO EXTREMO - CRÍTICO (EL MEJOR)



Ejemplo de dados de bonificación.



Ejemplo de dados de penalización.

Ejemplo: dos investigadores rivales, Malcolm y Hugh, pugnan por los afectos de Lady Greene. Solo uno de ellos podrá conseguir su mano, por lo que el Guardián determina que se necesita una tirada enfrentada para desentrañar el resultado de su galanteo. Se decide que los dos harán una tirada enfrentada de Encanto. El Guardián recapitula los acontecimientos de este escenario hasta el momento: Malcolm ha visitado dos veces a Lady Greene, y en ambas ocasiones se ha prodigado en carísimos obsequios para ella, mientras que Hugh solo la ha visitado en una ocasión y no le llevó ningún presente. El Guardián determina que Malcolm tiene ventaja y que obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada.

El jugador que interpreta a Hugh es el primero en tirar contra su habilidad de Encanto de 55, obteniendo un 45: un éxito Normal.

El jugador que interpreta a Malcolm hace una tirada contra su habilidad de Encanto con un dado de bonificación, para la que tirará un dado de unidades y dos dados de decenas (véase el Ejemplo de dados de bonificación). Obtiene un 4 en el dado de unidades, que podrá emparejar con cualquiera de los dos dados de decenas para obtener un resultado de 44 o 24. El jugador de Malcolm elige 24, el resultado menor: un éxito Difícil.

Malcolm gana la tirada enfrentada, y su proposición de matrimonio a Lady Greene es aceptada.

POR CADA DADO DE PENALIZACIÓN: tira un dado de «decenas» adicional junto a la pareja habitual de dados porcentuales. Estarás tirando tres dados distintos: un dado de «unidades» y dos dados de «decenas». En el caso de una penalización, utiliza el dado de las «decenas» que obtenga el peor (el mayor) resultado.

Ejemplo: en un funesto giro de los acontecimientos, dos investigadores, Felix y Harrison, han sido capturados por los dementes sectarios de la Sonrisa Escarlata. Los sectarios deciden divertirse un poco a costa de los investigadores, decretando que ambos deberán someterse a la Ordalía del dolor, de la que solo uno podrá salir vivo. El perdedor será sacrificado al nauseabundo dios de los sectarios.

La Ordalía del dolor consiste en levantar una piedra enorme y mantenerla en alto. Aquel que sostenga la piedra durante más tiempo ganará. Esto requiere que los investigadores hagan una tirada enfrentada de Fuerza; sin embargo, el Guardián determina que Harrison deberá aplicar un dado de penalización, ya que recientemente ha sufrido una herida grave (fue malherido cuando le capturaron los sectarios) y todavía se está recuperando.

El jugador que interpreta a Felix obtiene un 51 contra su FUE 65: un éxito Normal. La FUE de Harrison es de 55. El jugador que lo interpreta obtiene un 20 y un 40 en los dados de decenas y un 1 en el de las unidades (véase el Ejemplo de dados de penalización), que se pueden combinar para formar 21 o 41. El dado adicional era un dado de penalización, por lo que Harrison deberá elegir el resultado mayor: un éxito Normal.

Ambos jugadores han obtenido un éxito Normal, por lo que Felix gana al tener la mayor FUE.

Felix es capaz de sostener la piedra sobre su cabeza durante más tiempo que Harrison. Los sectarios se mofan y llevan a Harrison hasta su altar...

Tirada de Suerte

El Guardián puede solicitar tiradas de Suerte cuando se cuestionen las circunstancias externas al investigador, y también a la hora de determinar la caprichosa mano del destino. Si, por ejemplo, un investigador quiere saber si hay algún objeto cerca que pudiera utilizar como arma, o si le queda algo de batería a la linterna que acaba de encontrar, entonces habrá que hacer una tirada de Suerte. Nótese que, si una habilidad o característica resultan más adecuadas para la situación en curso, entonces habrá que utilizarlas en lugar de la Suerte. Para tener éxito en una tirada de Suerte, el investigador deberá obtener un resultado en la tirada igual o menor a su valor de Suerte actual.

Si el Guardián solicita una tirada conjunta de Suerte, el jugador que tenga la menor puntuación de Suerte (entre los presentes en la escena) deberá hacer la tirada.

Ejemplo: *no hace falta hacer una tirada para encontrar un taxi libre, pero tal vez sí sea necesaria para conseguir uno antes de que los investigadores pierdan de vista al coche que pretenden seguir. El Crédito puede ser un factor determinante a la hora de atraer la atención de un taxista durante su búsqueda de un cliente bien vestido que le pueda soltar una buena propina. Sin embargo, conseguir rápidamente un viaje a las dos de la madrugada en una zona indeseable de la ciudad puede no resultar tan fácil. ¿Acaso habrá siquiera un taxi al que parar? Ninguna habilidad conseguirá que aparezca un taxi en ese momento. El hecho de que un taxi vaya justo por esa calle será cuestión de suerte, de ahí que se requiera una tirada de Suerte.*

Cordura (COR)

Siempre que te enfrentes a los horrores de los Mitos o seas testigo de algo mundano pero aterrador (como toparte con el cuerpo mutilado de tu mejor amigo) deberás hacer una tirada de porcentaje contra tu puntuación actual de Cordura. Si el resultado es mayor que tu Cordura actual, perderás una cantidad considerable de puntos de Cordura. Si el resultado es igual o menor, perderás menos puntos o ninguno. La pérdida de Cordura que produce un suceso se suele describir con algo como «0/1D6» o «2/1D10.» El número anterior a la barra indica la cantidad de Cordura que perderá tu personaje si el resultado de la tirada es igual o menor que su Cordura actual; el número que hay tras la barra indica la cantidad de puntos que perderá tu investigador si obtiene un resultado mayor que su valor de Cordura actual.

Si un investigador pierde 5 o más puntos de Cordura a causa de una sola tirada de Cordura, sufrirá un trauma emocional considerable. El jugador deberá tirar 1D100. Si el resultado es igual o

menor que su Inteligencia (INT), el investigador comprenderá totalmente lo que ha visto y enloquecerá de forma temporal (1D10 horas).

Cuando fallas una tirada de Cordura, el Guardián controlará tus siguientes acciones durante unos instantes, ya que el miedo habrá hecho presa en ti; tal vez empieces a gritar o aprietes el gatillo de tu arma sin darte cuenta.

Si tu investigador enloquece temporalmente, el Guardián podrá añadir una fobia o una manía a tu hoja de personaje (como «miedo a la oscuridad», «miedo a los espacios cerrados» o «cleptomanía, compulsión irracional por robar objetos»), o modificar una de las anotaciones existentes de tu trasfondo.

Mientras tu investigador padezca locura temporal, el Guardián podrá hacer que sufra alucinaciones: ¿eso que se arrastra hacia ti es un gul o se trata solo un mendigo pidiendo monedas? Solo podrás saberlo solicitando hacer una «tirada de toma de conciencia»; haz una tirada de Cordura, si tienes éxito, distinguirás la alucinación, ¡pero si fracasas te sumergirás aún más en la locura!

Lamentablemente, recuperar la Cordura perdida es un proceso largo y arduo. Puede que tengas que ingresar a tu personaje en un manicomio o buscar otras formas de psicoterapia para poder recuperar esos puntos. Normalmente, cuando se concluye una aventura con éxito, deberías recuperar unos cuantos puntos como recompensa.

A medida que tu puntuación de Cordura se reduzca, tu personaje se volverá más inestable y sus facultades irán mermando. Aquí no se incluyen las reglas completas de Cordura, pero tu Guardián te hará saber los efectos de esta degradación durante el juego.

Combate

Cuando te enfrentas a los horrores de los Mitos, lo más conveniente suele ser salir corriendo o encontrar una forma de evitar la confrontación. Sin embargo, a menudo no hay otra alternativa que entrar pegando tiros y hacerlo lo mejor posible.

Cuando se produce un combate, todos los investigadores, así como los personajes y monstruos controlados por el Guardián, actúan siguiendo un orden determinado por su puntuación de DES. Aquel que tenga la DES más alta actuará primero y los demás lo harán por orden descendente.

La mejor forma de describir la duración de un asalto de combate en *La llamada de Cthulhu* es «el tiempo suficiente como para que todos los implicados puedan llevar a cabo una acción significativa». El Guardián controla el transcurso del asalto, y el juego no cuenta con unas reglas estrictas de movimiento y acciones. El Guardián solo tendrá que dar a todos la oportunidad de hacer algo rápidamente mientras se encarga del hilo narrativo.

Los investigadores tienen tres habilidades de combate: Combatir, Esquivar y Armas de fuego. Dos de estas habilidades se dividen en varias especialidades, como Combatir (Pelea) o Armas de fuego (Fusil/Escopeta); tendrás que decidir qué especialidades posee tu investigador (si es que tiene alguna) durante la creación del personaje, cuando distribuyas tus puntos de habilidades de ocupación e intereses particulares. Nótese que la habilidad Combatir (Pelea) abarca el combate sin armas y el empleo de armas sencillas como palos y navajas de bolsillo.

No se pueden «forzar» las tiradas de combate; simplemente puedes atacar de nuevo en el siguiente asalto.

Reglas de combate cuerpo a cuerpo

Cada vez que te ataquen podrás elegir contraatacar (intentar evitar, bloquear o parar un ataque mientras intentas devolverlo) o esquivar (intentar evitar el ataque por completo).

Tanto el atacante como el defensor hacen una tirada de porcentaje y comparan sus niveles de éxito:

- ⊙ Si estás contraatacando, utiliza tu habilidad Combatir. Necesitas obtener un nivel de éxito mayor que el de tu atacante.
- ⊙ Si estás esquivando utiliza tu habilidad Esquivar. Tu atacante necesita obtener un nivel de éxito mayor que el tuyo.

Es muy sencillo: el ganador evitará recibir cualquier daño y causará daño a su adversario (a no ser que esté esquivando).

Armas y Daño

- ⊙ Ataques sin armas (humano): 1D3 + Bonificación al daño
- ⊙ Cuchillo pequeño: 1D4 + Bonificación al daño
- ⊙ Machete: 1D8 + Bonificación al daño
- ⊙ Palo pequeño: 1D6 + Bonificación al daño
- ⊙ Bate de béisbol: 1D8 + Bonificación al daño
- ⊙ Arma corta: 1D10
- ⊙ Escopeta: 4D6 (a corto alcance, 2D6 en otros casos; no empala)
- ⊙ Fusil: 2D6+4

Aquellos ataques que obtienen un nivel de éxito extremo causan daño adicional: las armas romas causan el daño máximo del arma y la bonificación al daño máxima (de haberla); las armas empaladoras (hojas y balas) causan el daño máximo del arma más la bonificación al daño máxima (de haberla), más un dado de daño adicional correspondiente al arma utilizada (por ejemplo, 1D10+10 puntos de daño en el caso de un arma corta).

Contraatacar: lo más que puede conseguir una persona que esté contraatacando es causar el daño «normal».

Ejemplo: un gul extiende sus garras contra Brian, que decide esquivar. El Guardián obtiene un 03, un éxito extremo (menos que la quinta parte de la habilidad del gul). Brian obtiene un 20 en su tirada de Esquivar: un éxito difícil. El atacante ha obtenido un nivel de éxito mejor que el defensor por lo que Brian recibe un golpe y sufre automáticamente el máximo de 10 puntos de daño (1D6+1D4) debido a que el ataque obtuvo un éxito extremo.

El gul es un monstruo con 3 ataques por asalto. Con su segundo ataque intenta morder a Brian, que contraataca. Brian obtiene un éxito difícil; el gul obtiene un éxito normal. El nivel de éxito de Brian es mejor que el del gul, por lo que consigue contraatacar: no solo evita recibir daño, sino que además causa 1D3 puntos de daño al gul.

Reglas de armas de fuego

La persona que está disparando el arma hace una tirada de porcentaje y compara el resultado con su habilidad Armas de fuego.

- ⊙ Las armas de fuego preparadas actúan en DES+50 a efectos de determinar el orden de DES del turno.
- ⊙ Si se dispara 2 o 3 veces con un arma corta en un solo asalto, aplica un dado de penalización en todos los disparos.
- ⊙ Si estás a bocajarro (a una distancia igual o menor a la quinta parte de la DES del objetivo multiplicado por 0,3 m), obtienes un dado de bonificación en la tirada de habilidad.

Siempre que te disparen podrás ponerte a cubierto haciendo una tirada de habilidad de Esquivar. Si tienes éxito, las tiradas del atacante para impactarte recibirán un dado de penalización. Un personaje que decida ponerse a cubierto renunciará a su siguiente ataque (independientemente de si tiene éxito o no). Si ya ha atacado en este asalto, renunciará a su ataque del asalto siguiente.





Maniobras de combate

Si un jugador describe un objetivo distinto a limitarse a causar daño físico, entonces se podrá resolver con una maniobra.

Una maniobra exitosa permitirá que el personaje logre un objetivo, como por ejemplo:

- ④ Desarmar a un adversario.
- ④ Derribar a un adversario.
- ④ Atrapar y retener a un adversario, con lo que este deberá aplicar un dado de penalización en sus acciones hasta que consiga liberarse.

Las maniobras se llevan a cabo de la misma forma que cualquier otro ataque de Combatir, utilizando la habilidad Combatir (Pelea). El adversario podrá esquivar o contraatacar de forma normal. Compara la Corpulencia de los dos combatientes. Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra tiene una Complejión menor que la de su adversario, recibirá un dado de penalización por cada punto de diferencia (hasta un máximo de dos). Si un oponente supera la Complejión del atacante por

tres puntos o más, cualquier maniobra de combate será ineficaz; puede que el atacante sea capaz de agarrar a su adversario, pero carecerá de la fuerza y el tamaño necesarios para poder aprovecharse de ello.

Ejemplo: Brian intenta empujar a un gul a través de una ventana cercana (una maniobra de combate). La Corpulencia de Brian es cero y la Corpulencia del gul es 1, por lo que Brian recibe 1 dado de penalización en su tirada de ataque. Brian obtiene un 02 y un 22; tenía un dado de penalización, por lo que deberá aplicar el resultado mayor: un éxito difícil (en base a la habilidad Combatir de Brian). El gul está contraatacando y obtiene un éxito normal con su habilidad de Combatir. Brian ha obtenido un nivel de éxito mayor, por lo que su maniobra tiene éxito: empuja al gul a través de la ventana.

Superado

Cuando los adversarios de un personaje le superen en número, el personaje se encontrará en desventaja. Una vez el personaje haya contraatacado o esquivado en el asalto de combate actual, todos los ataques cuerpo a cuerpo posteriores que se hagan contra él tendrán un dado de bonificación. Esto no se aplica a los ataques que se hagan utilizando armas de fuego.

