La Llamada de Cthulhu

Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft

SANDY PETERSEN

La llamada de Cthulhu

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

por

SANDY PETERSEN

Versión en castellano

Jordi Zamarreño

Diseño cubierta

Tom Sullivan

Ilustraciones interiores

Tony Ackland
Gene Day
Lisa A. Free
Chris Marrinan
Tom Sullivan

Material adicional

Gregg Stafford
Keith Herbert
Harry Henderson
Yurek Chodak
Charlie Krank
John Sullivan

Morgan Conrad
Steve Perrin
Anders Swenson
Alan K. Crandall
Mark Pettigrew

Richard L. Tierney
Tadashi Ehara
Glenn Rahman
Lynn Willis
William Hamblin

La llamada de Cthulhu

La llamada de Cthulhu es propiedad literaria (copyright) 1981, 1983, 1986 de Chaosium Inc. y se publica bajo licencia del propietario del copyright. Todos los derechos, para la edición en lengua castellana, reservados por
JOC INTERNACIONAL S.A. Barcelona. España. 1990.
Los nombres de personas vivas en la actualidad se han utilizado como referencia en algunos puntos, pero cualquier parecido de un personaje del texto con personas vivas o difuntas es una coincidencia,

Nota del traductor
La obra literaria de H.P. Lovecraft ha sido ampliamente traducida al castellano, y publicada en diversas colecciones, pero el autor inglés y sus colaboradores se han inspirado también en material no publicado en nuestro idioma, amén de modificar lo que han creido necesario para dotar al juego de un mayor ambiente. Es por ello por lo que, aparte utilizar como referencia las espléndidas traducciones de Francisco Torres Oliver, he tenido que improvisar nombres o escoger entre varias posibles interpretaciones de un mismo nombre relacionado con los Mitos (Por otra parte, en caso de varias acepciones posibles he recurrido al Casares). Agradezco también a Lluis Salvador su erudición en el tema, y la paciencia que ha tenido conmigo. Jordi Zamarreño Rodea

Nota del editor
La aventura de esta edición empezó a gestarse en las primeras Jornadas de Juego, cuando participé como Investigador en una sesión preparada por el Club AURYN, oficiando Luis D'Estrees como Guardián de los Arcanos. Esta toma de contacto, el asesoramiento de José Lopez Jara (Pepe para los amigos y alma literaria del fanzine de juegos LIDER), la valiosa colaboración de Jordi Zamarreño con su traducción y minuciosa adaptación al castellano, la ayuda técnica aportada por Ignasi Solé y el aliento de una afición sedienta de juegos de rol, han contribuido a esta versión que tienes en tus manos. A todos mi agradecimiento. Francesc Matas Salla

1.ª edición: setiembre 1988
reimpresión: diciembre 1989
reimpresión: setiembre 1990
reimpresión: setiembre 1991
reimpresión: abril 1992
reimpresión: abril 1994

El material contenido en este libro se publicó originalmente en inglés bajo los títulos *Call of Cthulhu*, copyright 1981, 1983 por Chaosium Inc.
Cthulhu Companion, copyright 1983 por Chaosium Inc.

Los textos extractados de la página 145 son de *The Dunwich Horror*, de H.P. Lovecraft, copyright 1963 August Derleth y *The Festival*, de H.P. Lovecraft, copyright 1965 August Derleth. Los de las páginas 146 y 147 son de *Cold Print*, de J. Ramsey Campbell, copyright 1969 August Derleth; *The diary of Alonzo Typer*, de William Lumley y H.P. Lovecraft, copyright 1970 August Derleth; *The whisperer in Darkness*, de H.P. Lovecraft, copyright 1963 August Derleth y Donald Wandrei; *Hounds of Tindalos*, de Frank Belnap Long, copyright 1946 Frank Belnap Long; *The return of the Sorcerer*, de Clark Ashton Smith, copyright 1931 Clayton Magazines Inc.; *The nameless offspring*, de Clark Ashton Smith, copyright 1932 Clayton Magazines Inc.

Hallowe'en in a suburb, *The Nightmare Lake*, *Yule Horror* y *The outpost*, de H.P.Lovecraft, copyright 1963 August Derleth, se utilizan con autorización de Arkham House.

The Lair of Great Cthulhu, de Joan Carruth y Larry Press, copyright 1980 Pentalpha Journal, se utiliza con autorización.

Versión en castellano: Jordi Zamarreño
Cubierta, versión en castellano: Arnal Ballester

La llamada de Cthulhu es una publicación de JOC Internacional S.A.
c/. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España.

Impreso en Hurope/sa - Recared, 2 - 08005 Barcelona

ISBN: 84-7831-000-2 D.L.: B. 11.173 - 1994 Impreso en España - Printed in Spain

Sumario
Libro del Investigador

INTRODUCCION 7
Dados 8

CREACION DEL INVESTIGADOR 11

Características 11
Movimiento 12
Bonificación al daño 13
Puntos de vida 13
Puntos de magia 13
Ocupaciones 13
Tabla de habilidades/ocupaciones 13
Ejemplo de hoja de personaje completa 15

SISTEMA DE JUEGO Y HABILIDADES 16

Acciones automáticas 16
Tiradas de porcentaje sencillas 16
Tiradas de resistencia 16
Recompensas a la experiencia 17
Tabla de resistencia 17
Daño 18
'Shock' 18
Tabla de habilidades y porcentaje básico 18
Caidas 19
Asfixia 19
Veneno 19
Combate 19
Empalar 19
Armas de cuerpo a cuerpo 20
Tabla de armas de cuerpo a cuerpo 20
Armas de fuego 21
Tabla de armas de fuego 21
Descripción de las habilidades 22
Guía de pronunciación 27

CORDURA 28

Uso de la Cordura 28
'Shock' y pérdidas temporales 28
Tabla de locura temporal 28
Locura indefinida 30
Pérdidas típicas de COR 30
El valor de la locura 30
Recuperación y aumento de COR 30
Tabla de locura 31
Psicoanálisis 32
Instituciones 32

Ejemplo de juego 34

Libro del Guardián

LOS MITOS DE CTHULHU 37

Sumario de los Mitos 37
Dioses, razas y monstruos 38
Tabla de las cinco clase de monstruos 38
Formato 39
Los Seres y sus Mitos 39
Angeles descarnados de la noche 39
Antiguos 40
Azathoth 40
Tabla de dioses y monstruos 41
Byakhee 42
Chthonians 42
Cthugha 44
Cthulhu 45
Dholes 46
Gran raza de Yith 46
Gules 47
Habitantes de la arena 47
Hastur el innombrable 48
Hombres serpiente 48
Horrendos cazadores 49
Ithaqua, el que camina en el viento 49
Mi-Go (Hongos de Yuggoth) 50
Nodens 50
Nyarlathotep 51
Nyogtha 53
Otros Dioses menores 53
Padre Dagón, Madre Hidra 54
Perros de Tíndalos 54
Pólipos volantes 55
Profundos 56
Retoños oscuros de Shub-Niggurath 57
Semilla informe de Tsathogghua 57
Semilla estelar de Cthulhu 58
Hoja de monstruos 58
Servidores de los Otros Dioses 59
Shantaks 59
Shoggoths 59
Shub-Niggurath 60
Shudde M'ell 61
Tsathogghua 61
Vagabundos dimensionales 62
Vampiros de fuego 62
Vampiros estelares 62
Y'golonac 63
Yig 63
Yog-Sothoth 64

MAGIA Y HECHIZOS 67

Libros de los Mitos de Cthulhu 67
Tabla de libros de los Mitos de Cthulhu 68
Otras formas de aprender hechizos 69
Puntos de magia 69
Realización de hechizos 69
Hechizos utilizables por los monstruos 70
Convocación de razas servidoras 70
Atadura de razas servidoras 70
Hechizos de contacto 71
Llamar a dioses 71
Tabla de hechizos para monstruos 72
Contactar con dioses 73
Otros hechizos 73
Tabla de efectividad del hidromiel espacial 73
Tabla de creación de portales 73
Tabla de distancias típicas 74
Lista completa de hechizos 75
Cómo aumentar el POD 76
Objetos mágicos 76

COMO JUGAR 77

Cómo preparar un escenario 78
Cómo preparar una campaña 78
Cómo dirigir una campaña 78
Mapa de Arkham 79
Ingresos para los Investigadores 80
Ahorros 81
Asistencia financiera 81
Qué nos dejamos en el tintero 81

ESCENARIOS PREPARADOS 82

La casa encantada 82
El loco 85
La casa Brockford 87

Libro de Referencia de los Años 20

El Zeppelin 'Hindenburg' 92
Vagones de tren 93
(Lynn Willis, Yurek Chodak)
CRONOLOGIA AÑOS 20 94
(Lynn W illis, Harry Henderson)
Calendario de 1920 96
BIOGRAFIAS (Lynn Willis) 97
Catal Huyuk (Yurek Chodak) 100
EMPRESAS 101
CRIMEN 101
Detenciones (Lynn Willis) 101
Historia (Tadashi Ehara, Lynn Willis) 102
Sobornos (Lynn Willis, Steve Perrin) 102
SECTARIOS (Lynn Willis) 103
OTRAS OCUPACIONES 103
(Sandy Petersen)
Nan Madol (Yurek Chodak) 104
NAUTICA (Lynn Willis) 105
SABIOS (Lynn Willis) 105
Mapamundi (Rand McNally) 106
Ife, Scara Brae (Yurek Chodak) 107
VIAJES 108
Velocidades 108
(Lynn Willis, Steve Perrin)
Los treinta mayores barcos de vapor 108
Distancias típicas en 1920 109
PRECIOS Y DINERO 110
(Steve Perrin y Lynn Willis)
Teotihuacán (Yurek Chodak) 111
ARMAS 112
Zonas mundiales de armas (Lynn Willis) 112
Nuevas armas para
LA LLAMADA DE CTHULHU 113
(Sandy Petersen)
Notas sobre las armas (Steve Perrin) 114
Mercado negro de armas (Lynn Willis) 114
Hasanli, Mound City, Hal Saflieni 115
(Yurek Chodak)
BESTIAS Y MONSTRUOS 116
(Sandy Petersen, Steve Perrin)
BIBLIOGRAFIA (Lynn Willis) 121
El templo de Luxor (Yurek Chodak) 121
Moundville, Xochicalco, Pan-P'o T'sun 122
(Yurek Chodak)

El Compañero de Cthulhu

Los Mitos de Cthulhu
en las religiones centroamericanas 125
(por R.L. Tierney)
Notas adicionales sobre el
Necronomicón (por W. Hamblin) 130
Apéndice al libro de referencia años 20 133
Prisiones (por Lynn Willis) 133
Dos habilidades nuevas (por Keith Herber) 133
Cronología lovecraftiana (por S. Petersen) 136
Apéndice a las reglas 137
Nuevas fobias (por G. Rahman) 137
Dos formas nuevas de locura 138
(por Sandy Petersen)
Nuevos dioses, razas y monstruos
para los Mitos de Cthulhu 139
Abhoth, Atlach-Nacha, Cyaegha,
Zhar, Zhoth-Ommog 139
(por Alan K. Crandall)
Ghasts, Gnoph Keh, Gugs,
Bestias Lunares 140
(por Sandy Petersen)
Lloigor, Ghanatanothoa 142
(por Glenn Rahman)
Extractos y plegarias (por H.P. Lovecraft,
J. Ramsey Campbell, Frank Belnap Long
y Clark Ashton Smith) 145
ESCENARIOS 147

Persiguiendo papeles (por J. Sullivan) 147
El misterio de Loch Feinn 151
(porGlenn Rahman)
El rescate (por Lynn Willis) 158
El secreto de Castronegro 166
(por M. Pettigrew y S. Petersen)
Poesía (por H.P. Lovecraft) 179
El cubil del gran Cthulhu 180
(por J. Carruth y L.Press)
Examen de cordura 181
(por Morgan Conrad)

Apéndices

Escenario inicial para una campaña 183
La guarida de los sectarios 184
Bibliotecas y su uso 185
Notas sobre un fragmento del Necronomicón186
Cronología de H.P. Lovecraft 188
Modelo de hoja de personaje 189

PREAMBULO

¡Bienvenido a La Llamada de Cthulhu!

Si alguna vez te ha fascinado una historia de fantasmas o te has quedado maravillado ante una película de terror, te espera una sorpresa. ¡Atrévete a rasgar el velo que separa a la débil humanidad del terror que acecha tras el espacio y el tiempo; a investigar ruinas olvidadas, bosques encantados y amenazas ignotas! ¡Penetra en el mundo de La Llamada de Cthulhu!.

La primera edición de 'La llamada de Cthulhu' se publicó en 1981, siéndole concedidos ese mismo año los tres galardones máximos de la industria del juego norteamericana. Ha sido traducido a diversos idiomas, ha dado lugar a una gran cantidad de suplementos, también premiados en numerosas ocasiones, y ha recibido elogios, tanto de revistas nacionales como de 'fanzines' de ámbito local, yendo sus ventas en continuo aumento. 'La llamada de Cthulhu' fue el primer juego de rol de terror y sigue siendo el mejor.

Mi propia introducción a H.P. Lovecraft fue de niño, cuando encontré un gastado libro de historias, impreso para los soldados durante la Segunda Guerra Mundial. Esa noche leí el libro en la cama y quedé encantado para siempre. Si a tí te gustan también las historias de Lovecraft, ahora puedes experimentar los Mitos de Cthulhu desde una nueva perspectiva. ¿Cómo te las arreglarías si estuvieras en el pellejo de uno de los intrépidos héroes lovecraftianos? ¿Podrías haber resuelto tú el siniestro misterio de Whateley? ¿Habrías podido salvar al mundo de la pesadilla de los Profundos? ¿Serías capaz de enfrentarte a los Shoggoths sin volverte loco? ¡Atrévete a comprobarlo!

Si nunca has leido a Lovecraft pero te gustan las novelas de terror, La Llamada de Cthulhu te abre una nueva vía a los juegos de rol. Los vampiros, los hombres lobo, los fantasmas y los zombis te esperan ...

La Llamada de Cthulhu tiene dos tipos de jugadores: los que interpretan el papel de Investigadores, y el que asume el papel de Guardián de los Arcanos. Los términos se explican con más detalle en el interior pero, brevemente, un investigador es un 'alter ego' del jugador, es decir, su personaje dentro del juego. Debe penetrar las telarañas de la intriga oculta, descifrando las amenazas que acechan a la humanidad. El guardián es el moderador del juego, y el que representa el papel de los monstruos, fantasmas y demás personajes siniestros (o no tan siniestros) con los que interaccionan los investigadores.

Si pretendes ser un guardián debes leerte todas las reglas de este libro y especialmente las que se refieren a la Cordura, el sistema de juego y la creación de personajes. Una vez creas que entiendes las reglas, escoge un escenario; los mejores para empezar son los que figuran en la sección titulada Escenarios Preparados. Léetelo de arriba abajo y luego invita a algunos amigos. Cuando lleguen, haz que creen juntos los personajes y explícales brevemente las reglas. La hoja de personaje es autoexplicativa, por lo que todo ello no debería ocuparos demasiado tiempo. Ya estáis preparados para jugar, y no te preocupes por si te equivocas mucho o poco, que a todo el mundo le pasa.

A lo largo de este volumen se incluyen diversos escenarios para que te sea más cómodo aprender a jugar, y posteriormente a crear tus propios escenarios. Asegúrate de haber leido a fondo un escenario antes de hacerlo jugar, para evitar sorpresas.

Si quieres ser un investigador, no necesitas todo esto. Para empezar, sólo has de leer las secciones 'Introducción', 'Creación del Investigador', 'Sistema de Juego y Habilidades' y 'Cordura'. Ni siquiera necesitas leer el resto de las reglas a menos que el guardián te lo pida, o decidas hacer tú de guardián.

Advertencia: Si decides leerte todas las reglas, sáltate los escenarios, porque si sabes de qué van, pierden todo el interés y la excitación. Por supuesto que, una vez jugados, los puedes leer (con permiso del guardián).

Con la compra de este libro y con algunos dados, ya tienes todo lo necesario para jugar a La Llamada de Cthulhu. Como ya he dicho, hay muchos suplementos, ninguno de los cuales es esencial para el juego. Sin embargo, los escenarios y la información que contienen pueden ser muy beneficiosos para cualquier campaña.

Si ya estás familiarizado con otros juegos de rol, cuidado. La Llamada de Cthulhu es un fenómeno distinto a la mayoría de juegos en los que el combate es lo principal. La Llamada de Cthulhu es un juego de investigación, en el que prima la inteligencia sobre la fuerza bruta. El saber leer en latín puede ser más beneficioso que la puntería con un revólver del 45, aunque por supuesto, la locura y la muerte pueden acechar tras la esquina, así que ¡no te descuides!

Nos veremos en el manicomio,

Sandy Petersen

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

Dedico esta obra a mi padre, quien me introdujo a Lovecraft, y a la Ciencia Ficción en general. En uno de sus libros leí mi primera historia lovecraftiana, "El modelo de Pickman". Gracias, papá.

También deseo dar las gracias a Howard Philips Lovecraft, sin cuya obra nada habría sido posible.

PRUEBAS DE JUEGO

Chaosium desea dar las gracias a Al Dewey, cuya campaña 'Cthulhu' proporcionó la base para la mayor parte de las pruebas.

Probaron el juego: Yurek Chodak, Allen Dalcher, Charlotte Coulon, Al Dewey, Bruce Dresselhaus, Jerry Epperson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Charlie Krank, Fred Malmberg, Hal Moe, Steve Perrin, Rory Root, Greg Stafford, Anders Swenson y Lynn Willis.

Libro del Investigador

Lejos, en la negra profundidad del espacio, el Ser derivaba inexorablemente hacia el minúsculo planeta azul que, ignorante del tremendo peligro que corría, giraba en silencio hacia su macabra cita.

El Ser chocó contra las capas superiores de la atmósfera del planeta, llegando en su caída a ponerse al rojo blanco. Jirones de sus tejidos exteriores se pelaron, dejando a la vista un núcleo leproso y bullente que impactó en las heladas aguas del Atlántico con un choque titánico.

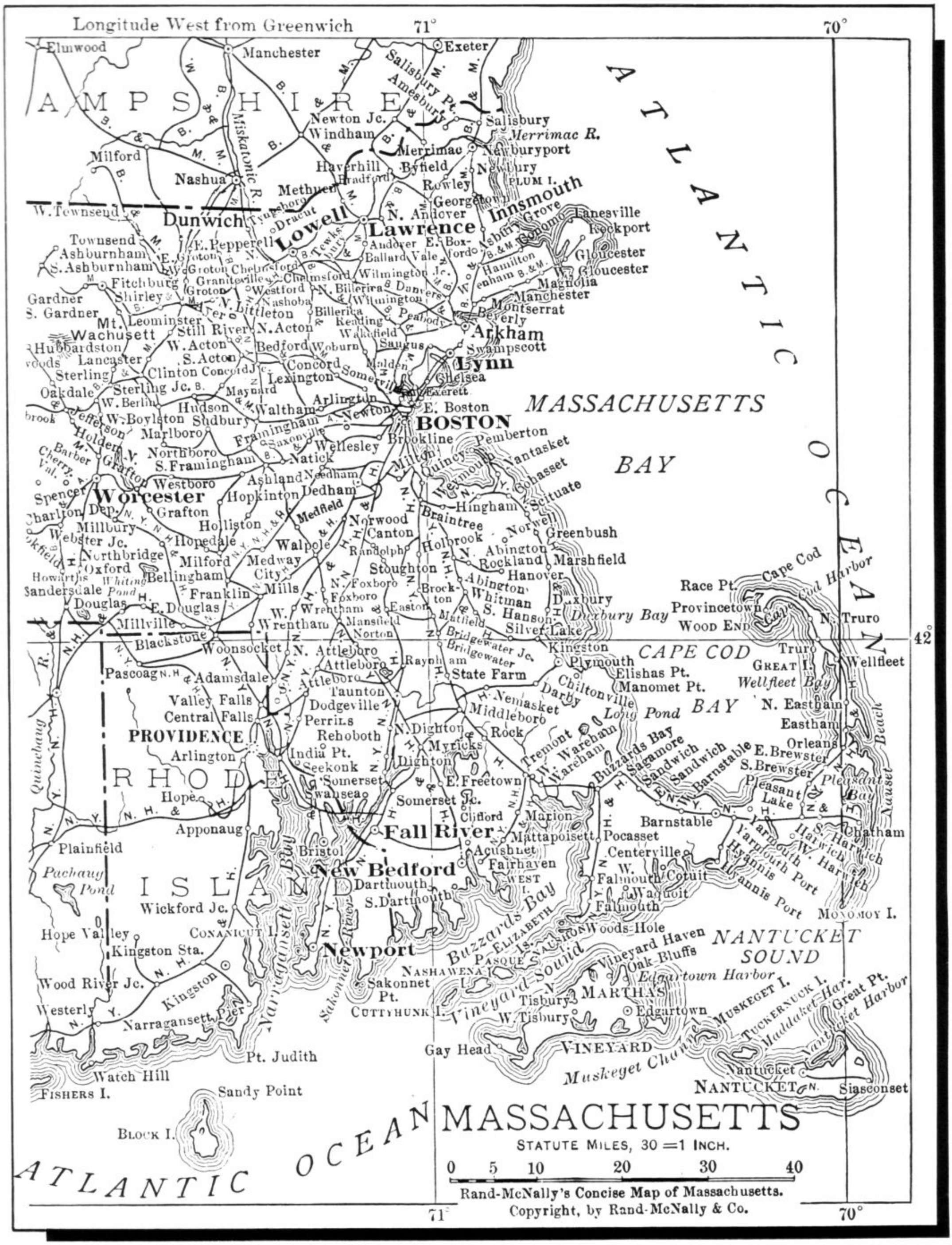
Al hundirse interminablemente en el oscuro abismo, el Ser pareció hervir y agitarse. Un tiburón, intrigado por la presencia del intruso, se le acercó demasiado y el Ser, notando la proximidad de una presa orgánica, desplegó una infernal red de tentáculos y espinas. El poderoso tiburón fue absorbido por sus fauces. Mientras seguía hundiéndose, las aguas se tornaban cada vez más frías y oscuras. Pronto la única luz disponible procedía de extraños organismos de las profundidades marinas.

Con un sonido blando y chapoteante el Ser se asentó en el lecho marino. Pseudópodos crestados serpentaron sobre el viscoso cieno y parecieron incrustarse en él. Se sentó, inmóvil, absorbiendo las sensaciones que le llegaban del nuevo mundo al que había arribado. Llegando de repente a una decisión, comenzó a moverse retorciéndose por el fondo marino. Mientras se arrastraba, empezó también a hincharse, obligado a crecer por alguna extraña fecundidad fantasmal. Creció y siguió creciendo, y al crecer su velocidad aumentaba. Al alcanzar el tamaño de una montaña, el océano borboteaba con la aceleración de su paso. Aunque aún le separaban de la orilla muchos kilómetros, el Ser se había hinchado de tal manera que su coronilla espumante empezaba a sobresalir de las olas.

Los escasos habitantes de la desierta playa se sobresaltaron ante la repentina actividad del océano. Todos gritaron de terror cuando el Ser apareció a la vista bajo el cielo nocturno desprovisto de estrellas. Algunos enloquecieron de inmediato. Otros murieron de pánico y el resto huyó despavorido, intentando llegar a un teléfono o a una radio, en la esperanza de poder prevenir al país de que el terror final estaba allí.

Porque Cthulhu, por fin, había llegado a España.

Sandy Petersen


Longitude West from Greenwich
71°
70°
42°
ATLANTIC OCEAN
MASSACHUSETTS BAY
CAPE COD BAY
NANTUCKET SOUND
RHODE ISLAND
Elmwood
Manchester
Exeter
Salisbury Pt.
Amesbury
Salisbury
Merrimac R.
Newburyport
Newbury
PLUM I.
Newton Jc.
Windham
Merrimac
Byfield
Rowley
Georgetown
Haverhill
Bradford
Methuen
Milford
Nashua
Miskatonic R.
W. Townsend
Dunwich
Tyngsboro
Dracut
Lowell
Lawrence
N. Andover
Innsmouth
Grove
Lanesville
Rockport
Gloucester
W. Gloucester
Magnolia
Manchester
Montserrat
Beverly
Arkham
Swampscott
Lynn
Chelsea
Everett
E. Boston
BOSTON
Brookline
Pemberton
Quincy
Weymouth
Hingham
Scituate
Cohasset
Norwell
Greenbush
Marshfield
Hanover
Rockland
Abington
Whitman
Duxbury
Duxbury Bay
Kingston
Plymouth
Elishas Pt.
Manomet Pt.
Chiltonville
Long Pond
Race Pt.
Cape Cod
Cape Cod Harbor
Provincetown
Wood End
N. Truro
Truro
Great I.
Wellfleet
Wellfleet Bay
N. Eastham
Eastham
Orleans
E. Brewster
S. Brewster
Pleasant Lake
Pleasant Bay
Nauset Beach
Chatham
S. Harwich
W. Harwich
Harwich
Yarmouth Port
Yarmouth
Hyannis
Hyannis Port
Barnstable
Pocasset
Centerville
W. Falmouth
Cotuit
Falmouth
Woods Hole
Vineyard Haven
Oak Bluffs
Edgartown Harbor
Edgartown
N. Tisbury
W. Tisbury
Tisbury
MARTHAS VINEYARD
Muskeget Channel
MUSKEGET I.
TUCKERNUCK I.
Madaket Har.
Great Pt.
Nantucket Harbor
Nantucket
NANTUCKET
Siasconset
Buzzards Bay
Sagamore
Sandwich
Barnstable
Tremont
W. Wareham
Wareham
Marion
Mattapoisett
Acushnet
Fairhaven
WEST I.
Fall River
Bristol
New Bedford
Dartmouth
S. Dartmouth
Newport
Narragansett Bay
Sakonnet River
Sakonnet Pt.
NASHAWENA I.
PASQUE IS.
ELIZABETH IS.
CUTTYHUNK I.
Vineyard Sound
Gay Head
Pt. Judith
Watch Hill
FISHERS I.
Sandy Point
BLOCK I.
Westerly
Narragansett Pier
Kingston
Wood River Jc.
Kingston Sta.
Hope Valley
CONANICUT I.
Wickford Jc.
Plainfield
Pachaug Pond
Apponaug
Hope
Arlington
PROVIDENCE
Quinebaug
India Pt.
Seekonk
Somerset
Swansea
Somerset Jc.
Clifford
E. Freetown
Rehoboth
Dighton
N. Dighton
Myricks
Rock
Middleboro
Nemasket
Darby
Taunton
Dodgeville
Perrils
Valley Falls
Central Falls
Pascoag
Adamsdale
Attleboro
N. Attleboro
Raynham
State Farm
Bridgewater Jc.
Bridgewater
Mansfield
Norton
Easton
Brockton
Whitman
S. Hanson
Silver Lake
Foxboro
N. Foxboro
Wrentham
W. Wrentham
Franklin
Mills
Medway
Medfield
Walpole
Norwood
Canton
Randolph
Stoughton
Holbrook
N. Abington
Braintree
Holliston
Hopedale
Milford
Bellingham
Millville
Blackstone
Woonsocket
Douglas
E. Douglas
Sandersdale Pond
Oxford
Northbridge
Millbury
Webster Jc.
Grafton
Westboro
Worcester
Spencer
Charlton Dep.
Barber
Holden
Grafton
Northboro
S. Framingham
Marlboro
Sudbury
Hudson
Waltham
Framingham
Saxonville
Natick
Wellesley
Needham
Ashland
Dedham
Hopkinton
Newton
Arlington
Lexington
Maynard
Concord Jc.
Concord
Bedford
Woburn
Malden
Somerville
Saugus
Reading
Wakefield
Billerica
N. Billerica
Wilmington
Wilmington Jc.
Peabody
Danvers
Beverly
Lancaster
Sterling
Sterling Jc.
Clinton
S. Acton
W. Acton
N. Acton
Still River
Leominster
Fitchburg
Shirley
Groton
Graniteville
Chelmsford
Westford
Nashoba
N. Littleton
Littleton
Ayer
Mt. Wachusett
Hubbardston
Oakdale
W. Berlin
W. Boylston
Jefferson
Gardner
S. Gardner
Cherry Val.
Spencer
Charlton
Sandersdale
Howarths Whiting Pond
Douglas
Millville
Blackstone
Pascoag
Valley Falls
Central Falls
Plainfield
Pachaug Pond
Hope Valley
Kingston Sta.
Wood River Jc.
Westerly
Narragansett Pier
Watch Hill
FISHERS I.
Pt. Judith
Sandy Point
BLOCK I.
Rand-McNally's Concise Map of Massachusetts.
Copyright, by Rand-McNally & Co.
MASSACHUSETTS
STATUTE MILES, 30 = 1 INCH.
0 5 10 20 30 40

Introducción

Bienvenido a los Mitos de Cthulhu, creados por Howard Phillips Lovecraft y otros.

Este mundo es el de los años 20, lleno de misterio y terror sobrenatural.

La Llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en las obras de H.P. Lovecraft y algunos otros autores. H.P. Lovecraft fue un escritor bastante popular durante los años 20 y los 30, convirtiéndose en objeto de culto ya antes de su muerte en 1937. Desde entonces su estatura ha seguido en aumento, y ahora se le reconoce como el más grande escritor de historias de terror del siglo veinte. Sus historias van desde la ciencia ficción pura al terror gótico (N. del T.: Término utilizado para designar las historias de terror 'convencionales' de cementerios, hombres lobo, etc). Sus títulos fuera del campo de la ficción incluyen una historia del Quebec y un ensayo titulado *El Horror Sobrenatural en la Literatura*.

El invento más famoso de Lovecraft son los Mitos de Cthulhu, una serie de historias que comparten como elementos centrales de la intriga ciertos libros míticos (que supuestamente contienen conocimientos arcanos), así como unos seres diabólicos. Los Mitos de Cthulhu avivaron la imaginación de otros autores, la mayoría amigos y protegidos de Lovecraft, que pronto añadieron creaciones de su cosecha a la compleja mitología lovecraftiana. En la actualidad, los herederos del legado literario de Lovecraft siguen escribiendo historias de Cthulhu (N. del T.: Por ejemplo Brian Lumley).

Propósito del Juego

Los jugadores de *La Llamada de Cthulhu* interpretan el papel de investigadores intrépidos de lo desconocido, que intentan exponer, comprender y quizás destruir los horrores, secretos y misterios de los Mitos de Cthulhu. Se precisa un moderador del juego, llamado 'Guardián de los Arcanos' (o Guardián a secas), cuyo papel es el de crear situaciones para que los personajes se enfrenten a ellas, dentro siempre de las reglas del juego.

Los investigadores no tienen por qué ser como los jugadores que les representan y, por el contrario, es a menudo más interesante y divertido para los jugadores el crear personajes completamente distintos a ellos: 'duros' investigadores privados, bailarinas de alquiler, o ocultistas siniestramente corteses.

La Llamada de Cthulhu es una interacción entre varios jugadores, que controlan a una serie de personajes, y un moderador del juego que dirige el mundo en el que ocurren las aventuras.

La mayor parte del juego consiste en intercambios verbales en los que los jugadores le dicen al moderador lo que desean o pretenden hacer sus personajes. Este les informa de si pueden o no hacerlo, y de lo que sucede como consecuencia.

Las reglas del juego sólo son importantes cuando se ventila el éxito o el fracaso de una determinada acción, puesto que ellas son la 'realidad' establecida que hace comprensible el universo en el que se juega, y explican cómo determinar el resultado.

En *La Llamada de Cthulhu* el guardián tiene la inmensa responsabilidad de preparar un escenario y dirigirlo sin favoritismos de ningún tipo. Su deber es que los malos sean inteligentes y malvados, o los jugadores tendrán poco trabajo y acabarán por aburrirse, pero también deberá abstenerse de tomar decisiones arbitrarias en caso de que los jugadores sean más listos o más afortunados de lo que pensaba, y acaben con la oposición con relativamente poco esfuerzo.

El deber de los jugadores es el interpretar sus personajes dentro de los límites de lo que éstos conocen, y también ellos deben conservar el equilibrio del juego. Si un jugador tiene una Licenciatura en Químicas y sabe cómo preparar compuestos sutiles y poderosos, ello no quiere decir que su personaje, un policía de a pie en el Nueva York de 1922, sin conocimientos especiales, pueda montarse una Farmacia.

Jugar dentro de las limitaciones de sus personajes representa un reto a la imaginación de los jugadores, y es precisamente esta situación la que convierte a este juego en un JUEGO DE ROL. Los jugadores interpretan cada uno el rol de su personaje, como si sólo este existiera, y esta es la parte más difícil y más satisfactoria del juego.

Como cualquier otra cosa, un juego de rol es tanto más fácil cuanto más se juega a él. Antes de empezar es conveniente imaginarse cómo van a ser la personalidad y el carácter del investigador, pero también lo es permitir que los acontecimientos de su vida les modelen, y puedan así evolucionar. También es interesante interpretar diferentes papeles con personajes diferentes.