Puntos de vida, Heridas y Curación

Los puntos de daño se restan de los Puntos de vida del personaje. Los Puntos de vida no pueden caer por debajo de cero, así que no anotes valores negativos. Cuando los Puntos de vida de un personaje se reduzcan a cero, quedará inconsciente y podrá llegar a morir en determinadas situaciones.

Cuando un personaje sufra una cantidad de daño igual o mayor que la mitad de sus Puntos de vida en un solo golpe, habrá sufrido una Herida grave; deberá superar una tirada de CON o quedará inconsciente. Si un personaje con una Herida grave queda reducido a cero Puntos de vida, se encontrará cerca de la muerte (Moribundo). Deberá superar una tirada de CON al final de cada asalto posterior o morirá. Solo un empleo exitoso de la habilidad Primeros auxilios podrá paliar la condición de Moribundo.

- ④ Aquellos personajes que no tengan una Herida grave recuperarán 1 Punto de vida al día.
- ④ Aquellos personajes que tengan una Herida grave deberán hacer una tirada de recuperación (utilizando CON) al cabo de cada semana: si tiene éxito, recuperarán 1D3 Puntos de vida, o 2D3 si obtienen un éxito extremo. La condición de Herida grave desaparecerá si se obtiene un éxito extremo o si se recuperan los Puntos de vida hasta alcanzar la mitad o más de su valor máximo.

Ejemplo: Brian comienza con 12 Puntos de vida. El lunes se mete en una pelea de bar y sufre 4, 2 y 4 puntos de daño de 3 puñetazos a la mandíbula distintos. Esto supone un total de 10 puntos de daño, lo que reduce sus Puntos de vida a 2. No ha sufrido una Herida grave, por lo que se recuperará a un ritmo de 1 punto de vida diario. El jueves la torpeza de Brian (que ahora tiene 5 Puntos de vida) le hace caer por una ventana, sufriendo 7 puntos de daño. Se trata de una Herida grave. Un amigo le administra Primeros auxilios y le lleva corriendo a un hospital. Una vez han pasado 7 días, Brian supera una tirada de CON y tira 1D3, recuperando 2 Puntos de vida. Al final de la segunda semana, el jugador que interpreta a Brian obtiene un éxito extremo y tira 2D3, recuperando 3 Puntos de vida, por lo que sus Puntos de vida actuales serán ahora 5. Esto elimina su marca de Herida grave, tras lo cual recuperará un 1 Punto de vida diario.

Los Primeros auxilios pueden hacer recuperar 1 Punto de vida. Si se aplican Primeros auxilios sobre un personaje moribundo, no proporcionarán ninguna recuperación inmediata de Puntos de vida, pero prolongarán la vida del personaje lo suficiente para poder utilizar la habilidad Medicina.

Medicina puede hacer recuperar 1D3 Puntos de vida, pero requiere al menos una hora de tiempo y necesita el instrumental y suministros médicos adecuados. Si se utiliza Medicina sobre un personaje moribundo, esta no proporcionará ninguna recuperación inmediata de Puntos de vida, pero permitirá hacer una tirada de recuperación al cabo de una semana.

Si un personaje sufre una cantidad de puntos de daño igual o mayor que sus Puntos de vida máximos en un solo golpe, morirá de forma instantánea.

Otros tipos de daño

A menudo el Guardián se verá forzado a decidir la cantidad de daño causado por un suceso aleatorio. Sea cual sea la causa, considera cuál será el daño y evalúalo en base a la columna de la izquierda de la **Tabla de Otros tipos de daño** (en esta misma página). Cada tipo de daño se corresponde a un incidente o a un asalto de combate; un asalto de ser golpeado por un atacante, una bala, un asalto de asfixia o un asalto de estar envuelto en llamas. El personaje sufrirá más daño en cada asalto sucesivo que se vea expuesto a esa fuente del daño.

~ Tabla de Otros tipos de daño ~

Lesión	Daño	Ejemplos
Menor: una persona podría sobrevivir a varios sucesos de este nivel de daño.	1D3	Puñetazo, patada, cabezazo, ácido suave, respirar en un ambiente lleno de humo, pedrada del tamaño de un puño, caída sobre un terreno pantanoso (por cada 3 metros).
Moderada: podría causar una Herida grave; pueden hacer falta varios de estos ataques para matar a alguien.	1D6	Caída (por cada 3 metros) sobre la hierba, palo, ácido fuerte, respirar agua, exposición al vacío, bala de pequeño calibre, flecha, fuego (una antorcha).
Severa: es muy probable que cause una Herida grave. Si sucede una o dos veces podría dejar a una persona inconsciente o matarla.	1D10	Bala de calibre .38, caída (por cada 3 metros) sobre cemento, hacha, fuego (lanzallamas, correr a través de una habitación en llamas), estar a una distancia de entre 6 y 10 metros de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno suave.
Letal: una persona normal tiene una probabilidad de morir del 50%.	2D10	Arrollado por un coche a 50 km/h, estar a una distancia de entre 3 y 6 metros de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno fuerte.
Terminal: lo más probable es una muerte instantánea.	4D10	Arrollado por un coche a toda velocidad, estar a menos de 3 metros de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno letal.
Mortal: muerte segura.	8D10	Estar involucrado en una colisión frontal a gran velocidad, ser arrollado por un tren.

La maldición de la Casa Corbitt

ESTA AVENTURA HA SIDO CONCEBIDA PARA JUGADORES Y Guardianes novatos. En el texto se incluyen consejos para el Guardián (*Notas para el Guardián*) sobre cómo y cuándo utilizar los dados y las reglas, así como unas indicaciones sobre cómo dirigir la aventura. Una vez hayas leído toda la aventura y tus jugadores hayan creado sus personajes investigadores estaréis listos para empezar.

Los textos enmarcados que hay a lo largo de la aventura son para leerlos en voz alta a los jugadores; parafrasea estas líneas con tus propias palabras o límitate a leerlos.

Las ayudas de juego están indicadas en el texto y se han recopilado al final de la aventura para que el Guardián pueda copiarlas y presentárselas a los jugadores cuando proceda.

El año es 1920, y la localización es Boston, Massachusetts, aunque se puede trasladar la aventura a una ambientación contemporánea si así se desea.

El secreto del Guardián

El cuerpo de Walter Corbitt está enterrado en el sótano de la casa Corbitt. La mente de Walter Corbitt sigue viva, consciente de todo lo que ocurre dentro de la casa. Infesta el lugar. Corbitt conoce cierta magia de los Mitos que le permite preservar su identidad, así como animar su cuerpo después de la muerte. A veces depreda y vampiriza a los residentes de la casa, y ahuyenta o mata a aquellos que descubren su secreto.

Para poder resolver el misterio que se les plantea, los investigadores deberán descubrir la existencia de Corbitt. Al hacerlo, Corbitt será consciente de su presencia e intentará que lleguen a conclusiones erróneas y atemorizarles. Y si todo eso fracasa, intentará matarles.

Preparación de la partida

Acompaña a los jugadores durante la creación de los investigadores para esta aventura. Los jugadores novatos entenderán mejor las reglas y a sus investigadores si cumplimentan ese proceso.

Cuenta a los jugadores la premisa de la aventura.

Os van a contratar para investigar una vieja casa situada en Boston, en los años 20; ¡dicen los rumores que podría estar encantada!

Los jugadores deberían crear un equipo de investigadores privados, detectives aficionados, periodistas o amigos del propietario que se han presentado voluntarios para esta tarea.

Reparte hojas de personaje y habla con los jugadores durante el proceso, paso a paso. Anímales a hablar entre ellos acerca de sus personajes y a que se diviertan creando trasfondos y relaciones. Haz que todo sea razonablemente rápido; evita empanartarte con detalles innecesarios.

Anota el nombre de los investigadores, su Apariencia (APA), Crédito y cualquier aspecto destacable de su trasfondo para que puedas consultarlos durante el juego.

LOCALIZACIÓN I: INTRODUCCIÓN

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Esta introducción se desarrollará allí donde resulte más adecuado. Si los investigadores son detectives privados, podrían tener una oficina. Si son amigos del propietario, podría suceder en su casa o en un café. La localización no es de suma importancia, pero tómate unos instantes para establecer la escena. Después, lee lo siguiente en voz alta e interpreta la discusión del casero con los jugadores.

AYUDA DE JUEGO 1

Un arrendador, el Sr. Knott, os pide que examinéis un viejo caserón que posee en el centro de Boston, conocido como la Casa Corbitt. Los anteriores inquilinos, la familia Macario, se vieron implicados en una tragedia y el propietario quiere comprender los misteriosos acontecimientos que tuvieron lugar allí y dejar las cosas claras. El Sr. Knott no ha podido alquilar la casa desde que sucedió la tragedia y espera que podáis aclarar la situación y restaurar su buen nombre. Se ofrece a compensaros económicamente por vuestro tiempo y por las molestias. El propietario os entrega las llaves, la dirección y 25\$ en metálico por adelantado.

Conocedores de vuestro oficio, querréis llevar a cabo algunas pesquisas antes de dirigiros a la casa. Podríais consultar viejos artículos de los periódicos en las oficinas del Boston Globe, dirigiros a la Biblioteca Pública de Boston o acudir al registro civil. La elección es vuestra.



Entrega la **Ayuda de juego 1** (página 30) a los jugadores por si quisieran consultarla más adelante. Dales tiempo para que asimilen la información, comenten algunos asuntos y se decidan por un curso de acción. Algunos jugadores tenderán a dirigirse directamente a la casa, aunque deberías sugerirles que sería mejor llevar a cabo algunas investigaciones antes de hacerlo.

El Sr. Steven Knott ha heredado recientemente la propiedad y le gustaría poder sacar algún beneficio al lugar, ya sea alquilándolo o vendiéndolo, pero ha sido incapaz de hacerlo debido a su terrible reputación.

Procede a la **Localización 2, 3 o 4**, dependiendo de lo que los jugadores decidan hacer ahora.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Tú eres el que describe las localizaciones a tu antojo. Utiliza tu imaginación e intenta evocar la sensación que produce el lugar, como el olor y los sonidos presentes en el *Boston Globe*. No hace falta entrar en detalles durante el desplazamiento entre localizaciones; límitate a saltar al momento en que los investigadores llegan a una nueva localización.

LOCALIZACIÓN 2: EL BOSTON GLOBE

UN PERIÓDICO DIARIO DE REPUTACIÓN INTACHABLE.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Cuando los jugadores hagan sus pesquisas iniciales en las oficinas del periódico, interpreta a las personas que podrían conocer: el recepcionista, un periodista o uno de los editores. Asegúrate de mencionar «la morgue» (el archivo de recortes del diario) situada en el sótano del *Boston Globe*.

Los archivos de recortes no están a disposición del público general, y los investigadores tendrán que recurrir a la **Persuasión** con Arty Wilmot (un editor del *Boston Globe*) para hablarle de su caso y poder acceder a ellos. Arty disfruta del escaso poder que ostenta e intentará impedir el acceso a los investigadores; interpreta su pomposidad y anima a los jugadores a que se esfuercen por conseguir acceder a la morgue.

Utilizar los dados para...
acceder al archivo de recortes

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Normalmente, en un encuentro con un personaje no-jugador neutral deberás tirar contra la APA o el Crédito del investigador; sin embargo, en el caso de Arty, la decisión ha sido tomada de antemano: estará poco dispuesto a ayudar.

En primer lugar, determina un objetivo con los jugadores en la línea de «conseguir acceder al archivo de recortes». Interpretad la conversación entre Arty y los investigadores. Elige una de las siguientes opciones basándote en la forma en que se desarrolla la situación:

- ⑨ Si el investigador está intentando ganarse a Arty haciéndose su amigo, utiliza la habilidad **Encanto**.
- ⑨ Si el investigador está siendo agresivo con Arty, utiliza la habilidad **Intimidar**.
- ⑨ Si el investigador está utilizando argumentos racionales para persuadir a Arty, utiliza la habilidad **Persuasión**.
- ⑨ Si el investigador está intentando embaucar a Arty, utiliza la habilidad **Charlatanería**.

Solicita al jugador que esté llevando el peso de la conversación que haga una tirada porcentual (1D100) y compara el resultado con la habilidad **Persuasión**, **Charlatanería**, **Encanto** o **Intimidar** del investigador, la que resulte más apropiada. Si el resultado de la tirada es igual o menor que la puntuación de la habilidad, el investigador habrá logrado el acceso del grupo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Nótese que el nivel de dificultad de los jugadores frente a Arty es Normal; la ocupación de Arty no requiere tener un nivel profesional (+50%) de Persuasión, Encanto, Intimidar ni Psicología. De ser así, el nivel de dificultad sería Difícil.

Vuelve a interpretar la escena e incorpora el resultado de la tirada de habilidad a las palabras de Arty:

- ⑨ Si los investigadores ganaron, haz que Arty ceda de la forma que te parezca adecuada y permíteles acceder a los archivos.
- ⑨ Si los investigadores fallaron, haz que Arty se indigne y pida a los investigadores que se marchen.

¿FORZAR LA TIRADA?

Si los jugadores no superan la tirada, pregúntales si desean persistir en su empeño por acceder al archivo de recortes. Si deciden hacerlo, podrán intentar hacer una tirada forzada

presionando aún más a Arty de alguna forma (podrían cambiar su forma de afrontarlo y utilizar otro método alternativo a partir de este momento).

Deberás decidir qué ocurrirá si fracasan (una consecuencia) dependiendo de su línea de acción; por ejemplo:

- ⑨ Si los investigadores están utilizando **Intimidar**, la consecuencia será que Arty no se amilanará, lo que conducirá a una refriega.
- ⑨ Si los investigadores están utilizando **Encanto** o **Persuasión**, la consecuencia será que Arty se sentirá ofendido y gritará exigiendo que se marchen.

Sea cual sea la consecuencia, asegúrate de que sea algo más que ser expulsados por Arty; por ejemplo, haz que Arty acuda a unos fornidos trabajadores de mantenimiento como refuerzo.

El archivo de recortes

Si los investigadores consiguen acceder, describe los estantes polvorientos de la morgue de recortes.

Ruth Blake, la encargada de los archivos, te hace bajar unas escaleras hasta un sótano polvoriento lleno de archivadores, periódicos viejos amontonados y toda clase de trastos. La estancia huele a rancio y la caldera de la esquina despiden un calor sofocante.

Los recortes relevantes están clasificados por dirección postal. Teniendo en cuenta que los jugadores ya han tenido que superar una tirada para poder acceder a la morgue, sería mezquino impedir que obtuvieran la pista que hay en este lugar, por lo que esta se debería considerar una pista evidente. Entrega la **Ayuda de juego 2** (en esta misma página) a uno de los jugadores.

AYUDA DE JUEGO 2

Artículo inédito, Boston Globe 1918: se trata de una crónica que jamás llegó a publicarse. Afirma que en 1880, una familia de inmigrantes franceses se trasladó a la casa, pero la abandonaron tras una serie de accidentes violentos que provocaron la muerte de los padres y dejaron inválidos a los niños. La casa permaneció desocupada mucho tiempo.

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 suicidó con un cuchillo de cocina, y la desconsolada familia se trasladó. Este mismo año una tercera familia, los Macario, ha alquilado la casa, pero se han marchado casi de inmediato en circunstancias misteriosas.

Si un investigador flirtea o entabla amistad con Ruth Blake, la encargada de los archivos de recortes (no te molestes en hacer

tiradas, la información no es crucial), esta comentará que los archivos del *Globe* no se remontan más allá de 1878, año en que tuvo lugar un incendio. Si la Casa Corbitt fue mencionada antes de eso, aquí no hay registro de ello.

LOCALIZACIÓN 3: LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSTON

Esta respetable institución dispone de varios artículos interesantes a buen recaudo. Por cada media jornada que pasen investigando en la biblioteca, solicita una tirada de **Buscar libros** a cada jugador (deberán obtener un resultado igual o menor a su puntuación en esa habilidad con 1D100). Si fracasan, no será necesario forzar la tirada; los jugadores podrán intentarlo una vez tras otra, pero cada tirada significará que invierten medio día más dedicado a la búsqueda. Si la investigación les lleva más de un día, haz que su patrón, el Sr. Knott, contacte con ellos para preguntarles por sus progresos y les urja a concluir sus investigaciones; después de todo, el tiempo es oro.

Entrégales una de las siguientes **Ayudas de juego** por cada éxito que obtengan (por orden).

AYUDA DE JUEGO 3

En 1835, un próspero comerciante construyó la casa, pero enfermó de inmediato y se la vendió a un tal Sr. Walter Corbitt.

AYUDA DE JUEGO 4

En 1852, los vecinos de Walter Corbitt se querellaron contra él y exigieron que abandonara el lugar «debido a sus hábitos repugnantes y su comportamiento indecoroso».

AYUDA DE JUEGO 5

Evidentemente, Corbitt ganó el pleito. Su necrológica de 1866 indica que seguía viviendo en el mismo lugar. También afirma que se estaba celebrando un nuevo litigio para evitar que Corbitt fuera enterrado en su sótano, como disponía en su testamento.

AYUDA DE JUEGO 6

No se tiene registro del resultado del segundo litigio.

LOCALIZACIÓN 4: REGISTRO CIVIL

Solicita una tirada de **Buscar libros**. Si la superan, entrega la **Ayuda de juego 7** a los jugadores. Utiliza las mismas indicaciones que en la biblioteca Pública de Boston.

AYUDA DE JUEGO 7

Las actas judiciales municipales muestran 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 la clausura de la Capilla de la Contemplación tuvo lugar en 1912.

Si a los investigadores se les ocurre buscar datos acerca de la Capilla de la Contemplación en los registros penales, encontrarán referencias a ciertas acciones que se tomaron en 1912; sin embargo, los expedientes sobre ese asunto no se encuentran allí. Si los investigadores han sido corteses con el funcionario, este les comentará que los delitos graves se tramitan en los tribunales del condado, los del estado o los federales. Se podrá obtener esa misma información superando una tirada de **Derecho**. Los informes de los agentes municipales que participaron en las detenciones o incautaciones se encuentran archivados en la Comisaría Central de Policía.

LOCALIZACIÓN 5: TRIBUNALES SUPERIORES; COMISARÍA CENTRAL DE POLICÍA

Será difícil acceder a estos informes, lo que requerirá que al menos un jugador supere una tirada de habilidad. Los jugadores podrán utilizar una de las siguientes habilidades:

- ⑨ **Derecho:** para determinar que un investigador posee un contacto dentro de los tribunales que les pueda permitir el acceso. Si fracasa, el jugador podrá solicitar forzar la tirada de Derecho para establecer un contacto. En ese caso deberás hacer una tirada oculta por el jugador. No informes a los jugadores del resultado de la tirada. Independientemente del resultado, el investigador conocerá a Kim Debrun, una funcionaria de las oficinas de los juzgados. Si la tirada tiene éxito, Kim será amable y afectuosa y permitirá a los investigadores acceder al informe (**Ayuda de juego 8**). Si la tirada fracasa, Kim no tendrá escrúpulos y exigirá un soborno para después no respetar el acuerdo y afirmar no saber quiénes son los investigadores.

- ⑨ **Crédito:** si el jugador tiene éxito en la tirada y posee una puntuación de **Crédito** de 75 o más, podrá impresionar al funcionario lo suficiente como para que le permita pasar.
- ⑨ **Persuasión:** el jugador debería dar un buen motivo por el cual deberían permitirles el acceso.
- ⑨ **Encanto:** una pizpireta caída de ojos podría permitir el acceso a un investigador coqueto.
- ⑨ **Charlatanería:** tal vez esto implique mostrar fugazmente una identificación falsa. Se trata de una maniobra arriesgada teniendo en cuenta el lugar donde se pretende llevar a cabo. Si la tirada tiene éxito, entrega la **Ayuda de juego 8** al jugador.

AYUDA DE JUEGO 8

El informe trata sobre una redada secreta que se llevó a cabo en la Capilla de la Contemplación. La redada policial fue ocasionada por declaraciones juradas que afirmaban que los miembros de la iglesia eran los responsables de la desaparición de algunos niños del vecindario. Durante la redada, tres agentes policiales y diecisiete miembros de la secta murieron a causa del tiroteo o las llamas. Los informes de las autopsias son particularmente imprecisos y poco esclarecedores, como si el forense no hubiera llevado a cabo inspecciones post mortem.

A pesar de que se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la secta, todos excepto ocho fueron puestos en libertad. En los informes se insinúa que un importante funcionario local intervino de forma ilícita 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 Thomas fue detenido y condenado a 40 años de cárcel por cinco cargos de asesinato en segundo grado. Escapó de la prisión en 1917 y huyó del estado.

Si los jugadores no superan la tirada, pregúntales si pretenden redoblar sus esfuerzos. Necesitarán justificar una tirada forzada. Si se utiliza **Crédito**, **Persuasión** o **Encanto**, correrán el riesgo de pasarse de la raya, lo que acarreará consecuencias como provocar una ofensa y granjearse la antipatía de la policía (y tal vez recibir una reprimenda o una amenaza).

LOCALIZACIÓN 6: EL VECINDARIO

Casi todos los que vivían en la zona antes de la Gran Guerra se han mudado o han fallecido. Nuevos edificios de oficinas y comercios han reemplazado las mansiones decimonónicas, y la Casa Corbitt, con su patio frontal cubierto de maleza, es ahora

la única residencia privada de toda la manzana. Si los investigadores hacen algunas preguntas por el barrio acabarán dando con el Sr. Dooley, un vendedor callejero de puros y periódicos que conoce bien la zona.

Determina la reacción de Dooley a los investigadores tirando 1D100 y comparando el resultado con la **APA** o el **Crédito** del investigador en cuestión (utilizando el mayor de los dos). Un resultado igual o menor que cualquiera de ellos provocará una reacción positiva del Sr. Dooley. Si no, Dooley no se mostrará muy comunicativo con ese investigador en particular. Otro investigador podrá intentar hacer una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar** para hacer hablar a Dooley.

Utilizar los dados para...
determinar la reacción del Sr. Dooley
respecto a los investigadores

Dooley canta

Si los jugadores consiguen hacer hablar a Dooley y le preguntan por la Capilla de la Contemplación, este será capaz de indicar dónde se encontraba, a unas manzanas de distancia. Si se le pregunta por la casa, se referirá a ella como «la Casa Corbitt».

Anima a los jugadores a que interpreten sus personajes y mantengan una conversación con el Sr. Dooley. Recurre a los siguientes puntos e incorpóralos a la conversación:

- ⑨ La familia Macario se trasladó a la casa hace un par de años.
- ⑨ Un año más tarde, el padre sufrió un accidente grave, y poco después enloqueció y se volvió violento.
- ⑨ Dicen que balbuceaba sobre una figura fantasmal de ojos ardientes.
- ⑨ Hace aproximadamente un mes, la señora de la casa, la Sra. Macario, también enloqueció.
- ⑨ La Sra. Macario está con su marido en el Manicomio de Roxbury, a unos cuantos kilómetros de Boston.
- ⑨ Los niños están al cuidado de unos parientes en Baltimore.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Representa a Dooley como desees e improvisa sus diálogos libremente; no todo lo que dicen los personajes no jugadores tiene que ser cierto, y bien podría exagerar. Es un vendedor y está acostumbrado a regatear y chismorrear.

LOCALIZACIÓN 7: MANICOMIO DE ROXBURY

Si los jugadores deciden visitar el manicomio, descubrirán que Vittorio Macario está bastante loco. Está sosteniendo fuertemente una biblia contra su pecho. Puede que en algún momento abra la biblia en un lugar al azar (tú decides dónde) y señale un versículo (y parezca citar): «¡El diablo será derrotado con sus propias armas!». A pesar de que no se trata de una cita auténtica de la biblia, es una pista útil. Si se recuerda más adelante, un jugador detallista podría darse cuenta de que se puede matar a Corbitt con su propia daga. No lo sobreactúes, deja que sean los jugadores los que tomen nota de esta pista o no. No se podrá obtener nada más de Vittorio.

Gabriela Macario está consciente y es accesible. Podrá contar que en su casa habita una presencia maligna. 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 concentrar su cólera en él.

El Guardián puede contestar a más preguntas, pero Gabriela será incapaz de dar información más concreta.

El Guardián deberá concluir rápidamente la entrevista, ya que las preguntas de los investigadores la perturbarán profundamente.

Los dos jóvenes hijos de los Macario se encuentran al cuidado de unos parientes, en Baltimore. Los investigadores podrán visitarlos, pero lo único que saben es que echan de menos a sus padres y que, en su antigua casa, a veces tenían pesadillas sobre un hombre extraño de ojos ardientes.

LOCALIZACIÓN 8: LA CAPILLA DE LA CONTEMPLACIÓN

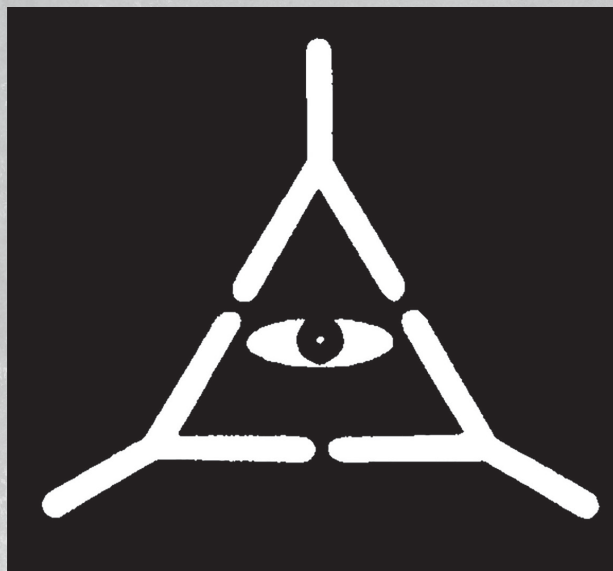
Lee lo siguiente a los jugadores:

Los vestigios de la vieja iglesia se encuentran al final de una calle sucia y tortuosa. Las ruinas han sufrido tanto desgaste de los elementos y están tan cubiertas de vegetación, que los grises escombros se parecen más a la piedra natural que a viejos muros y cimientos. Pasáis junto a una pared inclinado que muestra unos símbolos dibujados con pintura blanca que parecen recientes: 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». Juntas, rodean un ojo que mira fijamente.

La **Ayuda de juego 9** es una ilustración de este símbolo. Muéstrasela a los jugadores.

Cuando los investigadores se acerquen a los símbolos, describe sutilmente cómo empiezan a sentir un hormigueo en la frente, como un dolor de cabeza, aunque no exactamente igual. La irritación desaparecerá cuando se marchen.

AYUDA DE JUEGO 9



Anima a los jugadores a que exploren las ruinas; intenta describir la escena y pregúntales qué van a hacer.

Básicamente, lo que encontrarán al merodear por el interior de la capilla serán bloques de granito, viejas vigas de madera medio quemada y antiguos desperdicios.

En algún momento deberían darse cuenta de que la tierra bajo sus pies cubre unos tablones reblandecidos. Solicita una tirada de **Suerte**; aquellos que no la superen deberán hacer una tirada de **Saltar** para apartarse a tiempo o caerán cuando el suelo se hunda. La caída hasta el sótano es de 3 metros.

- Si no superan la tirada de **Saltar**, pregunta a los jugadores si hay algo que pueden hacer para justificar forzar la tirada de **Saltar**; tal vez intentar agarrarse al borde en el último segundo.

Todos los investigadores que caigan sufrirán 1D6 puntos de daño. Agrava las consecuencias si el jugador falló una tirada forzada, aunque en lugar de limitarte a aumentar el daño recibido podrías hacer que ese investigador perdiera o rompiera alguna de sus posesiones.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Puede que la caída sea el primer incidente de daño físico del juego. Di al jugador que deduzca el daño de sus Puntos de vida actuales. Consulta **Puntos de vida, heridas y curación** (página 28) para determinar si sufre una Herida grave y para obtener información sobre tratamientos, recuperación y curación.

Si alguno de los investigadores cae, lee lo siguiente:

Has caído a una parte del sótano que se aisló intencionadamente del resto, a la que originalmente se accedía por unas escaleras independientes, ahora enterradas bajo toneladas de escombros. Dentro de la sala, junto a un gabinete, hay dos esqueletos vestidos con harapietas túnicas de seda; tal vez se escondieran de la policía y perecieran a causa del incendio.

Si los jugadores registran el gabinete descubrirán que contiene los archivos mohosos de la iglesia. Si no se les ocurre mirar bajo el gabinete, solicita una tirada de **Descubrir**. Si los jugadores no superan la tirada de habilidad no mencionen el diario y el tomo. Permite que los jugadores fuercen la tirada de **Descubrir** si se muestran dispuestos a llevar a cabo un registro más largo y exhaustivo. Si fallan la tirada forzada de Descubrir, puede que pisen un clavo o que su ropa se eche a perder.

Una tirada exitosa de **Descubrir** permitirá que el jugador encuentre un diario (de actividades de la secta) y un tomo. Lee o parafrasea lo siguiente:

Este viejo y humedecido diario se desmenuza cuando pasas las páginas, pero el nombre de Walter Corbitt capta tu atención. Una entrada indica que Walter Corbitt fue enterrado en el sótano de su casa, «de acuerdo a sus deseos y a los de aquel que aguarda en la oscuridad».