Al ir avanzando por este libro, aprenderás un sistema básico de juego de rol; el libro explica la mecánica de juego que define al mundo de H.P. Lovecraft, pero tú debes crear tu propio investigador y definir su personalidad.

El desarrollo de un investigador dependerá también de las capacidades básicas que posea, de las que hablaremos después, pero los números no son sino un anda-

miaje que debemos recubrir de imaginación, y ahí está lo interesante del juego.

Cooperación y Competición

El juego es un fenómeno social. Si quieres usar tu imaginación en solitario puedes leer un libro, pero cuando varias personas se reúnen de forma cooperativa pueden formar una fantasía común mucho más interesante e imaginativa de lo que podría hacer una sola persona, y el esfuerzo conjunto desemboca en una experiencia extremadamente satisfactoria para todos.

Los jugadores deben trabajar juntos. Por ejemplo, una expedición a unas ruinas persas acechada por Gules no sobrevivirá a menos que los investigadores se ayuden, curen y protejan unos a otros. No quiere ello decir que no se pueda interpretar el papel de un agente secreto adepto a la cuchillada por la espalda, pero si todos juegan así no habrá ningún incentivo para jugar juntos. En lo que al juego se refiere, tiene que haber honor también entre ladrones porque, si ninguno de tus personajes es de fiar, ¿quién querrá jugar contigo?

También tiene que haber colaboración entre los jugadores y el guardián. Aunque este dirige el mundo de juego, colocando detalles aquí y allá, también para él es un juego, y le gusta pasárselo bien jugando. Los investigadores deben enfrentarse a los Mitos de Cthulhu y no al guardián, quien no debe tener miedo a comentar aspectos del juego con los jugadores, así como estos deben sentirse libres para debatir cuestiones relacionadas con las reglas u oportunidades del juego con el guardián. Sin embargo, las decisiones de este deben ser firmes, una vez pronunciadas, y los jugadores deben estar dispuestos a acatarlas si el guardián dicta sentencia sobre algún tema en discusión.

La comunicación permite crear un mundo divertido y comprensible en el que jugar. Las ventajas de la cooperación son grandes, mientras que la hostilidad y el resentimiento son fatales para el juego (No olvidemos que el objeto de todo esto es pasarlo bien).

Ganar y Perder

En *La Llamada de Cthulhu* no se gana ni se pierde en el sentido competitivo normal. El juego es cooperativo, porque los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común. El oponente es algún alienígena, o una situación hostil, controlados por un guardián imparcial, y no por otro jugador.

El 'ganar' en una situación así depende de si los investigadores consiguen o no su objetivo. Perder es lo que sucede si fallan (pero pueden probar de nuevo más adelante). ¡Incluso la muerte de un investigador significa poco si implica el desbaratamiento de parte del plan de Cthulhu para esclavizar la Tierra!

Los personajes que sobrevivan ganarán poder gracias a arcanos volúmenes de saberes olvidados, y al conocimiento de monstruos horrendos, y experiencia en sus habilidades, y continuarán progresando hasta su fallecimiento o su retiro. Como quiera que la tasa de mortalidad en *La Llamada de Cthulhu* es bastante elevada, se aconseja a los jugadores que no le tomen demasiado cariño a sus personajes.

Cobertura del Juego

Por lo general, este juego se limita a las partes de los Mitos de Cthulhu originadas por el propio Lovecraft. Sin embargo, se utilizan también algunos conceptos y creaciones interesantes creados por algunos de sus amigos.

La Llamada de Cthulhu discurre en los Estados Unidos, en los años 20. Si se desea, el guardián puede cambiar el período a fechas más modernas o más antiguas; la magia y los monstruos de los Mitos son intemporales y no variarán con el período. Sin embargo, algunos libros arcanos pueden no haber sido publicados aún, o ser más o menos accesibles en otro momento, por lo que los guardianes deben tener esto en cuenta.

Aviso para Guardianes

Quien quiera moderar una partida de *La Llamada de Cthulhu* debería primero familiarizarse con las obras de H.P. Lovecraft. Léete cualquier obra de él, pero los títulos que siguen son el núcleo de los Mitos y serían un buen comienzo:

The Lurking Fear (El Horror Oculto)
The Horror at Red Hook (Horror en Red Hook)
The Colour Out of Space (El Color Surgido del Espacio)
The Dunwich Horror (El Horror de Dunwich)
The Shadow Over Innsmouth
(La Sombra Sobre Innsmouth)
The Dreams in the Witch-House
(Sueños en Casa de la Bruja)
The Haunter of the Dark
(El que Acecha en la Oscuridad)
The Shunned House (La Habitación Cerrada)
The Call of Cthulhu (La Llamada de Cthulhu)
The Case of Carles Dexter Ward
(El Caso de Charles Dexter Ward)
The Whisperer in Darkness
(El que Susurra en la Oscuridad)
At the Mountains of Madness
(En las Montañas de la Locura)
The Shadow Out of Time
(La Sombra Surgida del Tiempo)
The Fungi From Yuggoth
(Las Fungosidades de Yuggoth)

Si el guardián se lee al menos la mitad de las obras citadas (relatos cortos en su mayor parte) estará razonablemente listo para dirigir el juego. Los jugadores potenciales deberían leerse al menos una de las historias antes de investigar algún misterio de los Mitos.

Accesorios

Dados

La Llamada de Cthulhu utiliza diferentes tipos de dados. Normalmente, cada jugador tiene su propio juego de dados, pero no hay problema en compartirlos. Los más usados son los de 20, 8 y 6 caras. Cuando se utilizan a la vez dos dados de 20, o se tira uno de 20 dos veces, se genera un número entre el 1 y el 100, y a la tirada se le denomina 'de porcentaje'. Los dados de 20 caras pueden tener grabados en ellas los números del 0 al 9 dos veces, y entonces pueden emplearse para generar números del 1 al 10.

Normalmente empleamos abreviaturas para referirnos a los dados. La letra 'D' indica que nos referimos a un dado, y le sigue un número que indica de qué tipo de dado se trata, es decir, de cuántas caras. Así, D20 es un dado de 20 caras, D6 es un dado (normal) de 6 caras, y D100 es un par de dados de 20 caras utilizado para generar un porcentaje.

Las designaciones pueden ir precedidas por otro número, que indica el número de veces que hay que tirar ese dado. Por ejemplo, 2D6 significa que hay que tirar dos dados de 6 y sumar los resultados. Si no se posee el número de dados requerido, se repite la tirada hasta obtener un número de tiradas igual al deseado, y se van arrastrando los resultados de sumar el resultado de cada tirada individual.

A veces hay que sumar ciertas cantidades a lo que se obtiene en las tiradas. Si se lee '1D6 + 1', el número '1' que sigue al signo '+' debe sumarse al resultado de tirar 1D6, para obtener en este caso un resultado entre 2 y 7, que dependerá de lo que salga en el dado.

Por último, hay ocasiones en que hay que tirar diferentes dados a la vez. Si las garras de un monstruo hacen 1D6 + 2D4 puntos de daño, hay que tirar esos tres dados y sumar los resultados.

Cómo se Interpretan las Tiradas de Dado

La mayoría de nosotros conocemos bien el D6 (el de toda la vida). Lo hacemos rodar, y el resultado es el número que queda en la cara superior. Esto también se aplica para el D8, y el número que nos interesa es asimismo el de la cara superior.

Aunque los D20 también funcionan de esta manera, y los hay numerados del 1 al 20, hay otros que están numerados del 0 al 9 dos veces. Esto va muy bien para obtener tiradas del 1 al 10 (se cuentan los ceros como dieces), pero no para lo otro. ¿Cómo lo haremos entonces?

Hay dos maneras de que un D20 nos proporcione 20 números diferentes (pudiéndose usar también como D10 y D100). Se puede marcar con un rotulador un juego de números del 0 al 9, para distinguirlos del otro, decidiendo después que uno de ellos represente los números del 1 al 10 y el otro los números del 11 al 20. El cero del primero de los juegos será el 10 y el cero del segundo, el 20. Para utilizarlo como D10, se ignoran las marcas.

El otro método no precisa marcaje, sino que se tira otro dado, normalmente un D6, junto al D20. El otro dado determina si se trata de la decena alta o la baja. Es decir, si el resultado es 1, 2 ó 3, el del D20 estará entre 1 y 10. Si es 4, 5 ó 6, entre 11 y 20.

Las tiradas de porcentaje son más fáciles. Si sólo se posee un D20, se tira dos veces. La primera tirada son las decenas y la segunda las unidades (p. ej.: Un 5 y un 8 es un 58). El 100 es el doble cero.

Con dos D20 de diferentes colores se tiran los dos a la vez, decidiendo antes cuál son las decenas y cuál las unidades (y procurando que siempre sean los mismos), y se interpreta como en el caso anterior (Una buena costumbre es que el dado más oscuro sea siempre el de las decenas).

Ocasionalmente, a lo largo de las reglas, nos referiremos a D3 y D4. En el primero de los casos nos referimos a la mitad de un D6 redondeando hacia arriba (Resultados de 1 ó 2 equivalen a un 1, 3 ó 4 a un 2, y 5 ó 6 a un 3). En el segundo, y en caso de no disponer de un auténtico D4 (algo engorroso, por cierto, y en el que se lee el número que está perpendicular a la superficie sobre la que reposa el dado y 'de pie' sobre ella), se tira un D8 y se hace la misma jugada que con el D6 (1 ó 2 = 1, 3 ó 4 = 2, 5 ó 6 = 3, 7 u 8 = 4).

Hoja de Personaje

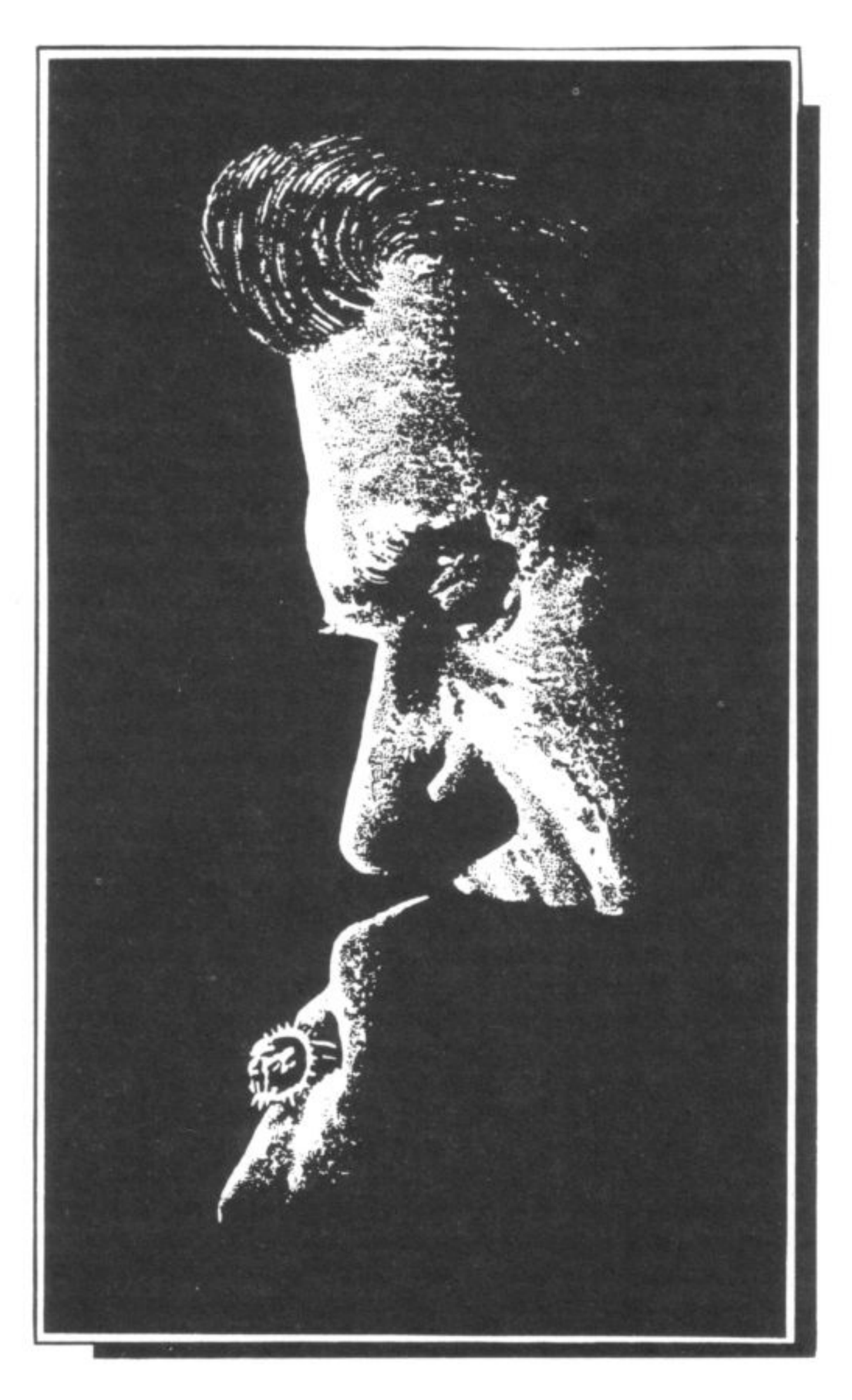
Es útil que los jugadores registren los datos de sus personajes en un papel, para lo cual pueden crear sus propias hojas, o utilizar fotocopias de la que aparece al final de este volumen. La hoja de personaje contiene toda la información que se precisa acerca de un determinado investigador durante el juego. El siguiente capítulo explica cómo rellenarla, y qué significan los diferentes apartados. Ni que decir tiene que se puede fotocopiar la citada hoja todas las veces que haga falta.

Figuras

Aunque se puede jugar de forma estrictamente verbal, en muchas sesiones de juego de *La Llamada de Cthulhu* se emplean figuras en miniatura (usualmente de plomo).

Las miniaturas suelen ser útiles, porque entonces todos los jugadores pueden trenzar sus imaginaciones a partir de la misma estructura. Por ejemplo, establecer el orden de marcha de un grupo de investigadores que remonta el Amazonas ayuda a ver quién está en posición para hablar con quién, dato que puede ser importante si una persona tiene que ir a ayudar a otra.

El ayudar a la interpretación de las reglas es una buena excusa para utilizar las figuras. Cuando estas están sobre la mesa, es posible ver que tus amigos se hallan en pleno campo de acción de tu escopeta, muestra qué miembros del grupo reciben en primer lugar el asalto de los gitanos enloquecidos que atacan por el flanco, o bien permite establecer cuánto tardará un personaje en llegar



a ayudar a otro. Con las figuras y una cinta métrica se puede responder a preguntas cómo: "¿Pero no estaba ahí mi personaje?" o "¿Dónde está el elefante?". En caso de extrema necesidad, se pueden utilizar figuras de cartón (que tienen la pésima costumbre de caerse o volar en cuanto se agita un poco el aire).

Para completar el efecto, nada como un pequeño decorado. Se pueden construir unas ruinas a partir de un juego de construcciones, y escarbando en el cuarto de los niños aparecerán accesorios del tren eléctrico, decoraciones de pasteles, rellenos de cajas de electrodomésticos, complementos de casas de muñecas, y demás cosas raras. El 'porexpan' puede tallarse de diversas formas, y junto con algunos árboles a escala HO, una valla de juguete y una piedra grande podemos obtener un decorado que ofrezca posibilidades intrigantes para el despliegue y el uso de habilidades especiales, frente a lo que antes era una situación totalmente anodina.

Las figuras de plomo suelen ser de 25 mm, y se pueden obtener, bien en algunas tiendas especializadas, bien por correo. Mucha gente utiliza figuras de juguete, de plástico, que son relativamente baratas, puesto que el factor determinante aquí puede ser tanto las preferencias personales como el potencial económico. Ninguna tienda puede tener un 'stock' completo de figuras para cada necesidad, por lo que es común sustituir unas por otras.

A menudo es conveniente que el guardián dibuje el área de actividad en un papel a escala. Cuando la acción pasa a escala individual, se utilizan las figuras de plomo.

Otros Accesorios

Normalmente hacen falta papel y lápiz (y goma). A algunos guardianes les gusta utilizar papel milimetrado o cuadriculado para hacer más fácil el dibujar ruinas, o edificios antiguos.

Creación del Investigador

El investigador busca saber cómo son los monstruos de los Mitos para poder derrotarlos y expulsarlos de nuestro mundo.

Este capítulo discute los detalles de lo que necesitas saber para crear un investigador que sondee los misterios de los Mitos de Cthulhu. El primer paso es darle un nombre y escoger su nacionalidad. Como quiera que la mayoría de las historias de Lovecraft tenían lugar en Nueva Inglaterra, yo sugeriría que la mayor parte de los personajes fueran norteamericanos. Los personajes que no lo sean, deberían ser europeos en la mayoría de los casos. De cualquier forma, se supone que unos y otros hablan bien el inglés.

Creación del Personaje y Tiradas de Características

Todo jugador empieza su andadura en los juegos de rol creando un personaje. Los números obtenidos en las tiradas de dado representan las características básicas de este, y determinarán sus valores absoluto y relativo en el mundo del juego.

Las nueve características básicas son Fuerza (**FUE**), Constitución (**CON**), Tamaño (**TAM**), Inteligencia (**INT**), Poder (**POD**), Destreza (**DES**), Apariencia (**APA**), Educación (**EDU**) y Cordura (**COR**).

Para los seres humanos estas características se determinan tirando 3D6 para cada una de las siguientes: **FUE**, **CON**, **POD**, DES y **APA**; 2D6+6 para **TAM** e **INT**; y 3D6+3 para **EDU**. (N. del T.: Si se obtienen tiradas persistentemente bajas o incluso penosas, es aconsejable tirar un dado de más de los indicados en cada caso, ignorando el peor de los resultados. Supongamos que se trata de tirar **FUE**: Se tiran 4D6 y se obtiene 5, 6, 4 y 5. Se ignora el 4 y se toma como valor obtenido 16). La **COR** se obtiene de otra manera. Utilizando los dados correspondientes, se calculan los valores de las características y se anotan en la hoja de personaje. Si se obtiene un personaje con características no satisfactorias, se puede ignorar por completo y crear otro. Si tus investigadores se hacen ricos y construyen una base de operaciones, la puedes poblar con los personajes que no te interesa utilizar. ¡Al fin y al cabo, alguien tiene que contestar al teléfono o limpiar las ventanas!

Aprovecha ahora para tirar las características de un personaje cualquiera, copiando los resultados en una hoja de personaje.

Harvey Walters

A lo largo de estas reglas, la historia de Harvey Walters, el místico neoyorquino, será nuestro ejemplo de juego. Vamos a crear a Harvey tirando sus características con los dados oportunos.

FUE es la Fuerza, tirada con 3D6. Mide la potencia muscular del personaje, así como de qué manera y con qué facilidad puede levantar un peso. *(Sacamos un abismal 4 para Harvey, lo que le convierte en extraordinariamente débil.)*

CON es la Constitución, también tirada con 3D6, y mide la salud relativa. A partir de **CON** y **TAM** se calculan los puntos de daño, también llamados puntos de vida, que resiste el personaje antes de caer inconsciente o muerto (es la media aritmética de ambos valores). La **CON** también interviene a la hora de resistir venenos y enfermedades, como luego se explicará. Nótese que recibir daño hace bajar la **CON**. *(Por suerte para Harvey el autor sacó un 14, lo cual está bastante bien, y hará que sea bastante resistente, lo cual compensa un poco su ridícula fuerza.)*

TAM es el Tamaño, y se tira con 2D6+6. Esto será importante si alguier quiere levantar a tu personaje, o si se ha de meter en un espacio pequeño, o incluso para determinar si es el primero en ser atacado en una expedición. También ayuda a calcular los puntos de daño, porque a más masa, más aguanta uno. *(Harvey tiene un TAM de 16, así que es de buena estatura, aunque débil. Es muy probable que tenga exceso de peso. Aquí empezamos a ver cómo los números solos nos van indicando ya cómo será la personalidad del investigador.)*

INT es la Inteligencia, y se tira con 2D6+6. Tu personaje es así de listo (o de tonto) y de ahí no pasa. Es difícil interpretar un personaje listo si uno no lo es, y a la inversa lo mismo. Por ello utilizamos las tiradas de 'Idea'. Se multiplica la **INT** del personaje por 5 y el personaje tiene que sacar ese valor o menos en porcentaje para 'caer en la cuenta' de algo. Un jugador puede interpretar a un personaje que ignora ciertos hechos de los que el jugador es consciente, o a veces el guardián debe

proporcionar al jugador datos que su personaje conoce pero que el jugador ignora, al no serle familiar el ambiente. Así, un investigador puede ver unas runas arcanas, escritas con tiza en la pared. El jugador no conoce su significado, pero el guardián le hace tirar Idea en porcentaje. Una tirada de menos de su **INT** multiplicada por 5 representa que el personaje ha reconocido el significado de los símbolos, y en caso de que un hecho particular sea especialmente difícil, el guardián puede establecer que se tire **INT**x3 en lugar de **INT**x5. También puede ser que el personaje no tenga ni la más remota posibilidad de saber de qué va el asunto, y el guardián decida que no puede tirar Idea. En el espacio marcado 'Idea', junto a **INT** en la hoja de personaje, se anota el producto de **INT**x5. *(Harvey tiene una INT de 17, lo cual está muy bien, e indica que es muy listo. Su Idea es de 85.)*

POD es el Poder, y se tira con 3D6. Es la medida del carisma, alma o voluntad de una persona. Cuando se utiliza la magia, el **POD** resiste los hechizos con que se le ataca a un personaje, y también lo puede utilizar para realizar hechizos él. También se utiliza para generar tiradas de 'Suerte' en caso de apuro. Por ejemplo, si un personaje cae por una trampilla, podría aterrizar de pie y no hacerse daño, lo cual se determina tirando su **POD**x5 o menos en porcentaje. Si se consigue, ello significa que la cosa ha salido bien. En el espacio que está al lado del **POD** en la hoja, marcado 'Suerte', se anota el **POD**x5.

Los Puntos de Magia también se derivan del **POD**, puesto que son la medida del nivel de potencial mágico de un personaje. Los investigadores principiantes empiezan con tantos Puntos de Magia como **POD**, y pueden gastarlos realizando hechizos, o ser absorbidos por algún monstruo maligno. Si los puntos de magia de un personaje llegan a 0, este cae inconsciente.

El **POD** es también la medida de la capacidad de liderazgo de un personaje. Los mejores líderes son los personajes con más **POD**.

El **POD** también determina la Cordura (**COR**) inicial del personaje. *(Harvey Walters tiene un POD de 9, por lo que no es especialmente potente en lo que a las artes mágicas se refiere. Su 'Suerte' es 45, no muy buena. Tiene 9 puntos de magia y su mediocre POD va a afectar gravemente a su Salud Mental.)*

DES es la Destreza, y se tira con 3D6. Indica lo rápido que es un personaje. En combate, el que tiene mayor **DES** actúa primero, con lo que dispone de la oportunidad de incapacitar a sus oponentes antes de que estos puedan actuar. Cuando un personaje ve que algo se le viene encima, p. ej. una roca o un automóvil, puede (si se da cuenta a tiempo) intentar esquivarlo. La tirada típica de 'Esquivar' es **DES**x2, más difícil que el resto de tiradas normales. Sin embargo, dicha tirada puede ir mejorando con la experiencia, mientras que otras tiradas de características no. Se anota entre las habilidades. *(El autor saca un 12 para Harvey, un valor medio-alto. Harvey tiene un 'Esquivar' básico de 24%.)*

APA es la Apariencia y se tira con 3D6. Mide la belleza o atractivo personal, así como facetas menos objetivas como la personalidad o el atractivo sexual. Sin embargo no cubre el carisma ni la capacidad de liderazgo, que dependen del **POD**. La **APA** es muy útil en contextos sociales, o cuando se intenta conseguir una impresión inicial favorable con un miembro del sexo opuesto. *(La APA de Harvey es 17. Por muchos fallos que tenga, dispone de una personalidad magnífica.)*

EDU es la Educación, y se tira con 3D6+3. Más o menos representa el tiempo que el personaje ha invertido estudiando (temas serios) antes de entrar en el mundo del juego, y se corresponde con el número de años de estudios que el personaje posee. Con un 12 supondremos que el personaje posee el bachillerato, y con un 14, algún año de carrera. La **EDU** mide realmente la educación general, y la mayoría de estudios universitarios son muy específicos, por lo que un personaje con una **EDU** de 13 ó 14 podría considerarse que posee una carrera técnica (es decir, de 3 años), y con un 16 o más, una carrera universitaria (una Licenciatura típica de 5 años). Sin embargo, la **EDU** no se limita a la lectura de libros, por lo que una persona que haya corrido mundo puede tener una **EDU** elevada, aunque no posea ningún título formal; ahora bien, los personajes de Lovecraft eran, casi invariablemente, estudiosos. Los **PNJ** (personajes no jugadores) suelen tener una **EDU** de 3D6 si son de un área o nación civilizada. Alguien de provincias, o de una región atrasada, podría tener 2D6 o incluso 1D6.

En términos de juego, **EDU** mide la capacidad de un personaje para conocer hechos no deducibles mediante la **INT** sola. Por ejemplo, si un personaje oye un cántico lejano mientras se halla en un bosque, su **EDU** le puede ayudar a discernir de qué idioma se trata, tanto si lo entiende como si no. **EDU** representa también la capacidad de conocer fórmulas químicas sencillas, realizar aritmética básica y tener algunos conocimientos de Biología. Cuando un personaje desea utilizar la **EDU** para alguna de estas cosas, puede realizar una tirada de 'Conocimientos' de **EDU**x5 o menos con 1D100. Si el guardián decide que la tarea es especialmente ardua, puede hacer que la tirada sea **EDU**x3 o incluso **EDU**x1. La **EDU** puede aumentarse mediante estancias de un año en la Universidad, asistiendo a cursos generales. Para ver si esto funciona, al cabo del año se tira 'Idea', y si se consigue, el personaje aumenta en 1 punto su **EDU**. También se puede aumentar la **EDU** en 1 punto de forma automática por cada 10 años de edad del personaje a partir de los 20. Ello representa la sabiduría y la comprensión que se consiguen con la edad. *(Harvey tiene 16 de EDU, lo que permite establecer que posee una carrera.)*

COR es la Cordura, o salud mental. Todo personaje expresa este valor mediante una cifra que puede estar entre 1 y 99. Esta última cantidad representaría una mente excepcionalmente fuerte, capaz de absorber las impresiones más fuertes sin incurrir en daños permanentes. La primera indicaría una mente excesivamente frágil, a la que cualquier impresión podría conducir a la locura permanente. La **COR** máxima posible es igual al resultado de restar de 99 el % de conocimiento de los Mitos de Cthulhu. La **COR** inicial de un personaje es igual a su tirada de 'Suerte' (**POD**x5). En la sección correspondiente de la hoja de personaje, marcada **PUNTOS DE CORDURA**, se anota la **COR** inicial del personaje, y en el espacio 'Cordura máxima' se anota 99, puesto que el personaje inicia el juego sin conocimiento alguno de los Mitos de Cthulhu. Al ir ganando conocimientos sobre los Mitos, la **COR** máxima irá disminuyendo ... *(Harvey tiene un POD de 9, con lo que su COR inicial será 45.)*

Otras Características

Todos los humanos pueden moverse 8 metros en cada asalto de combate si corren, a menos que estén imposibilitados o heridos, en cuyo caso se moverán menos, a discreción del guardián.

Todos los seres poseen una característica denominada 'Bonificación al daño'. Las criaturas grandes y fuertes pueden causar más daño que las pequeñas por lo que, para determinar la bonificación correspondiente a un personaje (o a un monstruo) se suman su FUE y su TAM, y se compara el total con la tabla que se reproduce más adelante. El resultado se expresa en tiradas de dado adicionales, que se suman al daño normal que se causa en combate cuerpo a cuerpo, ya sea a manos limpias o utilizando armas como hachas o garrotes. Si un

personaje lanza un objeto, puede añadir la mitad de la bonificación al daño que realizaría golpeando con él (por ejemplo, un monstruo con una bonificación de 2D6 que lanzara un objeto, añadiría 2D3). La bonificación que le corresponde a cada personaje se anota en la casilla correspondiente de la hoja.

TABLA DE BONIFICACION AL DAÑO

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

Todos los seres tienen puntos de vida, que se calculan haciendo la media aritmética entre el TAM y la CON, es decir, sumándolos y dividiendo por dos. *(Harvey Walters no tiene bonificación al daño porque su FUE y su TAM suman 20. Tiene 15 puntos de vida, por lo que haría bien en mantenerse apartado de las peleas. Sin embargo, y gracias a su inteligencia y buen porte es probable que salga bien parado de situaciones difíciles a base de labia.)*

Cuando un personaje recibe daño, se tachan los puntos de vida perdidos de la sección correspondiente de la hoja. Los puntos de vida sólo se recuperan con tiempo y descanso. Cuando un personaje llega a cero o a una cifra negativa, R.I.P.

Los puntos de magia son tantos como el POD del personaje. Más adelante, en el Libro del Guardián, se explica con más detalle el tema de los puntos de magia.

Trabajar Para Vivir

Los personajes precisan alguna razón para investigar los Mitos de Cthulhu, y sus respectivas ocupaciones se la pueden proporcionar. Los jugadores pueden escoger la ocupación de su personaje de la siguiente lista.

Periodista (periódico o revista)
Parapsicólogo
Profesor de Universidad
Historiador/Anticuario
Autor (novelista, etc.)
Investigador privado
Aficionado (Diletante)
Otro (Médico, Abogado, Clérigo, etc. a determinar por el guardián)

Al empezar, el personaje obtiene una serie de habilidades que representan cosas aprendidas en su ocupación. Para determinar la experiencia del personaje, se decide en primer lugar cuál será su ocupación y luego se multiplica su EDU por 15. El número obtenido son los puntos porcentuales que el personaje puede repartir entre las habilidades pertinentes a su profesión, añadiéndolos a la puntuación básica, que figura entre paréntesis al lado del nombre de cada habilidad (ver Tabla de Habilidades y Porcentaje Básico, más adelante). Tras distribuirlos por completo (los puntos no atribuidos se pierden), multiplica su INT por 5, y los puntos resultantes los puede adjudicar a cualquier habilidad que desee, incluyendo las que no tienen nada que ver con su ocupación, y las de combate. De esta manera, los jugadores pueden crear personajes equilibrados. Las habilidades propiamente dichas y su uso se describen en el próximo capítulo.

Combate.- Las habilidades de combate incluyen, como es natural, el manejo de armas de combate cuerpo a cuerpo o de fuego, así como el defenderse con diversos objetos cuando se es atacado con armas de cuerpo a cuerpo (A esto se le denomina, generalizando el término usado en esgrima, 'Paradas'). Las habilidades de combate se anotan en el espacio previsto en la parte baja de la hoja, en la sección titulada 'ARMAS'.

EJEMPLO: Harvey Walters decide hacerse periodista y trabajar para la revista 'Enigma', especializada en ocultismo. Tiene una EDU de 16, por lo que dispondrá de 240 puntos que puede sumar a su puntuación inicial en las habilidades previstas para los periodistas. Su habilidad inicial para Leer/Escribir en inglés es ya 80% (EDUx5 para los que lo tienen como lengua materna), y decide no ampliarla. Desea aprender latín, idioma en el que empieza desde 0, y se gasta 40 puntos, con lo que obtiene un 40%. Suma a continuación 10 a su Elocuencia , con lo que sube a 15%. Le quedan 190 puntos. Pone 40 en Discusión, 35 en Charlatanería, 30 en Derecho y 35 en Psicología, obteniendo 50%, 40%, 40% y 40% respectivamente. Le quedan 50 puntos. Puede obtener una habilidad académica como especialidad personal, y escoge Arqueología, adjudicándole los 50 puntos restantes, con lo que tiene 50%. Ya se ha gastado todos los puntos correspondientes a su profesión.

Ahora puede multiplicar su INT (17) por 5, y gastarse los 85 puntos resultantes en otras habilidades. Usa 60 para colocarse en 60% de Pilotar Avión, y los otros 25 en aumentar su Buscar Libros hasta 50%.