Junto al diario hay un volumen enorme manuscrito en latín, pero tan podrido y carcomido que hay partes enteras que resultan ilegibles.

El tomo es una copia del *Liber Ivonis*. Un vistazo rápido al libro indicará que está escrito en latín y que trata sobre asuntos de naturaleza esotérica. Una lectura inicial de este libro (que requiere tener un 50% o más en la habilidad **Otras lenguas (Latín)** o superar una tirada de esa misma habilidad) llevará un mínimo de tres horas. Si un investigador invierte ese tiempo en la lectura, otórgale un 2% en Mitos de Cthulhu (y reduce su Cordura máxima en esa misma cantidad, de 99 a 97).

LOCALIZACIÓN 9: LA VIEJA CASA CORBITT

Lee lo siguiente a los jugadores:

La casa de ladrillo queda ensombrecida por los nuevos y más altos edificios de oficinas que tiene a ambos lados. La fachada da a la calle. La parte trasera está cubierta de malas hierbas y tiene una verja medio caída. A ambos lados de la residencia hay accesos a la parte trasera.

Al examinarla, el observador quedará impresionado por la manera en que la casa parece esconderse bajo las sombras que proyectan los edificios colindantes, y por la forma en que las cortinas de las ventanas impiden distinguir nada de lo que hay dentro.

La puerta principal está asegurada por una sola cerradura; pero parecen haberse añadido otros cuatro cerrojos en los últimos dos años. Si los investigadores deciden probar suerte con las ventanas de la planta baja, comprobarán que están todas claveteadas, también desde el interior.

Consulta el mapa de la casa. Esboza cada planta en una hoja de papel a medida que los investigadores la exploran.

INTERIOR DE LA PLANTA BAJA

HABITACIÓN 1. Trastero

Esta habitación está llena de cajas y trastos, como un depósito de agua oxidado y una vieja bicicleta. En el extremo derecho de la habitación hay un aparador con las puertas entabladas.

Si los investigadores arrancan los tablones del aparador, podrán encontrar en su interior tres libros encuadrados: los diarios de un tal W. Corbitt (un antiguo residente 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 a veces tiene una redacción algo extraña. Se tarda dos días en leer los tres volúmenes, que añaden +4% a la habilidad Mitos de Cthulhu y producen una pérdida de 1D4 puntos de Cordura.

Los diarios describen varios experimentos ocultistas, incluyendo una invocación de algún tipo de espíritu del más allá y otros tipos de magia, y describen claramente un hechizo llamado «Invocar a aquel que abre el camino» (un nombre alternativo para el hechizo **Convocar/Atar a un vagabundo dimensional**). Los diarios no contienen otros hechizos. Una vez finalizada la lectura de los diarios, se necesitarán 2D6 semanas para aprender el hechizo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

No se pretende que el hechizo se utilice en esta aventura, y se incluye como elemento distintivo adicional. No es probable que esta investigación se prolongue lo suficiente como para que este hechizo sea de utilidad; y, en cualquier caso, ¡tampoco es que la convocación de un vagabundo dimensional vaya a resultar muy beneficiosa! Se pueden encontrar más detalles acerca de este hechizo en el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu*.

HABITACIÓN 2. Un segundo trastero

Esta habitación contiene muebles viejos que se podrían romper para usarlos de combustible en una estufa de madera.

HABITACIÓN 3, Vestíbulo

Aquí hay abrigos colgados, chanclos, sombreros y paraguas. También hay varios sacos de carbón para la estufa independiente del salón. Advertís que la puerta lateral está asegurada por tres candados y dos cerraduras.

HABITACIÓN 4, Salón

Esta habitación contiene todo tipo de muebles y objetos corrientes, como una radio, un sofá, sillas anticuadas y estanterías llenas de baratijas. No podéis evitar notar la inusual cantidad de cruces, imágenes de la Virgen y demás parafernalia católica que hay presente en la habitación.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Intenta desarrollar una atmósfera inquietante a medida que los jugadores exploran la casa. Recuerda que Corbitt infesta este lugar y que se podrá oír algún ruido procedente del primer piso (Dormitorio 3) en cualquier momento.

HABITACIÓN 5, Comedor

Este es el comedor, amueblado con una larga mesa de caoba, un aparador empotrado y siete sillas. En la mesa hay colocados tres servicios que no llegaron a utilizarse, y en una sopera se pudre una sopa de arroz.

HABITACIÓN 6, Cocina

Se trata de una cocina normal y corriente, con una fresquera, una estufa y horno de leña y una despensa poco surtida.

Algunos alimentos todavía son 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.

PRIMERA PLANTA

HABITACIÓN 1, Dormitorio principal

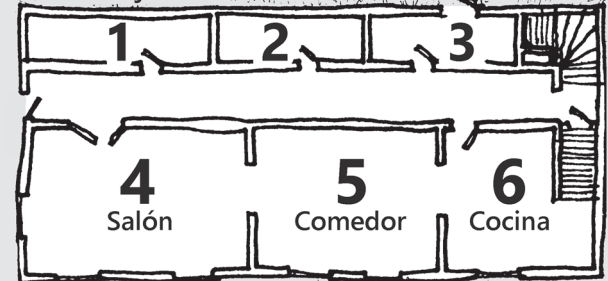
Un dormitorio normal, con una cama de matrimonio, una estantería para libros y un ventanal. Parece ser la habitación de Vittorio y Gabriela. Aquí hay más cruces y muchas velas, y sobre una de las mesillas de noche descansan un rosario y un breviario.

Mansión Corbitt

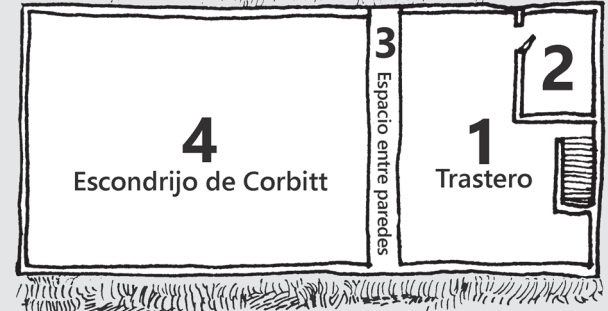
Primera planta



Planta baja



Sótano



Escala: 1 cm equivale a 1 metro y medio.

HABITACIÓN 2, Dormitorio de los niños

Esta habitación contiene dos camas pequeñas, juguetes y cómodas. Los dibujos de aviones y de vaqueros evidencian que se trata de la habitación de los niños.

HABITACIÓN 3, Dormitorio de invitados

Esta habitación contiene el armazón de una cama con los muelles al descubierto y una cómoda vacía. Aunque se encuentra en desuso, se asemeja a los otros dos dormitorios.

Antaño este fue el dormitorio del mismísimo Corbitt. Pasó tanto tiempo en él que su influencia psíquica persiste y puede hacer que sucedan ciertas cosas en la habitación. Cada vez que lo haga se manifestará un hedor espantoso; ¡una señal característica de los Mitos de Cthulhu!

NOTA PARA EL GUARDIÁN

A pesar de que al principio Corbitt será discreto, si los investigadores parecen decididos a desentrañar los secretos de la casa, intentará convencerles de que esta habitación es el origen de la perturbación psíquica. Para ello, hará que aparezcan charcos de sangre e intentará ahuyentar a los investigadores con fuertes golpes en las puertas y las paredes. Si alguno de los investigadores no parece convencido con esa demostración fantasmal, Corbitt intentará atraerle a este dormitorio para matarlo (véase El ataque de la cama), tamborileando en la ventana para hacer que el investigador se acerque a ella.

- ⑨ Corbitt puede impulsar la cama a velocidad suficiente como para propinar un fuerte golpe a cualquier cosa que haya en la habitación (véase a continuación).

EL ATAQUE DE LA CAMA

Corbitt atraerá a los investigadores para que examinen la ventana del dormitorio de invitados, luego hará que la cama cruce volando la habitación a gran velocidad hacia un investigador desafortunado. Solicita una tirada de **Descubrir** al jugador que interprete al investigador que esté examinando la ventana: si la supera, el jugador podrá intentar superar una tirada de **Esquivar** para evitar ser golpeado por la cama.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Como Guardián, es importante mantener la imparcialidad por lo que, cuando suceda algo peligroso a los investigadores, lo más conveniente será elegir uno de ellos de forma aleatoria. Para ello, elige un investigador al azar o a aquel que tenga la menor puntuación de Suerte. Cuando vayas a elegir a un jugador para que reciba el ataque de la cama, ten claro cuáles de ellos se encuentran cerca de la ventana y elige uno al azar.

Elige cualquiera de estos sucesos para que se produzca cuando lo desees:

- ⑨ Corbitt puede hacer que de esta habitación surjan unos fuertes ruidos parecidos a golpes. Estos ruidos se podrán escuchar desde cualquier parte de la casa.
- ⑨ Corbitt puede formar un charco de sangre en el suelo o hacer que gotee del techo o las paredes.
- ⑨ Corbitt puede hacer que surja un sonido de arañazos o un tamborileo de la puerta o el cristal de la ventana.



Si el investigador recibe el impacto de la cama, saldrá despedido a través de la ventana. La caída y los cristales rotos causarán 1D6+2 puntos de daño a la víctima.

Cualquiera que contemple cómo la cama se mueve por voluntad propia deberá hacer una tirada de **Cordura (COR 1/1D4)**. Aquellos que la superen perderán 1 punto de Cordura, y aquellos que no la superen deberán tirar 1D4 para determinar cuántos puntos de Cordura pierden.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

El ataque de la cama podría llegar a causar una Herida grave a un investigador. En el caso poco probable de que muriera un investigador, incluye al Sr. Knott (el arrendatario) para que lo interprete ese jugador.

HABITACIÓN 4. Cuarto de baño

Un cuarto de baño con 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. En la bañera, se ha acumulado un charco de agua salobre que gotea de un grifo que no se puede cerrar por completo.

EL SÓTANO

HABITACIÓN 1: Trastero

La puerta que conduce al sótano tiene una cerradura y tres candados que solo se pueden abrir desde la planta baja. Abajo, en el sótano, se encuentra el trastero principal. Las escaleras están en mal estado y la lámpara eléctrica no funciona. Las paredes del sótano están cubiertas de estantes atiborrados de objetos.

Corbitt ha cortado la corriente del sótano en la caja de fusibles que hay arriba en la cocina. Si los investigadores vuelven a conectarlo, Corbitt podrá apagarlo de nuevo cuando más le convenga.

Las escaleras son peligrosas, sobre todo teniendo en cuenta que Corbitt puede hacer que se muevan. Uno a uno, solicita a los investigadores que bajen por las escaleras que hagan una tirada de **DES** o **Trepar**. Considérala como una tirada combinada: el jugador solo tendrá que tirar los dados una vez y comparar el resultado tanto con su puntuación de **DES** como con la de **Trepar**. Para tener éxito bastará con obtener un resultado igual o menor a cualquiera de los dos valores.

Todo aquel que falle la tirada de **DES/Trepar** deberá ser informado de que las escaleras son demasiado peligrosas, y que

seguir bajando podría ser arriesgado. Ahora tendrán que tomar una decisión: permanecer en la planta baja o forzar la tirada y arriesgarse a una caída. Fallar la tirada forzada provocará la pérdida de **1D6** Puntos de vida cuando el investigador resbale y se estrelle contra el suelo del sótano.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

En una situación como esta, un investigador que sorteara con éxito la escalera podría ofrecerse voluntario para ayudar a otro. En ese caso tendrás que ser un poco creativo con la aplicación de las reglas. Como ya ha habido un investigador que ha tenido éxito, otorga un dado de bonificación al segundo jugador; pero esta vez, si falla la tirada, ambos caerán y sufrirán daño. De esta forma, el investigador que está forzando la tirada tendrá más probabilidades de éxito, pero ambos jugadores estarán compartiendo el riesgo.

Esto creará un momento de tensión y dramatismo, que es justo lo que deberían conseguir las tiradas de dados.

Comunica a los jugadores que esta pequeña habitación está llena de herramientas, cañerías, trastos viejos, cubos de basura, clavos, tornillos, etc. Si alguno de los investigadores rebusca entre ese desorden, solicita al jugador una tirada de **Descubrir**. Considera esto como una Pista oculta (si el jugador falla la tirada no entregues la pista). El jugador podrá forzar la tirada dedicando más tiempo a hacer un registro más exhaustivo. Puedes anticipar las consecuencias del fracaso señalando que hay muchos objetos afilados entre todo ese desorden y que se arriesga a hacerse daño.

Si supera la tirada de **Descubrir**, el investigador encontrará la daga de Corbitt (véase **La daga voladora**) y podrá recogerla. Una vez en su poder, el cuchillo forcejeará intentando liberarse de la presa del investigador y le atacará (véase **Retener la daga**).

Si el jugador falla la tirada forzada de **Descubrir**, el incauto investigador agarrará el cuchillo poseído por la hoja y se hará un corte que le causará **1D4+2** puntos de daño.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Nótese cómo se puede infligir daño de forma automática como consecuencia de fallar una tirada forzada. En este caso no será necesario hacer una tirada de ataque; el daño es la consecuencia de haber fallado una tirada forzada.

Las paredes están revestidas con listones de madera, y un examen minucioso indicará que hay zonas huecas (**habitaciones 2 y 3**).



La daga voladora

Un viejo cuchillo de empuñadura ornamentada cuya hoja está 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. Si los jugadores la encuentran, Corbitt atacará con ella. Si no la encuentran, les atacará cuando empiecen a echar abajo la pared de madera que oculta su cadáver.

ATACAR CON LA DAGA

La daga flotará en el aire y apuñalará a un investigador.

Esto le cuesta a Corbitt 1 Punto de Magia por asalto de combate. La daga puede atacar una vez por asalto.

- ⑨ Tira 1D100 y compara el resultado con el **POD** de Corbitt.
- ⑨ Solicita al jugador que tire 1D100 y compare el resultado con el valor de **Esquivar** de su investigador.
- ⑨ Compara los niveles de éxito y determina si el investigador ha sido impactado:
 - Si Corbitt Fracasa (91 o más), el investigador habrá evitado ser alcanzado por el cuchillo.
 - Si Corbitt consigue un éxito Normal (de 46 a 90) y el investigador Fracasa, le causará 1D4+2 puntos de daño.
 - Si Corbitt consigue un éxito Difícil (19 a 45) y el investigador Fracasa u obtiene un éxito Normal, le causará 1D4+2 puntos de daño.
 - Si Corbitt consigue un éxito Extremo (18 o menos) y el investigador Fracasa u obtiene un éxito Normal o Difícil, el ataque le empalará, alcanzando sus órganos vitales y causándole 6+1D4+2 puntos de daño.
- ⑨ Si el investigador agarra la tapa de un cubo de basura para protegerse con ella, otórgale un dado de bonificación en la tirada de **Esquivar**.
- ⑨ Si el investigador no es consciente del ataque, solicita al jugador que haga una tirada de **Descubrir** para atisbar a la daga flotando en el aire. Si el investigador no consigue ver la daga, añade un dado de bonificación a la tirada de ataque y no permitas una tirada de **Esquivar**. El ataque causará 1D4+2 puntos de daño o 6+1D4+2 si obtiene un éxito Extremo, y solo fallará obteniendo una Pifia (100).
- ⑨ Contemplar cómo ataca la daga requiere hacer una tirada de **Cordura (COR 1/1D4)**. Si la tirada tiene éxito, el investigador perderá 1 punto de Cordura. Si la tirada fracasa, el investigador perderá 1D4 puntos de Cordura.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Cuando el cuchillo empiece a flotar en el aire deberás iniciar un asalto de combate. La DES de Corbitt es muy baja, por lo que es probable que los investigadores consigan actuar primero. Si deciden huir, la daga atacará a cualquiera que se quede en el sótano o a la última persona que consiga alcanzar las escaleras (se desplaza bastante rápido). Tú decides si la daga persigue a sus víctimas por la casa.

UTILIZAR UNA MANIOBRA DE COMBATE PARA AGARRAR EL CUCHILLO

Los investigadores pueden intentar agarrar el cuchillo en el aire utilizando las reglas de maniobras de combate (véase **Maniobras de combate**, página 28). El objetivo del jugador será agarrar el cuchillo. Los jugadores utilizarán la habilidad **Combatir (Pelea)** de sus investigadores para enfrentarse al **POD** de Corbitt.

Si el jugador consigue un nivel de éxito mayor que el de Corbitt, habrá apresado la daga. En caso de empate, ganará aquel que se encuentre en posesión del turno (si se trataba de la acción de Corbitt, la daga impactará en caso de empate; si se trataba de la acción de un investigador, este agarrará el cuchillo en caso de empate). Normalmente, para resolver una maniobra de combate, el jugador debería comparar la **Corpulencia** de su investigador con la de su adversario, pero esto se podrá ignorar teniendo en cuenta que en realidad nadie está esgrimiendo la daga. Si los jugadores son creativos y utilizan un abrigo grueso para que les ayude en la captura de la daga, otórgales un dado de bonificación.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Todos los personajes que se encuentren en el sótano podrán emprender una acción cada asalto de combate, y eso incluye a Corbitt, que usará su daga voladora. El Punto de Magia que Corbitt gasta para activar la daga cubrirá todas las acciones que haga con ella durante un asalto.

RETENER LA DAGA

Si un investigador consigue agarrar la daga, Corbitt podrá intentar liberarla a tirones en asaltos posteriores: cada asalto de combate Corbitt deberá gastar otro Punto de Magia. Para poder retener la daga el jugador deberá vencer en una tirada enfrentada utilizando su **FUE** contra el **POD** de Corbitt.

HABITACIÓN 2: Carbonera vacía

Se trata de un depósito en el que antaño se almacenó carbón. La trampilla del tubo de bajada del carbón está firmemente enclavada.



HABITACIÓN 3: La guarida de las ratas

Si se rompen o retiran los tabloncillos del trastero, quedará al descubierto un espacio vacío entre dos paredes de madera. Del hueco emanan repugnantes olores procedentes de las ratas que anidan en él.

Una camada de ratas anida dentro de estas paredes. Si los investigadores no dejan suficiente espacio para que escapen, estas atacarán a cualquiera que intente explorar el hueco. Las ratas utilizarán su ataque de Abrumar contra un investigador. En cuanto muera una rata, todas las demás huirán.

CAMADA DE RATAS

Una sola rata no se puede considerar un oponente digno, pero toda una plaga puede resultar abrumadora. Asume que cada camada de ratas está formado por diez ejemplares. Cualquier ataque exitoso de un investigador mata a una o dos ratas y provoca la huida del resto de la camada.

Las camadas de ratas solo existen a efectos de reglas.

CAMADA DE RATAS

FUE 35 **CON** 55 **TAM** 35
POD 50 **DES** 70

PV: 9

Bonificación al daño media: -1

Corpulencia media: -1

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: las ratas atacan con garras y dientes.

Abrumar (maniobra de combate): la camada puede asaltar y abrumar a un individuo utilizando las reglas de maniobras de combate, y obtienen un dado de bonificación en el ataque debido a su gran número. En un ataque como ese, las ratas preparan por el objetivo, mordiendo y arañando.

Combatir 40% (Difícil 20/ Extremo 8) daño 1D3.

Abrumar (maniobra de combate) daño 2D6.

Esquivar 42% (Difícil 21/Extremo 8).

En la pared interior del hueco está grabada la frase «Capilla de la Contemplación» con letras raspadas de forma irregular (considera esto como una Pista evidente, no solicites tiradas de **Descubrir**, ya que ignorarla no aportará nada al juego).

Si los investigadores rompen y atraviesan esta pared, llegarán hasta la **Habitación 4**.

OPCIÓN: Corbitt ejecuta el hechizo Dominar

Corbitt puede ejecutar su hechizo Dominar en cualquier momento, se haya movido o no (consulta los **Hechizos de Corbitt**). No necesita moverse lo más mínimo para ejecutar el hechizo. La ejecución del hechizo es «instantánea». Si ejecuta este hechizo, añade 50 a la DES de Corbitt a la hora de determinar su turno en el orden de iniciativa del asalto. Ejecutar este hechizo durante el combate requerirá el uso de su acción para el asalto. También tiene la posibilidad de ejecutarlo cuando los investigadores estén atravesando la pared.

HABITACIÓN 4: El escondrijo de Corbitt

Inmóvil y aparentemente muerto, sobre una plataforma situada en el centro de la habitación hay un individuo marchito, acartonado y macilento de casi 1'80 m de estatura, escuálido y desnudo, con unos espantosos ojos grandes y brillantes y una nariz como la hoja de un cuchillo. Lleva una especie de cadena alrededor del cuello. Ha perdido casi todo el cabello y sus encías reseca hacen que sus dientes parezcan extremadamente largos. De él emana un olor entre acre y dulzón, como el del maíz podrido.

El suelo es de tierra y, en la esquina suroeste hay una mesa con varios papeles enrollados.

Si se tocan, los documentos de la mesa quedarán reducidos a polvo. Lo que los investigadores pueden distinguir en estos documentos parece ser un horóscopo. Si son capaces de fotografiar o recuperar ese material, el Guardián deberá revelar su verdadera naturaleza en alguna aventura posterior. Sea lo que sea, esta deberá ser determinada por el Guardián, y se ha incluido como germen de aventuras futuras de este mismo grupo de investigadores.

CORBITT ATACA

Corbitt puede gastar 2 Puntos de Magia para mover su cuerpo durante 5 asaltos de combate. Al suponer tal esfuerzo, será reticente a moverse a no ser que se vea amenazado.

TIRADAS DE CORDURA

Cuando Corbitt se alce en su plataforma, pide a todos los jugadores que tengan un investigador presente que hagan una tirada de **Cordura (1/1D8)**. Aquellos que fallen la tirada harán una acción involuntaria a elección del Guardián, como dejar caer su arma o gritar. Si un investigador pierde 5 o más puntos de Cordura, el jugador deberá hacer una tirada de **INT**. Si supera la tirada de INT, el investigador habrá comprendido todas las implicaciones de la situación y enloquecerá temporalmente (consulta Locura temporal a consecuencia del encuentro con Corbitt). Si no se supera la tirada de INT, el personaje estará estremecido, pero conservará la cordura.

Utilizar los dados para...
resolver el combate

Cuando Corbitt haga su primer movimiento comenzará un asalto de combate. Elabora una lista con los investigadores y Corbitt por orden de DES, la más alta primero.

- ⑨ Si un personaje tiene un arma de fuego lista, añade 50 a la DES del investigador. Si un investigador desenfunda

un arma de fuego, estará lista para utilizarla en la DES normal del personaje de este asalto.

- ⑨ Comienza con el primer nombre de la lista. Teniendo en cuenta que Corbitt tiene DES 35, se podría asumir que el primero en actuar será un investigador, a no ser que Corbitt haya ejecutado su hechizo Dominar, en cuyo caso actuará en su DES+50 (en los asaltos en los que no ejecute el hechizo deberás seguir aplicando su DES 35). Pregunta al jugador qué va a hacer.
- ⑨ Si un investigador ataca a Corbitt utilizando su habilidad Combatir, Corbitt contraatacará utilizando su habilidad Combatir. Corbitt también contraatacará otros ataques posteriores de ese mismo asalto utilizando su habilidad Combatir.
- ⑨ El segundo investigador que ataque a Corbitt utilizando su habilidad Combatir, deberá recibir un dado de bonificación por superarle en número (consulta **Superado**, página 28).
- ⑨ Si un investigador ataca a Corbitt utilizando su habilidad Armas de fuego, simplemente tira para impactar. Corbitt no se pondrá a cubierto. Si están lo bastante cerca, los disparos se efectuarán a bocajarro, recibiendo un dado de bonificación en el ataque.

LOCURA TEMPORAL A CONSECUENCIA DEL ENCUENTRO CON CORBITT

Episodio de locura: si un investigador enloquece temporalmente, tira 1D10 y consulta la tabla **Episodios de locura**. Si el investigador se encuentra en presencia de otros investigadores, representa el resultado asalto a asalto. Si el investigador se encuentra a solas, podrás utilizar el resultado para contar cómo le encuentran más tarde en un estado lamentable, tal vez encerrado en un armario o borracho en un tugurio.

Trasfondo: toma la hoja de personaje del investigador y añade una nota adecuada basada en la naturaleza del episodio de locura del investigador.

Alucinaciones: el investigador seguirá enloquecido durante 1D10 horas o hasta que abandone la Casa Corbitt y disfrute de una noche de sueño reparador. Hasta entonces, el investigador tendrá tendencia a sufrir alucinaciones; sin embargo, teniendo en cuenta que es probable que el único suceso de la aventura que tiene el potencial de causar locura tenga lugar en la escena final, el alcance de las alucinaciones se verá bastante limitado.

Aquí tienes algunas sugerencias:

- ⑨ Si el investigador alucinado huye del sótano, haz que encuentre una fotografía en la casa que parezca evidenciar que Corbitt es su antepasado; mostrará a Corbitt y al abuelo del investigador juntos y los etiquetará como hermanos (aunque en realidad no será más que un fragmento de un periódico viejo).
- ⑨ Si el investigador alucinado permanece en el sótano, pasa una nota al jugador indicando que la cara y la voz de otro

investigador han cambiado y que ahora está murmurando algo en latín (obviamente, esto es solo una alucinación).

Tirada de toma de conciencia: si el jugador se cuestiona una alucinación, sugiérele que podría hacer una «tirada de toma de conciencia» si el investigador quisiera discernir la verdad. Si el jugador desea hacer una tirada de toma de conciencia, solicita una tirada de **Cordura**:

- ☉ Si tiene éxito, la alucinación se desvanecerá y el jugador no sufrirá ninguna otra.
- ☉ Si fracasa, el investigador perderá 1 punto de Cordura y sufrirá otro episodio de locura y alucinaciones más intensas.

Teniendo en cuenta que la locura temporal ha sido causada por una manifestación de los Mitos de Cthulhu, se deberá añadir un 5% a la puntuación de la habilidad **Mitos de Cthulhu** del personaje.

CONCLUSIÓN

Si los investigadores resuelven el misterio y derrotan a Corbitt, el Sr. Knott, el propietario, les pagará pronta y felizmente lo acordado.

Si no consiguen librarse de Corbitt y simplemente informan al Sr. Knott de que no había nada raro, este pasará una noche en la casa para asegurarse de ello y la daga mágica de Corbitt lo apuñalará hasta la muerte en el sótano. En tal caso, la policía irá en busca de los investigadores y estos deberán demostrar su inocencia.

Obviamente, puede que las cosas no les vayan tan bien a los investigadores. Tanto la daga como Corbitt son peligrosos y, dependiendo de las tiradas de dados, los investigadores podrían encontrarse con que la investigación desemboca en la muerte o la locura.

Un posible final sería describir un breve epílogo para cada jugador: puede que Corbitt utilice su magia para reanimar a los investigadores muertos y que estos reparen las paredes del sótano antes de que sus cuerpos se conviertan en polvo. Los investigadores enloquecidos huirán gritando hacia la oscuridad de la noche y no regresarán jamás.

Si los investigadores salen victoriosos, puede que prefieras ignorar los efectos permanentes de las garras de Corbitt.

RECOMPENSAS

- ☉ Si los investigadores vencen y destruyen a Corbitt, cada uno de los participantes obtendrá **1D6 puntos de Cordura**.
- ☉ Los investigadores podrán quedarse con el libro carcomido de la Capilla.
- ☉ Por último, el propietario les pagará gustosamente sus honorarios y una bonificación.

Episodios de locura

(tira 1D10)

1. AMNESIA: el investigador no recuerda los acontecimientos que han tenido lugar desde la última vez que se encontró a salvo. Por ejemplo: le parecerá que en un momento estaban tomando el desayuno y al siguiente se están enfrentando a un monstruo. Esto tiene una duración de 1D10 asaltos.

2. DISCAPACIDAD PSICOSOMÁTICA: el investigador padece ceguera psicosomática, sordera o parálisis de una extremidad o varias extremidades durante 1D10 asaltos.

3. VIOLENCIA: una niebla roja engulle al investigador, que explota en una oleada de violencia y destrucción indiscriminadas hacia su entorno, aliados y enemigos por igual, durante 1D10 asaltos.

4. PARANOIA: el investigador sufre paranoia aguda durante 1D10 asaltos. ¡Todos están en su contra! ¡No se puede confiar en nadie! Les están espiando; alguien les ha traicionado; y todo lo que están viendo es una farsa.

5. ALLEGADO: revisa las anotaciones de Allegados en el trasfondo del personaje. El investigador confunde a otra persona que se encuentra en la escena con su allegado. Considera la naturaleza de la relación; el investigador actúa en consecuencia. Esto tiene una duración de 1D10 asaltos.

6. DESMAYO: el investigador se desmaya. Se recuperará al cabo de 1D10 asaltos.

7. HUIR PRESA DEL PÁNICO: el investigador no puede evitar huir tan lejos como sea posible por cualquier medio que haya a su disposición, incluso aunque eso signifique llevarse el único vehículo y dejar a todo el mundo atrás. Huirá durante 1D10 asaltos.