HABILIDADES DISPONIBLES SEGUN EL TIPO DE OCUPACION

ABOGADO

Buscar libros
Contabilidad
Crédito
Charlatanería
Derecho
Discusión
Elocuencia
Leer/Escribir latín
Psicología

AUTOR

Buscar libros
Elocuencia
Hablar otro idioma
Historia
Leer/Escribir inglés
Leer/Escribir otro idioma
Psicología
Cualquier otra habilidad como especialidad personal

AFICIONADO (Diletante)

Cinco habilidades cualesquiera escogidas voluntariamente

HISTORIADOR/ ANTICUARIO

Buscar libros
Derecho
Dibujar mapas
Hablar otro idioma
Historia
Leer/Escribir otro idioma
Regatear
Cualquier otra habilidad como especialidad personal

INVESTIGADOR PRIVADO

Arma corta
Camuflaje
Contabilidad
Crédito
Charlatanería
Derecho
Descubrir
Discreción
Escucha
Ocultarse
Primeros auxilios
Psicología

MEDICO

Crédito
Diagnosticar enfermedades
Farmacología
Leer/Escribir latín
Primeros auxilios
Psicoanálisis
Psicología
Tratar enfermedades
Tratar envenamientos

PARAPSICOLOGO

Antropología
Arqueología
Buscar libros
Ciencias ocultas
Hablar otro idioma
Historia
Leer/Escribir otro idioma
Psicoanálisis
Psicología

PERIODISTA

Charlatanería
Discusión
Elocuencia
Hablar otro idioma
Leer/Escribir inglés
Leer/Escribir otro idioma
Psicología
Cualquier otra habilidad como especialidad personal

PROFESOR DE UNIVERSIDAD

Antropología
Arqueología
Astronomía
Botánica
Buscar libros
Ciencias ocultas
Discusión
Geología
Hablar otro idiomar
Historia
Leer/Escribir otro idioma
Lingüística
Química
Zoología

LA LLAMADA de CTHULHU

Nombre del Investigador . . HARVEY . . WALTERS . . . . . .

Profesión . . . . MISTICO . . . . . Sexo . . VARON . . Edad . 38 . .

Nacionalidad . . . . EEUU . . . . . Residencia . NUEVA YORK .

CARACTERISTICAS

FUE . 4 . DES . 12 INT . 17 . Idea . . 85 . .

CON . 14 . APA . 17 POD . . 9 . Suerte . 45

TAM . 16 . COR . 99 EDU . 16 . Conocimientos . 80

Estudios en . UNIVERSIDAD . MISKATONIC . . . .

Títulos . LICENCIATURA . EN . PERIODISMO . . . .

Bonificación o Penalización al Daño . . . NO . . . . .

PUNTOS DE MAGIA

1 2 3 4 5 6 7
8 (9) 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
(15) 16 17 18 19 20 21

PUNTOS DE CORDURA

(Locura . . . . .

Sistema de Juego y Habilidades

Aquí se explican los misterios del juego. Las acciones más comprometidas de los investigadores pueden tener éxito o fracasar por obra y gracia de una tirada de dado de porcentaje. Los investigadores pueden aprender de sus éxitos y mejorar su tanto por ciento en las habilidades que poseen.

Cómo Funcionan las Habilidades

Tanto si tu personaje es un héroe como si es un cobarde, querrás que actúe de alguna manera, y que lo haga bien. En *La Llamada de Cthulhu*, tu personaje puede realizar tres tipos de acciones: automáticas, con tiradas de porcentaje y mediante la tabla de resistencia. Examinaremos por separado cada uno de los tres.

Acciones Automáticas

El término describe acciones que, en condiciones normales, pueden realizarse siempre de forma satisfactoria, por lo cual no hace falta tirar dados. Por lo general se trata de funciones básicas como andar, correr, hablar, ver u oír.

El intentar cualquiera de estas acciones bajo circunstancias extraordinarias, o con excepcional precisión, requiere una tirada de dado, tal y como se explica en la siguiente sección.

También puede ocurrir que, si el personaje ha sido herido de alguna forma, acciones normales como el subir por una escalerilla se conviertan en difíciles o imposibles. Quien tiene la última palabra es siempre el guardián.

Tiradas de Porcentaje Sencillas

Las acciones normales que se realizan bajo presión, o requiriendo concentración precisan una tirada de porcentaje para tener éxito, y esto incluye el Trepar, Saltar, Descubrir, Escuchar o utilizar la Discreción, acciones catalogadas como habilidades en la hoja. Además, toda acción que requiera una habilidad específica requiere una tirada de dado; por ejemplo, Equitación, Nadar, Lanzar o Vaciar bolsillos.

Las habilidades de combate se incluyen en esta categoría.

Para decidir si un personaje tiene éxito o no en el uso de estas habilidades, el jugador debe tirar 1D100. Si la tirada es igual o menor que el tanto por ciento que el personaje posee de esa habilidad, lo consigue. Si no, falla.

Ejemplo: El avión de Harvey encuentra turbulencias volando sobre las Montañas Rocosas. Desesperadamente, se agarra a los controles para intentar mantener el avión en el aire. Su Pilotar avión es 60%, por lo que su jugador debe sacar 60 o menos con 1D100 para que Harvey lo consiga.

Tiradas de Resistencia

El tercer método para determinar el éxito utiliza la Tabla de Resistencia (ver más adelante). En ella es fácil comprobar si el investigador tiene éxito en contrastar una de sus características contra algo, expresando ese algo como un número sencillo, comparable a la característica. La tabla no es más que una manera práctica de visualizar la fórmula utilizada para resolver tales problemas.

Para usarla, tómese la característica del sujeto activo y búsquese el valor correspondiente en la fila horizontal superior. A continuación tómese la característica del sujeto pasivo y búsquese el valor corespondiente en la columna más a la izquierda. En la intersección de ambos valores se halla el número máximo a sacar con 1D100 para tener éxito.

Por ejemplo, un personaje con FUE 12 quiere abrir por las bravas una puerta atascada. El guardián decide que la FUE de la puerta es 6. En la tabla vemos que el personaje precisa sacar 80% o menos para abrir. Si lo consigue, ha abierto la puerta de una patada o un empujón.

A veces es más apropiado confrontar una característica con otra distinta. Si, por ejemplo, un personaje intenta levantar del suelo a un amigo inconsciente, debería probar su FUE contra el TAM del otro.

La fórmula que hemos utilizado para determinar la probabilidad de éxito es:

Probabilidad básica de éxito = 50% + (Característica activa x 5) - (Característica pasiva x 5)

La característica activa es la que intenta influenciar a la otra, que es la pasiva. Si una cierta FUE intenta mover a un cierto TAM, el elemento activo será la FUE.

Estos tres métodos de determinar el éxito ofrecen todas las mecánicas precisas para que un personaje realice actividades normales.

Recompensas a la Experiencia

Uno de los grandes placeres de los juegos de rol es el contemplar y participar en el avance de un personaje desde sus humildes principios hasta su destino final. Los personajes crecen y cambian, y generalmente mejoran en las cosas que intentan hacer. La auténtica satisfacción consiste en que los personajes tengan éxito en sus aventuras.

El éxito se mide de diferentes maneras. Tu personaje puede ser importante en la campaña en que participe. Puede ser un autor de renombre, un famoso ocultista, o un notorio investigador privado, pero por supuesto, la principal medida del éxito reside en hasta qué punto el investigador ha conseguido desbaratar los malignos propósitos de los Primigenios.

Otra medida del éxito es el avance a través de la experiencia. Más fácil: Cuánto más uses una habilidad, más aprenderás sobre ella y podrás mejorarla. Esto incluye habilidades concretas, como la Esgrima o el Salto, abstractas como el Escuchar, o éxoticas como el Pilotar un avión.

Cuando un personaje utiliza una habilidad con éxito durante el juego, el guardián puede permitir al jugador poner una marca junto al nombre de dicha habilidad. No basta con intentar, sino que hay que tener éxito, y aunque se utilice una habilidad con éxito varias veces en una aventura, sólo se obtiene una oportunidad por aventura de mejorarla mediante la experiencia. Además el personaje sólo puede probar una habilidad con permiso del guardián. Al final de una aventura, por lo general cuando el juego ha acabado y antes de irse a casa, es conveniente revisar la hoja del personaje y ver qué habilidades se han utilizado con éxito.

Ejemplo: Harvey, por encargo de Enigma, asiste a un baile de disfraces organizado por la Orden del Crepúsculo Plateado, y decide impresionar a la chica con la que baila mediante su erudición en su tema favorito, Arqueología. Consigue sacar la tirada de dado pero el guardián manifiesta que el jugador no puede contar esta tirada a efectos de mejorar la habilidad, puesto que no ha servido para nada -a efectos arqueológicos- darle la tabarra a la pobre chica; si hubiera identificado con éxito una serie de piezas de cerámica antigua sería otro cantar. Más tarde, Harvey ve a tres hombres vestidos de smoking salir discretamente por la puerta de servicio y decide seguirles, utilizando su Discreción. Consigue realizar la tirada y el guardián le permite anotarlo para mejorar esta habilidad. Después de todo, si Harvey hubiera fallado la tirada, los hombres a los que seguía le hubieran oido, lo que podría haber tenido serias consecuencias, y ciertamente no se hubiera enterado de lo que se estaba cociendo.

Por cada habilidad que un investigador utiliza con éxito, se tira 1D100 después de acabar la aventura (no la sesión de juego). Si la tirada es mayor que el porcentaje de su habilidad, esta aumenta en 1D6%. Si es menor o igual, se queda como estaba. Nótese que , en las habilidades de armas, un ataque con éxito no aumenta la habilidad de parar, aunque se trate de la misma arma.

Se puede ver claramente que utilizar una habilidad que se domina poco es difícil, pero si se logra, es muy probable sacar fruto de la experiencia. Por el contrario, en las habilidades que uno domina, es cada vez más difícil mejorar.

Finalmente, recordemos que las tiradas que dependen de características, como la Suerte o los Conocimientos, no pueden mejorarse de esta manera, sino que permanecen constantes a menos que las propias características varíen por alguna razón.

TABLA DE RESISTENCIA

CARACTERISTICAS ACTIVAS

CARACTERISTICAS PASIVAS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–	–
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–	–
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–	–
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–	–
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–	–
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–	–
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–	–
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–	–
11	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	–
12	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Hay que sacar con los dados un número menor o igual que el que aparece en la intersección de la fila y la columna correspondientes

TABLA DE HABILIDADES Y PORCENTAJE BASICO

HABILIDAD	*Porcentaje %*	*HABILIDAD*	*Porcentaje %*
Antropología	00 %	Fotografía	10 %
Arqueología	00 %	Geología	00 %
Astronomía	00 %	Hablar Otro Idioma	00 %
Botánica	00 %	Historia	20 %
Buscar libros	25 %	Lanzar	25 %
Camuflaje	25 %	Leer/Escribir Inglés	EDUx5 %
Cantar	05 %	Leer/Escribir Otro Idioma	00 %
Ciencias Ocultas	05 %	Lingüística	00 %
Conducir Automóvil	20 %	Mecánica	20 %
Conducir Maquinaria	00 %	Mitos de Cthulhu	00 %
Contabilidad	10 %	Nadar	25 %
Crédito	15 %	Ocultarse	10 %
Charlatanería	05 %	Pilotar avión	00 %
Derecho	05 %	Primeros Auxilios	30 %
Descubrir	25 %	Psicoanálisis	00 %
Diagnosticar		Psicología	05 %
Enfermedades	05 %	Química	00 %
Dibujar Mapas	10 %	Regatear	05 %
Discreción	10 %	Saltar	25 %
Discusión	10 %	Seguir Pistas	10 %
Electricidad	10 %	Tratar Envenenamientos	05 %
Elocuencia	05 %	Tratar Enfermedades	05 %
Equitación	05 %	Trepar	40 %
Escuchar	25 %	Vaciar Bolsillos	05 %
Esquivar	DESx2 %	Zoología	00 %
Farmacología	00 %		

El Precio del Fracaso

Si bien el éxito es recompensado, el fracaso no lo es. Es penoso el perder una oportunidad, aunque no tenga otro efecto inmediato en el investigador que el no recuperar un manuscrito perdido, y aunque la penuria económica es molesta, puede motivar más fuertemente para una futura expedición. Ahora bien, hay suertes peores, como fallar una tirada de trepar cuando se pende sobre un abismo, o no poder desviar el tajo de un hacha.

Daño

El daño es la medida de la resistencia de los personajes a las heridas. Se recibe daño por causas físicas, como por ejemplo, una caida de una cierta altura, o un tiro.

Normalmente, cuando a un personaje le alcanzan, digamos que con un disparo, la cantidad de daño que recibe se resta del total de los puntos de vida que tenga en ese momento. En *La llamada de Cthulhu* no existe penalización acumulativa por daño hasta que el personaje llegue a tener tan solo 2 puntos de vida o menos, si el guardián no determina lo contrario.

Ejemplo: Harvey es sorprendido mientras registraba ilegalmente la oficina de un notorio ocultista, en busca de documentos comprometedores. Rápidamente echa mano a un atizador de la chimenea, sin fijarse en que estaba al rojo. El guardián determina que Harvey sufre 1D6 puntos de daño, y aunque consigue huir por la ventana, el daño permanece. Como quiera que todo el daño lo ha sufrido en las manos, el guardián decreta que no podrá realizar acciones normales con ellas, ni utilizar ninguna habilidad que requiera manipulación hasta estar curado por completo. ¡En adelante, Harvey se guardará Muy mucho de coger objetos potencialmente calientes sin inspeccionarlos antes!

Cuando a un personaje sólo le quedan 1 ó 2 puntos de vida, cae inconsciente; está vivo, pero no despertará a menos que le ayuden. Se le debe atender hasta que cure o se le administren los primeros auxilios suficientes para rebasar la barrera de los 2 puntos.

Cuando los puntos de vida de un personaje se reducen a 0 o a cualquier cantidad negativa muere, circunstancia bastante triste por regla general.

La curación es un proceso natural mediante el cual el cuerpo regenera puntos de vida, y es común a todos los seres vivos. El cuerpo se cura al ritmo de 1 punto por semana de tiempo de juego. Así, un personaje que haya recibido 7 puntos de daño tardaría 7 semanas (tiempo de juego, no tiempo real) en estar curado por completo, aunque nada le impide salir de aventuras sin estar del todo recuperado. Si un personaje es atendido por un médico o una enfermera competentes, o está en un Hospital, el guardián puede permitirle curarse 2 puntos por semana, o hasta 3 puntos en circunstancias excepcionales.

'Shock'

Un personaje que recibe mucho daño de golpe puede quedar inconsciente o desmayarse. Si un personaje recibe daño en cantidad igual o mayor a la mitad de los puntos de vida que tenga en ese momento, mediante una sola herida, debe tirar su CON o menos con 1D20 o caerá inconsciente.

Ejemplo: Harvey salta por una ventana para escapar de la situación antes mencionada. Lleva acumulados 3 puntos de daño gracias a la estupidez de coger el atizador al rojo, por lo que sólo le quedan 12, en lugar de los 15 que tiene normalmente. Aterriza de forma poco ortodoxa, llevándose 6 puntos de daño más, lo que equivale a la mitad de los que le quedan, por lo que debe tirar su CON o

menos con 1D20 para no desmayarse. Saca un 5 con lo que, bastante mareado, sigue en pie, y se tambalea en dirección a la puerta del jardín, mientras oye ladrar a los perros detrás. Una vez fuera, cruza la carretera sin mirar. Un coche frena a la desesperada pero no logra evitar tocarle ligeramente. Harvey se lleva 3 puntos de daño más y debe tirar de nuevo su CON porque sólo le quedaban 6. Esta vez saca un 17 y se cae redondo. El conductor salta del coche y, como un buen samaritano, mete a Harvey en el coche y lo lleva a toda prisa al hospital más próximo donde Harvey deberá pasar algún tiempo.

Caídas

Cuando un personaje sufre una caída desde una cierta altura, se lleva 1D6 de daño por cada 3 metros de caída. Si consigue realizar una tirada de Saltar, recibe 1D6 puntos menos de daño (en total).

Asfixia

Si el personaje esperaba una inmersión o una falta de aire repentinas, debe tirar CONx10 o menos con 1D100 el primer asalto en que no disponga de aire para respirar. En el segundo, CONx9. En el tercero, CONx8 y así sucesivamente, hasta el décimo y sucesivos, en que tendrá que tirar CON.

Si el personaje falla una de las tiradas, traga agua (o lo que sea). Si se trata en efecto de agua, recibe 1D8 puntos de daño por ahogamiento en ese asalto, y 1D8 en todos los sucesivos de forma automática, es decir sin tirar CON.

Esta regla se aplica a casos de ahogamiento por inmersión repentina en agua o por fallar una tirada de Nadar. Puede adaptarse también a personajes que estén siendo estrangulados, o se hallen rodeados por gas venenoso, así como a la inhalación de humo, por ejemplo en un incendio.

Veneno

Todo veneno tiene una puntuación numérica. Cuando un investigador es envenenado compara la potencia del veneno (la puntuación de este) con su CON y realiza una tirada de resistencia en la que la característica activa es la potencia del veneno. Si el veneno vence la resistencia de la CON de la víctima suelen ocurrir desgracias, como por ejemplo que esta tenga que restar de sus puntos de vida la potencia del veneno. Si no la vence, los resultados no son tan malos. Puede ser que sólo se reste la mitad de la potencia, o que no tenga ningún efecto.

La mayor parte de venenos no son instantáneos, e incluso el cianuro precisa de un asalto para hacer efecto. La mayoría de los venenos rápidos tardan 3-4 asaltos en hacer efecto después de la ingestión, y la mayoría de los venenos animales tardan algún minuto que otro en actuar, incluso los más rápidos. Hacen falta al menos quince minutos para que un personaje empiece a sentir los efectos del veneno de una cobra.

Habilidades de Combate

Este juego divide las habilidades de combate en dos categorías principales: Cuerpo a cuerpo y con armas de fuego. Las primeras incluyen la esgrima, los diversos tipos de lucha, y el uso de cuchillos y palos (o similares). Las segundas incluyen armas cortas, fusiles y escopetas.

Un blanco sufre cantidades variables de daño según el arma con que se le ataque. Una rápida ojeada a la Tabla de Armas de Cuerpo a Cuerpo (más adelante) nos muestra que un florete hace 1D6 puntos de daño a una víctima indefensa. La Tabla de Armas de Fuego (también más adelante) muestra el daño que inflingen las diversas armas de fuego.

Algunos tipos de monstruos disponen de armadura, entendiéndose como tal la posesión por su parte de una piel muy dura, o de gruesas capas de músculo y grasa. El valor de la armadura de un monstruo se resta del daño que se le hace; así pues, un monstruo que dispusiera de 4 puntos de armadura y que recibiera una bala de rifle que le hiciera 10 puntos de daño, sólo se anotaría 6.

En el combate cuerpo a cuerpo, algunas armas pueden utilizarse para parar golpes de otras. Sólo se pueden parar ataques de armas de cuerpo a cuerpo, y si durante el combate se realiza una tirada de Parar, su autor puede bloquear el ataque de un enemigo. Ello significa, empero, que quien recibe el daño es el arma (con el subsiguiente riesgo de que se rompa).

Combate

El combate se desarrolla en 'asaltos', cada uno de los cuales dura unos segundos. El orden en que los participantes actúan es importante, y lo determina la DES de cada uno. En cada asalto, actúan primero los que tienen DES 18, a continuación los que tienen 17 y así sucesivamente hasta que todos hayan podido actuar.

Si se usan armas de cuerpo a cuerpo contra armas de fuego, todas las armas de fuego que estén cargadas y apuntadas disparan una vez antes que tenga lugar ningún combate cuerpo a cuerpo. Esto simula la relativa facilidad de apretar un gatillo frente a blandir, p. ej., una espada. Las armas de fuego disparan también por orden decreciente de DES del usuario. Tras estos primeros disparos, todos los que dispongan de armas de cuerpo a cuerpo, o los que hayan de sacar pistolas de la funda o apuntar armas largas actúan en orden decreciente de DES. Si un arma de fuego puede disparar dos veces por asalto, el segundo disparo tiene lugar en esta fase del combate, también siguiendo orden de DES. Las armas capaces de hacer tres disparos realizan el tercero coincidiendo con la mitad de la DES de su usuario.

Empalar

Empalar es conseguir un acierto especial en un ataque, y puede lograrse con armas de fuego y con armas puntiagudas de cuerpo a cuerpo. Las armas que pueden empalar son todas las de fuego excepto las escopetas, y las de cuerpo a cuerpo que llevan un asterisco junto al nombre en la Tabla de Armas de Cuerpo a Cuerpo. Un investigador que utilice una de estas armas debe cerciorarse, cuando la utilice, de si ha obtenido en la tirada de dado menos de un 20% (una quinta parte) de lo que necesitaba para acertar. Si lo ha hecho, ha empalado a su enemigo. Para calcular la probabilidad de empalado con un arma, se divide por cinco el nivel porcentual de su usuario y se descartan las fracciones.

Ejemplo: Harvey tiene la probabilidad básica normal del 20% con un revólver. 20 partido por 5 es 4, por lo que si Harvey saca 04 o menos con 1D100 al dispararle a un enemigo, consigue empalarlo.

Esto significa que el arma puntiaguda, o la bala, han perforado o traspasado (por chiripa) un órgano vital. Como consecuencia, suceden dos cosas:

1) Se causa más daño. Se realiza la tirada de daño normal (por ejemplo, 1D6 para un revólver calibre 22), se vuelve a realizar y se suman los resultados. Un revólver del 22 que empalara haría 2D6, cifra bastante superior a sus posibilidades habituales.

2) Si se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo, esta queda trabada en el cuerpo del contrario, y para destrabarla el atacante debe sacar con 1D100 una cifra

TABLA DE ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Nombre	Daño	Pr. Base	Res.	Coste $
Puñetazo	1D3	50%	-	-
Cabezazo	1D4	10%	-	-
Patada	1D6	25%	-	-
Presa	Especial	25%	-	-
Florete*	1D6	20%	10	20
Espada o Estoque*	1D6+1	10%	15	30
Sable	1D8+1	15%	20	8
Hacha	1D8+2	20%	15	2
Destral	1D6+1	20%	12	2
Cuchillo de Monte o Daga*	1D4+2	25%	15	8
Cuchillo de Carnicero*	1D6	25%	12	3

Nombre	Daño	Pr.Base	Res.	Coste $
Navaja*	1D4	25%	9	3
Cortaplumas*	1D3	25%	6	2
Bate de Béisbol o Atizador	1D8	25%	20	1'50
Porra o Estaca	1D6	25%	15	2'25

* arma capaz de empalar

(N.T.: Floretes y espadas se entienden afilados; el sable se entiende como los de caballería; el hacha es la de leñador y la destral es un hacha pequeña; el cuchillo de carnicero abarca también los llamados de comando; las navajas pueden ser automáticas o traperas; la porra se refiere, más que a la defensa que actualmente utiliza la policía, al llamado 'nightstick', considerablemente más largo y grueso, y hecho de madera.)

igual o mayor a la mitad de su habilidad normal con el arma.

Uso de Armas de Cuerpo a Cuerpo

Estas armas tienen dos usos principales, atacar y parar. Las de pequeño tamaño (cortaplumas y navajas) no pueden utilizarse para realizar paradas, así como tampoco las técnicas de lucha (puñetazos, cabezazos, patadas y presas). Las demás armas pueden realizar un ataque y una parada por asalto. Un arma de fuego puede usarse para parar si no ha disparado en ese asalto.

Aunque un ataque sólo puede realizarse en el segmento de DES correspondiente, se puede parar en cualquier momento del asalto, antes o después de que se cante la DES de cada uno (N. del T.: La técnica usual es que el guardián cuente en voz alta en orden decreciente, 18, 17, 16, ..., y al llegar a la DES de cada cuál, este anuncie la acción que va a realizar y tire los dados. El guardián hace actuar a los oponentes de los personajes cuando les toque por DES.) Para parar, el personaje indica qué ataque intenta parar (si hay varios), al inicio del asalto, antes de que nadie ataque. Si es noqueado o resulta aturdido antes de que tenga lugar el ataque que intentaba parar, pierde su oportunidad.

La esgrima incluye todo lo que representa luchar con floretes, espadas o sables, se entiende que afilados. Los floretes (que incluyen a los bastones de estoque) hacen 1D6 de daño, mientras que todo lo demás hace 1D6+1. Un personaje que tenga la esgrima como habilidad puede utilizar unos y otros con las mismas probabilidades de éxito, pero debe tener la habilidad por partida doble, es decir, ataque por un lado y parada por otro. Tanto los floretes como las espadas (pero no los sables) pueden empalar, y ambos tipos de armas permiten atacar y parar en el mismo asalto.

La lucha comprende cuatro tipos diferentes de ataque, que se utilizan (y mejoran) por separado, y que son Puñetazo, Cabezazo, Patada y Presa. En un asalto sólo puede utilizarse uno de estos ataques.

La presa es un tipo especial de ataque, que sólo se puede parar mediante una contrapresa. Un personaje que utilice este tipo de ataque puede intentar una presa y una contrapresa cada asalto. Si se consigue realizar una presa y el contrario falla la contrapresa, este queda cogido, y el atacante puede elegir una de tres opciones. Puede intentar una simple inmovilización, para lo que debe vencer la FUE del contrario con la suya en la Tabla de Resistencia. Si lo consigue, el contrario queda inmóvil hasta que intente otra acción. Una segunda opción es derribar al contrario, que se consigue automáticamente. La última es intentar romper algún hueso del contrario o estrangularlo. Si se quiere dañar al contrario cuando se le tiene cogido, hay que hacer una segunda tirada de presa en el mismo asalto en el que se consigue apresarlo. De conseguirlo, la víctima recibe 1D6 de daño más la bonificación por fuerza de su adversario. En asaltos sucesivos, el atacante puede realizar de nuevo la tirada de presa, una sóla vez por asalto, inflingiendo 1D6 más bonificación por fuerza cada vez que saque la tirada. Si desea estrangular al contrario, tan solo precisa mantener la presa hasta que la víctima se asfixie, tal y como indican las reglas de asfixia. Un personaje que intente estrangular no precisa repetir cada asalto la tirada de presa. En uno y otro caso, la víctima sólo puede escapar realizando una tirada de resistencia con su FUE contra la de su oponente, pudiendo intentarlo cada asalto.

La lucha con arma blanca incluye diversos tipos de ellas, desde los cuchillos de monte hasta recursos de emergencia, como un cuchillo de cocina. Un personaje que tenga la habilidad de la lucha con cuchillo puede utilizar cualquiera con las mismas probabilidades de éxito. Los cuchillos grandes pueden atacar o parar (pero no ambas cosas) en un asalto (N. del T.: Como este es un punto algo oscuro, repetiremos que con las armas blancas de pequeño tamaño, es decir, navajas y cortaplumas, no se puede parar). Una daga afilada o un cuchillo de monte hacen 1D4+2 puntos de daño. Un cuchillo de carnicero o una bayoneta hacen 1D6. Un cuchillo normal de cocina, o una navaja automática grande hacen 1D4, y un cortaplumas o una navaja automática pequeña hacen 1D3. Cualquier cuchillo puede empalar.

Los palos incluyen tanto la porra del policía como la clásica estaca. Un palo pequeño hace 1D6. Uno grande, como un bate de béisbol, o un atizador de la lumbre, 1D8. Un palo realmente grande podría hacer hasta 1D10, pero haría falta FUE 13 o más para utilizarlo.

En *La Llamada de Cthulhu* se pueden utilizar otras armas de cuerpo a cuerpo, pero enumerarlas aquí sería imposible. En la Tabla de Armas de Cuerpo a Cuerpo, Nombre indica una forma típica del arma, Daño indica el tipo de dado que se utiliza para determinarlo (y hay que sumarle la bonificación por fuerza), y Probabilidad Base es el % para atacar o parar con el arma que posee un usuario no entrenado. Resistencia es lo que aguanta el arma sin romperse, tanto cuando se usa para parar, como cuando se cae al suelo, o se la fuerza de alguna forma. Coste es el precio estándar en dólares US en el período en el que transcurre el juego. Algunos objetos son de importación.

Armas de Fuego

Hay tres habilidades principales en cuanto a armas de fuego: Arma corta, Fusil y Escopeta. Un personaje que tenga habilidad en Arma corta puede utilizar todo tipo de revólveres y pistolas con las mismas probabilidades de éxito. Uno que tenga Fusil puede utilizar fusiles, rifles y carabinas, y uno que tenga Escopeta, todo tipo de ellas. Todas, excepto las escopetas, pueden empalar.

Cuando un arma de fuego se utiliza a bocajarro, la probabilidad de acertar con ella se duplica. Definimos bocajarro como una distancia igual o menor a 0'3 veces la DES del tirador. (Para una DES de 15, 4'5 metros o menos).

Un personaje puede disparar a blancos que estén a una distancia de hasta el doble del alcance básico del arma a la mitad de su probabilidad de acertar. Para disparar al triple del alcance básico, la probabilidad se divide por cuatro; para disparar a cuatro veces el alcance básico, se divide por ocho y así sucesivamente.

Los revólveres se suponen de 6 tiros. Por lo general, se dejaba vacía la recámara en la que descansaba el percutor puesto que también en los años 20 ocurrían accidentes, y el revólver podía dispararse en la funda, bolsillo, maletín o dondequiera que se llevase. Los guardianes detallistas pueden controlar qué personajes circulan con revólveres totalmente cargados y hacerles tirar Suerte de vez en cuando para evitar que el revólver se dispare en alguna circunstancia (p. ej., en un bache de la carretera).

Las pistolas automáticas de la época eran notoriamente inseguras y propensas al encasquillamiento. Si un personaje saca un 99 o 100 al disparar, el arma se le encasquilla (y, por supuesto, el tiro no sale). Para salir del paso, el personaje debe realizar una tirada de Mecánica, tarea que le ocupará durante al menos 1D6 asaltos. Puede seguir probando hasta que tenga éxito o rompa el arma. Una automática normal solía llevar 7 balas en el cargador, aunque había desde 5 hasta 9. Se puede colocar una bala extra en el cargador, lo que permite optar al mismo tipo de accidente que puede tener lugar llevando una bala bajo el percutor del revólver.

Recargar dos balas, tanto en un revólver como en una pistola, consume un asalto. En caso de extrema urgencia, se puede cargar tan solo una bala y disparar en el mismo asalto a la mitad de la DES, pero más vale ponerse a cubierto y recargar con calma.

En el juego se dispone de dos tipos básicos de rifles: automáticos y de cerrojo. Los automáticos disparan dos veces por asalto, pero se encasquillan sacando de 96 a 100, con la tirada de Mecánica y los 1D6 asaltos de rigor para desencasquillar. Ambos tipos de rifle llevan cargadores de 5 balas. Los automáticos soportan 8 puntos de daño, mientras que los otros soportan 12. Cuesta el mismo tiempo cargar un rifle que una pistola.

Las escopetas del período en que transcurre el juego suelen ser de dos cañones, aunque en la época se empezaban a poner de moda las de repetición, que se encasquillan con 96-100. Las de dos cañones pueden disparar los dos a la vez contra el mismo blanco, realizando dos tiradas de impacto diferentes, pero a la misma DES, y si se quiere se puede también disparar uno solo. Las escopetas disparan en abanico, por lo que su probabilidad de acertar es mayor. Así como el daño realizable disminuye con la distancia, más allá de 20 metros se puede alcanzar un grupo de blancos que no estén separados más de 1 metro entre sí, recibiendo todos el mismo daño. Las es-

TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Habilidad	Nombre	Tiros por Asalto	Daño	Probabilidad Base	Alcance Base*	Resistencia	Coste $
Arma corta	Revólver22	3	1D6	20%	10 m	10	15
Arma corta	Pistola .22	3	1D6	20%	10 m	6	25
Arma corta	Revólver .32 ó 7'65 mm	3	1D8	20%	15 m	10	20
Arma corta	Pistola .32 ó 7'65 mm	3	1D8	20%	15 m	6	25
Arma corta	Revólver .38 ó 9 mm	2	1D10	20%	15 m	10	20
Arma corta	Pistola .38 ó 9 mm	2	1D10	20%	15 m	6	25
Arma corta	Revólver .45	1	1D10+2	20%	15 m	10	25
Arma corta	Pistola .45	1	1D10+2	20%	15 m	8	30
Fusil	Fusil .22 de cerrojo	1	1D6+2	10%	30 m	9	25
Fusil	Fusil .30-06 cerrojo**	1 en 2	2D6+3	10%	100 m	12	50
Escopeta#	Escopeta calibre 20	2	2D6	30%	10 m	8	50
			1D6		20 m		
			1D3		50 m		
Escopeta#	Escopeta calibre 12	1	4D6	30%	10 m	10	50
			2D6		20 m		
			1D6		50 m		
Escopeta	" "Recortada"##				10 m máximo	100	

* El alcance para armas de cañón muy corto es 5 metros.

** Los fusiles de cerrojo del 30-06 disparan una vez cada dos asaltos, pudiendo disparar siempre en el primer asalto de un combate.

Nótese que el daño realizado por las escopetas varía con la distancia.

El alcance máximo para una escopeta de cañón recortado es de 10 metros. Hasta 5 metros hacen el daño completo, y entre 5 y 10 metros hacen 1D3 (las del 20) ó 1D6 (las del 12).

(N. T.: El calibre de las escopetas, según lo miden los americanos, es el diámetro del cañón expresado como el número de bolas de plomo que, pesando una libra en total, caben en el citado cañón)

copetas se cargan igual que el resto de armas. Las de repetición aguantan 8 puntos de daño y las normales 12.

Ejemplo: Harvey Walters investiga la vieja casa Whateley y sorprende a un ladrón que realiza lo propio, pero por motivos pecuniarios. Se topan de bruces en el vestíbulo, por lo que no hay movimiento. El ladrón, que había oido ruidos, tiene un revólver preparado, y Harvey se ha provisto de la pata rota de una silla. Aunque Harvey es más diestro, el ladrón dispara antes (aunque su DES es 10, su arma es de fuego y actúa antes). La habilidad del ladrón con el revólver es el 20% básico, y aunque dobla su porcentaje por tirar a bocajarro, saca un 72 y falla. Harvey ataca con la pata, con la que tiene el 25% básico de los objetos tipo palo, y saca un 84, fallando. El ladrón dispara por segunda vez su revólver (calibre 32) a su DES de 10 y saca un 45, otro fallo. Tira por tercera vez a DES 5 y falla de nuevo con un 94. Harvey se tira al suelo e intenta salir del alcance del arma. El ladrón echa a correr por el vestíbulo y sale a la carrera por la puerta posterior, que forzó para entrar. Harvey se levanta, sin estar muy seguro de si ha visto a un hombre o a un fantasma.

DESCRIPCION DE LAS HABILIDADES

Antropología

El uso correcto de esta habilidad permite al usuario el conocer de qué cultura procede un determinado individuo, así como su tipo racial o nacionalidad. Si el personaje puede estudiar dicha cultura durante algún tiempo (al menos un día), puede hacer predicciones sencillas sobre costumbres y actitudes morales que no ha podido contemplar. Si puede estudiarla durante un mes o más, puede conocer más detalles sobre ella repitiendo la tirada de Antropología. Esta segunda tirada le puede ayudar a predecir las acciones y/o creencias de un individuo en particular.

Ejemplo: El profesor Anderson ve a un individuo muy moreno, que camina con paso jactancioso, entrar en un bar. Anderson tiene 75% de Antropología y consigue sacar su tirada, por lo que puede establecer que el citado individuo es de raza hindú dravídica, y de religión asimismo hindú. El profesor (que en cierta ocasión invirtió un semestre en estudiar "in situ" a los nativos de la India) puede hacer una segunda tirada para intentar hacer una predicción sobre él, y esta vez establece que el personaje en cuestión debería ser un devoto, lo cual es deducible de diversas marcas de casta, y que por el contrario no debería entrar en un bar, porque los miembros de su secta son notoriamente abstemios. Puede decir también que el pañuelo alrededor de su cuello es una señal de la orden secreta de los Thugs, una banda de asesinos.

Arqueología

El uso de esta habilidad permite al usuario reconocer el período de tiempo y el origen de un artefacto antiguo. Es también la probabilidad porcentual de detectar un artefacto falso. Si el personaje tiene la posibilidad de examinar un yacimiento entero e inspeccionarlo cuidadosamente, puede hacer deducciones sobre la cultura de sus antiguos habitantes si consigue sacar su tirada de Arqueología. Si posee y utiliza a la vez Antropología, sus deducciones serán más correctas y detalladas.

Astronomía

Esta habilidad permite al personaje conocer qué estrellas se hallan en el firmamento en un período determinado del año, qué planetas son visibles, y cuál es cada una de las estrellas. Por supuesto que las estrellas más usuales (como Betelgeuse o Antares) y cualquier constelación serán reconocidas de forma automática por cualquier astrónomo que tenga un 25% o más. La Astronomía también permite predecir las condiciones de la superficie de un determinado planeta o luna, así como saber cuándo ocurrirán eclipses o lluvias de meteoros.

Botánica

Permite identificar correctamente cualquier planta y opinar fundadamente sobre sus usos y/o contraindicaciones. Si se encuentra una planta desconocida, se puede intentar deducir su hábitat natural tirando el porcentaje o menos. Si se consigue la tirada, se puede identificar cualquier planta que la humanidad conozca, y conocer su ámbito de crecimiento y hábitat.

Buscar Libros

Esta habilidad permite al personaje encontrar un libro, periódico o referencia bibliográfica en una Biblioteca, supuesto que exista. No acertar en la tirada supone que se ha perdido el tiempo y que hay que empezar de nuevo. El uso de esta habilidad consume cuatro horas de búsqueda continua cada vez, por lo que rara vez se puede utilizar más de dos veces al día. Esta habilidad no permite acceder a colecciones de uso restringido o a departamentos especiales, aunque sí permite identificar dónde están. Para acceder a ese tipo de material, hay que utilizar por lo general Discusión, Charlatanería o simplemente tener las credenciales adecuadas.

Camuflaje

Permite el ocultamiento de uno mismo, los compañeros o un objeto, tapándolos con escombros, tela u otros materiales cubrientes para evitar que se les vea. También incluye ocultar objetos pequeños en una habitación o lugar parecido.

Cantar

El éxito en esta habilidad indica que la actuación es correcta y la audiencia ha quedado complacida. Fallar implica desentonar u olvidar estrofas. Cuanto mayor la probabilidad de éxito del cantante, mejor es el resultado, por lo que un cantante con un 80% cantará mucho mejor que otro con un 40%, aunque ambos saquen la tirada.

Ciencias Ocultas

Permite reconocer palabras y elementos relacionados con el Ocultismo, así como grimorios mágicos y códigos ocultistas, aunque estos no se sepan descifrar. Esta habilidad no se aplica en absoluto a los hechizos, libros ni magia de los Mitos de Cthulhu, pero como los más ignorantes de los adoradores humanos de los Antiguos suelen creer también en el Ocultismo convencional, puede ser útil.

Conducir Automóvil

Cualquiera que tenga al menos un 25% puede conducir un coche en condiciones normales. Si el personaje intenta despistar a un perseguidor o seguir a alguien, ambos participantes deben intentar tiradas de Conducir hasta que uno falle y el otro lo consiga. Además, si se conduce en condiciones extremas como a gran velocidad, sobre hielo o bajando un empinado camino de montaña, el personaje debe lograr una tirada de Conducir, o pegársela.

Conducir Maquinaria

Se requiere para llevar un tractor, un tanque o cualquier otro vehículo pesado, y funciona igual que Conducir automóvil. Si el usuario intenta realizar algo fuera de lo común debe conseguir su tirada para lograrlo. Si tiene un 25% o más podrá hacer funcionar la maquinaria en condiciones normales y sólo hara falta tirar en casos excepcionales. Cada tipo diferente de maquinaria cuenta como una habilidad diferente, pero sin embargo, si se tiene habilidad con un tipo se pueden conducir tipos similares.

Contabilidad

Esta habilidad permite al usuario realizar aritmética básica y llevar correctamente los libros de cuentas de sus negocios. También puede revisar los libros de otro para ver si se ha cometido algún error, o si se ha defraudado, ya sea a Hacienda, o a los clientes. Si se examinan libros antiguos de recibos se puede descubrir cómo el propietario hizo dinero, por ejemplo con grano, tráfico de esclavos, licor ilegal, etc. También se puede establecer cuánto dinero se ha gastado y en qué.

Crédito

Esta es la probabilidad que tiene un investigador de obtener crédito, ya sea en un banco o negocio, o simplemente pidiendo limosna. La cantidad de dinero que es capaz de obtener variará de unas situaciones a otras y debe ser juzgada por el guardián dependiendo del estatus social del personaje, su trabajo, su riqueza o la falta de ella. Si el personaje falla la tirada de dado no consigue ningún dinero. Se puede modificar la tirada favorablemente si el personaje parece rico o tiene intereses comerciales conocidos. También puede aplicarse esta habilidad para 'colar' un cheque sin fondos o ignorar altivamente una petición de credenciales.

Charlatanería

Esta habilidad produce en la víctima el efecto de estar de acuerdo con cualquier cosa que diga el charlatán. La víctima lo hace sin pensar y firma el papel, o le permite el paso, o cualquier otra cosa que haga falta. Si dispone de algunos mínutos para pensárselo, recobra la normalidad siempre y cuando consiga una tirada de Idea.

Ejemplo: Slimy Sam, agente de seguros, esta usando su Charlataneria con una víctima potencial, y consigue sacar su tirada de dado. La víctima procede a entrar en la casa para buscar una pluma y firmar la póliza, pero por el camino tiene derecho a una tirada de Idea para reponerse, y lo consigue. Vuelve a salir decidido a no firmarla.

La Charlatanería no funciona sobre alguien que se haya formado ya una opinión, para lo que hay que utilizar Discusión o Elocuencia. La ventaja de la Charlatanería es que hechos u objetos sospechosos, e incluso obviamente falsos, pueden pasar como buenos. También tarda menos en funcionar (tan sólo un minuto frente a los cinco que como mínimo tardan las otros dos).

Derecho

Esta es la probabilidad de que un personaje conozca una determinada ley que puede aplicarse a la presente situación, cualquiera que esta sea. Si se utiliza en un país extranjero, la probabilidad se reduce a la mitad, a menos que el personaje pase algún tiempo (30-INT en días) estudiando las leyes de la citada nación.

Descubrir

Esta habilidad permite al usuario encontrar puertas secretas, compartimientos ocultos, coches camuflados, asaltantes emboscados o cualquier cosa parecida.

Diagnosticar Enfermedades

Permite al usuario determinar qué enfermedad sufre una víctima (incluido él mismo), y además saber si la enfermedad es cierta o fingida. Si el personaje posee las habilidades Farmacología o Tratar Enfermedades, puede doblar su probabilidad de éxito en estas habilidades si consigue diagnosticar correctamente de qué enfermedad se trata.

Dibujar Mapas

Permite levantar un mapa correcto de un área determinada, ya sea una isla o el interior de una habitaciòn. Incluye la estimaciòn correcta de las distancias. Fallar la tirada indica que el mapa es engañoso de alguna manera.

Discreción

Cubre el arte de moverse en silencio, sin alertar a un enemigo. Si se utiliza junto con el de Ocultarse, el investigador realiza sólo una tirada que sirve para las dos habilidades. Usando este método el investigador podría tener éxito con una habilidad y fallar con la otra (Ver Ocultarse, más adelante).

Ejemplo: Al explorar un antiguo castillo al norte de Kriegs, el sirviente de Harvey, Kurt ha oido pisadas procedentes de uno de los desiertos salones, y desea moverse secreta y silenciosamente salón abajo, ocultándose tras los tapices y cortinajes para poder ver al intruso. Su habilidad en Ocultarse es del 70%, y su Discreción, 25%. Como quiera que se está moviendo y a la vez intenta permanecer oculto, su porcentaje en la primera habilidad se reduce a un 35%. Saca un 29, con lo que se mantiene efectivamente a cubierto, pero sus zapatos resuenan ruidosamente en el parquet al fallar su tirada de Discreción.

Discusión

Esta es la habilidad de convencer intelectualmente a la víctima de que uno esta en lo cierto en cualquier principio que exponga. Esta puede negarlo emocionalmente o puede volver a casa y repasar el tema, pero admitirá

para sí que lo que el otro propone parece correcto. Dos personajes que realicen una Discusión uno contra otro realizan su tirada de dados simultáneamente hasta que uno falle mientras que el otro acierta.

Electricidad

Permite al investigador reparar cualquier aparato eléctrico que haya sido dañado o roto, asi como realizar operaciones como por ejemplo hacer un 'puente' al encendido de un coche. Para arreglar un aparato pueden hacer falta herramientas o elementos especiales a discreción del guardián.

Elocuencia

Esta es la contrapartida a Discusión. Convence emocionalmente a la víctima de que es cierto lo que se le dice, aunque no necesariamente lo va a creer de forma intelectual. Por lo general es una habilidad más potente que la Discusión, pero si la víctima tiene algunos minutos para pensárselo puede empezar a encontrar huecos en la retórica del orador.

Equitación

Montar a caballo es fácil mientrás el noble bruto vaya al paso o al trote. Si el jinete tiene más de un 25% en esta habilidad, puede mantenerse montado a cualquier paso, pero si el caballo hace algo inesperado como caerse o encabritarse, el jinete debe tirar su porcentaje para no salir despedido. Si el personaje cae del caballo bien porque este haya caido o muerto o lo que sea de repente, o bien por fallar una tirada de Equitación, el jinete puede intentar una segunda tirada para caer de pie. Si falla recibe 1D6 puntos de daño.

Escuchar

Esta es la habilidad de escuchar atentamente un sonido, incluyendo el 'poner la antena' para oír lo que se habla al lado, o escuchar detrás de las puertas. El guardián puede usarla para determinar los resultados de esas situaciones o bien para discernir si, estando acampados, alguien se despierta al oir romperse una ramita ...

Farmacología

Permite al usuario conocer el nombre y efectos secundarios de un fármaco que producirá cualquier efecto deseado. Si oye el nombre de un fármaco puede utilizar esta habilidad para intentar conocer sus efectos. Los jugadores pueden llevar un registro de los fármacos que conocen sus personajes. Un personaje no puede prescribir fármacos para aliviar una enfermedad a menos que conozca la enfermedad exacta de que se trate (y a lo mejor, ni con esas). Sin embargo puede utilizar fármacos para aliviar los síntomas.

Fotografía

Esta habilidad permite hacer buenas fotos y revelarlas correctamente. Si se falla la tirada, la foto sale borrosa o no muestra lo que se queria fotografiar.

Geología

Permite a un personaje estimar la edad aproximada de un estrato rocoso, reconocer tipos de fósiles y catalogar un fósil en particular. También permite reconocer zonas de posibles terremotos, corrimientos de tierras o lugares que podrían contener cavernas. Examinando un área de estas, e inspeccionando la boca de la cueva, el personaje puede intentar discernir la extensión aproximada de la misma. También puede identificar rocas y minerales, e incluso decir de que áreas proceden algunos minerales raros.

Hablar Otro Idioma

Cuando dos personajes hablan juntos en una lengua extranjera, la probabilidad total de éxito es el doble del porcentaje en ella del que menos la domine. La probabilidad básica de un personaje para hablar su lengua natal es 5xINT. Cuando dos personajes hablan en su lengua natal (y esta es la misma, claro), no hay posibilidad de que no se entiendan. La probabilidad de un personaje para hablar un determinado idioma nunca puede ser menor que la mitad de la que tenga en leerlo o escribirlo, a excepción de ciertas lenguas muertas o pictográficas, como el cuneiforme. Así, si Harvey Walters tiene un 40% en Leer latín, también tiene un 20% de Hablar latín, si encuentra alguien con quién hablarlo. Fallar en la tirada implica que se ha producido algún malentendido. Cada idioma cuenta como una habilidad diferente. Un personaje tiene que utilizar esta habilidad para entender algo que haya oido por casualidad en otro idioma. La probabilidad de un personaje para conseguir una tirada de Regatear, Discusión, Charlatanería u Oratoria en otro idioma nunca puede ser mayor que su habilidad en hablar ese idioma.

Historia

El personaje puede recordar la historia de un pais o ciudad logrando su tirada, con un énfasis especial en los acontecimientos que pueden interesarle. Si intenta saber algo de algún área particularmente pequeña, o de hechos especialmente oscuros, el guardián puede rebajar la probabilidad de éxito.

Ejemplo: Harvey Walters está en Alemania, en la pequeña población de Frundsberg, y decide utilizar su habilidad en Historia para ver si consigue averiguar algo. Sus estudios más recientes le han permitido alcanzar un 25% y saca un 7. El guardián le dice que puede recordar haber leido que el pueblo de al lado de Frundsberg tiene una historia sangrienta, y que durante la Guerra de los Treinta Años tuvo lugar una masacre en la que más de 200 hombres y mujeres acusados de brujería ardieron en la hoguera. Harvey queda fascinado y se dirige de inmediato al citado pueblo para investigar y visitar monumentos.

Lanzar

Se utiliza para impactar en cualquier blanco con un objeto cualquiera (cuchillo arrojadizo, piedra, botella, etc.). Un objeto del tamaño de una mano y que esté equilibrado para lanzarse puede ser arrojado a una distancia en metros igual a la diferencia entre la FUE del investigador y el tamaño del objeto. Si la tirada falla, se determina aleatoriamente dónde irá a parar el objeto.

Leer/Escribir Otro Idioma

El porcentaje representa la capacidad de comprender un documento en un idioma extranjero. Por lo general se dispone de una tirada por cada punto importante del documento. Cada idioma representa una habilidad diferente. La habilidad de un personaje para leer un idioma nunca es menor de la mitad de su habilidad en hablar ese mismo idioma (supuesto que tenga forma escrita).

Ejemplo: Harvey Walters descubre un documento antiguo en el viejo castillo de Kriegs. Puede ver que está en latín y se lo lleva a casa para leerlo. Tiene una habilidad del 40% en latín, y el guardián determina que en el documento hay tres puntos importantes. Harvey tira tres veces su porcentaje y saca 39, 22 y 67, por lo que no puede descifrar la tercera referencia. El guardián le dice que, en primer lugar, el manuscrito lo escribió un tal Teófobos Elías, que aseguraba ser brujo, y en segundo lugar, que Elías afirmaba haber enterrado a un monstruo bajo el castillo. Harvey, excitado, se precipita a desenterrar el monstruo para fotografiar sus restos. Por desgracia para él, ¡el tercer dato era que el monstruo aún vive.

Si el personaje no trata de leer un manuscrito, sino que se trata de un volumen de conocimientos arcanos (ver capítulo de Magia en el Libro del Guardián) sólo tiene que tirar una vez. Si consigue la tirada quiere decir que ha captado el significado de libro. Si falla, sólo ha obtenido una idea superficial. Podrá intentar releerlo sólo cuando haya aumentado su habilidad en leer ese idioma al menos en un 10%. Si desea, más adelante, consultar el libro para buscar datos específicos debe tirar otra vez. Fallar indica que la referencia buscada era demasiado compleja para entenderla.

Si el personaje escribe a otra persona, su probabilidad de éxito en Regatear, Discusión, Charlatanería y Elocuencia nunca puede ser superior a su habilidad en Escribir ese idioma.

Lingüística

Un lingüista tiene una probabilidad porcentual de hablar cualquier idioma común igual a su habilidad en Lingüística dividida por 5. Puede reconocer el idioma o dialecto exacto de alguien que esté hablando, si consigue sacar su tirada. Esto también se aplica aunque el orador intente camuflar su acento, pero en ese caso el lingüista debe concentrarse y oir lo que se dice durante al menos 30 segundos. Puede también determinar la lengua natal de una persona que hable otro idioma (p. ej., podría establecer que un señor que está hablando en polaco es en realidad finlandés). Sin embargo, este último uso viene limitado por la habilidad del personaje en el idioma en el que se habla. Así, en el ejemplo previo, si el personaje tiene un 90% de Lingüística, pero sólo un 50% de Hablar polaco, su probabilidad de detectar que la persona que habla polaco es finlandés es sólo del 50%.

Mecánica

Permite al usuario reparar una máquina estropeada. Es una habilidad parecida a la Electricidad, y para reparar según qué aparatos pueden hacer falta las dos a la vez. Para arreglar alguna máquina puede ser preciso además disponer de herramientas o recambios. Esta habilidad también puede utilizarse para abrir cerraduras, pero por lo general hacen falta herramientas especiales (ganzúas) excepto si se trata de cerraduras muy sencillas.

Mitos de Cthulhu

Se empieza con una probabilidad base de 0 y nunca aumenta por encima del 98% para un personaje perteneciente a un jugador (PJ). NINGUN PERSONAJE PUEDE ESCOGER ESTA HABILIDAD COMO HABILIDAD INICIAL, Y NUNCA AUMENTA MEDIANTE LA EXPERIENCIA NORMAL. Los Mitos de Cthulhu sólo se van conociendo mediante atisbos demenciales en la naturaleza del universo (ver capítulo de Cordura), o leyendo libros prohibidos (ver capítulo de Magia en el Libro del Guardián). Los aumentos de esta habilidad debidos a la locura temporal o a la lectura de libros son permanentes. Esta habilidad hace bajar la COR máxima que puede poseer un personaje, que nunca puede ser mayor que la diferencia entre 99 y su habilidad en Mitos de Cthulhu. Una vez conocidos, los Mitos de Cthulhu nunca pueden olvidarse ...

Cuando se localizan rastros u otras evidencias de los monstruos de los Mitos, el conseguir una tirada de esta habilidad permite al personaje conocer el tipo general de monstruo de que se trata (tal y como están descritos en la Tabla de las cinco clase de monstruos, más adelante). El uso de esta habilidad también permite reconocer qué hechizo se está realizando, si se puede observar su preparación, así como identificar un libro de los Mitos hojeando un par de páginas.

Ejemplo: Harvey Walters ha conseguido un 15% de Mitos de Cthulhu y ve un pequeño charco en la carretera, compuesto principalmente de baba y otras sustancias pegajosas. Saca un 08 en su tirada de dado y es capaz de deducir que el charco lo dejó, como mínimo, un Monstruo Mayor. Harvey se aleja a marchas forzadas.

Nótese que, aunque el guardián no está obligado a revelar más que el tipo general del monstruo, el investigador puede deducir más cosas. Por ejemplo, una pisada en el desierto de Arizona es difícil que sea de un Profundo.

Nadar

Es la habilidad de permanecer a flote y moverse. Cuando se está en el agua, el personaje puede usar esta habilidad tanto para no ahogarse como para recorrer distancias. Si se falla una tirada de Nadar hay que evitar la asfixia (ver reglas de asfixia, en páginas anteriores). Un personaje que se esté ahogando puede intentar una tirada de Nadar cada asalto. Si la logra, consigue llegar a la superficie, y debe repetirla para empezar a moverse. Si falla la segunda, vuelve a comenzar la rutina de asfixia.

Ocultarse

Permite al usuario ocultarse detrás de objetos diversos, o en matorrales, o de alguna otra manera. Si hay zonas en sombra lo suficientemente grandes, puede intentar el ocultarse en ellas, pero nótese que la cobertura debe existir antes de utilizar esta habilidad. Si el usuario quiere moverse y permanecer oculto, su probabilidad de éxito se reduce a la mitad.

Pilotar Avión

Un viaje en avión puede requerir que el usuario de esta habilidad tenga que utilizarla para evitar un desastre. Si se vuela en mitad de una tormenta, o hay que navegar mediante los instrumentos (por no disponer de visibilidad) o realizar otras tareas difíciles, hay que tirar el

porcentaje, igual que en cualquier aterrizaje, por sencillo que sea (si las condiciones son favorables, al aterrizar se dobla la probabilidad). A menos que el campo de aterrizaje sea realmente nefasto, una tirada de aterrizaje fallida sólo comporta daños para el avión, que deberá ser reparado antes del siguiente despegue. Cada tipo de avión representa una habilidad diferente. Recuérdese que en los años 20 no había helicópteros, sino sólo aviones y dirigibles.

Primeros Auxilios

Permite al usuario curar 1D3 puntos de daño a uno mismo o a otro. Una vez prestados los primeros auxilios, tanto si el intento ha salido bien como si no, ya no se pueden recibir de nuevo, a menos que se sufran más heridas. Esta habilidad permite también despertar a un compañero inconsciente o aturdido, reducir una fractura o practicar operaciones limitadas (como la extracción de esquirlas grandes). Si el personaje que realiza los primeros auxilios consigue una tirada Especial (lo mismo que el Empalar, 1/5 de la probabilidad normal), cura 2D3 puntos de daño. Si la tirada es un fracaso crítico (96 a 100) en lugar de curar produce 1D3 puntos de daño adicionales.

Psicoanálisis

Permite curar temporalmente a un paciente neurótico o psicótico de sus temores y problemas. Al menos se tarda una hora en practicarlo, pero permite que la persona afligida se comporte de manera bastante normal durante un día (aproximadamente). Se puede utilizar para curar la locura de forma permanente si se hace a lo largo de un período de tiempo prolongado (ver capítulo sobre Cordura, más adelante), y también para aumentar la COR de una persona (id.).

Psicología

Permite al usuario estudiar a un individuo y saber si es un psicótico. Una segunda tirada permite establecer la enfermedad específica de la que sufre, así como sus deseos y/o necesidades particulares.

Ejemplo: Harvey se encuentra con un compatriota en la vecina población de Kriegs. El individuo va desaliñado y sucio, y tiene la mirada esquiva. Se acerca a Harvey y empieza a hablar con él, momento en el que Harvey intenta una tirada de Psicología para ver qué quiere en realidad. Logra la tirada y se da cuenta de que el hombre busca pelea, por lo que Harvey se apresura a marcharse.

Química

Permite al personaje crear compuestos químicos complejos, incluyendo explosivos sencillos, venenos, gases y ácidos, si consigue su tirada, e invierte al menos un día (por producto) en un laboratorio convenientemente equipado. Para analizar una sutancia desconocida precisa también el laboratorio, pero debe invertir al menos una semana.

Regatear

Es la habilidad de obtener algo por menos precio del que marca. Para usarlo hay que estar en una situación en que ello sea razonable. ¡No se puede regatear con el tendero de la esquina! También hay que decir qué precio se desea pagar, y por cada 2% de diferencia entre la oferta y la demanda se resta un 1% de la habilidad. En cualquier caso, y no importa lo bueno que sea el regateador, el vendedor nunca perderá dinero.

Ejemplo: Harvey Walters quiere comprar una escopeta en una tienda de Kriegs, Alemania, para investigar la desaparición de su sirviente, Kurt, en las viejas ruinas (recordemos que Kurt falló una tirada de Discreción y fue capturado por el inquilino de las ruinas). El viejo comerciante pide 100 dólares por el arma pero Harvey, cuyo presupuesto es limitado, le ofrece 70, a la vez que intenta su tirada de Regatear. Por lo general tiene un 20%, pero como quiera que intenta un descuento del 30%, se le queda en un 05%. Saca un 22 y falla. A continuación ofrece 80 dólares, aumentando su probabilidad al 10%, y saca un 02, con lo que obtiene el arma por ese precio.

Saltar

Esta habilidad permite al usuario atravesar aberturas, o distancias iguales a su propia altura verticalmente, o al doble de su altura horizontalmente. Un personaje que sufra una caida desde una cierta altura y consiga realizar una tirada de Saltar puede reducir el daño sufrido en 1D6.

Seguir Rastros

Permite al investigador el seguir a una persona, automóvil o animal por una superficie de tierra blanda o cubierta de hojarasca. Cada día de antigüedad del rastro sustrae un 10% a la probabilidad de éxito, y si llueve se borra por completo. No se puede seguir ningún rastro sobre hormigón u otros materiales duros (cemento, asfalto, adoquines ...).

Tratar Enfermedades

El uso correcto de esta habilidad permite que el beneficiario se recupere y esté más o menos cómodo mientras tanto. No servirá de gran cosa frente a una enfermedad particularmente virulenta, pero permitirá establecer que la víctima debe ingresar en un hospital. Está pensada para enfermedades leves, o enfermedades recurrentes graves, como la malaria o la gripe. Si un investigador contrae, pongamos por caso, la peste bubónica, la habilidad sólo aliviará sus sufrimientos hasta el amargo final.

Tratar Envenenamientos

Si a un personaje se le aplica esta habilidad con éxito antes de que los efectos del veneno se hagan evidentes, se le eliminarán 2D6 puntos de potencia de veneno. También puede utilizarse para determinar qué tipo de veneno está actuando sobre una víctima y qué tratamiento es el más adecuado.

Trepar

Dependiendo de la dificultad de la ascensión, hay que hacer una tirada de Trepar cada 3 a 9 metros. Si además hay que trepar sin hacer ruido, la tirada sirve a la vez para Discreción. Si la tirada es tal que es favorable en Trepar pero desfavorable en Discreción, se ha conseguido trepar correctamente, pero haciendo bastante ruido.

Vaciar Bolsillos

Esta es una habilidad decididamente criminal, que permite al usuario sustraer objetos que una víctima lleve encima, sin ser detectado. Si el objeto está en íntimo contacto con la víctima, como por ejemplo un reloj o un collar, la probabilidad de éxito se reduce a la mitad.

Zoología

Esta habilidad permite al usuario identificar un animal como perteneciente a una determinada zona de tamaño razonable (la razonabilidad del asunto depende de la habilidad del usuario y de la apreciación del guardián). También puede juzgar el nicho ecológico y el hábitat más probables de cualquier animal desconocido que tenga ocasión de ver.

GUIA DE PRONUNCIACION

(N. T.: La pronunciación que se da en esta tabla es según las reglas de la fonética inglesa, por lo que el lector castellanoparlante puede utilizarla o pronunciar los nombres tal y como se escriben).

La sílaba en mayúsculas es la que se acentúa. Las consonantes son siempre fuertes. Todas las eses son silbantes. Un apóstrofe indica un sonido como el de una i corta extremadamente comprimida. Una o corta se representa por una o, una o amplia por au y una o larga por oe. Una a corta por una a y una a amplia por ah. Una e corta por una e o bien por eh y una larga por ee. Una i corta por una i o bien por ih y una larga por igh. Una u corta por i o bien por uh y una larga por oo. La letra y se pronuncia siempre como en la palabra inglesa 'yawn'.

Azathoth	[AZ-uh-thoth]
Byakhee	[B'YAKH-hee]
Cthonian	[kuh-THOEN-ee-unn]
Cthugha	[kuh-THOOG-hah]
Cthulhu	[kuh-THOOL-hoo]
Dagon	[DAG-on]
Dhole	[DOEL]
Glaaki	[GLAHK-ee]
Hastur	[HAS-tur]
Hidra	[HIGH-drah]
Ithaqua	[ITH-uh-kwah]
Mi-Go	[MEE-goe]
Necronomicón	[nek-roe-NOM-ih-kahn]
Nodens	[NOE-denz]
Nyarlathotep	[n'yarl-ATH-oh-tep]
Nyogtha	[N'YOG-thah]
Shantak	[SHAN-tak]
Shoggoth	[SHAHG-auth]
Shub-Niggurath	[shub-NIG-ger-ath]
Shudde M'ell	[shood-eh MEL]
Tcho-Tcho	[CHOE-choe]
Tindalos	[TIN-dahl-ose]
Tsathoggua	[t'sath-OG-goo-ah]
Wendigo	[WHEN-dee-goe]
Y'golonac	[ee-GOEL-un-ak]
Yig	[YIG]
Yith	[YITH]
Yog-Sothoth	[YAHG-sauth-auth]
Yuggoth	[YUG-auth]

Cordura

La locura es la causa principal de bajas entre los investigadores. Aquí se explican el uso de la Cordura y los efectos y beneficios de su pérdida. También se muestran algunos métodos para recuperar la COR perdida.

Descripción General

La cordura es el estado mental ordinario de la vida. Es posible perderla al enfrentarse con los horrores de los Mitos de Cthulhu, y también es posible recuperarla e incluso aumentar la cordura inicial de un personaje. El conocimiento de los Mitos de Cthulhu siempre hace disminuir la cordura máxima posible de un personaje. La locura temporal puede curarse, pero la locura permanente, que resulta de llegar a 0 puntos de COR o menos, es incurable.

Uso de la Cordura

Todos los personajes tienen que tirar su COR o menos con 1D100 al encontrarse con un monstruo antinatural, o que se comporte de forma lo suficientemente antinatural (una horda de ratas lanzando espumarajos) como para afectar la salud mental de una persona (N. del T.: Cordura y salud mental son sinónimos y como tales se utilizan en el texto). A veces, una situación macabra, como el hallazgo del cadáver de un compañero, horrible e inexplicablemente mutilado, puede requerir una tirada de COR.

Además, un personaje está obligado a perder COR al leer ciertos libros y al intentar aprender y/o emplear ciertos hechizos.

Una tirada conseguida supone por lo general que no hay pérdida de COR, o que se pierde una cantidad mínima, y que el personaje es capaz de continuar sus acciones, al menos hasta topar con un peligro diferente. Cada confrontación, aunque requiera primero la lectura de un libro, después la realización de un hechizo obtenido en ese libro, y por último el enfrentamiento con el monstruo conjurado por el hechizo, requiere una tirada de COR. Enfrentarse a un cierto número de monstruos a la vez o en rápida sucesión (como un ataque de Dholes), sólo requiere una tirada; sin embargo, si los encuentros son lo suficientemente espaciados a lo largo de varias horas, se deberán realizar tiradas sucesivas para simular las situaciones.

Si se falla la tirada, el personaje pierde COR. La cantidad precisa depende del tipo de situación, y debe ser siempre adjudicada por el guardián.

La pérdida de COR puede causar también la locura temporal del personaje, tal y como se describe más adelante.

Finalmente, cuando la COR del personaje llega a 0, se vuelve loco de forma permanente, y se convierte en un PNJ (personaje no jugador), del que se hace cargo el guardián.

LOCURA

'Shock' y Pérdidas Temporales

Cuando un personaje pierde 5 o más puntos de COR en una sola experiencia, sufre un terrible 'shock' y debe realizar una tirada de Idea. Si la CONSIGUE, se ha dado perfecta cuenta del terrible significado de lo que ha visto y sufre una locura temporal. El guardián deberá determinar lo que le sucede, y el investigador permanecerá en el estado resultante durante el tiempo que figura en la Tabla de locura temporal.

TABLA DE LOCURA TEMPORAL

Resultado de tirar 1D10	Duración de la locura temporal
1-4	1D10 asaltos de combate
5-7	1D10 minutos
8-9	1D10 horas
10	1D10 días

Si la tirada de Idea se falla, el personaje no se vuelve loco pero no puede recordar claramente lo que ha experimentado.