8. HISTERIA FÍSICA O ESTALLIDO EMOCIONAL: el investigador queda incapacitado por la risa, el llanto, chillidos, etc. durante 1D10 asaltos.

9. FOBIA: el investigador adquiere una nueva fobia, como la *Claustrofobia* (miedo a los espacios cerrados), *Demonofobia* (miedo a los espíritus y demonios) o *Catsaridafobia* (miedo a las cucarachas). Incluso aunque el origen de la fobia no se encuentre presente, el investigador imaginará que sí lo está durante los próximos 1D10 asaltos.

10. MANÍA: el investigador adquiere una nueva manía, como la *Ablutomanía* (compulsión por lavarse), *Pseudomanía* (compulsión irracional por mentir) o *Helmintomanía* (gusto excesivo por los gusanos). El investigador intenta satisfacer su nueva manía durante los próximos 1D10 asaltos.



AMPLIAR LA AVENTURA

El Guardián recordará la existencia del símbolo pintado recientemente en las ruinas 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 volver a utilizarlas en el futuro.

Además, recuerda el extraño y decrepito documento que parecía un horóscopo: ¿también está conectado con la conspiración o se trata de algo totalmente distinto?

Cualquiera de estas pistas podrá conducir a otras aventuras de tu propia creación concebidas para este grupo de investigadores.

WALTER CORBITT, *diabólico muerto viviente*

FUE 90 **CON** 115 **TAM** 55 **DES** 35
APA 05 **INT** 80 **POD** 90 **EDU** 80

COR 0 (ignora los costes de Cordura de los hechizos)

PV 16

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 18 (si los gasta, recupera 1 cada hora)

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: cuando anima su cuerpo, Corbitt es capaz de atacar con normalidad (puñetazos, patadas, etc.). Recibir una herida de las uñas parecidas a garras de Corbitt implica el riesgo de contraer una enfermedad grave; si consigue impactar a un investigador, este deberá hacer una tirada de Suerte. Si no la supera, el investigador habrá sido arañado por las garras de Corbitt y un día después la víctima empezará a delirar y deberá hacer una tirada de **CON**:

Fracaso: el delirio dura 1D10 días; pierde 1D10 CON.

Éxito: el delirio dura 1D6 días; no se produce ninguna pérdida de CON.

Repite este procedimiento hasta que el investigador se cure o muera. La pérdida de CON no se recupera.

Armas: daga mágica voladora. Véase **La daga voladora** (pág. 40). Gastar un punto de magia para hacer que la daga ataque durante un asalto se considera la acción de combate de Corbitt para ese mismo asalto.

Combatir 50% (Difícil 25%/Extremo 10%) daño 1D3 + bonificación al daño (1D4) + posible infección.

Esquivar 17% (Difícil 8%/Extremo 3%).

Armadura: cada punto de armadura reduce el daño recibido en 1 punto. Corbitt ya ha ejecutado Protección corporal. Tira 1D6 para determinar su armadura. Reduce su armadura en un punto por cada punto de daño recibido.

Hechizos: Dominar (variante, véase a continuación), Protección corporal, Convocar / Atar vagabundo dimensional.

Objetos mágicos: daga voladora.

Habilidades: Escuchar 60%, Intimidar 64%, Juego de manos 30%, Mitos de Cthulhu 17%, Sigilo 72%.

Pérdida de Cordura: verle en movimiento produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Solo se incluyen algunas de las habilidades de Corbitt, aquellas que es más probable que intervengan en el juego. Puedes improvisar otras en caso de que fuera necesario.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ⊙ Corbitt está lleno de maldad e intentará dividir a los investigadores y volver a unos en contra de otros.
- ⊙ Corbitt busca emociones y una perversa diversión a expensas de los investigadores.
- ⊙ Intentará hacerse con cualquier fuente de conocimiento de los Mitos que se lleve a la casa (como el *Liber Ivonis*).

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Lleva un control minucioso de los Puntos de Magia de Corbitt. Asegúrate de recordar que los recupera a un ritmo de 1 punto por hora. Corbitt ejecutará Protección corporal en cuanto alguien entre en la casa. Si los intrusos se dirigen directamente hacia su cadáver, podrían encontrarle antes de haber recuperado esos dos puntos.

Acerca del Sr. W. Corbitt

En un principio permanecerá en silencio, pero llegará un momento de la confrontación con los investigadores en el que será más efectivo hacerle gruñir, chillar, carcajearse o burlarse. No respira.

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 le resulta 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. A pesar de que se alimenta de sangre, también podría hacerlo de zanahorias; pero beber sangre le parece más divertido.

Su hechizo de Protección corporal funciona como se detallará a continuación, pero describe sus efectos de la siguiente manera:

las balas y los golpes solo consiguen arrancar pedazos de su cuerpo, haciendo que su aspecto sea aún más horrible. Mientras el hechizo esté activo, su piel seca y dura como el hierro será invulnerable, pero si el daño supera la protección de su armadura sus puntos de vida se reducirán de forma normal. Nunca se cura y no puede quedar inconsciente. Cuando sus puntos de vida queden reducidos a 0, Corbitt se convertirá en polvo y morirá de forma definitiva.

Corbitt controla la daga voladora, pero si los investigadores consiguen atraparla, forcejear para asumir el control y apuñalar a Corbitt con ella, se convertirá en polvo y cenizas de inmediato, independientemente de cualquier hechizo.

Hechizos de Corbitt

DOMINAR (VARIANTE DE CORBITT)

Coste: 1 Punto de Magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Con esta versión del hechizo Dominar, Corbitt puede nublar la mente de uno de los investigadores, siempre y cuando la víctima se encuentre físicamente dentro de la casa. El jugador deberá hacer una tirada enfrentada de **POD** contra el **POD** 90 de Corbitt.

Si vence Corbitt, el objetivo quedará desorientado durante 1D6+1 asaltos de combate. Mientras se encuentre en este estado de estupor, la víctima será susceptible a las órdenes telepáticas de Corbitt. Estas pueden tomar la forma de alucinaciones sutiles y siniestras u órdenes directas, a discreción del Guardián. La víctima no llevará a cabo actos suicidas, aunque sí podría llevar a cabo actos homicidas o de naturaleza estúpida o temeraria (como intentar tragarse un cuchillo de carnicero). Al despertar, la víctima no recordará nada de lo sucedido.

PROTECCIÓN CORPORAL

Corbitt ya habrá ejecutado este hechizo para protegerse con una armadura antes de que los investigadores logren dar con él (véase *Armadura*, más arriba).

Coste: puntos de Magia y de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo concede protección contra los ataques de naturaleza física. Cada punto de Magia invertido proporciona al hechicero (o al objetivo elegido) 1D6 puntos de armadura contra los ataques que no sean mágicos. Esta protección va desapareciendo a medida que absorbe daño. Por ejemplo: si un personaje tiene 12 puntos de armadura gracias a la Protección corporal y sufre un golpe de 8 puntos de daño, no sufrirá daño alguno y la Protección corporal se verá reducida a 4 puntos. El hechizo dura 24 horas o hasta que se agote la protección.

Una vez ejecutado, no se podrá reforzar el hechizo invirtiendo más puntos de Magia, ni repetir hasta que se haya agotado la protección disponible.

SECCIÓN DE AYUDAS DE JUEGO PARA LOS JUGADORES

AYUDA DE JUEGO 1

Un arrendador, el Sr. Knott, os pide que examinéis un viejo caserón que posee en el centro de Boston, conocido como la Casa Corbitt. Los anteriores inquilinos, la familia Macario, se vieron implicados en una tragedia y el propietario quiere comprender los misteriosos acontecimientos que tuvieron lugar allí y dejar las cosas claras. El Sr. Knott no ha podido alquilar la casa desde que sucedió la tragedia y espera que podáis aclarar la situación y restaurar su buen nombre. Os ofrece compensaros económicamente por vuestro tiempo y dificultades. El propietario os entrega las llaves, la dirección y 25\$ en metálico por adelantado.

Conocedores de vuestro oficio, querréis llevar a cabo algunas pesquisas antes de dirigiros a la casa. Podrías consultar viejos artículos de los periódicos en las oficinas del Boston Globe, dirigiros a la Biblioteca Pública de Boston o acudir al registro civil.

La elección es vuestra.

AYUDA DE JUEGO 2

Artículo inédito, Boston Globe 1918:

Crónica de 1918 que jamás llegó a publicarse. Afirma que en 1880, una familia de inmigrantes franceses se trasladó a la casa, pero la abandonaron tras una serie de accidentes violentos que provocaron la muerte de los padres y dejaron inválidos a los niños. La casa permaneció desocupada mucho tiempo.

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 suicidó con un cuchillo de cocina, y la desconsolada familia se trasladó. Este mismo año una tercera familia, los Macario, ha alquilado la casa, pero se han marchado casi de inmediato en circunstancias misteriosas.

AYUDA DE JUEGO 3

En 1835, un próspero comerciante construyó la casa, pero enfermó de inmediato y se la vendió a un tal Sr. Walter Corbitt.

AYUDA DE JUEGO 4

En 1852, los vecinos de Walter Corbitt se querrellaron contra él y exigieron que abandonara el lugar «debido a sus hábitos repugnantes y su comportamiento indecoroso».

AYUDA DE JUEGO 5

Evidentemente, Corbitt ganó el pleito. Su necrológica de 1866 indica que seguía viviendo en el mismo lugar. También afirma que se estaba celebrando un nuevo litigio para evitar que Corbitt fuera enterrado en su sótano, como disponía en su testamento.

AYUDA DE JUEGO 6

No se tiene registro del resultado del segundo litigio.

AYUDA DE JUEGO 7

Las actas judiciales municipales muestran 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 la clausura de la Capilla de la Contemplación tuvo lugar en 1912.

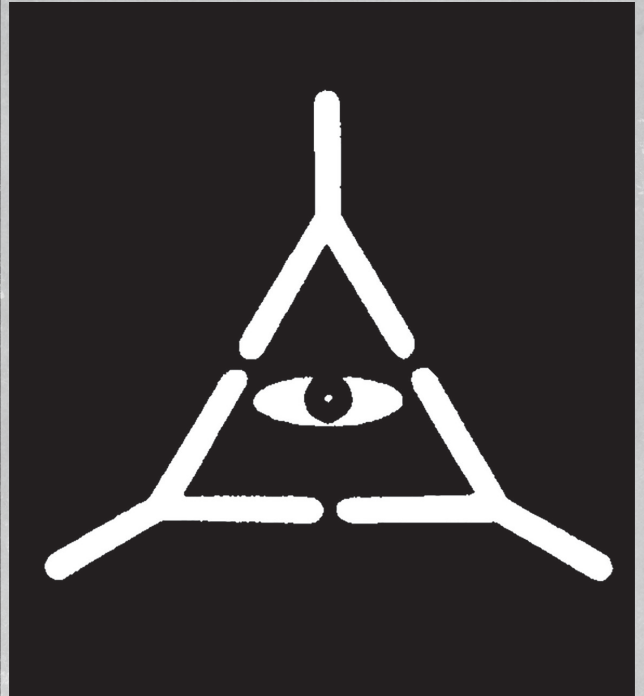
AYUDA DE JUEGO 8

El informe trata sobre una redada secreta que se llevó a cabo en la Capilla de la Contemplación. La redada policial fue ocasionada por declaraciones juradas que afirmaban que los miembros de la iglesia eran los responsables de la desaparición de algunos niños del vecindario. Durante la redada, tres agentes policiales y diecisiete miembros de la secta murieron a causa del tiroteo o las llamas. Los informes de las autopsias son particularmente imprecisos y poco esclarecedores, como si el forense no hubiera llevado a cabo inspecciones post mortem.

A pesar de que se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la secta, todos excepto ocho fueron puestos en libertad. En los informes se insinúa que un importante funcionario local intervino de forma ilícita 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 Thomas fue detenido y condenado a 40 años de cárcel por cinco cargos de asesinato en segundo grado. Escapó de la prisión en 1917 y huyó del estado.

AYUDA DE JUEGO 9



LA MALDICIÓN DE LA CASA CORBITT, UNA REINTERPRETACIÓN

HACE UN TIEMPO CHAOSIUM LLEVÓ A CABO UN PROYECTO de mecenazgo para producir una nueva edición del clásico juego de rol La llamada de Cthulhu. Como parte de ese proyecto, Mike Mason, Paul Fricker y Charlie Krank utilizaron «La maldición de la Casa Corbitt» como base para un relato seriado, una nueva entrada para cada día del proyecto. Incluimos aquí ese relato para enseñaros cómo la historia que crearéis se podría alejar de la aventura aquí descrita. Esto forma parte de la diversión de los juegos de rol.

EN CAMINO: el viaje de nuestro mecenazgo comienza. Los resueltos periodistas Harvey Walters y Jenny Johnson están investigando sucesos extraños relacionados con una vieja casa de Boston. La Casa Corbitt se ha relacionado con sucesos misteriosos. Los últimos inquilinos, la familia Macario, sufrieron una tragedia. Ha sido imposible volver a alquilar la casa. Este asunto se puede resolver dando una explicación racional de los sucesos extraños, y así el Sr. Knott podrá volver a alquilar la casa. Harvey y Jenny parten hacia Boston.

EN EL GLOBE: nuestros intrépidos investigadores hacen algunas pesquisas antes de visitar la Casa Corbitt. En el periódico *Boston Globe*, tienen que persuadir al editor para que les permita indagar en sus archivos de recortes. «¡No permito que cualquier fulano se ponga a rebuscar en mi sótano!».

UN POCO DE PERSUASIÓN: Jenny recurre a su simpatía (espera trabajar en el *Globe* algún día) mientras Harvey saca una petaca de whisky de su abrigo y dice: «Supongo que lo apropiado sería hacer un pequeño obsequio a un editor abnegado...». Con una amplia sonrisa, la pareja baja las escaleras hasta el archivo de recortes del periódico para ver qué pueden descubrir sobre la misteriosa Casa Corbitt.

INDAGANDO: rodeados de periódicos viejos, archivadores y enormes montones de papel, Harvey encuentra una crónica inédita de 1880. Habla de una familia que se trasladó a la Casa Corbitt solo para abandonarla después de un terrible suceso que hirió a los niños y mató a los padres. La intuición de Jenny le dice que debe haber más información por descubrir, y ahonda aún más en las cajas de documentos. ¿Acaso será capaz de encontrar allí algunas ilustraciones de calidad?