La locura temporal debida a este tipo de pérdida no representa una locura auténtica, sino que el personaje puede haberse desmayado, puesto histérico o sufrido una crisis nerviosa. Es probable que sufra posteriormente una fobia asociada con la causa de su locura.

GENE
DAY

Locura Indefinida

Cuando un personaje pierde el 20% o más de su COR en menos de una hora, se vuelve automáticamente loco. Para encontrar la manía exacta que le ha producido la experiencia, el guardián debe escoger de la Tabla que figura más adelante. El efecto empieza de inmediato.

Este tipo de locura es indefinido y el personaje nunca puede recuperarse de él por sí mismo. La manera de recuperarse se describe más adelante.

Ejemplo: Al entrar en el castillo de Kriegs, armado de su flamante escopeta, Harvey Walters se encuentra frente al cuerpo horriblemente mutilado de su sirviente Kurt, colgado de un gancho. El guardián decreta que debe tirar COR (tiene en ese momento 45), y falla con un 72. El guardián tira 1D6 y determina que pierde 3 puntos.

Segundos más tarde, aún aturdido por la macabra visión, oye un alarido espantoso por encima suyo, y se acobarda al ver una bandada de terribles seres alados que vuelan a unos seis metros por encima de su cabeza (Se trata de Byakhee). Harvey vuelve a tirar COR (ahora sólo le quedan 42 puntos) y vuelve a fallar con un 54. Como hay 20 monstruos, el guardián dictamina que en lugar de tirar 1D6, Harvey pierde directamente 6 puntos de COR.

La COR original de Harvey era 45, y ha perdido 9 en muy poco rato, exactamente un 20%, por lo que debe sufrir un ataque de locura. En lugar de escoger, tira 1D6 en la Tabla de locura, sacando un 3. Harvey sufre Estupefacción. Su arma le cae de las manos, al ser incapaces sus dedos de cogerla firmemente, y a la mañana siguiente le encuentran sentado junto al cuerpo de Kurt, canturreando de forma desafinada, y murmurándole disparates.

El Valor de la Locura

Es posible que un personje que se vuelve loco obtenga beneficios de la experiencia de dos maneras:

En primer lugar, puede aumentar su puntuación en los Mitos de Cthulhu. La primera vez que un personaje sufra de locura temporal o indefinida que tenga su origen en los Mitos, puede añadir un 5% a su habilidad en Mitos de Cthulhu. Cada vez que enloquezca posteriormente podrá añadir un 1% más a esta habilidad.

Ejemplo: Harvey Walters tiene un 5% en Mitos de Cthulhu porque leyó cierto manuscrito hallado en una casa abandonada. Tras ver los Byakhee sobrevolándole y volverse temporalmente loco, su mente intenta comprender estas manifestaciones sobrenaturales. Como nunca antes había sufrido ataques de locura, suma un 5% a su conocimiento de los Mitos, para un total de 10%. Esto significa que su COR ya no podrá ser mayor de 89, es decir 99 menos 10 en Mitos. Por supuesto, en este momento sólo es de 36.

En segundo lugar, un loco puede tener una inspiración anormal sobre las posibles debilidades del monstruo con el que se enfrenta. El que esto suceda viene determinado por una tirada de porcentaje MAYOR que la Idea del personaje, realizada tras sufrir este el ataque de locura. Aquí hacen falta siempre el buen juicio y la sensibilidad del guardián para mantener el equilibrio del juego y la tensión dramática.

Ejemplo: Al enfrentarse con un vampiro en los Cárpatos, Charity Thirstwhistle sufre un ataque de locura. Su Idea es de 75 y saca un 99, con lo que consigue tener una inspiración. El guardián dictamina que, en su delirio, recuerda que el ajo repele a los vampiros, y grita: "¡Vamos a la cocina!", aunque están en el exterior, y empieza a recoger plantas. El que alguien se dé cuenta de qué quiere decir o le pregunte algo es cuestión del guardián y de los otros jugadores.

RECUPERACION Y AUMENTO DE COR

Habilidades

Cada vez que un personaje alcanza el 90% de dominio en una habilidad durante el transcurso del juego (excepto habilidades que ya estuvieran al 90% al inicio de la campaña), puede sumar 2D6 a su COR, aunque esta no puede exceder 99 menos sus Mitos de Cthulhu. Esta bonificación representa la autodisciplina y la autoestima conseguidos al dominar una habilidad.

Derrotar a Monstruos

Cuando un personaje consigue derrotar a un monstruo puede reflejar el aumento de confianza que obtiene mediante su acción aumentando su COR en una cantidad igual al peligro para la COR que el monstruo normalmente representa. Si, por ejemplo, mata a un Vagabundo Dimensional, recupera 1D10 puntos de COR que, repetimos, nunca puede ser superior a 99 menos sus Mitos de Cthulhu.

Si un personaje que sufre locura temporal o indefinida consigue derrotar a un monstruo y recuperar COR, no se cura automáticamente, sino que debe recuperarse del 'shock' de la manera normal (en el caso de la locura

PERDIDAS TIPICAS DE CORDURA

Pérdida Potencial	Causa
1D3	Sorprendido al ver un cadáver
1D3	Id. al ver el cadáver destrozado de un animal
1D4	Id. al ver un fragmento de un cadáver
1D6	Id. al ver un cadáver horriblemente destrozado
1D6	Despertar en una tumba o ataúd
1D6	Ver morir a un buen amigo o a un pariente próximo
1D8	Encontrarse con alguien a quien se sabe muerto
1D8	Presenciar acontecimiento extraño (p. ej., el cielo se vuelve verde)
1D10	Id. acontecimiento macabro (p. ej., cae del cielo una cabeza gigantesca ensangrentada)
1D10	Sufrir fuertes torturas

TABLA DE LOCURA

Uso de la Locura Indefinida

En la mayor parte de los casos de locura la aflicción subsiguiente será obvia, por lo que no hará falta tirarla al azar, pero en algunos de ellos su naturaleza no será deducible del contexto del acontecimiento que produjo el 'shock', en cuyo caso el guardián procederá a tirar 1D6 y a mirar en la tabla.

En casos de locura indefinida, el personaje estará loco de atar, con lo cual se verá incapacitado o se convertirá en un peligro para sí mismo y para los demás. Incluso tras su curación conservará residuos de su locura (p. ej., un paranoico puede limpiar repetidamente sus cubiertos de plata antes de comer, y tener sospechas ocasionales, aunque su mente consciente le avise de que son infundadas). Esto es especialmente cierto con las fobias, que se describen un poco más adelante.

1.CATATONIA.- El personaje asume una postura fetal (encorvado, con los brazos y piernas fuertemente pegados al cuerpo). La víctima es insensible a cualquier acontecimiento y no se resistirá a ser movido, pero si se le deja de la mano volverá a asumir la postura fetal. No puede caminar ni mantenerse de pie.

2. AMNESIA.- La víctima pierde la memoria, posiblemente de forma selectiva. Por lo general recordará su idioma, así como las habilidades de agilidad, manipulación y discreción, pero desaparecerán las de conocimiento (excepto leer y escribir). Los nombres y el conocimiento de amigos, familiares y enemigos son los primeros en perderse.

3. ESTUPEFACCION.- La víctima pierde todo interés y voluntad, y no hablará ni se comunicará de forma alguna. Puede ser llevado de la mano o forzado a comer, caminar, levantarse o sentarse, pero no emprenderá ninguna acción independiente. Puede también balbucear incoherentemente.

4. PANTOFOBIA.- Miedo a todo. Todo ruido, gesto o posible acción de sus amigos o de cualquiera que pase (para qué hablar de enemigos) le provocan paroxismos de pánico. Por lo general se pasa el tiempo poniéndose a cubierto, cuando no está acurrucado en un rincón.

5. PARANOIA.- El personaje está convencido de que todos son enemigos suyos. Todo gesto o comentario es para él una amenaza. La víctima no pregonará este convencimiento, pero maquinará elaborados planes de protección y venganza.

6. FOBIA.- El guardián escoge 1D6 fobias de entre las siguientes.

Lista de Fobias

Una fobia es un temor irracional a algo en particular. Un personaje que se haya vuelto loco de forma indefinida reaccionará fuertemente a cualquier manifestación de aquéllo a lo que teme. P. ej., un personaje con escotofobia se alejará lo máximo posible de la más ligera sombra, otro que padezca dendrofobia no podrá soportar ningún tipo de madera, que al fin y al cabo procede de los árboles, etc. El personaje buscará por todas partes evidencias de que su pánico es fundado, excluyendo todo lo demás. Puede incluso alucinar, imaginándose que una manguera es una serpiente, o sintiendo insectos invisibles que le corren por la piel.

Incluso después de haber sido curado de su locura, las fobias de un personaje permanecen. Un claustrófobo preferirá siempre la escalera al ascensor, un nictófobo mantendrá todas las luces de su casa encendidas durante la noche, y se cobijará bajo las mantas, y así sucesivamente. Sin embargo, y a menos que un personaje esté aún loco, las fobias no le impedirán llevar una vida normal, sólo le harán la pascua.

AGORAFOBIA (Miedo a los lugares abiertos).- El cielo es tan grande, tan pesado, tan masivo ... Se extiende hasta el infinito con las estrellas y las nubes aguantadas por quién sabe qué. Los monstruos vienen del cielo y del espacio.

BACTERIOFOBIA (Miedo a los microorganismos).- Las microscópicas bacterias se arrastran por todo tu cuerpo, causando enfermedades terribles y desfiguraciones. Cada una es un agente de los Antiguos. Acechan en todas partes, en los matorrales, o en la comida, en todo.

BALISTOFOBIA (Miedo a las balas).- No hay nada más terrorífico que el ruido de los disparos, porque significa que Ellos te han vuelto a encontrar. Los tiros atraen a los monstruos. Los propios agentes de los monstruos llevan armas. Aléjate de todas las armas o, alternativamente, trata de deshacerte de todas las que haya a tu alrededor.

BAROFOBIA (Miedo a la ingravidez).- Sabes que, caso de estar ingrávido, podrías caerte del mundo, al cielo (ver Agorafobia). Agárrate a algo constantemente, y asegúrate de que ese algo esté atornillado al suelo. ¡Anda con precaución!

CLAUSTROFOBIA (Miedo a los espacios cerrados).- Esto es muy estrecho. No puedes estirar los brazos y te está entrando rampa en la espalda, las piernas y el estómago. Quizá sea esa la causa de que el sudor te corra por la frente. Esto es más pequeño que hace un momento. ¡Las paredes se están cerrando sobre tí! ¡No puedes respirar! ¡Olvida todo lo demás y SAL DE AQUI!

DEMOFOBIA (Miedo a las multitudes).- Toda muchedumbre está plagada de agentes de Ellos. Te encuentras extremadamente incómodo en cualquier grupo de gente, incluso con tus amigos. La presencia de otros cuerpos puede revolverte las tripas, y llegar a ponerte histérico.

DENDROFOBIA (Miedo a los árboles).- En la escuela te enseñaron que los árboles están vivos, y tenían razón. Si les vuelves la espalda se moverán. Si has visto alguna vez a los Retoños Oscuros de Shub-Niggurath sabes que no se puede confiar en ningún árbol. Si te atreves, córtalos todos, es la única manera de estar seguro. Si acercarse a ellos es demasiado peligroso, no te muevas del centro de las ciudades, donde los únicos árboles son pequeños y fácilmente abatibles.

DORAFOBIA (Miedo al pelaje).- Los monstruos tienen pelaje, por lo que los gatitos, perros, osos y ratones, que también lo tienen, deben ser monstruos. Vigila, están por todas partes.

ENTOMOFOBIA (Miedo a los insectos).- Hay millones, billones de insectos por ahí. Todos van tras de tí, arrastrándose bajo tus pies, volándote por encima, infestando tu comida. No hay escapatoria, pero debes buscarla.

ESCOTOFOBIA (Miedo a la oscuridad).- La oscuridad oculta a los monstruos. ¡Esa sombra podría ocultar a un Primigenio! Sólo la luz y las llamas son útiles frente a Ellos. Mantén siempre encendido el fuego del hogar.

NICTOFOBIA (Miedo a la noche).- Con la noche llega el terror. Es difícil ver. La noche es el momento de la llegada de los esbirros, los demonios y los agentes de los monstruos horrendos. ¡La Muerte se acerca!

OFIDIOFOBIA (Miedo a las serpientes).- Las serpientes son los agentes del Maligno. Todas llevan veneno mortal. La serpiente o lagarto más pequeño puede crecer hasta alcanzar proporciones monstruosas. Te pueden tragar entero y atravesar tus tripas con terribles convulsiones.

TALASOFOBIA (Miedo al mar).- Olas tronantes, vaciedad verdosa y salobre. El mar acabará inundando la tierra y sólo emergerán de las aguas las cimas de las montañas más altas (en el mejor de los casos). La perdición se acerca y hay que advertir al mundo.

TERATOFOBIA (Miedo a los monstruos).- Los monstruos están por todas partes. El fín se acerca. Los monstruos son traicioneros. ¿Estás seguro de que tu amigo no es un monstruo?

XENOFOBIA (Miedo a los extranjeros).- Tus amigos son seguros, y la mayoría de Norteamericanos también (si tú eres Norteamericano). Pero, ¿y los extranjeros? Cualquiera de ellos podría ser un asesino a sueldo de Ellos. ¡Podrían ser incluso monstruos disfrazados! Vigila todos los acentos extranjeros y las caras mestizas, y dile a todos tus amigos que también vigilen.

temporal), o recibir tratamiento (para la indefinida). Ver más adelante cómo *Curar la Locura*.

Los criterios sobre 'derrotar a un monstruo' se han dejado deliberadamente vagos. El guardián debe decidir cuáles eran los objetivos del monstruo, si el investigador (o investigadores) consiguió realmente frustrarlos, y si los personajes se dieron cuenta de que estaban impidiéndole realizar sus designios.

Si el monstruo no tenía otra intención particular que destruir o estorbar a los personajes, la 'derrota' consiste por lo general en matarlo o alejarlo permanentemente. Tanto si era uno el monstruo derrotado como si se trataba de un centenar, la ganancia de COR viene a ser la misma. Si el número es mayor, el guardián puede conceder la recompensa máxima posible para ese tipo de ser. Por ejemplo, derrotar con magia a cualquier cantidad de Vagabundos Dimensionales nunca puede rentar más de 10 puntos de COR, puesto que la pérdida normal de COR con ellos es 1D10. Si el personaje lo hizo excepcionalmente bien, el guardián le puede adjudicar los 10 puntos directamente. El mismo principio se aplica a otras recompensas.

Psicoanálisis

Es posible aumentar la COR mediante sesiones intensivas de psicoanálisis, aunque nunca se puede exceder la COR máxima posible. Un psicoanalista puede tratar a un personaje por semana, y al final de cada una tira su habilidad; si consigue sacar la tirada, el paciente gana 1 punto de COR. Sin embargo, si el psicoanalista saca 96-100, el paciente pierde 1D6 de COR. La COR nunca puede aumentar por encima de la tirada de Suerte del personaje por este método, y si la COR de un personaje es ya superior a su tirada de Suerte, no puede recurrir al psicoanálisis para recuperar (Siempre hay algunas personas más vacilantes que otras). Si el psicoanalista saca una tirada especial (20% o menos de su habilidad, la misma probabilidad de 'empalar'), el paciente recupera 1D3 puntos de COR esa semana.

COMO CURAR LA LOCURA

Psicoanálisis

Un personaje competente puede intentar psicoanalizar a otros para curarles de su locura temporal. Hasta que se les cure de esta manera, seguirán estando locos.

El procedimiento es largo y tedioso, y no siempre tiene éxito. El personaje que intente curar a otro debe poseer la habilidad Psicoanálisis, y permanecer 1D6 meses en contacto permanente con el paciente, no pudiendo hacer nada más durante ese tiempo.

Transcurrido ese período, el psicoanalista tira su habilidad con 1D100, y si saca la tirada, la víctima se recupera de su locura temporal. Si además consigue una tirada menor del 20% de la habilidad que posea (p. ej. un 15% o menos teniendo un 75), el otro personaje se cura además 1D6 puntos de COR. Sin embargo, si saca 96-100, el otro pierde 1D6 de COR y nunca podrá ser curado por ese psicoanalista.

Instituciones

Un personaje puede recuperar la cordura tras una estancia en un manicomio, pero recordemos que en esa época la Psicología era algo primitiva, y existen riesgos en el proceso.

DISPONIBILIDAD DEL PSICOANALISIS

(N. del T.: La tabla refleja la probabilidad porcentual de hallar un psicoanalista en una ciudad del número de habitantes correspondiente. Si la tirada cae dentro del abanico fijado para la ciudad, se encuentra 1 psicoanalista, excepto en el último caso, en el que puede haber más. Recuérdese que en la época que nos ocupa, el psicoanálisis era una terapéutica de muy reciente aparición, y no estaba distribuida universalmente, sino más bien en las zonas geográficas que se citan a continuación)

Usese para ciudades situadas en los EEUU, Canadá, Gran Bretaña, Francia, Alemania, Austria, Norte de Italia, Japón, Checoslovaquia, Escandinavia y Austria.

Habitantes	*Tirada de 1D100*
Hasta 100.000	01-05
100.000-300.000	01-50
300.000-600.000	01-95
Más de 600.000	01-99 (tírese 1D10 para ver cuántos)

En poblaciones de 300.000 habitantes o más de otras zonas geograáficas, tírese PODx1 con 1D100 para encontrar un psicoanalista. Sólo se puede realizar una tirada por año.

En los años 20, los manicomios (la palabra 'Hospital Psiquiátrico' aún no se había inventado) podían ser, desde iluminados bastiones de la curación, hasta auténticos almacenes de locos. Incluso si los amigos del personaje saben cómo evitar que su amigo sea internado en un lugar poco recomendable, la psicoterapia de la época tiene sus inconvenientes. Por ejemplo, el electroshock puede arrancar a un personaje de las garras de la locura, y de paso arrancarle también la inteligencia hasta dejarlo inútil como investigador.

Cada vez que un personaje vaya a parar a un manicomio, el guardián debe establecer una valoración de la calidad de este tirando 1D100 y restándole 25. Si el resultado es inferior a 01, el lugar sólo sirve para cuidar, pero sin posibilidad alguna de curar la locura. El guardián de-

TABLA DE DESASTRES

1D100	*Resultado*	*Consecuencias*
01-20	Desfiguración	Pérdida 1D6puntos de APA
21-40	Mala salud	" " CON
41-55	Atrofia muscular	" " FUE
56-70	Lesión cerebral	" " INT
71-85	Lesión nerviosa	" " DES
86-100	Coma	Se tira 1D10 cada més. Si la tirada es igual o menor que la CON, el paciente despierta curado. Si la tirada está entre CON y CONx5, continúa en coma. Si es superior que CONx5, pierde 1D6 de CON y continúa en coma.

POBLACION DE DIVERSAS CIUDADES DE LOS EEUU Y DE OTROS PAISES EN 1920

EEUU

más de 600.000
Nueva York, N.Y.5.620.043
Chicago, Ill.2.701.703
Brooklyn, N.Y.2.018.336
Filadelfia, Penn.1.823.779
Detroit, Mich. 993.678
Cleveland, Ohio 796.678
San Luis, Mo. 772.897
Boston, Mass. 748.060
Baltimore, Maryld. 733.826

300-600.000
Pittsburgh, Penn. 588.343
Los Angeles, Calif. 576.673
Buffalo, N.Y. 506.776
San Francisco, Calif. 506.676
Milwaukee, Wisc. 457.147
Washington DC 430.000
Newark, N.J. 414.524
Cincinnati, Ohio 401.247
Nueva Orleans, Louis. 387.219
Minneapolis, Minn. 380.582
Kansas City, Mo. 324.410
Seattle, Wash. 315.312
Indianapolis, Ind. 314.194

100-300.000
Jersey City, N.J. 298.103
Rochester, N.Y. 295.750
Portland, Ore. 258.288
Denver, Colo. 256.491
Toledo, Ohio 243.164
Providence, R.I. 237.595
Columbus, Ohio 237.031
Louisville, Ky. 234.891
St. Paul, Minn. 234.698
Oakland, Calif. 216.162
Akron, Ohio 208.435
Atlanta, Ga. 200.616
Omaha, Neb. 191.601
Worcester, Mass. 179.754
Birmingham, Ala. 178.806
Siracusa, N.Y. 171.717
Richmond, Va. 171.667
New Haven, Conn. 162.537
Memphis, Tenn. 162.351
San Antonio, Tex. 161.379
Dallas, Tex. 158.976
Dayton, Ohio 152.559
Bridgeport, Conn. 143.355
Houston, Tex. 138.276
Hartford, Conn. 138.036
Scranton, Pa. 137.783
Grand Rapids, Mich. 137.634
Paterson, N.J. 135.875
Youngstown, Ohio 132.358
Springfield, Mass. 129.614
Des Moines, Iowa 126.468
New Bedford, Mass. 121.217
Fall River, Mass. 120.485
Trenton, N.J. 119.289
Nashville, Tenn. 118.342
Salt Lake City, Utah 118.110
Camden, N.J. 116.309
Norfolk, Va. 115.777
Albany, N.Y. 113.344
Lowell, Mass. 112.759
Wilmington, Del. 110.168
Cambridge, Mass. 109.694
Reading, Pa. 107.784
Fort Worth, Tex. 106.482
Spokane, Wash. 104.437
Kansas City, Kan. 101.177

EXTRANJERO

más de 600.000

Berlín1.900.000
Birmingham 861.585
Bombay 979.000
Bruselas 680.000
Budapest 900.000
Buenos Aires1.637.000
El Cairo 791.000
Calcuta1.222.000
Cantón 950.000
Changsha (China) 550.000
Fuchow (China) 650.000
Hamburgo1.000.000
Hangchow (China) 700.000
Hangkow (China)1.500.000
Hannover1.500.000
Estambul1.000.000
Kiev 600.000
Leipzig 600.000
Leningrado2.300.000
Liverpool 772.665
Londres7.258.263
Lyon 700.000
Madrid 655.000
Manchester 741.068
Marsella 800.000
Melbourne 723.500
México DF1.000.000
Milán 690.000
Montreal 800.000
Moscú1.100.000
Munich 600.000
Nápoles 700.000
Ningpo (China) 700.000
Odesa 600.000
Osaka1.500.000
París3.300.000
Pekín1.200.000
Praga 700.000
Riga 550.000
Río de Janeiro1.200.000
Roma 600.000
Shangai1.100.000
Sidney 792.700
Singapur 846.000
Tientsin (China) 800.000
Tokio2.400.000
Viena2.400.000
Varsovia 825.000

be conservar el dato, por si los jugadores desean volver a utilizar los servicios del centro.

Cada 1D6 meses de tiempo de juego, se comprueba si el personaje internado ha superado su locura. Se tira 1D100 contra la calidad del centro. Si la tirada es igual o menor, el personaje está curado y puede marcharse. Si no, pierde 1D6 puntos de COR. Si la tirada es 96-100, además de perder 1D6 puntos de COR, el guardián debe tirar en la Tabla de Desastres.

Ejemplo: Tras la crisis de locura de Harvey Walters, sus amigos y colegas buscaron el mejor manicomio de la zona, internándole allí, y quiso la suerte que fuera muy bueno: una tirada de 87, menos 25, 62%. El guardián tira 1D6 para ver los meses que pasan hasta la primera revisión (saca un 3), pero falla la tirada de curación, con lo que Harvey no sólo no se cura, sino que además pierde 1D6 puntos más de COR. Por suerte, sólo saca un 1, con lo que su COR es ahora 35. El segundo período de revisión sale de 5 meses, al cabo de los cuales la tirada de curación es buena, por lo que Harvey está ya curado. Por suerte no sufrió ningún desastre, y a los ocho meses de su increible 'shock', Harvey vuelve a estar cuerdo, pero con una tolerancia menor a futuros sobresaltos.

El internamiento en un manicomio nunca puede aumentar la COR de un personaje.

Disponibilidad de los Manicomios

Si un personaje se vuelve loco en Europa, el Hemisferio Occidental, Japón u otro país de influencia colonial, existirá una al menos una institución de algún tipo a disposición de las autoridades para encerrar a los locos. Si el guardián determina que no se trata de un auténtico manicomio, la calidad del centro se puede determinar tirando 1D100 y restándole 50. Si el resultado es menor de 01, la institución no tiene ni siquiera la intención de curar a los locos. Simplemente encerrado, el personaje sólo puede esperar que la fortuna le rescate de allí y le interne en una institución adecuada.

Muchos países de influencia musulmana no poseían este tipo de instituciones. Los musulmanes mantenían que los locos estaban tocados por Alá y les dejaban en libertad para que se las apañaran por su cuenta. Aquí de nuevo el personaje tendrá que confiar en que la fortuna le sonría para escapar de su sino.

EJEMPLO DE JUEGO

El juego acaba de empezar, y los investigadores intentan averiguar por qué ha desaparecido Bosso Morgan, un notorio gánster.

Guardián: ¿Cuál es vuestro plan?

Paula: Vamos a buscar pistas a casa de Bosso.

(Todos los investigadores están de acuerdo con el plan de Paula)

Joe: Vale, vamos en mi coche. Es medianoche. ¿Se ve a alguien por la calle?

G.: Ni un alma.

J.: Vale. Cathy, mira a ver si tu investigador privado puede abrir la cerradura de la puerta de atrás, y mientras que vigile Paula.

G.: Paula, inténtame una tirada de Escuchar.

P.: Hecho.

G.: Oyes que la puerta delantera de la casa se abre muy silenciosamente.

P.: Me escondo detrás de los cubos de basura. He sacado mi tirada de Ocultarme. ¿Qué pasa?

G.: Como es noche cerrada y no hay farolas en la calle, no es que veas demasiado. Una figura gruesa sale de la casa y se arrastra hacia la calle. Cuando llega al centro, abre la tapa de alcantarilla y salta dentro. Oyes un chapoteo.

P.: ¿Ha cerrado la puerta al salir?

G.: No, la ha dejado abierta de par en par.

P.: Voy a decírselo a los demás.

J.: ¡Entremos!

Arnold: ¡Estás de broma! ¡Yo no entro ahí!

Cathy: Vale, quédate de guardia mientras los demás entramos.

A.: ¿Sólo? ¡Ni hablar, yo entro!

G.: Está muy oscuro.

P.: Joe, déjame tu linterna. Yo iré en cabeza. Todos los demás mantened tapadas vuestras linternas o verán la luz desde la calle.

G.: Por delante de vosotros, la luz de la linterna muestra charcos en el suelo, posiblemente pisadas. El agua de los charcos está sucia y huele mal. Estáis en el vestíbulo y podéis ir a la izquierda, por una arcada, a un salón, o subir por una escalinata que hay a mano derecha. Delante tenéis una puerta cerrada, que correspondería a un cuarto trastero.

P.: ¿De dónde vienen las huellas?

G.: Bajan por las escaleras.

P.: ¿Las seguimos?

(Asentimiento general)

G.: En la primera habitación de arriba la visión es de lo más macabro. Hay sangre por todos lados y el cadáver de Bosso Morgan, vestido por completo, está tendido sobre la cama. Le han arrancado la tapa de los sesos y le han vaciado el interior. Todos me tiráis COR. (Paula, Joe y Arnold pasan, Cathy falla). Cathy, tú pierdes 1D6 de COR (Saca un 4). Te pones verde y echas hasta la primera papilla.

C.: Ya me lo imagino. Tras recuperar el control buscaré un lavabo para asearme.

G.: ¿Qué hacéis los demás?

J.: Yo quiero inspeccionar de cerca el cadáver, pero sin tocarlo. Además les aviso a los otros de que no pisen la sangre.

P.: Registro las otras habitaciones.

A.: Te acompaño.

G.: Joe, tú puedes ver más agua sucia de aquélla por encima del cadáver, incluso dentro del cráneo. Hay algunas abrasiones en lo que queda de su cara. Tírame un Descubrir.

J.: Vale, lo he sacado, ¿Qué veo?

G.: A unos dos metros diez de altura, en la pared, ves la huella que ha dejado una mano ensangrentada o mojada, o las dos cosas. Es una mano con garras y la palma mide al menos veinte centímetros de ancho, aunque los dedos son bastante cortos. La impresión es muy nítida y se pueden ver hasta las rayas de la palma.

J.: ¡Uau! Aviso en voz baja a Paula, Cathy y Arnold para que vengan. Arnold, ¿lleva tu profesor su cámara?

A.: ¡Mierda! ¡Ya sabía que me olvidaba algo! Bueno, pues cojo una hoja de papel de mi bloc de notas y la aprieto contra la huella para sacar una copia.

G.: Tods me tiráis un Escuchar. (Joe, Arnold y Cathy fallan. Paula lo consigue). Paula, oyes un fuerte ruido metálico en la calle.

P.: ¿Qué demonios puede ser? ¡Ay, no! ¡Espero que no sea la tapa de la alcantarilla!

G.: La puerta principal se cierra de golpe y podéis oir a alguien que sube pesadamente por las escaleras.

J.: ¡Ay, madre!

A.: Mi profesor salta por la ventana.

P.: Enfoco con la linterna al rellano para ver qué es lo que viene.

C.: Yo saco mi automática del 32 y miro por encima del hombro de Paula.

J.: Yo me pongo detrás de Paula y Cathy y, por si acaso, saco mi machete.

G.: Arnold, tu personaje está de espaldas por lo que no puede ver lo que hacen los demás. Por favor, vete un momento mientras describo la escena. (Arnold efectúa una incursión a la nevera) Arrastrándose hacia la habitación véis como una parodia de una persona. Mide casi dos metros cuarenta, con extremidades retorcidas y deformes. Su cara es una masa de arrugas y no se pueden distinguir rasgos en ella. Su piel marrón verdosa está como suelta y parece caerse a trozos, de hecho le cuelgan tiras de ella de las piernas. Gotea ese agua sucia de color marrón que vísteis antes. Todos, menos el profesor de Arnold, me tiráis COR. El que falle pierde 1D10.

J.: Yo paso.

C.: Yo no, y pierdo 3.

P.: Vaya, yo tampoco y además el elemento ese me ha hecho impresión. Pierdo 9.

G.: Veamos Paula, tu personaje no está indefinidamente loco porque tenía 76 puntos de COR, pero a menos que me tires más de su INTx5 en porcentaje, se cae bastante desmayado.

(Paula saca un 04 y su personaje cae redondo)

G.: ¡Pues qué bien! Como quiera que Paula llevaba la linterna, la luz rueda por el suelo. El profesor de Arnold, si se hubiera tomado la molestia de mirar antes, hubiera visto que todas las ventanas tienen barrotes. La única forma de salir parece ser enfrentándose a esa cosa.

Todos *(De forma bastante confusa)*: ¡Intento forzar los barrotes con una silla! ... ¿Dónde está mi linterna? ... ¿Alguien sabe qué es eso? ... ¡Le pego un tiro en la cara! ... ¡Socorro, socorro!

(Corramos un tupido velo sobre esta penosa escena)

Libro del Guardián

Los Mitos de Cthulhu

Muchas de las criaturas y seres de los Mitos son ivulnerables a las acciones de los investigadores, pero tales seres raramente se dignan intervenir directamente en los asuntos de los humanos, tarea que dejan a sus agentes y adoradores, quienes sí pueden ver frustrados sus planes por unos investigadores inteligentes.

LOS MITOS

Lovecraft escribió cierta vez: "Todas mis historias están basadas en la premisa fundamental de que las leyes, las emociones y los intereses humanos carecen de validez o significado comparados con la inmensidad del Cosmos." Cuando la Humanidad averigua las verdades del Universo, los horrores cósmicos que acechan más allá del cielo se deslizan hacia nosotros, y traen consigo la locura y la muerte. En la totalidad de los Mitos hay un amplio y complejo grupo de leyendas y es difícil, por no decir imposible, hacer un sumario completo. Los guardianes deben recordar que uno de los aspectos más importantes de los Mitos de Cthulhu es la facilidad con que se insertan nuevos detalles en el esquema principal, pudiendo aportar sus propias leyendas, monstruos e historias.

Los 'dioses' de los Mitos parecen ser extraterrestres extremadamente poderosos, alguno de los cuales puede ser incluso de origen extracósmico. Se les puede ordenar por orden decreciente de poder, desde el omniimperante Azathoth, pasando por el Gran Cthulhu, hasta seres de menor nivel, como los Profundos.

Sumario de los Mitos

El Universo está dirigido por seres conocidos bajo los nombres de Dioses Arquetípicos, Dioses Exteriores u Otros Dioses, sólo unos pocos de los cuales tienen nombre conocido, y siendo la mayoría ciegos e idiotas. Los controla de alguna manera su mensajero y alma, Nyarlathotep, y son inmensamente poderosos. Azathoth, el sultán demoníaco y rector del Cosmos, se retuerce neciamente al son de una flauta diabólica, en el centro del Universo. Yog-Sothoth, una especie de lugarteniente o de codirigente, coexiste con nuestro contínuo espacio-temporal, pero está de alguna manera encerrado fuera del universo mundano, y sólo se le puede convocar a este lado mediante el uso de poderosos hechizos, mientras que, teóricamente, se podría encontrar a Azathoth viajando lo suficiente a través del espacio. Un grupo de los Otros Dioses baila lentamente alrededor de Azathoth, pero ninguno de ellos tiene nombre. Cuando hay líos, estos dioses se incomodan, y envían a Nyarlathotep a investigar. Todas las razas y dioses menores de los Mitos reconocen el poder de los Otros Dioses, y muchos les rinden culto.

Bajo los Otros Dioses en poder, pero no en importancia, están los seres conocidos bajo el nombre de Primigenios. Los Primigenios parecen ser extraterrestres inmensamente poderosos, y no dioses en el sentido en que aplicamos la palabra a los Otros Dioses. Cada uno de ellos es independiente de los demás, y muchos parecen estar temporalmente presos de alguna manera. Se dice que "cuando las estrellas están en la posición correcta", los Primigenios pueden saltar de un mundo a otro, pero cuando no lo están no pueden vivir. 'No poder vivir' no significa necesariamente que mueran. El árabe Abdul Alhazred [Abd Al-Azrad] escribió el siguiente dístico:

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

La creación más famosa de Lovecraft es un Primigenio, Cthulhu quien, junto con el resto de su raza, yace actualmente enterrado en el fondo del Océano Pacífico, y parece ser el Primigenio más importante que habita en la Tierra. Existen otros de diferentes razas, pero parecen ser menos poderosos y estar más libres. Ithaqua, el que camina en el viento, parece estar más o menos libre, pero confinado a las latitudes árticas. Hastur el innombrable vive cerca de Aldebarán, y Cthugha cerca de Fomalhaut. Otros Primigenios infestan sin duda otros mundos, y puede que sea normal que un mundo esté dominado por Primigenios. Todos los que se conocen en la Tierra son invocados o adorados a menudo, pero Cthulhu tiene, él sólo, más adeptos que todos los demás integrantes de los Mitos juntos.

Tras los Primigenios viene una horda de dioses menores y seres como Quachil Uttaus, el que pisa sobre el polvo, Fthagghua, y otros similares, que no suelen poseer adeptos, pero que pueden ser convocados por los brujos. Su papel es el de 'demonios' en los Mitos.

Razas Extraterrestres

Las razas extraterrestres forman parte importante de los Mitos. Su poder es variable y muchas están extintas. Están íntimamente conectadas con la historia de la Tierra, tal y como se describe en *En las Montañas de la Locura* y *La Sombra Surgida del Tiempo*. En estas historias, Lovecraft relata la auténtica historia de la Tierra.

Al inicio del período Cámbrico, una raza de seres a los que sólo se conoce con el nombre de Antiguos voló

hasta la Tierra. Habitaron en gran parte de ella, libraron combates con otras razas, y finalmente fueron expulsados a la Antártida. Los Antiguos, quizá erróneamente, crearon los organismos que darían origen más adelante a los dinosaurios, a los mamíferos, y por último a la humanidad. También crearon a los terribles Shoggoth, quienes acabaron forzando a los Antiguos a una semiextinción.

Una raza indígena de seres con forma cónica fue mentalmente invadida por una raza de seres mentales conocida como la Gran raza. Esta consiguió sobrevivir desde la aparición de las primeras criaturas terrestres hasta hace unos 50 millones de años, cuando fueron exterminadas por una raza de terribles seres voladores, no nativos de este planeta, a los que la Gran raza había aprisionado en enormes cavernas bajo la superficie. Sin embargo, la Gran raza ya había transmitido sus mentes hacia el futuro para escapar de este destino.

La Semilla de Cthulhu llegó también a la Tierra y conquistó una vasta extensión de tierra en el Pacífico prehistórico, pero quedó atrapada cuando dicha región se hundió bajo las aguas.

Los seres conocidos como Hongos de Yuggoth establecieron sus primeras bases en la Tierra en el período Jurásico, hace un millón de años. Gradualmente redujeron sus dominios a las cimas de ciertas montañas, donde aún mantienen minas y otras instalaciones.

Docenas de otras razas participaron también en este desfile antediluviano de especies, como los Hombres Serpiente, quienes construyeron ciudades y hasta una civilización en el período Pérmico, antes de la evolución de los dinosaurios, o la raza alada que sucedió a la Gran raza; se mencionan incluso algunas razas del futuro, como los organismos con forma de escarabajo que han de suceder al hombre, y los arácnidos inteligentes que serán la última vida inteligente sobre la Tierra, de aquí a millones de años.

En la actualidad quedan en la Tierra pocas razas aparte los humanos. Los Profundos viven bajo el mar en gran número, y los Hongos de Yuggoth aún mantienen colonias mineras en las montañas, pero otras razas, o bien visitan raramente nuestro planeta, o bien permanecen durmientes o inactivas durante la mayor parte del tiempo.

LOS DIOSES, RAZAS Y MONSTRUOS

Los Otros Dioses, Dioses Exteriores y Dioses Arquetípicos

Los Otros Dioses son quienes dirigen el Universo y tienen poco trato con la humanidad, excepto Nyarlathotep. Quien se entrometa en sus asuntos sólo puede esperar la locura y la muerte. Sólo unos pocos de ellos tienen nombre, y parecen ser dioses auténticos, al contrario que los Primigenios, que parecen ser tan solo extraterrestres. Algunos de ellos pueden estar personificados en algún principio cósmico.

El término 'Dioses Arquetípicos' se utiliza a veces para referirse a otra raza de dioses, neutral, y posiblemente rival de los Otros Dioses. Los Dioses Arquetípicos, si existen, no parecen ser tan peligrosos para la humanidad como Azathoth y los suyos, pero tienen aún menos contacto con nosotros (si ello es posible). Solo se conoce el nombre de uno de ellos, Nodens.

Todos estos dioses reciben a veces el nombre de Dioses Exteriores, y son principalmente dioses de otros planetas y no del nuestro. Es muy raro que les llamen a la Tierra, pero en las ocasiones en que aparecen, el horror está garantizado. Las razas asociadas con ellos (Shantaks, Horrendos cazadores, Servidores de los Otros Dioses y Retoños oscuros de Shub-Niggurath) son los menos comunes de los diferentes tipos de monstruos. En áreas remotas pueden hallarse portales que permitan la entrada a nuestro universo a alguno de los Dioses Exteriores (especialmente Yog-Sothoth), que pueden ser utilizados por un hechicero inteligente.

Los Primigenios

Los Primigenios forman una categoría que incluye a un gran número de extraterrestres extremadamente poderosos, aunque no son tan sobrenaturales como los Dioses Exteriores. Sin embargo, suelen ser objeto de culto más a menudo que los otros. Así, es posible encontrar todo un clan o culto secreto que adore a uno de ellos, mientras que los Otros Dioses son a menudo ado-

TABLA DE LAS CINCO CLASES DE MONSTRUOS

1.Menores	*2. Medios*	*3.Mayores*	*4.Primigenios*	*5.Dioses Exteriores*
Byakhee	**Chthonians**	**Chthonians**	**Cthugha**	
Profundos	**Inmaduros**	**Adultos**	**Cthulhu**	**Azathoth**
Vampiros de Fuego	**Retoños Oscuros de Shub-Niggurath**	**Padre Dagón/ Madre Hidra**	**Hastur**	**Nodens**
Gules	**Vagabundos Dimensionales**	**Dholes**	**Ithaqua**	**Nyarlathotep**
Gran raza de Yith	**Semilla Informe de Tsathogghua**	**Pólipos Volantes**	**Nyogtha**	**Shub-Niggurath**
Mi-Go	**Horrendos Cazadores**	**Perros de Tíndalos**	**Shudde M'ell**	**Yog-Sothoth**
Angeles Descarnados de la Noche	**Servidores de los Otros Dioses**	**Otros Dioses Menores**	**Tsathogghua**	
Antiguos	**Shoggoths**	**Semilla Estelar de Cthulhu**	**Y'golonac**	
Habitantes de la Arena	**Vampiros Estelares**		**Yig**	
Hombres Serpiente				
Shantaks				

rados tan solo por locos solitarios. Los seres que les sirven son por lo general razas que habitan los lugares más recónditos de la Tierra, al contrario que las razas que sirven a los Otros Dioses. Los Primigenios y sus servidores forman la mayoría de los encuentros que pueden llegar a tener los investigadores.

Las Razas y Entidades Menores

Hay un número considerable de seres mayores y menores que habitan los Mitos de Cthulhu, a beneficio de la poca salud mental de los investigadores. En una campaña normal, los Primigenios y los Otros Dioses *NO* pueden circular libremente, puesto que las posibilidades de que los personajes avanzaran en sus habilidades serían mínimas. De hecho, un solo encuentro con Nyarlathotep o Cthulhu basta para liquidar a todo un grupo de personajes.

Formato

Todos los seres de los Mitos se relacionan a continuación de una manera estándar. En primer lugar figura una *DESCRIPCION* que, en lo posible, es una cita de H.P. Lovecraft, o del autor en particular que se inventara dicho monstruo. A continuación viene el CULTO, que sólo poseen los Dioses, y que describe el tipo de adoración que reciben, qué otros seres están asociados, y qué beneficios reciben los que le adoran. Todos los monstruos tienen una sección de NOTAS. Para los dioses, esto sólo hace referencia a lo que sucede cuando son convocados o encontrados de alguna otra manera. Menciona los efectos de su presencia en los que les rodean, sus acciones probables y cómo se les puede ahuyentar. Para las razas menores, señala dónde se puede encontrar a tales criaturas, con qué dioses (si procede) están relacionadas, sus costumbres y cualquier característica especial. Finalmente se describe al ser o raza en un formato parecido al usado para describir personas o animales.

Las características que se indican para cada monstruo son FUE, CON, TAM, INT, POD y DES. Ninguno de estos seres tiene APA, EDU o COR, al menos desde el punto de vista humano. En el caso de los seres no inteligentes, se omite la referencia a la INT. De los dioses se ofrece la puntuación exacta en cada característica, pero para los monstruos se da en forma de tiradas de dado. Cuando aparece un monstruo, el guardián puede establecer rápidamente sus características, utilizando las tiradas de dado, pero para ir más rápido puede utilizar los valores medios que también se incluyen.

PUNTOS DE VIDA indica lo que aguanta un monstruo antes de caerse, y es un valor medio para la raza, que se halla promediando TAM y CON. Si uno se encuentra con monstruos más grandes o saludables de lo normal, tendrán más puntos de vida que la media. Aunque tengan puntos de vida, no se puede matar a los dioses, sino que cuando los puntos de vida de uno de ellos se reducen a 0, el ser desaparece o vuelve a su lugar de origen. El simple daño corporal no puede destruir a un Primigenio o a un Dios Exterior.

MOVIMIENTO es la velocidad del monstruo en metros por asalto de combate (recordemos que los humanos mueven 8). Si hay dos velocidades separadas por una barra, el segundo número es la velocidad en vuelo o nadando (depende del monstruo).

Bajo las características del monstruo hay una sección titulada: *ARMA, % DE ATAQUE y DAÑO*. Lo primero indica qué arma o armas utiliza por lo general el monstruo para atacar. Lo segundo es el % de Ataque que posee con el arma o armas usuales, o para seres menores, el porcentaje medio de su raza, y lo último es el daño que inflinge un miembro de la raza de características medias o bien el dios en cuestión. Por lo general, esta última cifra se expresa en forma de tiradas de dado para el arma básica, más la bonificación por fuerza. Por ejemplo, el daño que inflingen las garras de un Profundo es 1D6 + 1D4. Esto significa que la garra hace 1D6 y que, por lo general, los Profundos tienen una bonificación al daño de 1D4. Los Profundos excepcionalmente grandes pueden tener una bonificación de 1D6 o hasta 2D6, y los muy pequeños pueden no tener ninguna.

Tras las armas de las criaturas, viene su *ARMADURA*, que es la cantidad de daño que se resta al que deberían sufrir, tal y como describimos anteriormente. Aquí pueden aparecer habilidades especiales que el monstruo posea para resistir al daño, como regeneración, inmunidad a las balas o poderes similares.

A continuación vienen los *HECHIZOS*. Esta sección indica la posibilidad de que un determinado monstruo conozca algún hechizo, o relaciona los que puede utilizar un dios. Por lo general, sólo los monstruos excepcionales poseen hechizos.

Algunos hechizos están más en consonancia con algunos seres que con otros. Por ejemplo, es mucho más apropiado que un Profundo conozca el hechizo Contactar con la Semilla estelar de Cthulhu que Contactar con un Vampiro de fuego.

Los hechizos en LA LLAMADA DE CTHULHU pueden dividirse en cuatro clases. La primera son los que se refieren a los Dioses Arquetípicos; la segunda los que se refieren a los Otros Dioses y sus sicarios; la tercera a los Primigenios y sus razas supervivientes, y la cuarta a seres independientes, como los perros de Tíndalos, los Cthonians o similares. La Tabla de hechizos para monstruos (en el capítulo sobre Magia) indica qué hechizo o hechizos suele conocer cada tipo de monstruo. Los hechizos específicos quedan a la discreción del guardián.

Algunos monstruos poseen *HABILIDADES*, que en ese caso actúan igual que las de los personajes.

El último punto es la *COR*. Este apartado indica la cantidad de COR que una persona pierde cuando ve a un miembro de una raza en particular. Esta cantidad puede aumentar, a discreción del guardián, si se ve más de uno, siendo el valor máximo posible igual a la pérdida máxima que podría causar una sola criatura.

LOS SERES Y SUS MITOS

Angeles Descarnados de la Noche (Raza Servidora Menor)

Descripción: "... *Cosas negras, desgarbadas y chocantes, con superficies lisas y aceitosas parecidas a las de las ballenas, con cuernos desagradables que se curvaban uno hacia otro, alas de murciélago cuyo batir no hacía ruido, feas garras prensiles y colas espinosas que se movían sin necesidad de forma inquietante. Y lo peor de todo es que nunca hablaban o reían, y nunca sonreían, porque no tenían cara, sino tan solo una sugestiva vaciedad donde debería estar su cara. Todo lo que hacían era agarrar, volar y cosquillear; así eran los Angeles descarnados de la noche.*" ("*En Busca de la Ciudad del Sol Poniente*", por H.P. Lovecraft)

Notas: Aparte otras tareas, estos seres sirven a Nodens agarrando y llevándose a los intrusos, que son posteriormente depositados, de forma muy poco ceremoniosa, en los lugares más lúgubres y horribles que imaginar se pueda, y abandonados allí hasta su muerte. Se les puede encontrar en diversos puntos del planeta, siempre en lugares solitarios, de donde salen por la noche. No son excesivamente inteligentes, aunque entienden algu-

nos idiomas, (como el de los Gules) y son amigos de algunas razas ocultas. Su táctica favorita es emboscar a su víctima, echar mano a las armas que pueda llevar, y luego inmovilizarla.

Dos o más pueden combinar su FUE para intentar la táctica antes descrita contra una víctima fuerte.

Los Angeles descarnados de la noche sólo pueden cosquillear a víctimas que ya tengan agarradas. Si el cosquilleo funciona, la víctima debe tirar CONx3 o menos, so pena de quedar inmóvil 1D6 asaltos, y aunque consiga la tirada, queda inmóvil 1 asalto. Este ataque puede pasar a través de agujeros, grietas, etc., y no protegen contra él ni ropas gruesas ni armadura.

Características		*Media*
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	4D6	14
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Puntos de vida		13
Movimiento		6/12 en vuelo

Arma	*%Ataque*	*Daño*
Agarrar	30%	Tirada de resistencia FUE/FUE o quedar agarrado e inmóvil
Cosquilleo	30%	Especial (ver más arriba)

Armadura: 2 puntos por piel dura

Hechizos: Ninguno

Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 90%

COR: Cuesta 1D6 de COR el ver a uno de ellos si se falla la tirada, pero si se consigue no hay pérdida de COR.

Antiguos (Raza Independiente Menor)

Descripción: "*Tenían el aspecto de un barril con aristas, que tuviera unos brazos horizontales delgados, saliendo radialmente de un anillo central, y con unos bultos o protuberancias que salieran de la base y de la parte superior del barril. Cada uno de esos bultos era el núcleo de un sistema de cinco brazos largos, planos y ahusados triangularmente, que estaban dispuestos a su alrededor como los brazos de una estrella de mar ...*" ("*Sueños en Casa de la Bruja*", por H.P. Lovecraft).

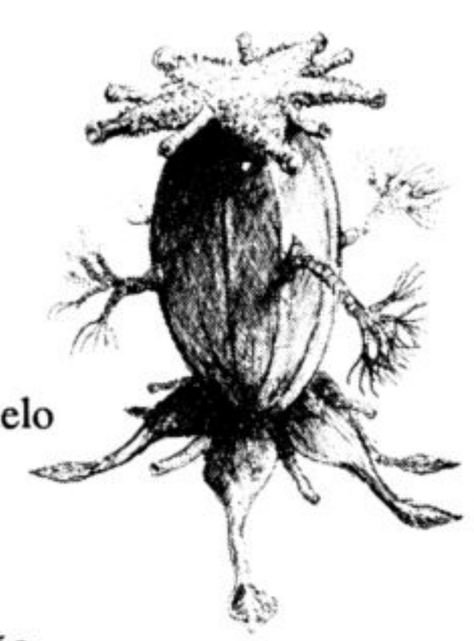
Existe también una descripción muy completa de uno de estos seres en "En las montañas de la locura", también por Lovecraft, demasiado larga para incluirla aquí. Aclara que estos seres miden sobre dos metros cuarenta, con un torso de metro ochenta, y que poseen unas alas que se pliegan y esconden en unas ranuras.

Notas: Los Antiguos llegaron a la Tierra hace cientos de miles de años, y podrían haber sido ellos, accidentalmente, quienes iniciaran la vida terrestre. Fueron ellos quienes crearon a los blasfemos Shoggoths para que les sirvieran de esclavos. Tras numerosas guerras con otras razas, los Antiguos (que son anfibios), fueron forzados a replegarse a la Antártida, donde aún mantienen una ciudad congelada bajo un glaciar. Los Antiguos se comunican mediante silbidos, y son capaces de ver en la oscuridad. Su raza empezó a degenerar antes de que el hombre evolucionara y perdió, al menos parcialmente, su habilidad de volar por el espacio con sus alas membranosas. Su civilización fue aniquilada por sus antiguos esclavos, los Shoggoths. Los Antiguos están extintos en tierra, aunque aún es posible que mantengan colonias en las aguas más profundas. Si se viaja por el tiempo, aún es posible encontrarse con alguno.

En combate cuerpo a cuerpo, un Antiguo puede utilizar los cinco tentáculos a la vez, pero no más de tres contra un sólo blanco. Una vez un tentáculo acierta, se queda pegado a la víctima, haciendo cada asalto 3D3 puntos de daño (la mitad de la bonificación por fuerza de un Antiguo) por constricción. Si el blanco posee armadura, sólo le protegerá hasta que el daño acumulado sea igual o superior a su capacidad defensiva.

Ejemplo: 'Nudillos' Bowman, duro explorador, es atacado por un Antiguo mientras explora bajo el agua. El guardián señala que el traje de buzo de Bowman equivale a 8 puntos de armadura. El Antiguo enrolla un tentáculo alrededor de Bowman, mientras emplea los otros para mantener a raya a los compañeros de este. En el primer asalto, el tentáculo hace 3 puntos de daño, por lo que la víctima no recibe daño alguno. En el segundo, el daño es 6. Como el traje protege hasta 8 puntos, y ya lleva 9, Bowman recibe 1 punto de daño, y en los asaltos siguientes recibirá todo el daño que realice el Antiguo.

Características		*Media*
FUE	4D6+24	38
CON	3D6+12	22-23
TAM	8D6	28
INT	1D6+12	15-16
POD	3D6	10-11
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		25-26
Movimiento		8/10 en vuelo



Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	40%	3D3 por constricción

Armadura: 7 puntos por piel dura.

Hechizos: Todo Antiguo tiene una probabilidad porcentual de conocer 1D4 hechizos igual a su INTx3.

COR: Ver a un Antiguo cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada, y nada si se consigue.

Azathoth, el Sultán Demoníaco (Dios Exterior)

Descripción: Azathoth es el soberano de los Dioses Exteriores, y ha existido desde el inicio del Universo. Habita más allá del contínuo espacio-tiempo normal, en el centro del Universo, donde su cuerpo amorfo se agita sin cesar al son monótono de una flauta. Otros dioses bailan neciamente alrededor de Azathoth, al son de la misma música.

A Azathoth se le describe como ciego y necio (N. del T.: Se dice que ese fue el castigo que le inflingieron los

Dioses Arquetípicos por dirigir una rebelión contra ellos), y como un 'caos nuclear monstruoso'. Todas las peticiones de Azathoth las cumple de inmediato Nyarlathotep.

Culto: Nadie adora de forma regular a Azathoth, sino que se le suele convocar accidentalmente, y por lo general acarrea el horror y el desastre a sus inconscientes convocadores. Sólo aquellos patológicamente desequilibrados pueden adorar a semejante ser.

Los pocos adoradores de Azathoth pueden tener visiones especiales sobre la naturaleza, origen y significado del Universo, comprensibles sólo por otro loco. También pueden recibir visiones sobre la convocación y control de los Otros Dioses, sus esclavos y servidores. Azathoth no es agradecido con los que le adoran, y si se le llama es fácil que destruya tanto a sus adoradores como a los que no lo son, aunque a los primeros posiblemente no les importe.

Notas: Azathoth nunca aparece solo, sino que siempre lleva consigo a un flautista (Servidor de los Otros Dioses) para que toque, y 1D10-1 Otros Dioses menores (es decir, un número entre 0 y 9). Si se le convoca, Azathoth puede irritarse y empezar a atacar, con una probabilidad igual a 100% menos un 10% por cada Otro Dios que llegue con él, y menos 5% por cada punto de magia que el convocante gaste (cada asalto) en mantenerle contento. Por ejemplo, si viene con 8 Otros Dioses existirá una probabilidad del 20% cada asalto de que empiece a destruirlo todo. Si el convocante gasta 4 puntos de magia por asalto, permanecerá tranquilo.

Si se enfada, empezará a crecer hasta aproximarse a su auténtico tamaño. En el primer asalto sus seudópodos crecerán hasta alcanzar unos 50 metros, en el segundo unos 100, en el tercero 200, en el cuarto 400 y así sucesivamente, doblando la cifra cada asalto. Existe una posibilidad de que Azathoth se vaya de propio acuerdo, una vez se ha irritado, igual a un 10% por asalto menos 1% por cada dios menor que le acompañara. En el ejemplo anterior, habría un 2% de posibilidades por asalto de que Azathoth decidiera marcharse en lugar de continuar devastándolo todo. Por supuesto, Azathoth puede ser despedido utilizando el inverso del hechizo de convocación, extremo que se explica mejor en el capítulo sobre Magia.

Un área sujeta a la ira de Azathoth queda totalmente arrasada, con rocas resquebrajadas, charcos de agua alcalina, y árboles muertos y astillados. Un guardián inteligente puede establecer conexiones entre esto y el presunto 'cometa' siberiano de 1908.

Una vez empieza a crecer, todo el área que rodea a Azathoth queda destruida en un radio igual a la longitud de sus seudópodos. Sin embargo, un investigador que esté dentro de ella sólo sufre daño si le alcanza un seudópodo.

Características

FUE	N/A*
CON	300
TAM	Variable
INT	0
POD	100
DES	N/A*
Puntos de Vida	300
Movimiento	0

* N/A = No aplicable

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Seudópodo	Variable	1D100

TABLA DE DIOSES Y MONSTRUOS

Dioses Exteriores

Azathoth, el Sultán Demoníaco
Nodens, Señor del Gran Abismo
Nyarlathotep, el Caos Reptante
Shub-Niggurath, la Cabra Negra de los Bosques con un Millar de Retoños
Yog-Sothoth, el todo-en-uno, Tawil al Umr, la Puerta y la Llave

Primigenios

Cthugha
Cthulhu
Hastur el Innombrable, Aquél cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado
Ithaqua, el que Camina en el Viento, el Wendigo
Shudde M'ell, el que Socava en las Profundidades
Tsathogghua
Y'golonac
Yig, Padre de Serpientes

Razas Extraterrestres y Monstruos

Angeles Descarnados de la Noche
Antiguos
Byakhee
Cthonians
Dholes
Gran Raza de Yith
Gules
Habitantes de la Arena
Hombres Serpiente
Horrendos Cazadores
Mi-Go, los Hongos de Yuggoth
Perros de Tíndalos
Pólipos Volantes
Profundos
Retoños Oscuros de Shub-Niggurath
Semilla Informe de Tsathogghua
Semilla Estelar de Cthulhu
Servidores de los Otros Dioses
Shantaks
Shoggoths
Vagabundos Dimensionales
Vampiros de Fuego
Vampiros Estelares

Ataque con seudópodo: Cada asalto, después de que todos los seres presentes hayan realizado sus ataques, Azathoth ataca con 1D6 seudópodos, siendo la probabilidad de acierto variable según el número de ellos que utilice.

Número	*% Ataque*
1	100%
2	50%
3	33%
4	25%
5	20%
6	16%

Los seudópodos dejan grandes desgarros corroidos en dondequiera que tocan. Cada impacto debilita grandemente la resistencia estructural de los materiales, destruyendo cualquier grosor de madera, un metro de piedra, o treinta centímetros de metal. Si le diera a un tanque, lo aplastaría como un huevo. Los investigadores no pueden Esquivar los ataques de un seudópodo.

Armadura: Azathoth no posee armadura, pero no se le puede matar. Si la forma convocada queda reducida a 0 puntos de vida, volverá al punto de donde vino y, si de alguna manera se le consigue reducir a 0 puntos mientras se halla en el trono desde el que reina sobre el Universo, se retirará a otra dimensión y volverá en 1D6 horas, de nuevo a tope de puntos de vida. Azathoth siempre tiene 300 puntos de vida, sin importar el tamaño.

Hechizos: Todos los Otros Dioses menores están sujetos a la voluntad de Azathoth, y si este empieza a destrozarlo todo, ellos también empezarán a hacerlo, desapareciendo con Azathoth cuando este se marche.

Azathoth tiene otros poderes, que no suelen ponerse de manifiesto en una situación normal del juego. Un ejemplo es cierto valle que fue reducido a lava fundida, quedando un gran sello sobre los restos, por tener la mala fortuna de que Azathoth se fijara en él. Si alguno de los mazazos de Azathoth golpea sobre un Signo Arcano, este será destruido, y Azathoth recibirá 3D6 puntos de daño. La persona u objeto refugiado bajo el signo recibirá el daño correspondiente al ataque, menos el que reciba Azathoth (aunque le sirva de bien poco).

COR: Los que tengan la fatalidad de presenciar una aparición de Azathoth y no saquen su tirada de COR, perderán 1D100. Los que lo logren, 1D10 (¿Durillo, eh?)

Byakhee (Raza Servidora Menor)

Descripción: "*... allí aleteaba rítmicamente una horda de híbridos alados, mansos y entrenados ... No eran ni cuervos, ni topos, ni buitres, ni hormigas, ni seres humanos descompuestos, sino algo que no puedo ni debo recordar.*" (*El Ceremonial*, de H.P. Lovecraft)

Notas: Los Byakhee son una raza interestelar que a menudo sirve a 'aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado' (Hastur el innombrable). Compuestos de materia convencional, aunque altamente organizada, son vulnerables a las armas corrientes como las pistolas. Pueden volar a través del espacio interestelar llevando un jinete si este se protege del vacío y de las bajas temperaturas mediante pociones o hechizos adecuados. No poseen bases en la Tierra, pero a veces son convocados por algunos seres humanos para hacer algo, o para servir de montura.

En combate pueden atacar simultáneamente con las dos garras (lo que implica dos ataques por asalto), o pueden intentar un mordisco. Si el mordisco alcanza su objetivo, el Byakhee permanece aferrado a la víctima y empieza a extraerle sangre, al ritmo de 1D6 puntos de FUE cada asalto, hasta llegar a 0, en que la víctima muere. Esta pérdida de FUE no es irreversible, y puede compensarse mediante transfusiones de sangre o descansando 1 día por cada punto de FUE perdido. Una vez aferrados a una víctima, permanecen así, sin realizar ataques con las garras, hasta que uno u otro mueren.

Características		*Media*
FUE	5D6	17-18
CON	3D6	10-11
TAM	5D6	17-18
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	3D6+3	13-14
Puntos de vida		14-15
Movimiento		5/20 en vuelo

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Garra	35%	1D6+1D6
Mordisco	35%	1D6+1D6 más succión

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel dura

Hechizos: Los que tienen POD igual o mayor a 14, conocen al menos 1D4 hechizos que normalmente son los relacionados con Hastur y seres asociados.

Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 50%

COR: Ver a un Byakhee cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada y 1 si se consigue.

Chthonians (Raza Independiente Mayor)

Descripción: Tienen forma de calamares inmensos y delgados, con un cuerpo vermiforme alargado, cubierto de baba. Siempre les acompaña un sonido como de cánticos.

Notas: Los Chthonians son una poderosa raza de seres excavadores. El más poderoso es el llamado Shudde M'ell (ver más adelante). Tienen un ciclo vital muy complejo, que dura más de un millar de años, por lo que tienden a proteger mucho a sus crías que, al principio, son menores que una nuez. Los huevos de estas criaturas parecen formaciones rocosas esféricas de unos 30 cm de diámetro, y las cáscaras tienen de 5 a 7 cm de grueso. Se comunican mediante telepatía, pudiendo alcanzar a cualquier elemento de su raza en cualquier lugar de la Tierra.

En la vida de un Chthonian hay seis estados, de los cuales hemos descrito el final y más grande, puesto que es el que con más frecuencia se puede encontrar, pero también se da una tabla con los demás estados posibles, de forma comparativa. Se puede hallar un nido de jóvenes, o una banda de subadultos de diversos grupos de edad. Los adultos pueden resistir temperaturas extremas, hasta de 4.000 grados centígrados, pero no así los jóvenes.

Todos ellos son telépatas y no necesitan oxígeno ni aire para sobrevivir.

Telepatía: Los Chthonians pueden utilizar sus poderes telepáticos para atacar a los humanos mediante una tirada de resistencia de su POD contra el POD de la víctima. Si esta no consigue resistir, no puede abandonar el área en que estaba al ser atacada. Al principio posee una movilidad limitada, y puede alejarse como máximo un kilómetro y medio del punto al que está 'sujeta', pero

conforme se le acercan, puede apartarse de él cada vez menos, hasta que apenas se puede levantar de la silla. Evidentemente, este poder se utiliza para evitar que las víctimas se escapen. Los Chthonians pueden contactar con cualquiera, en cualquier lugar de la Tierra, pero pueden tardar en encontrar la mente de una persona determinada. Si la víctima se da cuenta de que está bajo su influencia mental, puede intentar librarse una vez al día con una tirada de POD contra POD. Tan solo uno de ellos puede mantener a un humano sujeto a un sitio, pero nada les impide relevarse.

Les cuesta 1 punto de magia comunicarse telepáticamente durante 15 minutos entre sí (cualquiera que sea la distancia), o sujetar a un humano durante 1 día a un sitio. Les cuesta 1 punto de magia adicional contactar con alguien que no sea Chthonian, y 1 punto adicional por cada 15 km de distancia. Varios de ellos pueden combinar sus puntos de magia para llegar más lejos, pero sólo uno de ellos compara su POD con el de la víctima. Cuando un humano nota una sonda psíquica procedente de un Chthonian que busca su mente, puede intentar una tirada de POD para resistir y evitar ser detectado, pero sólo notará la sonda si saca una tirada de Idea o se ha concentrado específicamente para percibir un ataque de estas características.

Estos seres no suelen perder el tiempo persiguiendo a los humanos, a menos que tengan algo que ellos desean, como formaciones minerales extrañas de forma esférica. Se les puede encontrar por todo el mundo, incluso en formaciones basálticas bajo los océanos. Suelen frecuentar la ciudad de G'harne, en Africa.

Sólo los adultos pueden atacar psíquicamente a los humanos, aunque en todos los estados pueden comunicarse telepáticamente entre sí y percibir las mentes humanas.

Terremotos: Los Chthonians pueden producir terremotos estando bajo tierra. La fuerza del terremoto se calcula sumando el POD de todos los participantes y dividiéndolo por 20. El resultado es la intensidad del terremoto en la escala de Richter. Por ejemplo, un par de Chthonians con POD 20 cada uno crearían un terremoto de intensidad 2. Diez Chthonians con POD 20 cada uno, crearían uno de intensidad 10. El área de acción del terremoto se reduce a un círculo de 100 m de diámetro, más 100 m más de diámetro por cada punto de fuerza de la escala de Richter en que se reduzca.