BUSCANDO PISTAS: la atención de Jenny se ve atraída por una noticia de 1909. Una familia se trasladó a la Casa Corbitt y no tardó en caer presa de una extraña enfermedad. En 1914, el hermano mayor enloqueció y se suicidó con un cuchillo de cocina. «¡Necesito saber más!», dice Harvey. Arrastra a Jenny fuera de las oficinas del *Globe* y a través de las calles hasta la Biblioteca Pública de Boston. Con una tirada de **Buscar libros** exitosa, descubre un antiguo informe acerca de la casa que indica que fue construida en 1835 por un próspero comerciante. El anónimo comerciante enfermó y vendió la propiedad a un tal Sr. Walter Corbitt.

Las piezas empiezan a encajar. Las familias que viven allí enferman y abandonan la casa. Por lo que Jenny y Harvey han podido comprobar, parece que Walter Corbitt fue la única persona que vivió en la casa durante un tiempo considerable. ¿Acaso no le afectó la misteriosa enfermedad que aquejó a los otros residentes?

¿QUIÉN ES WALTER CORBITT? Nuestros investigadores necesitan descubrir más cosas acerca de Walter Corbitt. Jenny busca en las fichas de la biblioteca haciendo una tirada de **Buscar libros**, y descubre ciertos documentos legales relacionados con una demanda presentada contra el Sr. Corbitt. Los documentos indican que los vecinos de la casa presentaron una petición para forzar la marcha de Walter Corbitt, «debido a sus hábitos repugnantes y su comportamiento indecoroso». Sin embargo, la necrológica de Corbitt menciona que seguía viviendo en la casa, por lo que es de suponer que debió ganar el pleito. Sorprendentemente, se menciona un segundo litigio por el testamento de Corbitt, donde pedía ser enterrado en el sótano del edificio.

REGISTROS JUDICIALES: la pareja no encuentra nada más en la biblioteca. Deseando obtener más datos de los distintos litigios, Harvey y Jenny se dirigen a las oficinas del registro civil. Hablando con una funcionaria, Kim Debrun, Harvey intenta acceder a los archivos y actas judiciales. Miss Debrun no parece impresionada por la chachara de Harvey, y no está dispuesta a perder el tiempo con sus historias y sus peticiones. Harvey ha fallado su tirada de **Persuasión** e intenta forzar su suerte flirteando con Miss Debrun y preguntarle a qué hora sale a comer. Halagada, Miss Debrun se muestra afectuosa con Harvey (supera su tirada forzada de **Persuasión**) y le permite echar un vistazo a los archivos. Un rato más tarde, Harvey le cuenta a Jenny que el albacea testamentario de Corbitt parece ser un tal Reverendo Michael Thomas, de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos.

LOS SECRETOS DE LA CAPILLA: consultando informes y documentos legales, Harvey descubre un informe que menciona una redada contra la Capilla de la Contemplación. «¡Hey!», dice Jenny, «Eso me suena. ¡El albacea testamentario de Walter Corbitt era el pastor de ese lugar! Déjame ver qué pone». El informe indica que la redada se inició tras admitir a trámite ciertas declaraciones juradas que señalaban a miembros de la Capilla de la Contemplación como responsables de la desaparición de varios niños del vecindario. En esa redada se perdieron varias vidas y se produjo el arresto de más de cincuenta personas, incluyendo al Pastor Michael Thomas, que fue condenado a cuarenta años de prisión por cargos de homicidio en segundo grado. «Para mí que era un pastor muy extraño», piensa Harvey.

LOS VECINOS: buscando pistas de forma diligente, Harvey y Jenny deciden comprobar qué piensan los vecinos sobre la Casa Corbitt. Yendo puerta a puerta, Harvey acaba conversando con el Sr. Dooley, un comerciante local que conocía a la familia Macario.



Harvey puede oler el alcohol en el aliento del vendedor cuando este se le acerca y le susurra con complicidad: «Sí, conozco a los Macario». Sus ojos miran de un lado a otro, como si estuviera comprobando que nadie les está vigilando. «Se mudaron aquí hace algunos años. Buena gente, aunque los entrometidos de sus hijos siempre estaban metiendo sus narices donde no debían. Un año después el viejo Sr. Macario se volvió loco y empezó a gritar y vociferar. Todos los del vecindario pudimos oírle chillar y destrozar la casa. No paraba de gritar sobre unos ojos ardientes que le miraban. Si quieren mi opinión, estaba totalmente chiflado». Dooley deja de hablar de forma repentina y su mirada se pierde en la lejanía...

¿DÓNDE ESTÁN LOS MACARIO? Harvey quiere más información y anima a Dooley a continuar su relato deslizándolo un billete de un dólar en su mano. «Bueno, si no recuerdo mal, la Sra. Macario también perdió la chaveta poco después. Están los dos ingresados en el loquero de Roxbury. No recuerdo qué fue de los críos». Ansiosos por hacer su siguiente visita, Harvey y Jenny parten hacia el Manicomio de Roxbury.

EL MANICOMIO DE ROXBURY: a pesar de sus esfuerzos por entablar una conversación con el padre, Vittorio Macario, Jenny descubre que el pobre hombre está bastante loco.

Agarra una biblia contra su pecho y no deja de gritar: «¡El diablo será derrotado con su propias armas!». Sin embargo, Harvey tiene más suerte con la Sra. Macario, que le dice con voz tranquila: «Hay algo maligno en esa casa. Observándote, siempre observándote. No le gustábamos. Sobre todo Vittorio. Se la tenía jurada».

LA CASA CORBITT: ahora Jenny y Harvey coinciden en que ya ha llegado la hora de visitar la Casa Corbitt. Solo pasando algún tiempo allí podrán hacerse una idea de qué es lo que hace que la casa resulte tan maligna. La Casa Corbitt queda ensombrecida por los nuevos y más altos edificios de oficinas que tiene a ambos lados. La parte trasera está cubierta de malas hierbas y tiene una verja medio caída. A ambos lados de la residencia hay accesos a la parte trasera. Al examinarla, Jenny queda impresionado por la manera en que la casa parece esconderse bajo las sombras que proyectan los edificios colindantes, y por la forma en que las cortinas de las ventanas impiden distinguir nada de lo que hay dentro. La puerta principal está asegurada con una sola cerradura, y Harvey tiene la llave correspondiente.

EL APARADOR DEL TRASTERO: Harvey tiene que montar un poco de alboroto para poder conseguir abrir la cerradura de la puerta principal y, cuando se abre, Jenny y Harvey se asoman

a un vestíbulo silencioso y polvoriento. A su alrededor abundan los indicios de que la casa ha estado deshabitada durante mucho tiempo: una bicicleta oxidada, cajas de trastos, un mobiliario andrajoso, rastros de alimañas y muestras de deterioro. El polvo se acumula por todas partes. Mientras Harvey husmea por las habitaciones de la planta baja, Jenny investiga un trasero. Un aparador que antaño debió ser hermoso languidece pudriéndose, y Jenny admira los antiguos pomos de los cajones. Al tirar de un cajón para abrirlo, se despegan el frontal y lo arranca. ¡Algo llama su atención! Allí, escondido bajo el cajón, ¡Jenny encuentra un libro! Parece ser un diario o agenda de algún tipo.

EL DIARIO: hojeando las páginas del diario, la mirada de Jenny se posa sobre un párrafo en concreto titulado «Invocar a Aquel que abre el camino». Es un poema bastante extraño y, sin darse cuenta, Jenny acaba murmurando ensimismada esas palabras en susurros. «¿Eh, qué tienes ahí?», pregunta Harvey rompiendo la concentración de Jenny. Ella alza la mirada, algo desorientada. «Un libro viejo. Parece ser un diario», responde Jenny. «Vamos, quiero echar un vistazo en el piso de arriba. ¡Dejemos el libro para estudiarlo más tarde!», dice Harvey dirigiéndose hacia las escaleras. Tiene mucho que aprender sobre investigación.

UN VISTAZO A LA PRIMERA PLANTA: con mucha cautela, Jenny y Harvey suben la crujiente escalera. Jenny advierte que la barandilla está cubierta de polvo y que se tambalea cuando se apoya en ella. «No confiaría en que esto me evitara una caída», murmura. En la primera planta encuentran tres dormitorios. Está claro que uno es el de Vittorio y Gabriela, y está adornado con multitud de cruces y cirios. La siguiente habitación tiene dos camas pequeñas; debe haber sido la de los niños. En el descascarado papel pintado de la pared hay figuras y palabras ilegibles pintadas con ceras de colores. Hay una última habitación que solo contiene el bastidor de una cama de hierro.

Harvey sugiere salir a tomar un café para regresar después y llevar a cabo una investigación más exhaustiva de sus hipótesis. Jenny sonríe, «Me parece una idea genial. ¡Me vendría bien un buen café!». Cuando bajan por las escaleras, un chirrido agudo rompe el silencio de la casa, como si unas uñas estuvieran arañando una pizarra. Harvey palidece, «Has oído eso, ¿no?», pregunta a Jenny.

¡CUIDADO! Unos minutos más tarde, Harvey y Jenny se encuentran desconcertados en el dormitorio de invitados sin haber descubierto nada que pudiera justificar ese sonido horripilante. «Tal vez fuera un pájaro», sugiere Harvey con nerviosismo, dirigiendo su mirada hacia la ventana. Más abajo, en la calle, hay alguien mirándole fijamente. ¿Ese es Dooley? Distráido, Harvey no se da cuenta de que el pesado bastidor de la cama se desliza rápidamente hacia él, en completo silencio.

«¡Cuidado!», ¡grita Jenny en el último momento!

¡DEMASIADO TARDE! Harvey se aparta, ¡pero es demasiado tarde! La cama le golpea en la pierna y le manda a trompicones hacia la ventana del primer piso. Harvey tiene suerte. La esquina de la cama solo consiguió golpearle de refilón, y Harvey se agarra al marco de la ventana antes de caer contra el viejo y tembloroso cristal. Con el pantalón rasgado y la pierna amoratada, pero sin nada roto, Harvey grita a Jenny: «¡Yo me largo de aquí!». Juntos huyen de la habitación y cierran dando un portazo.

Una vez fuera, Harvey observa detenidamente el roto de su pantalón: «¿Qué demonios? Esa cosa casi me tira por la ventana». Entonces, cae en la cuenta...

«¡Esto es fantástico! ¿Sabes lo que significa? ¡La casa está realmente encantada!».

UNA PAUSA PARA CENAR: sentados en un pub de la zona, Jenny fija la mirada en su taza casi vacía mientras Harvey termina de leer el viejo diario que encontraron en el aparador. «Deberíamos volver», apunta Jenny. «Un minuto...», dice Harvey. «Oye, este libro fue escrito por un tal Corbitt. Hm, todo empieza a cobrar sentido. Creo que podría tratarse de él: él es el que está infestando la casa. Tenemos que conseguir que descanse en paz».

Jenny frunce el ceño, «¿Y cómo lo hacemos?». Harvey alza la mirada, cierra el libro y se frota el feo golpe de la pierna con delicadeza. «No tengo ni idea. Vamos, regresemos allí. Deberíamos revisar ese lugar desde el ático hasta el sótano».

UN VISTAZO AL SÓTANO: después de reflexionar un poco, Harvey sugiere comenzar su exhaustiva investigación por el sótano. Curiosamente, la puerta al sótano ha sido claveteada y hay que abrirla a martillazos. Las escaleras están en mal estado y la lámpara eléctrica no funciona. Las paredes del sótano están cubiertas de estantes abarrotados; todo huele a moho y Jenny capta otro olor... a otra cosa. La linterna de Jenny proyecta sombras siniestras por la habitación, iluminando los restos que cubren el suelo.

Harvey no tarda en empezar a registrar la sala, asomándose tras las cajas y dando golpecitos a las paredes. «¡Esto suena a hueco!». Harvey recoge un ladrillo roto del suelo y empieza a golpear la pared, descubriendo que claramente hay un espacio tras ella. El haz de la linterna de Jenny ilumina la nube de polvo que Harvey ha levantado a base de golpes. El haz de luz desciende cuando Jenny advierte un movimiento a los pies de Harvey; ¡algo se está arrastrando por un agujero que hay en la base de la pared!

Harvey grita, «¡Ratas! ¡Ratas en las paredes!».

RATAS EN LAS PAREDES: brotando del agujero de la pared, las ratas se dispersan por el sótano. Los sonidos de sus agudos gritos y las carreras de cientos de patas llenan el espacio en penumbra. Algunas trepan por las piernas de Harvey, mordiendo

y arañando. Sentir criaturas trepándole por encima y pensar en que podrían devorarlo hace que Harvey entre en pánico. Se tambalea de un lado a otro, golpeándose contra las paredes y desperdigando cosas por la habitación mientras intenta quitarse de encima a esas alimañas. Desaparecen al cabo de unos instantes, dejando a Harvey magullado y tembloroso, «*¡Tengo que salir de aquí!*».

«*¡No! Espera, Harvey, ¿no lo ves?*». Jenny intenta calmar a su compañero, «*Significa que nos estamos acercando. Sea lo que sea lo que estamos buscando, se encuentra detrás de esa pared*».

Jenny ve una vieja y oxidada palanca tirada en el suelo y la agarra. Pasándole la linterna al aún tembloroso Harvey e indicándole que dirija la luz con firmeza, se acerca a la pared donde se encuentra el agujero de las ratas. Utilizando la palanca como pico se abre paso a través de la vieja madera, blanda a causa de la humedad.

AL OTRO LADO DE LA PARED: al cabo de unos minutos Jenny está respirando de forma entrecortada, pero ha abierto un agujero en la pared de dimensiones considerables. Harvey no está sirviendo de mucha ayuda con la linterna, está palpano algo que hay bajo su camisa, pero ella es capaz de entrever una especie de sótano anejo bajo los cimientos de la casa; está inacabado y en el centro hay un montón de arena que se alza hasta la altura de la cintura. La estancia no tendrá más de 2,5 metros cuadrados. Respirando con dificultad, Jenny es asaltada por el olor terroso del lugar.

Pide a Harvey que se acerque y este, que por fin ha recuperado la compostura gracias a unos tragos de «coraje embotellado», acaba alumbrando la estancia que hay ante ellos. Tumbado inerte y aparentemente muerto sobre el montón de tierra mohosa hay un individuo marchito, acartonado y macilento de casi 1'80 m de estatura, escuálido y desnudo. Lleva una especie de cadena alrededor del cuello. Ha perdido casi todo el cabello y sus encías secas hacen que sus dientes parezcan extremadamente largos.

Nuestros dos intrépidos investigadores perciben un aroma intenso e increíblemente dulzón y empalagoso, como el del maíz podrido.

LOS OJOS: los ojos de Corbitt captan la atención de Jenny. Fantasmales. Sorprendentemente grandes y abiertos. Ojos inyectados en sangre. Una voz susurra en el interior de su mente y le ordena con una fuerza que no es capaz de resistir: «*Mata a Harvey*».

«*¿Qué ocurre?*», pregunta Harvey ajeno a todo eso. «*¿Qué estás viendo ahí dentro, Jenny? ¡Eh, Jenny!*».