Ejemplo: Una tribu de más de 100 Chthonians, con un POD combinado de 1.800 decide destruir una parte de Los Angeles. La intensidad puntual sería 90, con lo que habría suficiente para poner el círculo de 100 m de diámetro en órbita, por lo que reducen la intensidad a 9 y aumentan el diámetro del círculo de acción en (90-9)x100, es decir, unos 8.100 metros. Nótese que, a efectos de poder destructivo, un terremoto de intensidad 90 es igual que uno de intensidad 12 porque de una y de otra manera todo queda arrasado. (N. del T.: La escala de Richter va del 1 al 10, y un terremoto de intensidad 10 podría destruir este planeta.

Al menos la mitad de ellos deben estar en el epicentro del terremoto, que cuesta a cada uno tantos puntos de magia como intensidad se desee. En el ejemplo anterior, cada uno debería gastar 9 puntos de magia.

Solo los Chthonians adultos pueden producir terremotos.

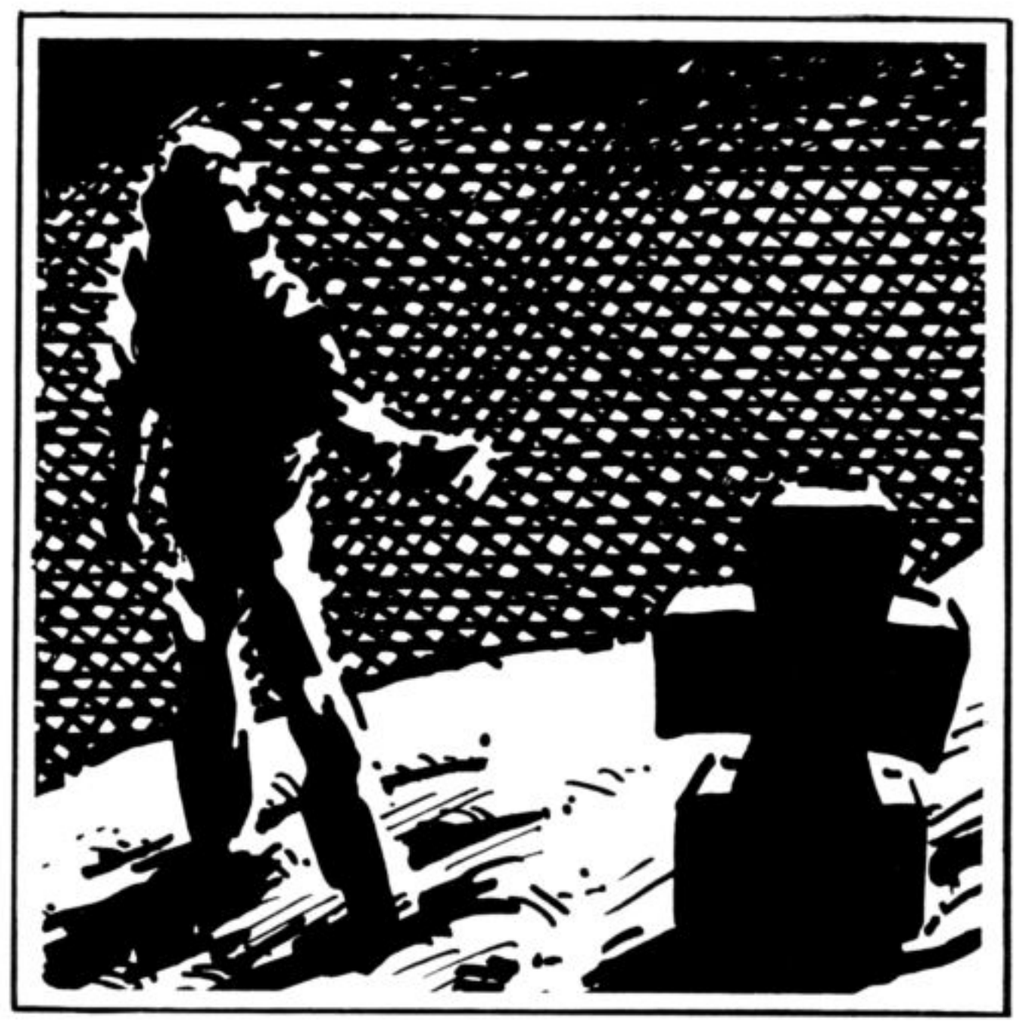
Ataques: Cada asalto atacan con 1D8 tentáculos, que hacen un daño igual a la mitad de la bonificación por fuerza de su propietario, redondeando hacia abajo. Si un tentáculo acierta, se aferra a la víctima y empieza a extraerle sangre y fluidos vitales, a razón de 1D6 puntos de CON por asalto. Al llegar a 0, la víctima muere. Estas pérdidas de CON son irrecuperables. Mientras está realizando esta extracción, el Chthonian sólo puede atacar con 1D8-1 tentáculos. Si dos tentáculos están extrayendo a la vez (puede ser incluso de la misma víctima), sólo atacará con 1D8-2, y así sucesivamente. Tiradas menores que 1 indican que ese asalto no hay ataques, pero los tentáculos que están aferrados continúan drenando CON. Cada tentáculo puede atacar a un blanco distinto o todos al mismo.

Si el Chthonian lo desea, puede 'tan solo' aplastar a sus enemigos, en lugar de atacarles con los tentáculos. Si intenta el aplastamiento, no puede atacar con los tentáculos, pero sí proseguir con la extracción de fluidos si ya la estuviera realizando. Este ataque de aplastamiento lo realiza irguiéndose y dejándose caer sobre un grupo de víctimas. El área de impacto es circular, y el ataque lo reciben por igual todos los que estén en ella. Tiene un diámetro igual al TAM del Chthonian dividido por 10 en metros, y hay que tirar impacto por separado para todos los que estén en el área de efecto. El daño recibido en este tipo de ataque es siempre igual a la bonificación por fuerza del Chthonian.

Adultos

Características		*Media*
FUE	(3D6)x5	45-60
CON	3D6+30	40-41
TAM	(3D6)x5	45-60
INT	5D6	17-18
POD	5D6	17-18
DES	2D6	7
Puntos de vida		43-51
Movimiento		6/1 cavando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	75%	2D6 a 3D6 más succión
Aplastamiento	80%	5D6 a 6D6



Armadura: Los Chthonians tienen 5 puntos de armadura (grasa, capas de músculo, etc) cuando son adultos. Además, cuando les hieren, las heridas se autosellan regenerando 5 puntos de vida por asalto. Si, pongamos por caso, un Chthonian recibe 12 puntos de daño en el asalto 1, se le reducen a 7 en el 2, a 2 en el 3, y en el 4 ya vuelve a estar a plena potencia. Sin embargo, si se les reduce a 0 puntos o a un número negativo, no pueden regenerar y mueren.

Hechizos: Sólo los adultos conocen hechizos, y aún así deben tirar su INTx3 o menos en porcentaje. Pueden conocer hasta 1D6, normalmente relacionados con los Primigenios que están ligados a la Tierra, como Cthulhu, Y'golonac, Shub-Niggurath, etc.

COR: Ver a un Chthonian adulto cuesta 1D20 puntos de COR si se falla la tirada, y sólo 1D3 si se consigue. Los subadultos cuestan 1D10 y 1 respectivamente, y no hay pérdida de COR por ver a una cría.

Ciclo vital de los Chthonians

	Primero instar	*Segundo instar*	*Tercero instar*	*Cuarto instar*
FUE	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
CON	3D6+10	3D6+15	3D6+20	3D6+25
TAM	3D6	3D6x2	3D6x3	3D6x4
POD	1D6	2D6	3D6	4D6
Temp.	100 ºC	250 ºC	600 ºC	1.500 ºC
Regen.	1 p/as	2 p/as	3 p/as	4 p/as
Armad.	1 p	2 p	3 p	4 p
P. de V.	15-16	22-25	29-33	34-42

Explicación: Arriba se relacionan FUE, CON, TAM y POD para las cuatro etapas principáles de desarrollo larvario, antes de que el Chthonian alcance la madurez (más arriba). INT y DES no cambian.

Temperatura es el máximo que la criatura puede resistir sin recibir daño, y el doble de esa cifra la mataría rápidamente (Recuérdese que los adultos pueden resistir hasta 4.000 ºC).

Regeneración son los puntos de vida que la criatura regenera cada asalto, tal y como se ha explicado antes. Armadura es, como de costumbre, el valor defensivo del grosor de la piel, y los puntos de vida son el promedio de un individuo normal de la raza en esa etapa de desarrollo.

Nota Especial Sobre las Crías: Las crías son el estado inicial de los Chthonians, antes del primer instar, que dura unos pocos meses tras la eclosión de los huevos. Tienen el tamaño de una oruga grande, 1 punto de vida, 1D6 puntos de POD, y sólo pueden resistir 40 ºC, con lo que una colilla de cigarrillo podría matarlos.

Cthugha (Primigenio)

Descripción: Cthugha parece una enorme masa ardiente, de forma cambiante. Vive en (o cerca de) la estrella Fomalhaut, desde donde se le puede convocar. Es uno de los más oscuros y remotos de los Primigenios.

Culto: No parece existir ningún culto relacionado con Cthugha. Sus servidores son seres conocidos como Vampiros de fuego a los que (según algunos libros) parece ser que dirige un ser llamado Fthagghua, extremo este bastante incierto.

Notas: Cuando se convoca a Cthugha, trae siempre consigo 1D100x10 Vampiros de fuego que inmediatamente proceden a iluminar el lugar. El propio Cthugha flota sobre el punto de convocatoria haciéndolo pedazos y chamuscándolo todo a su alrededor. Los humanos que permanezcan en ese área pueden sufrir daño debido al calor, empezando en el primer asalto siguiente a la llegada de Cthugha. Cada asalto deben tirar CONx5 o menos en porcentaje. Una vez fallen, pierden 1 punto de vida por asalto de forma automática, sin tener opción a nuevas tiradas de CON para evitarlo. La única manera de sobrevivir es abandonar el área.

Cthugha y los suyos afectan un área circular de 2D10x20 metros de diámetro, que no abandonarán hasta ver totalmente calcinada, a menos que medie algún hechizo de expulsión.

Cada asalto, Cthugha puede formar 1D4 seudópodos de su masa informe para atacar. Puede también arrojar fuego en chorros de 150 metros de alcance, que cubren una superficie de 20 metros de diámetro. Todos los que estén dentro de ese área deben resistir con su CON contra el POD de Cthugha, so pena de recibir tantos puntos de daño como el POD de Cthugha (si consiguen resistir, sólo reciben la mitad del daño, contra el que no hay armadura que valga).

Características

FUE	80
CON	120
TAM	140
INT	28
POD	42
DES	21
Puntos de vida	130
Movimiento	0

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Seudópodo	40%	1D6+13D6
Llamarada	60%	Especial

Armadura: En realidad no tiene, pero todas las armas de cuerpo a cuerpo reciben 14 puntos de daño cada vez que golpean a Cthugha ANTES de que le toquen por lo que, si el arma queda destruida, no hace daño alguno. Las balas y otros objetos de alta velocidad se funden antes de impactar, con lo que hacen 14 puntos menos de daño (se tira el daño normal de la bala, y al resultado se le resta 14. Resultados menores que 0 se consideran 0).

Hechizos: Cthugha conoce todos los hechizos que tienen relación con la convocatoria o utilización de seres de fuego, incluido él mismo. Posee las habilidades telepáticas usuales en los Primigenios, pero no parece ser capaz de comunicarse con los humanos de manera alguna, y debe ser convocado para tratar con él.

COR: Ver a Cthugha cuesta 1D20 si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

Cthulhu (Primigenio)

Descripción: "... *un monstruo de perfil vagamente antropomórfico, pero con una cabeza semejante a la de un pulpo cuya cara fuera una masa de tentáculos; un cuerpo con escamas, de aspecto gomoso; tremendas garras en las extremidades delanteras y traseras, y alas largas y estrechas detrás. La cosa ... tenía una corpulencia algo abotargada ... Surgió baboseando y tanteando, y constriñó su verde inmensidad gelatinosa en el negro portal ... Era una montaña lo que caminaba bamboleante.*" ("*La Llamada de Cthulhu*", por H.P. Lovecraft).

Cthulhu habita en la difunta ciudad de R'lyeh, sumergida a gran profundidad en el Pacífico. Permanece en una especie de animación suspendida, pero algún día la ciudad volverá a emerger, y le dejará libre para destruir y matar a su antojo. En la ciudad están también confinados otros miembros de su raza, de los que él es evidentemente el sumo sacerdote y dirigente, además del más poderoso.

Culto: El culto de Cthulhu es el más extenso y popular de todos los Primigenios en la Tierra. La doctrina de ese culto es como sigue: Cthulhu vino de las estrellas con los de su raza, y construyó una gran ciudad prehistórica en R'lyeh, dominando el mundo desde allí. Cuando las estrellas cambiaron y su continente se hundió bajo las aguas, la ciudad y sus habitantes entraron en una especie de sueño del que esperan ser despertados por los miembros de su culto. Cuando R'lyeh resurja de las aguas será preciso que dichos miembros abran la vasta puerta negra tras la que Cthulhu aguarda para que despierte, y se alce para devastar el mundo en salvaje abandono junto con sus fieles.

Existen tribus enteras que adoran a Cthulhu, desde remotos esquimales a degenerados habitantes de los pantanos de Lousiana. Parece ser más reverenciado entre la gente de mar, o los seres que viven cerca de este. Sus sirvientes son los seres denominados Profundos, así como los seres con forma de pulpo conocidos como la Semilla estelar de Cthulhu.

El culto de Cthulhu es de origen prehistórico, y posee diversas variantes. El propio Cthulhu tiene varios nombres, la mayoría de los cuales se pueden remontar a su forma original, siendo dos de ellos Tulu y Thu Thu.

Notas: Si un grupo tiene la desgracia de encontrarse con Cthulhu, en cada asalto 1D3 miembros del grupo son apresados por sus garras y sufren una muerte horrible. Si la cabeza está lo suficientemente cerca (por ejemplo, si está saliendo de un inmenso agujero, o se inclina), los personajes también pueden ser atacados por los tentáculos faciales, que capturan 1D4 personas por asalto, y además pueden penetrar en pequeñas aberturas. Cthulhu se mueve a una velocidad cercana a los 40 Km/h, caminando con paso vivo, y puede nadar a una velocidad de 20 nudos (N. del T.: Sobre unos 37 Km/h).

Si Cthulhu recibe más de 160 puntos de daño, revienta y se disuelve en una nube o niebla verde que vuelve de inmediato a reformarse, tardando entre 11 y 20 minutos en hacerlo (1D10 + 10). Puede regenerar 6 puntos por asalto, pero cuando queda reducido a 0 o menos no regenera normalmente sino que se convierte en nube y se reforma como se ha indicado, recuperando todos sus puntos de vida al final del proceso.

Cthulhu puede tratar de atrapar un avión u objeto similar con sus garras para evitar que choque contra él, en cuyo caso tiene éxito de forma automática.

Si se encuentran con Cthulhu, la única esperanza de los investigadores es escapar antes de que les coja. Si tiene más blancos a la vista de los que puede atrapar en un asalto, el guardián puede pedir a los jugadores una combinación de tiradas de Suerte y/o Esquivar hasta que esté completo el número requerido de víctimas.

Ejemplo: Harvey Walters, otros dos investigadores y seis porteadores nativos se meten en la cueva más inoportuna, y ven de improviso la cabeza de Cthulhu. Harvey pasa su tirada de COR, así como tres de los nativos y uno de sus asociados. Esto deja a tres nativos y un investigador prácticamente indefensos, por lo que el guardián dictamina que los tentáculos faciales de Cthulhu se llevan a esos pobres. Las pérdidas de COR para los que quedan son mínimas (ninguna superior a 4), con lo que todos ponen pies en polvorosa. Cthulhu ataca con las garras y el guardián saca un 5 con 1D6, lo que equivale a un 3 en 1D3. Harvey, su compañero y uno de los nativos sacan su tirada de Esquivar, con lo que ya tenemos a los otros dos nativos en las garras de Cthulhu, y nos falta una tercera víctima. El guardián pide tiradas de Suerte. Harvey, que tiene un 45%, saca un 03, y pasa. El nativo, con un 36%, saca un 32, con lo que también pasa. El otro investigador tiene un 90%, ¡pero saca un 94! Gritando y pataleando, el infortunado fenece mientras que Harvey y el nativo llegan hasta la boca de la cueva, y escapan al exterior.

La forma corporal de Cthulhu no es fija, sino que puede deformarla y modificarla a voluntad, creando nuevos miembros, eliminando los otros, aumentando su superficie alar y reduciendo el tamaño de su cuerpo para que le permita volar, o alargando un tentáculo o miembro para que pueda avanzar por metros y metros de pasillo. Sin embargo, su forma general está básicamente ligada a la descrita antes. Así, aunque podría expandir sus alas, no podría hacerlas desaparecer. Todas las formas son reconocibles al menos como una caricatura distorsionada de Cthulhu.

Características

FUE	140
CON	110
TAM	210
INT	42
POD	42
DES	21
Pt.Vida	160
Mov.	24/20 nadando/16 volando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Garra	100%	1D6 + 21D6
Tentáculo	100%	11D6

Armadura: Cthulhu posee el equivalente a 21 puntos de armadura, puesto que todo ataque penetrante debe atravesar varios palmos de porquería y músculo (si se le puede llamar así). Además, regenera 6 puntos por asalto, a menos que se le reduzca a 0 o menos, momento en el que se disuelve en una repugnante nube verdosa, para volver a su forma original (con todos sus puntos de vida) en 1D10 + 10 minutos. Mientras se reforma a partir de la nube (momento en que es inmune a todos los ataques físicos), no puede moverse ni atacar, permitiendo la huida.

Hechizos: Cthulhu conoce todos los hechizos excepto Convocar/Atar Angeles descarnados de la noche y Contactar con Nodens, aunque los únicos que suele enseñar a sus servidores son Contactar con Profundos o Contactar con Cthulhu, a menos que le ofrezcan algún trato muy especial.

COR: Ver a Cthulhu cuesta 1D100 si se falla la tirada, y 1D10 si se consigue.

Dholes (Raza Independiente Mayor)

Descripción: *"Bajo él la tierra hervía de gigantescos Dholes; y mientras miraba, uno se irguió algunas docenas de metros y puso a su misma altura un extremo blanqueado y viscoso." ("A Través de la Puerta de la Llave de Plata"*, por H.P. Lovecraft y E. Hoffman Price).

Notas: Los Dholes son gigantescas criaturas vermiformes, no nativas de nuestro planeta, y que no lo han visitado más que en breves períodos, lo cual es una suerte, puesto que parecen haber devastado algunos otros mundos. No les gusta la luz, aunque no les daña de forma visible. Raramente se les puede ver de día, y sólo en planetas que hayan conquistado por completo.

Los Dholes tienen la habilidad de escupir una baba pegajosa, que tiene un alcance de hasta 3 o 4 kilómetros, en lugar de otro tipo de ataques. Cualquiera que sea alcanzado por el escupitajo queda aturdido y sumergido. Salir de una masa de baba requiere una tirada de FUE o menos con 1D100, que se puede intentar una vez por asalto.

Mientras uno está enterrado en la repugnante baba, no puede respirar, por lo que hay que tirar asfixia cada asalto, y además la sustancia es cáustica, y hace 1 punto de daño por asalto, sin que valga ningún tipo de armadura. Una vez se sale al aire libre, cesan las propiedades cáusticas y la víctima no sufre más daño, aunque sigue pegajosa y mojada. El escupitajo podría atascar fácilmente a un coche o derribar a un aeroplano.

El escupitajo cubre un área de un diámetro en metros equivalente más o menos a la sexagésimosexta parte del TAM del monstruo. Así, un Dhole de TAM 400 lanzaría uno de 6 metros de diámetro.

Si un Dhole intenta tragarse a alguien, afecta a un área igual en tamaño a la de un escupitajo, o sea TAM/66.

Si un Dhole se arrastrara por encima de alguien, este quedaría aplastado por el peso de la criatura.

Características		*Media*
FUE	1D100x10	Unos 500
CON	1D100 + 100	Unos 150
TAM	FUE + 1D100	Unos 550
INT	2D6	7
POD	10D6	35
DES	1D4	2-3
Puntos Vida		Unos 350
Movimiento		18/10 cavando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tragar	80%	El personaje es tragado
Escupitajo	50%	Especial (ver más arriba)

Armadura: Los Dholes poseen una armadura equivalente a su POD. Un Dhole con POD 38 tendría el equivalente a 38 puntos de armadura.

Hechizos: Los Dholes no conocen hechizos.

COR: Ver un Dhole cuesta 1D20 puntos de COR si no se pasa la tirada, y 1D4 si se pasa.

Gran Raza de Yith (Raza Independiente Menor)

Descripción: *"Parecían enormes conos iridiscentes, de unos tres metros de altura y tres metros de diámetro en la base, compuestos de una materia semielástica, rugosa y escamosa. De la punta del cono salían cuatro miembros cilíndricos flexibles, de unos treinta centímetros de grueso cada uno, y de una sustancia rugosa como la de los propios conos."*

"Estos miembros se contraían a veces hasta casi desaparecer, y otras se extendían hasta casi tres metros. En el extremo de dos de ellos tenían enormes garras o pinzas; en el del tercero tenían cuatro apéndices rojos en forma de trompas, y en el del cuarto una especie de globo amarillento irregular, de unos sesenta centímetros de diámetro, con tres grandes ojos oscuros dispuestos alrededor de su círculo central."

"Por encima de la cabeza tenían cuatro protuberancias grises en forma de tallos, con apéndices parecidos a flores, mientras que de la parte inferior de esta colgaban ocho antenas o tentáculos verdosos. La gran base del cono central estaba bordeada por una sustancia gomosa de color gris que hacía moverse a todo el ser mediante expansiones y contracciones." ("La Sombra Surgida del Tiempo", por H.P. Lovecraft)

Notas: La Gran raza era originalmente nativa de este planeta. Una raza de seres mentales que huían de la destrucción de su mundo llegaron a la Tierra y tomaron posesión de las mentes de los seres nativos de forma cónica. Esta combinación de cuerpos terrestres y mentes extraterrestres es lo que conocemos como la Gran raza. Florecieron hace tres o cuatrocientos millones de años y fueron exterminados hace unos cincuenta millones de años por los Pólipos volantes (ver más adelante). Sin embargo, las mentes de la Gran raza ya habían abandonado los cuerpos condenados y se habían proyectado al futuro, a los cuerpos de unos seres en forma de escarabajo, que serán quienes sucedan a los humanos.

Naturalmente, aunque la Gran raza ocupó los cuerpos de una generación de los seres cónicos, sus hijos eran miembros normales de esta última. En la práctica la diferencia fue mínima, puesto que los seres mentales enseñaron a sus jóvenes su propia tecnología y mitos, por lo que estos al crecer fueron dignos herederos de la raza original.

La Gran raza se reproduce mediante esporas, pero de forma infrecuente, puesto que su vida media es del orden de 4500 a 5000 años. Sólo se alimentan de líquidos.

La Gran raza debe su nombre a haber vencido al Tiempo, siendo los únicos de entre los seres inteligentes que lo han conseguido. Un miembro de ella puede enviar su mente hacia adelante (o hacia atrás) en el tiempo, escoger un sujeto conveniente, y cambiarse con él. Así, cuando un miembro de la Gran raza usurpa el cuerpo de una persona, la víctima va a parar al cuerpo de este, hasta que el miembro considere oportuno invertir el cambio. Esta es la técnica que utilizan para viajar en masa a través del tiempo y el espacio y conquistar otros planetas.

La Gran raza está muy interesada en la historia, tanto futura como pasada. Para satisfacer sus ansias de conocimiento intercambian sus cuerpos con los de individuos seleccionados en los períodos que desean estudiar, permaneciendo allí unos 5 años. A la vez, la víctima que habita el cuerpo del miembro de la Gran raza, se ve obligada a poner por escrito todo lo que sabe sobre su propio tiempo. La Gran raza es bastante considerada y permite a sus cautivos viajar y ver el paisaje, así como encontrarse con otras víctimas, generalmente de distintos planetas o eras. Cuando llega el momento de devolver a la víctima su cuerpo, se borra de su mente lo que ha visto, procedimiento que no es perfecto por lo que la víctí-

ma suele tener a menudo sueños y/o pesadillas en las que revive situaciones de ese período.

Hay un culto actual que dedica sus esfuerzos a ayudar a los ocasionales viajeros de la Gran raza que visitan el presente, así como a fomentar este tipo de acontecimientos, a cambio de lo cual reciben conocimientos mágicos o tecnológicos.

En la práctica, la única manera de encontrar a un miembro de esta raza en su forma cónica original sería viajando en el tiempo. También hay que decir que si se consigue encontrar alguna manera de viajar por el tiempo, este será uno de los tipos de criaturas más frecuentes a encontrar.

La Gran raza estaba altamente tecnificada, y utilizaba armas con forma de cámara que lanzaban descargas eléctricas. Sus guerras eran principalmente internas, aunque a veces también se habían enfrentado a los Antiguos o a los Hongos de Yuggoth.

En combate pueden utilizar las dos pinzas de forma simultánea. Sin embargo, son seres altamente civilizados que evitan en lo posible el combate cuerpo a cuerpo.

Poseen diversos tipos de armas lanzarrayos, de las que daremos tan solo las características de una. Suelen contener 32 cargas, tardando 1 asalto en recargar la fuente de energía. Se pueden lanzar tantas cargas como se desee en un asalto, pero si se tiran más de 4 a la vez, hay una posibilidad acumulativa del 5% por carga adicional de fundir el arma; así, si se disparan 7 cargas, habrá un 15% de posibilidades de fundirla. Cada carga hace 1D10 puntos de daño, por lo que 3 cargas harían 3D10. El arma tiene un alcance básico de 100 metros, y por cada 100 metros adicionales se resta un 20% de la probabilidad de acertar, y 3 puntos del daño realizado.

Características		*Media*
FUE	12D6	42
CON	4D6+12	26
TAM	8D6+36	64
INT	4D6+6	20
POD	2D6+6	13
DES	2D6+3	10
Puntos de vida		45
Movimiento		7

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Pinza	40%	1D6+6D6
Lanzarrayos	30%	Variable

Armadura: 8 puntos de piel.

Hechizos: Los miembros de la Gran raza raramente aprenden magia. Un miembro cualquiera tiene una posibilidad igual a su INT o menos en porcentaje de conocer 1D3 hechizos.

COR: Ver a un miembro de la Gran raza cuesta 1D6 si se falla la tirada, y nada si se logra.

Gules (Raza Independiente Menor)

Descripción: Los Gules son humanoides gomosos y repugnantes, con pezuñas en lugar de pies, rasgos faciales caninos, y garras. Tienen un idioma que se asemeja a una serie de gorgoteos y gemidos que se emitieran con mucha rapidez. A menudo están cubiertos de moho de sepultura.

Notas: Los Gules de Lovecraft son criaturas terribles que viven en complejos de túneles debajo de muchas ciudades. Tienen alguna relación con las brujas, y ocasionalmente se sabe que han atacado a los seres humanos. Un humano puede transformarse en Gul si media un período prolongado de tiempo.

Un Gul puede atacar con las dos zarpas y dar un mordisco en un solo asalto. Si acierta con el mordisco, dejará clavados los colmillos y se agarrará a la víctima. En el segundo y subsiguientes asaltos después del mordisco, se mantendrá agarrado y el daño por mordisco será automático. En esa situación, lo normal es que ambos caigan al suelo y rueden por él. Además, mientras están enganchados, las posibilidades mutuas de acertarse aumentan en un 20% (excepto el mordisco, que sigue siendo automático). Para poder desasirse del Gul es preciso que la víctima consiga realizar una tirada de resistencia de FUE contra FUE, pero en el asalto en que ello se intente no se puede atacar. Un personaje que tenga una pistola y esté cogido por un Gul no dobla su probabilidad de acertarle por disparar a quemarropa, pero sí tiene el 20% adicional antes mencionado. Ni que decir tiene que en estas situaciones los rifles son bastante inútiles.

Características		*Media*
FUE	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAM	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Puntos de vida		13
Movimiento		9

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	30%	1D6+1D4
Mordisco	30%	1D6+1D4+presa

Armadura: Ninguna, pero las armas de fuego sólo hacen la mitad del daño normal.

Hechizos: Para determinar los hechizos que puede conocer un Gul se tira 1D100. Si la tirada es mayor que la INT de este, no conoce ninguno. Si es igual o menor, conoce una cifra igual a la tirada.

Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 60%, Escuchar 70%, Descubrir 50%, Trepar 85%, Saltar 75%.

COR: Ver a un Gul cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada y ninguno si se consigue.

Habitantes de la Arena (Raza Servidora Menor)

Descripción: *"Y de una de las cuevas salió un Habitante de la arena; de piel rugosa, ojos grandes, grandes orejas, y con una horrible y distorsionada semejanza facial al koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto macilento. Se acercó hacia mí arrastrando los pies, manifiestamente impaciente." ("La Ventana Entablada"*, por H.P. Lovecraft y August Derleth).

Notas: Los Habitantes de la arena forman la raza quizá menos conocida de las historias de Lovecraft, y aparecen en muy pocos relatos.

Los Habitantes de la arena parecen ir recubiertos de la misma. Viven en cavernas y sólo salen de noche. Se conoce de su existencia en el Sudoeste de los EEUU, pero se cree que viven también en otros lugares. Suelen servir a algunos de los Primigenios, y a menudo viven cerca de sus amos.

En combate, pueden utilizar ambas zarpas a la vez.

Características		*Media*
FUE	3D6	10-11
CON	2D6+6	13
TAM	3D6+6	16-17
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	2D6+6	13
Puntos de Vida		15
Movimiento		8

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	30%	1D6+1D4

Armadura: 3 puntos por tener la piel dura.

Hechizos: Los que tienen POD 14 o más pueden conocer hechizos, en cuyo caso conocen 1D8.

Habilidades: Ocultarse 60%, Discreción 50%, Descubrir 50% (Los Habitantes de la arena son buenos como vigilantes).

COR: Si se falla la tirada, ver a un Habitante de la arena cuesta 1D6 puntos de COR. Si se consigue, nada.

Hastur el Innombrable, Aquél cuyo Nombre No debe ser Pronunciado (Primigenio)

Descripción: Hastur el innombrable vive cerca de la estrella Aldebarán, en la constelación de Tauro. Está conectado con el místico lago de Hali, el Signo Amarillo y Carcosa, así como con los seres que allí viven. Puede estar también conectado, de alguna manera, con el poder de volar a través del espacio.

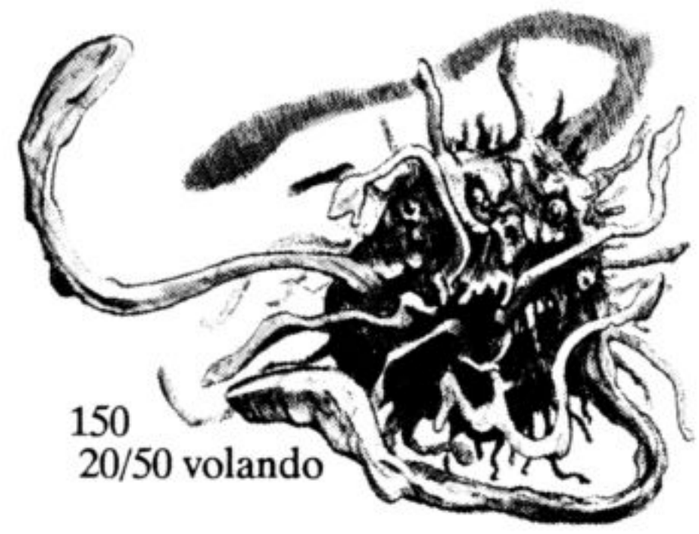
Su apariencia es desconocida. En cierto caso de posesión por Hastur, un cadáver adoptó una apariencia hinchada y escamosa, convirtiéndose los miembros en amorfos y fluidos. Los seres del lago de Hali tienen, vistos desde atrás, aspecto octopoide y están relacionados con Hastur. También tienen caras insoportablemente horribles. Todos los datos anteriores apuntan hacia una posible apariencia de Hastur, pero los detalles quedan a discreción del guardián.

Culto: El culto de Hastur es moderadamente común en la Tierra, y los abominables Tcho-Tcho son, según todos los indicios, algunos de sus fieles. Este culto es particularmente horrible, y parece tener más simples conocedores que devotos.

Sus seguidores se refieren a Hastur como 'Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado', pudiéndose deber a una traducción errónea de 'innombrable' (aquél que no puede ser nombrado). A Hastur le sirve (y bien) una raza voladora de seres interestelares conocida como Byakhee.

Notas: Si se convoca a Hastur (sólo es posible de noche), cada asalto 3 de los presentes que estén en un círculo de 20 metros de él deben tirar su Esquivar, so pena de ser apresados por una garra o tentáculo y destruidos en el siguiente asalto (a menos que Hastur sea despedido antes). Por lo general, Hastur no atacará a sus fieles o adoradores. Debe siempre abandonar la Tierra cuando Aldebarán se pierde por debajo del horizonte. Por supuesto, si se le reduce a 0 puntos de vida, se va.