Jenny se gira hacia Harvey con intenciones aviesas, una mirada salvaje, el pelo alborotado por el sudor y una palanca oxidada entre sus manos. La levanta por encima de su cabeza y acomete con un golpe despiadado y demente.

«*¿Qué demonios te pasa, Jenny?*», grita Harvey, «*¿Es que te has vuelto loca?*».

MIEDO: el miedo hace que Harvey actúe con premura. Evita el golpe y agarra a Jenny por los antebrazos, empujándola contra la pared con todo su peso, ajeno a las consecuencias. Los debilitados listones de madera ceden y caen al suelo de la estancia contigua.

Harvey acaba a horcajadas sobre Jenny en la penumbra, inmovilizándola contra el suelo de tierra. La linterna, que cayó en la refriega, brilla lastimera tras ellos y ofrece una iluminación muy escasa. Harvey agarra la palanca y la arroja a un lado.

«*Eh... ¿qué estás haciendo, Harvey? ¡Suéltame, patán!*», grita la Jenny de siempre. Desde el montículo de tierra que hay frente a ellos escuchan un gemido de agonía mientras el viejo cadáver de Walter Corbitt se esfuerza por incorporarse. Sus articulaciones crujen con una sucesión de chasquidos mientras sus huesos protestan por su prolongada falta de uso.

¿SOLO UN FANTASMA? «*Creí que dijiste que solo era un fantasma*», murmura Jenny mientras se esfuerza por encontrar la palanca de metal. Un espantoso resplandor amarillento surge de los ojos de la criatura, titilando sobre los escombros del suelo del sótano.

Harvey vislumbra un brillo metálico bajo lo poco que llega del haz de la linterna, y entonces lo ve claramente: un cuchillo que vuela por el aire en dirección a la espalda de Jenny. Extendiéndose a la desesperada, Harvey agarra el cuchillo en su fugaz recorrido hacia su compañera.

MIRADA LUMINISCENTE: un miedo atroz vuelve a estimular la velocidad y la determinación de Harvey, que agarra el cuchillo brillante por la empuñadura, ignorando la más que probable posibilidad de hacerse un corte profundo con una hoja vieja y sucia. Descubre que el cuchillo posee algún tipo de fuerza propia, y Harvey teme no ser lo bastante fuerte como para retener la hoja por mucho tiempo, ya que su presa del cuchillo es bastante torpe. Nota que a su lado Jenny está rebuscando por el suelo de tierra mientras el viejo Corbitt dirige su mirada luminiscente hacia Harvey.

UN TERRIBLE DILEMA: bañado por la espantosa luz amarilla que emana de los ojos llenos de curiosidad de Corbitt, Harvey encuentra imposible concentrarse en el forcejeo con el cuchillo ornamentado. Los cortes en las palmas de sus manos hacen que su presa resulte resbaladiza y el cuchillo se escapa de sus manos. Flota durante unos instantes y después asciende todo lo que permiten las vigas y tableros del techo de la estancia. Harvey observa paralizado la antigua hoja, seguro de que en cualquier momento caerá sobre él guiada por una mano invisible. Por unos instantes ha olvidado a Jenny.

Habiendo recuperado la palanca, Jenny se escabulle por las sombras mientras la mirada de Corbitt se clava en el pobre

Harvey. Sus músculos están doloridos a causa de los esfuerzos realizados durante la noche, a pesar de que tan solo ha pasado una hora desde que regresaron a la casa. Olvidando su malestar, se levanta tan silenciosamente como puede llevando la palanca hasta su hombro. Determina que su única oportunidad será asestar un golpe fuerte a la cabeza de la criatura (*porque no se trata de un ser humano, ¿no?*).

UN GOLPE ESPELUZNANTE: concentrando toda su fuerza, Jenny asesta un golpe bien dirigido a Walter Corbitt. La palanca le golpea en un lado de la demacrada cabeza con un sonido repugnante. Como si fuera a cámara lenta, Jenny ve cómo la barra le deforma el cráneo y le aparta violentamente a un lado. Cae lentamente de su montículo de tierra. Fragmentos de hueso salen despedidos de la herida abierta del cráneo mientras libera la palanca. Desacostumbrada a semejante violencia y carnicería, Jenny siente que se le revuelve el estómago y que la bilis se le sube a la garganta. El hecho de que no manara sangre de una herida como esa y la consistencia de fruta madura del cráneo bajo el golpe de su arma la dejan horrorizada. Jenny vuelve a golpear mientras Corbitt rueda por el suelo de la estancia. Descubre el escaso efecto que han tenido sus golpes cuando el viejo y correoso Walter Corbitt, ahora apoyado sobre sus manos y rodillas, le golpea con una velocidad sorprendente desgarrándola con una mano decrepita y provista de garras. Sus llameantes ojos amarillos se encienden al olor de sangre fresca.

EL CUCHILLO ATACA: la hoja flota brillando bajo la enfermiza luz amarillenta que emana de los ojos de Walter Corbitt. Harvey está tumbado sobre su espalda en el duro suelo de tierra, sus palmas pegajosas con su propia sangre. Al mirarla, la hoja ataca volando a gran velocidad para hundirse en el pobre y derribado Harvey. Poco dispuesto a dejar su cadáver a disposición de los repulsivos designios de ese cuerpo reanimado, Harvey intenta apresar el cuchillo desesperado, atrapándolo justo antes de que le destripe. Ha atrapado el cuchillo... ¡que ahora atraviesa la palma de su mano izquierda! Agarrando la empuñadura con su enrojecida mano derecha, contempla cómo la hoja ornamentada sale de su carne. Harvey ha estado luchando contra el miedo desde que entró en este sótano espantoso. Se le escapa una risita nerviosa con tintes de un estallido de histeria mientras se gira hacia Jenny gritando: «¡Mira! ¡Atrapé el cuchillo!»

UN HAMBRE DE CIENTOS DE AÑOS: cuando Harvey se gira ve a Jenny desplomada en el suelo. Iluminado por el brillo que surge de los ojos de Corbitt, Harvey puede ver una mancha de sangre cada vez más grande en el lugar donde Corbitt la desgarró con las decrepitas garras de sus manos. Cuando Corbitt se inclina, respirando profundamente para olfatear la sangre, Harvey consigue levantarse con dificultad, agarrando fuertemente la empuñadura del cuchillo que aún perfora su

mano izquierda. El cuchillo tiembla y se agita, ya sea por temor a permanecer cautivo o por el júbilo de haber alcanzado a su objetivo aunque no fuera con consecuencias fatales, como pretendía. «*Piedad...*», Harvey escucha suplicar a Jenny débilmente, «*Ten piedad...*».

Corbitt no muestra piedad, solo malicia y un hambre de cientos de años.

DESTELLOS DE VALOR: Jenny está tumbada sobre el suelo lloriqueando de forma lastimera, totalmente a la merced del viejo y correoso Walter Corbitt. Para ayudar a salvar a su colega y amigo, intentó matar al anciano y le asestó un golpe terrible, pero sin efecto alguno. La visión del golpe se repite en su mente, pero la mirada amarillenta de Corbitt sigue burlándose de ella. No puede soportar contemplar su propia muerte.

Pero Corbitt no tiene piedad, solo hambre y malicia... y siente el aroma embriagador de sus fluidos esenciales. Su sangre le hará más fuerte. Saboreando el instante, el viejo Walter Corbitt se inclina sobre la temblorosa Jenny... y entonces una afilada puñalada de terror penetra en su hombro. ¡No, no puede ser!

Con un rugido de furia maníaca Harvey, que consiguió reunir el poco valor que quedaba en él, extrajo el cuchillo ornamentado de su mano izquierda y utilizó la derecha para hundir profundamente la hoja en el viejo Corbitt. De repente, se dejan sentir los efectos de todos esos años y Corbitt grita por última vez, desmoronándose en el suelo, formando un repugnante montón de fragmentos.

Harvey patea los restos. «*¡El diablo será derrotado con su propias armas!*».

MÁS TARDE...

Tras dejar unas flores a los pies de la cama del hospital, Harvey toma asiento. Jenny se está recuperando. Su recuperación no ha ido muy bien; sus heridas se infectaron y hubo que hacerle varias intervenciones. Harvey ha estado haciendo guardia mientras dormía. Vendaron sus heridas, pero su mano izquierda nunca volverá a funcionar plenamente. Su mente necesitará más tiempo para sanar.

Se ha estado preguntando si debería hablar a Jenny de los documentos que encontró en la guarida secreta de Corbitt. ¿Qué era esa Capilla de la Contemplación, y por qué la policía llevó a cabo una redada en el lugar diez años atrás? *Puede que la muerte de Corbitt no sea el final de la historia, ¡sino solo la superficie de una trama más compleja!*

La elección es vuestra.



← AÑOS 20 →

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Género Edad
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

← CARACTERÍSTICAS →

FUE DES POD
 CON APA EDU
 TAM INT Mov ⁺¹
 Idea ₋₁

La llamada de
CTHULHU

← PUNTOS DE VIDA →

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave ☐ 09 10 11 12
 Máximo ☐ 13 14 15 16
 17 18 19 20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

← CORDURA →

Inicial Máxima

← PUNTOS DE MAGIA →

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo ☐ 21 22 23 24 25

Agotada

01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

← SUERTE →

01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

← HABILIDADES DEL INVESTIGADOR →

☐ Antropología (01%)%	☐ Conducir maquinaria (01%)%	Mitos de Cthulhu (00%)%
Armas de fuego	☐ Contabilidad (05%)%	☐ Nadar (20%)%
☐ (Arma corta) (20%)%	Crédito (00%)%	☐ Naturaleza (10%)%
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)%	☐ Derecho (05%)%	☐ Orientarse (10%)%
☐%	☐ Descubrir (25%)%	☐ Persuasión (10%)%
☐ Arqueología (01%)%	☐ Disfrazarse (05%)%	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	☐ Electricidad (10%)%	☐%
☐%	☐ Encanto (15%)%	☐ Primeros auxilios (30%)%
☐%	☐ Equitación (05%)%	☐ Psicoanálisis (01%)%
☐%	☐ Escuchar (20%)%	☐ Psicología (10%)%
☐ Buscar libros (20%)%	☐ Esquivar (DES/2)%	☐ Saltar (20%)%
☐ Cerrajería (01%)%	☐ Historia (05%)%	☐ Seguir rastros (10%)%
☐ Charlatanería (05%)%	☐ Intimidar (15%)%	☐ Sigilo (20%)%
Ciencia (01%)	☐ Juego de manos (10%)%	Supervivencia (10%)
☐%	☐ Lanzar (20%)%	☐%
☐%	Lengua propia (EDU)	☐ Tasación (05%)%
☐%	☐%	☐ Trepár (20%)%
☐ Ciencias ocultas (05%)%	Otras lenguas (01%)	☐%
Combatir	☐%	☐%
☐ (Pelea) (25%)%	☐%	☐%
☐%	☐%	☐%
☐%	☐ Mecánica (10%)%	☐%
☐ Conducir automóvil (20%)%	☐ Medicina (01%)%	☐%

← ARMAS →

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

← COMBATE →

Bonif. Daño
 Corpulencia
 Esquivar

— TRASFONDO —

Descripción personal Ideología/Creencias..... Allegados Lugares significativos Posesiones preciadas	Rasgos Lesiones y cicatrices Fobias y manías..... Tomos arcanos, hechizos y artefactos..... Encuentros con entidades extrañas.....
---	--

— EQUIPO Y POSESIONES —

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

— DINERO Y BIENES —

Nivel de gasto
Dinero
Bienes
.....
.....
.....
.....
.....

— COMPAÑEROS INVESTIGADORES —

Personaje.....
 Jugador.....

Personaje.....
 Jugador.....

Personaje.....
 Jugador.....

Personaje.....
 Jugador.....



Yo

Personaje.....
 Jugador.....

Personaje.....
 Jugador.....

Personaje.....
 Jugador.....

Personaje.....
 Jugador.....

— NOTAS —

— REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA —

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pífa 100/96+
 Fracaso > Habilidad
 Normal ≤ Habilidad
 Difícil ½ Habilidad
 Extremo ⅓ Habilidad
 Crítico 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



La llamada de CTHULHU®

REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Los Primigenios gobernaron la Tierra hace eones, antes de la aparición de los seres humanos. Procedían originalmente de los abismos del espacio y fueron abatidos por seres aún más poderosos. Todavía se pueden encontrar vestigios de sus ciudades ciclópeas y su conocimiento prohibido en remotas islas del Pacífico, enterrados bajo las cambiantes arenas de vastos desiertos y en gélidas cavidades de las regiones polares. Ahora unos duermen bajo el abrazo de la tierra y otros en las profundidades del océano eterno, en la ciudad sumergida de R'lyeh, preservados bajo las aguas gracias a la voluntad del poderoso Cthulhu. Cuando las estrellas se alineen, se alzarán y volverán a caminar sobre la faz de este planeta.

Bienvenidos a las **Reglas de inicio rápido de La llamada de Cthulhu**, un libreto que reúne las reglas esenciales de **La llamada de Cthulhu** y las presenta de forma abreviada.

Este libro contiene el sistema básico de un juego de rol, un marco de reglas destinadas a que los jugadores participen en una especie de teatro improvisado, en el que los dados determinan si los personajes tienen éxito o fracasan en sus empresas. En los juegos de rol, uno de los jugadores asume el papel de director de juego (llamado Guardián en **La llamada de Cthulhu**), mientras que los demás asumen los papeles de los personajes jugadores (investigadores). El director de juego también interpreta los papeles de los personajes que no son encarnados por los jugadores: estos reciben el nombre de personajes no-jugadores (PNJs).

Desde sus inicios, **La llamada de Cthulhu** se diseñó para ser intuitivo y fácil de jugar. Prácticamente todas las tiradas que determinan el éxito o el fracaso de una tarea se llevan a cabo mediante el empleo de unos dados de porcentaje. Esto hace que haya menos trasiego de dados de distintos tipos, y el concepto de una probabilidad de éxito expresada como porcentaje resulta extremadamente fácil de asimilar, tanto por jugadores novatos como experimentados.

Utiliza este libreto para empezar a jugar a **La llamada de Cthulhu** de inmediato y descubre las mejoras que ha experimentado el sistema. Se incluyen las reglas de juego, una ficha de personaje actualizada y una aventura clásica.

Un juego de Sandy Petersen con Mike Mason, Paul Fricker y Lynn Willis.

EDGE



EDGEENT.COM

REGLAS DE INICIO RÁPIDO
SKU : EECHCT-PRO1
PRINT ID : 0010DEC18ES

PRODUCTO
PROMOCIONAL
—
PROHIBIDA
SU VENTA