Características	
FUE	120
CON	200
TAM	100
INT	15
POD	35
DES	30
Puntos de Vida	150
Movimiento	20/50 volando



Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo/Garra	100%	Muerte

Armadura: Piel gruesa, escamosa, gomosa y con pliegues, que proporciona 30 puntos de armadura.

Hechizos: Convocar y Atar Byakhee; todos los de Convocatoria y Contacto, y Fabricación del Hidromiel Espacial.

COR: Los que tengan ocasión de contemplar a Hastur y fallen su tirada de COR perderán 1D100 puntos. Los que la consigan, tan solo 1D10.

Hombres Serpiente (Raza Independiente Menor)

Descripción: Parecidos a serpientes antropomórficas, con cabezas y escalas de ofidio, pero con dos brazos y dos piernas. A menudo iban vestidos con amplios ropajes y tenían cola.

Notas: Los Hombres serpiente florecieron en la Prehistoria, antes de los dinosaurios. Construyeron ciudades de basalto negro y libraron grandes batallas, todo ello en la era Pérmica o antes aún. Se les tenía por grandes hechiceros y científicos, que dedicaban gran energía a la convocatoria de terribles demonios, y a la elaboración de potentes venenos. Se extinguieron hace muchísimos años, excepto algún brujo aislado, o algún atavismo. Persisten leyendas de restos empequeñecidos y degenerados de la raza, que habitarían en túneles bajo Inglaterra y Escocia. Entre estos restos, de ser ciertas las leyendas, podría encontrarse algún espécimen atávico de Hombre serpiente completo.

Los Hombres serpiente pueden utilizar cualquier arma conocida por el hombre, puesto que poseen manos provistas de garras. En combate cuerpo a cuerpo pueden utilizar simultáneamente las armas de que dispongan y además morder. Un hechizo común, que suelen conocer todos ellos, es el que les permite adoptar la apariencia de una persona normal, enmascarando su realidad y permitiéndoles mezclarse con la sociedad humana.

Características		*Media*
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	3D6+6	16-17
POD	2D6+6	13
DES	2D6+6	13
Puntos de vida		10-11
Movimiento		8

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	35%	1D8+veneno de potencia igual a la CON del Hombre Serpiente
Arma	35%	Según el arma

Armadura: Escamas que valen 1 punto.

Hechizos: Todos los Hombres serpiente de la actualidad deben saber al menos 2D6 hechizos.

COR: Ver a un Hombre serpiente en su forma auténtica cuesta 1D6 puntos de COR, a menos que se consiga la tirada, en cuyo caso no hay pérdida alguna.

Horrendos Cazadores (Raza Servidora Mayor)

Descripción: Parecen enormes serpientes o gusanos cordados, de color negro, que poseyeran alas de murciélago o en forma de paraguas. Sus formas oscilan y cambian continuamente, temblando y retorciéndose, por lo que es difícil poderles contemplar. También es posible que posean tan solo un ala grande, en lugar de dos. Hablan con voces ásperas y potentes, y suelen medir unos 12 metros de largo.

Notas: Estos seres son muy sensibles a la luz diurna, y tanto es así que un rayo de luz muy potente (que no es posible que el hombre produzca) podría reducir a polvo a uno de ellos. Se mueven rápidamente y sirven a algunos de los dioses para cazar (de ahí su nombre), y particularmente a Nyarlathotep. Pueden ser convocados aisladamente, y enviarlos a la caza de sangre y vidas.

Un Horrendo cazador puede atacar a la vez con un mordisco y con su cola tentacular en un mismo asalto.

La cola atenaza y mantiene inmóvil a la víctima, momento en el cual el monstruo puede elegir entre llevársela o seguir luchando. La víctima sólo se puede zafar con una tirada de resistencia FUE contra FUE. Una vez inmovilizada, el único ataque posible para el monstruo es el mordisco, que posee un 20% adicional de probabilidad, sin que además la víctima pueda defenderse.

Características		*Media*
FUE	5D6+12	29-30
CON	3D6	10-11
TAM	5D6+24	41-42
INT	1D6+12	15-16
POD	6D6	21
DES	3D6+3	13-14
Puntos de vida		26
Movimiento		7/11 volando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	65%	1D6+3D6
Cola	90%	Sólo atenazar

Armadura: Estos monstruos poseen 9 puntos de armadura y no pueden ser empalados por las balas.

Hechizos: Se tira 1D20 por cada uno. Si el total es superior a la INT del monstruo, no conoce hechizos. De lo contrario, conoce un número igual a la tirada de dado.

COR: Ver a un Horrendo cazador cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue.

Ithaqua el que Camina en el Viento, el Wendigo (Primigenio)

Descripción: A Ithaqua se le puede encontrar, según leyendas indias, en las regiones septentrionales del continente Americano. Acecha en los yermos, siguiendo a los viajeros y llevándoselos consigo. A sus víctimas se las encuentra semanas o meses después, enterrados parcialmente, como si hubieran caido de una gran altura, congelados, con expresiones de inmenso dolor, y faltándoles diversas partes importantes del cuerpo.

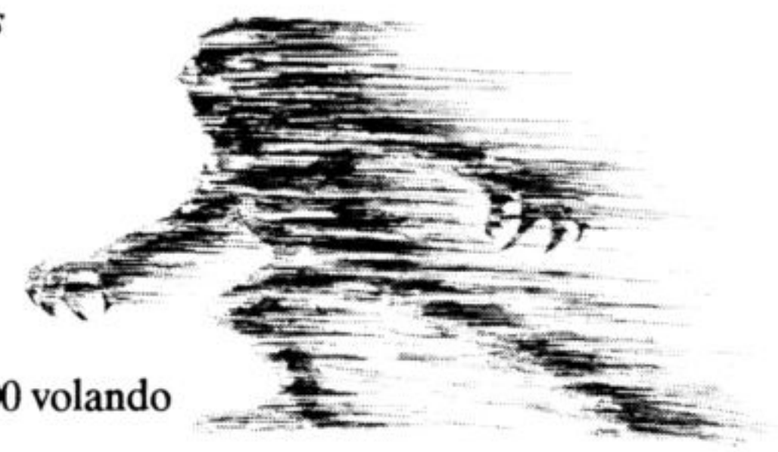
Culto: Ithaqua tiene un culto mínimo, aunque muchos le temen en el lejano Norte. Los habitantes de Siberia y Alaska pueden ofrecer sacrificios para evitar que aceche sus campamentos, pero no parece haber cultos organizados.

Una raza invisible de seres mentales, llamados Lloigor están conectados con Ithaqua como sirvientes o adoradores.

Notas: Si Ithaqua está a una distancia menor de unas docenas de metros, puede utilizar poderosas ráfagas de viento para arrebatar a sus víctimas del suelo. Todo el que sea así atacado debe tirar resistencia con su FUE contra la de él. Si ataca a varias víctimas, debe repartir su FUE entre ellas.

Si está muy cerca, puede atenazar con sus fuertes garras (además de utilizar las ráfagas de viento), al ritmo de una cada asalto. Todo aquél que sea aferrado por una de las garras del Wendigo queda inmovilizado a menos que este desee soltarle. Si recibe un total de 125 puntos de daño, Ithaqua se dispersará junto con los vientos árticos, y no volverá durante esa noche.

Características	
FUE	50
CON	150
TAM	100
INT	10
POD	35
DES	30
Pt Vida	125
Mov.	10/100 volando



Arma	*% Ataque*	*Daño*
Ráfaga Viento	100%	Levanta y deja caer 1D10x3 m. Cada 3 metros de caida producen 1D6 de daño.
Zarpa	80%	6D6 y además ignora toda armadura natural o artificial, de la víctima.

Armadura: Piel y limo gruesos por valor de 10 puntos.

Hechizos: Todos los de Convocatoria y Contacto.

COR: Oir el aullido del Wendigo cuando sopla el viento del Norte cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada, o 1 si se consigue. Ver a Ithaqua cuesta 1D100 en el primer caso y 1D10 en el segundo.

Mi-Go, los Hongos de Yuggoth (Raza Independiente Menor)

Descripción: *"Eran seres rosados, como de un metro y medio de largo, con cuerpos como los crustáceos y un par de enormes aletas dorsales, o alas membranosas, y varios juegos de patas articuladas; tenían en lugar de cabeza una especie de elipsoide arrollado, cubierto por multitud de antenas muy cortas ... A veces se movían utilizando todas sus patas, y otras caminaban erectos, irguiéndose sobre el par más posterior ("El que Susurra en la Oscuridad"*, por H.P. Lovecraft).

Notas: Los hongos de Yuggoth son una raza interestelar, que posee una colonia principal o base en al planeta Yuggoth (Plutón, para nosotros). Poseen colonias mineras en zonas montañosas de la Tierra, de donde extraen minerales raros. Su relación con los hongos terrestres es muy evidente, y se puede establecer sin lugar a dudas que no pertenecen al reino animal. Se comunican unos con otros mediante cambios de color de su cabeza (que tiene forma de cerebro), aunque pueden hablar idiomas humanos con una voz que recuerda al zumbido de los insectos. Adoran a Nyarlathotep y a Shub-Niggurath, y posiblemente a otros. Suelen emplear agentes humanos para simplificar sus operaciones, y pueden estar conectados con ciertos cultos.

Los hongos de Yuggoth no pueden consumir alimentos terrestres normales, y deben traérselos de otros mundos. Poseen la capacidad de volar a través del espacio interestelar mediante sus grandes alas, pero en la atmósfera terrestre maniobran con dificultad. Las placas fotográficas normales no reflejan a estos seres, pero un químico competente podría formular una emulsión que sí lo hiciera. Tras su muerte, un Mi-Go se disuelve en pocas horas.

Un hongo de Yuggoth puede atacar en combate cuerpo a cuerpo con dos pinzas a la vez. Si acierta, intentará inmovilizar a su víctima (tirada de resistencia FUE contra FUE para soltarse) y llevársela volando para, o bien dejarla caer de una altura respetable, o bien remontarse hasta una altura en la que no haya aire respirable.

Características		*Media*
FUE	3D6	10-11
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	4D6	14
Puntos de vida		10-11
Movimiento		7/9 volando

Armas	*% Ataque*	*Daño*
Pinzas	30%	1D6 + inmovilización

Armadura: Ninguna, pero debido a la naturaleza extraterrestre de su cuerpo, todas las armas que pueden empalar hacen el mínimo daño posible. Por ejemplo, una pistola que haga 1D10 + 2, haría sólo 3 puntos en un acierto normal, o 6 en un 'empalado'.

Hechizos: Todos los Mi-Go tienen una probabilidad de conocer 1D3 hechizos igual a su INTx2. También son capaces de realizar sorprendentes y delicadísimas operaciones quirúrgicas, la más común de las cuales es el extraer un cerebro humano de su cuerpo y colocarlo en un tubo metálico, en el que permanece con vida. Después se le conectan dispositivos para ver, hablar y escuchar, con el fin de que el cerebro interactúe con lo que le rodea. De esta forma pueden llevar consigo a aquéllos que no son capaces de resistir ni el vacío ni las bajas temperaturas del espacio.

COR: Ve a un Mi-Go cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue.

Nodens, Señor del Gran Abismo (Dios Exterior)

Descripción: Nodens acostumbra a adoptar la forma de un humano normal, vetusto y con barba gris. A menudo monta en un carro formado por una enorme concha marina, tirada por monstruos sobrenaturales, o seres fantásticos de las leyendas terrenales.

Nodens pertenece a un grupo de seres a los que a menudo se denomina Dioses Arquetípicos, término utilizado a veces colectivamente para referirse a los Mitos de Cthulhu y a sus dioses.

Sin embargo, Nodens parece ser fundamentalmente diferente de Azathoth, Yog-Sothoth, y la mortífera malignidad de Nyarlathotep, siendo a veces amistoso para con la raza humana.

Culto: La presencia de Nodens en la Tierra ha sido confirmada en diversas ocasiones, en las cuales ha ayudado a aquéllos a quienes perseguían o acechaban los Primigenios, o incluso Nyarlathotep. Nodens no posee culto alguno en la Tierra, pero tiene como servidores a unos seres terribles denominados Angeles descarnados de la noche.

Notas: Nodens nunca emplea la violencia. Si se enfrenta a alguien cuyo poder no es excesivo, convocará a un número de Angeles descarnados de la noche suficiente para que se lleven lejos al contrario. Si el enemigo es demasiado potente para utilizar esta táctica, Nodens intentará ahuyentarlo, para evitar lo cual el contrario debe tirar su POD o menos con 1D100. Si lo consigue, puede quedarse, con lo cual Nodens se marchará a fin de evitar el combate. Si Nodens se ha visto obligado a marcharse de esta forma, se sabe que a veces se ha llevado consigo a algún humano para alejarlo del peligro. Por desgracia, Nodens es el Señor del Gran Abismo, y sus caminos sólo coinciden parcialmente con el mundo normal, por lo que el pasajero humano de Nodens podría verse abandonado en algún lugar espantoso. Nodens nunca se comprometerá a llevar a un humano a otro punto de la Tierra, pero se sabe que ha llevado a algún humano hasta el otro extremo de la Galaxia (y lo ha devuelto sano y salvo después).

Ejemplo: Harvey Walters ha encontrado un amuleto mágico que posee la habilidad de, una vez disuelto en vino y arrojado a las llamas, convocar a Nodens. En cierto viaje por mar, Harvey fondea en una isla del Pacífico que resulta ser R'lyeh, teniendo Harvey y su grupo la mala fortuna de encontrarse con Cthulhu. Harvey está en lo alto de una colina, contemplando desesperado cómo se le acerca Cthulhu, y recuerda el amuleto. En los 10 minutos que tarda aquél en llegar hasta la colina, Harvey convoca a Nodens quien aparece en forma de pilar de fuego, e intenta de inmediato ahuyentar a Cthulhu. Cthulhu tiene un POD de 42 y saca un 27, por lo que se queda. Mientras Nodens se prepara para marcharse, Harvey le suplica que le lleve consigo. El cruel guardián decide que Harvey debe con-

vencer a Nodens con Elocuencia, lo cual consigue. Nodens se lleva consigo a Harvey y le deja en un sitio al azar, que resulta ser la Ciudad de los Pilares, Irem, la ciudad perdida en medio de la Península Arábiga. No es ninguna maravilla, pero ¡siempre es mejor que estar a 10 minutos de Cthulhu!

En caso de apuro, Nodens puede utilizar su bastón contra seres humanos. El bastón de Nodens invalida cualquier armadura que lleve puesta la víctima.

Características

FUE	42
CON	45
TAM	15
INT	70
POD	100
DES	21
Pt. vida	30
Mov.	12

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Bastón	100%	4D6

Armadura: Nodens no posee armadura alguna; sin embargo, véase más abajo.

Hechizos: Nodens puede llamar en su ayuda a los Angeles descarnados de la noche a razón de 1D10 por punto de magia que gaste. Tiene otros tipos de servidores, pero sólo vendrían a razón de 1 por punto de magia gastado. Su naturaleza exacta queda a discreción del guardián.

Nodens puede curarse gastando 1 punto de magia por punto de daño.

También puede fabricarse una armadura mágica temporal, gastando 1 punto de magia por punto de armadura que desee. Esta protección dura hasta que se ponga la luna, o hasta que salga el sol, lo que suceda antes.

COR: No hay pérdida de COR por ver a Nodens.

Nyarlathotep, el Caos Reptante (Dios Exterior)

Descripción: Nyarlathotep es el mensajero, corazón y alma de los Dioses Exteriores. Es el único de ellos que posee una personalidad auténtica, y proclama disponer de un millar de formas diferentes.

En los Mitos sólo se describen unas pocas de las formas posibles de Nyarlathotep. Una es la de un humano atezado, de apariencia egipcia. Otra es la de un monstruo enorme, con apéndices terminados en garras, y un largo tentáculo color rojo sangre en lugar de cara. Este tentáculo se estira cuando la Cosa aúlla a la luna. La tercera forma es negra y alada, con un ojo rojo trilobular, y no puede tolerar la más mínima luz. Existe alguna evidencia de que el 'Hombre Negro' de los aquelarres es también un avatar de Nyarlathotep.

Nyarlathotep pone en práctica los deseos de los Dioses Exteriores, y se le describe como el alma de estos, lo cual es bastante exacto. Siempre intenta acarrear la locura a la humanidad, y algunas profecías (incluyendo las historias 'El caos reptante', Nyarlathotep' y el poema 'Los hongos de Yuggoth') parecen señalar que algún día el propio Nyarlathotep destruirá a la humanidad y posiblemente a todo el planeta de paso. Siempre aparece con un aire burlón, y es claramente despreciativo hacia sus amos.

Culto: A Nyarlathotep nunca se le reverencia por sí solo, sino que todas las invocaciones a los Dioses Exteriores incluyen su nombre, reconociéndole probablemente como su mensajero. Es conocido y temido por todas las razas de los Mitos, y ocasionalmente les exige cosas.

Los que adoran a los Dioses Exteriores a menudo intentan conseguir el favor de Nyarlathotep, puesto que los otros no suelen dar importancia a este tipo de cosas, y siempre es el Caos Reptante quien favorece a los esclavos leales.

Nyarlathotep puede conceder a tales siervos el conocimiento de algún hechizo, o el de algún hecho científico destructivo (cómo fabricar una bomba atómica, por ejemplo), o de algún monstruo servidor. Sus regalos siempre van destinados a causar el horror y la disensión en el seno de la humanidad, y a veces también en el receptor o receptores del obsequio.

A Nyarlathotep le sirven los mismos Servidores de los Otros Dioses que a los demás, pero también posee servidores especiales, que incluyen a los Shantaks y a los Horrendos cazadores. Puede facilitar cualquier tipo de criatura a sus adoradores, si le parece, aunque tal comportamiento es raro y exige una contrapartida seria, como la donación permanente de puntos de POD o de otra característica a Nyarlathotep y a los otros Dioses Exteriores.

Notas: Cuando se le encuentre o se le convoque, actuará intentando convocar otros seres para que se lleven a sus enemigos, o dispongan de ellos de alguna otra manera. Si no revela su auténtica identidad, puede intentar corromper o burlar a sus enemigos, apareciendo como un amigo. Nyarlathotep prefiere no utilizar poderes sobrenaturales para no delatarse, pero sí se ve apurado, lo hará.

Nyarlathotep tiene la capacidad de convocar a cualquier monstruo de este libro (y a algunos que no están en él) al coste de 1 punto de magia por cada punto de POD que la criatura convocada posea. Si está en forma de monstruo, suele atenazar a sus víctimas y luego llevárselas.

Cuando está en forma humana, es posible matarlo mediante medios físicos normales. Si se hace así, el cuerpo se desplomará y a continuación empezará a temblar e hincharse, reventando para liberar la forma de monstruo de enormes garras (o cualquier otra forma monstruosa) antes descrita. Tras levantarse de entre los restos, desaparecerá en el cielo sin molestar más a los presentes. Si está en forma de monstruo, es difícil matarlo, pero si se consigue queda mágicamente ahuyentado.

La forma de demonio con garras cambia contínuamente, pero cada asalto tiene al menos 2 garras capaces de atacar, pudiendo tener más en condiciones especiales.

Recuérdese siempre que Nyarlathotep se divierte más provocando la locura que matando o destruyendo. Recurrirá a estos dos tipos de acciones como medio para aportar más locura a la Tierra, y preparar así el regreso de los Dioses Exteriores y su Semilla Estelar.

CRS 78
GENE DAYO

Características	*Humano*	*Monstruo*
FUE	12	80
CON	19	50
TAM	11	90
INT	86	86
POD	100	100
DES	19	19
APA	18	--
Puntos de vida	15	70
Movimiento	12	16

Capacidad de Lucha en Forma Humana

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Cualquiera	100%	Según el arma, usualmente la más sofisticada que permita la era en que esté

Capacidad de Lucha en Forma de Monstruo

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	85%	10D6

Armadura: Nyarlathotep no posee armadura en sus dos formas más comunes. Si se le reduce a 0 puntos de vida, cae al suelo, cambia de forma (a una más monstruosa, lo que causa a los presentes pérdidas de COR), y huye al espacio interestelar.

Hechizos: Nyarlathotep conoce todos los hechizos de los Mitos, y además puede convocar monstruos a razón de 1 punto de magia por punto de POD del monstruo que convoque. Además, puede convocar a un Shantak, Horrendo cazador o Servidor de los Otros Dioses con sólo 1 punto de magia.

COR: Los que vean a Nyarlathotep en forma humana (cualquiera de ellas) no pierden COR. Ver cualquiera de sus otras 999 formas cuesta 1D100 de COR si se falla la tirada, o 1D10 si se consigue.

Nyogtha, Aquél que No Debería Existir (Primigenio)

Descripción: Nyogtha es un dios menor que supuestamente habita en cavernas subterráneas de este planeta. Puede estar relacionado con Cthulhu, aunque no se sabe con certeza. Su forma es la de una mancha enorme de negrura viviente, que puede emitir a voluntad tentáculos o seudópodos.

Culto: Nyogtha tiene pocos seguidores, en su mayoría brujas y gente de parecida ralea, a quienes enseña hechizos a cambio de sacrificios y POD.

Notas: A menos que se le mantenga a raya con los hechizos apropiados, tenderá a coger a la víctima del sacrificio y volver con ella a su cubil subterráneo. Si decide atacar a los presentes, todos los que estén en 10 metros a la redonda recibirán 1D10 de daño de numerosas heridas.

Características	
FUE	85
CON	40
TAM	80
INT	20
POD	28
DES	20
Puntos de vida	60
Movimiento	10

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	100%	1D10 o apresamiento

Armadura: Los primeros 10 puntos de daño (de cualquier tipo) recibidos cada asalto se ignoran. Tras recibir 60 puntos de daño se ve forzado a marcharse.

Hechizos: Todos los de Llamada y Contacto, así como Crear Portal.

COR: Todo aquel que vea a Nyogtha y falle su tirada de COR perderá 1D20 puntos, y tan solo 1D6 si la pasa.

Otros Dioses Menores

Descripción: Además de los Otros Dioses importantes, cuyo nombre es conocido, existen otros seres que parecen ser del mismo tipo, pero de importancia menor. Esto incluye a los que bailan ante Azathoth, y algunos otros a los que se reverencia en diversos lugares. Son capaces de crear larvas monstruosas, de las que pueden salir nuevos dioses.

Culto: Estos seres poseen cultos pequeños, y sus nombres deben ser determinados por el guardián. Aunque la mayoría son tan necios como Azathoth, su poder es menor, por lo que resultan menos peligrosos. Sus adoradores pueden protegerse de ellos a través precisamente de esa adoración, o pueden aprovechar su imbecilidad para que inadvertidamente les realicen tareas.

Notas: Como estos seres suelen ser al menos ligeramente diferentes unos de otros, sus poderes y tipos de ataque deberían variar, lo cual queda a discreción del guardián. En conjunción con sus amos, pueden manifestar poderes muy superiores. También pueden existir otros tipos de Otros Dioses diferentes a los aquí descritos, algunos de los cuales podrían poseer INT, mayor TAM, etc.

Características		*Media*
FUE	4D20	42
CON	1D100+20	Unos 70
TAM	1D100+50	Unos 100
INT	0	0
POD	1D100	Unos 50
DES	1D10	5-6
Puntos de vida		Unos 85
Mov.	1D8-1	0-7

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Aplastamiento	60%	8D6

Armadura: Usualmente, ninguna. Si llegan a 0 puntos de vida no se mueren sino que se van.

Hechizos: Por lo general pueden convocar a servidores y esclavos para que les ayuden. Cada uno de ellos tiene al menos un sirviente (por lo general un Servidor de los Otros Dioses) al que enviar aquí y allá. No suelen conocer otros hechizos, puesto que su presencia suele ser suficientemente poderosa.

COR: Todo aquel que vea a un Otro Dios menor y falle su tirada de COR pierde 1D20 puntos, y sólo 1 punto si la consigue, pero si ve más de uno a la vez deberá tirar COR tantas veces como Otros Dioses haya.

Padre Dagón y Madre Hidra

Descripción: Son tan solo Profundos de enorme tamaño y gran edad. Miden cada uno más de 6 metros de altura.

Culto: Son los soberanos de los Profundos. A diferencia de Cthulhu y los de su raza, estos están activos y son móviles, pero se les ve con muy escasa frecuencia.

Notas: Las características de Dagón y de Hidra son idénticas. Es posible que existan otros Profundos de parecida fuerza y tamaño, tal y como se explica en la historia 'Dagón'.

Características

FUE	52
CON	50
TAM	60
INT	21
POD	30
DES	20
Pt Vida	55
Mov.	10

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	80%	1D6 + 6D6

Armadura: Piel por un valor de 6 puntos.

Hechizos: Dagón e Hidra conocen todos los hechizos de convocatoria y atadura de las razas servidoras menores de los Mitos.

COR: Cuesta 1D10 puntos de COR ver a uno de los dos si se falla la tirada, y sólo 1 si se consigue.

Perros de Tíndalos (Raza Independiente Mayor)

Descripción: *"¡Son flacos y sedientos!", gritó. "Todo el mal del universo se ha concentrado en sus cuerpos flacos y hambrientos. ¿Pero tenían cuerpo? Sólo los vi durante un instante, y no puedo estar seguro" ("Los Perros de Tíndalos"*, de Frank Belknap Long).

Notas: Los perros de Tíndalos habitan el distante pasado de la Tierra, cuando la vida normal no había avanzado más allá de los seres unicelulares. Habitan en los ANGULOS del tiempo, mientras que ciertos otros seres (que incluyen a la humanidad y a toda la vida normal) descienden de las CURVAS. Este concepto es difícil de visualizar, y sólo parece utilizarse con referencia a los perros de Tíndalos, quienes codician algo en la humanidad y en el resto de la vida normal, siguiendo a sus víctimas a través del espacio y del tiempo para obtenerlo. Son inmortales.

A causa de su relación con los ángulos del tiempo, pueden materializarse en cualquier esquina si el ángulo que forman las paredes tiene menos de 120 grados. Cuando se manifiestan, aparecen en primer lugar como humo que surgiera de las esquinas de la habitación, de donde emerge la cabeza primero, seguida del resto del cuerpo.

Una vez un humano ha entrado en contacto con un perro de Tíndalos, este le seguirá a través de cualquier cosa hasta encontrarlo. Para calcular el tiempo que tardará en encontrar a su presa, se determina el número de años entre la situación actual de esta y el tiempo en que fue divisada por el perro. Se divide dicho número de años por 100.000.000 y esos son los días que tardará el perro en llegar.

Ejemplo: Harvey Walters encuentra una gema misteriosa que permite, tras una meditación adecuada, ver el pasado remoto. Mira 3.000.000.000 de años en el pasado, viendo a un perro de Tíndalos, ¡y siendo visto por él!. Harvey se desmaya, con lo que la conexión se rompe, pero el perro va en su busca. La duración del viaje del perro es de 30 días, que es el tiempo de que dispone Harvey para prepararse para recibir a tan importuno visitante.

Si se les ahuyenta, los perros no acostumbran a volver, pero lo difícil es ahuyentarlos. Están en buenas relaciones con la mayoría de las grandes razas de los Mitos, pudiendo recibir ayuda de ellas. Recuérdese que no pueden aparecer si no es a través de un ángulo, ni atravesar paredes lisas y llanas o curvas.

Un perro de Tíndalos puede utilizar una garra o la lengua para atacar en un asalto, pero no ambas a la vez, y por lo general utilizará la garra. Si se quiere determinar al azar se tira 1D6: de 1 a 4 usa la garra, con un 5 o un 6, la lengua.

Todo el cuerpo de estos monstruos está recubierto de una especie de pus azulado. Cuando una de las zarpas acierta a un víctima, una gota de este líquido va a parar también encima de ella. Este 'pus' está vivo y es activo, inflingiendo a la víctima daño como si hubiera ingerido un veneno de potencia 2D6, daño que se repite cada asalto hasta que se elimine del cuerpo de la víctima. Para quitarlo se puede utilizar un trapo o una toalla, pero el que la utiliza debe tirar su DESx5 o menos en porcentaje para sacarlo todo. También se puede eliminar rociando con agua u otro fluido limpiador. En última instancia se puede quitar con fuego, pero la víctima recibe 1D6 puntos adicionales de daño por la quemadura.

SIMBOLO ARCANO

El ataque con la lengua produce un agujero en la piel profundo y penetrante, aunque no sangra ni duele. La víctima no recibe daño físico pero pierde 1D3 puntos de POD de forma permanente.

Características		*Media*
FUE	3D6+6	16-17
CON	3D6+20	30-31
TAM	3D6+6	16-17
INT	5D6	17-18
POD	7D6	24-25
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		23-24
Movimiento		6/40 volando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	90%	1D6+1D6+'pus'
Lengua	90%	Pérdida de 1D3 puntos POD

Armadura: Piel por valor de 2 puntos. Además, pueden regenerar 4 puntos de daño por asalto hasta que mueren. Las armas mundanas no les hacen daño alguno, a menos que hayan sido encantadas. Las armas mágicas hacen daño normal.

Hechizos: Todos ellos conocen al menos 1D8 hechizos.

COR: Ver un perro de Tíndalos cuesta 1D20 puntos de COR si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

Pólipos Volantes (Raza Independiente Mayor)

Descripción: *"Una horrible raza ancestral de seres parecidos a los pólipos marinos, pero enteramente extraterrestres ... Sólo eran materiales en parte, [y] poseían el poder del movimiento aéreo, a pesar de la ausencia de alas ... Había ... sugestiones de una plasticidad monstruosa y de lapsos temporales de visibilidad ... parecían estar relacionados con singulares ruidos silbantes y huellas colosales de pies de cinco dedos circulares." ("La Sombra Surgida del Tiempo"*, por H.P. Lovecraft)

Notas: Esta especie innominada llegó a la Tierra procedente del espacio hace seiscientos millones de años, para apresar y devorar animales nativos. Construyeron ciudades de basalto provistas de altas torres sin ventanas, y habitaron también en otros tres planetas del sistema solar. En la Tierra libraron guerras contra la Gran raza de Yith, y finalmente fueron forzados a refugiarse bajo la superficie, pero cerca del final de la era Cretácica (hace unos 70 millones de años) surgieron de nuevo y exterminaron a la Gran raza. Los Pólipos aún permanecen en sus cavernas subterráneas, y parecen encontrarse a gusto allí, exterminando a los que se aventuran por ellas. Las entradas a sus asentamientos suelen hallarse en las profundidades de antiguas ruinas, donde pueden hallarse grandes pozos sellados con piedra. Dentro de esos pozos viven los Pólipos.

Poseen el poder de utilizar grandes vientos en combate, o en tiempo de guerra, de tres maneras. La primera es mediante un chorro de aire, que tiene un alcance de 20 metros, y que afecta a todos los que estén en un radio de 5 (es un área cilíndica de ese radio, que emana del Pólipo). El chorro hace un daño igual a la bonificación por daño del Pólipo, o por lo general 5D6 puntos. El chorro puede extenderse más, pero pierde 1D6 puntos de daño por cada múltiplo de la distancia base. El aire arranca literalmente la piel a tiras, deshidrata la epidermis y produce quemaduras por abrasión, amén de hacer retroceder a las víctimas una distancia en metros igual al daño recibido.

Ejemplo: Un Pólipo con una bonificación al daño de 5D6 utiliza el chorro de aire contra una patrulla de soldados que avanzan por una carretera. Los que están dentro del radio de 5 metros del chorro y a menos de 20 metros del Pólipo reciben 5D6 puntos de daño; los que están entre 21 y 40 metros, 4D6; los que están entre 41 y 60, 3D6; los que están entre 61 y 80, 2D6; los que están entre 81 y 100, 1D6. Los que están más allá de esta distancia no reciben daño, pero pueden perder el casco, etc.

El segundo uso del viento es el de capturar víctimas, y es el más misterioso. En este caso tiene un alcance de 1000 metros pudiendo doblar esquinas y serpentear por salones. Aunque emana del Pólipo, el viento posee un efecto de succión en la víctima, haciéndola moverse más lentamente. La víctima debe tirar resistencia con su FUE contra la mitad del POD del Pólipo, cada asalto. Si este gana la tirada, la víctima no puede moverse hacia adelante en ese asalto. Si gana la víctima, puede moverse con normalidad. A menos de 200 metros del Pólipo, la tirada debe ser contra el POD completo. Esta técnica puede utilizarla contra blancos múltiples (que deben hallarse todos en un radio de 30 metros), en cuyo caso se suma un 05% a la probabilidad de resistir de cada víctima adicional. El Pólipo puede abstenerse de atacar a alguna víctima de este modo para concentrarse en otras. Mientras hace esto, puede moverse a toda velocidad, con lo que estará persiguiendo a su presa a la vez que le impide escapar.

Ejemplo: Un Pólipo con POD 14 intenta atrapar a Harvey Walters y a sus cuatro criados. La FUE de Harvey es 4 y cada criado tiene FUE 9 (qué coincidencia). Están a más de 200 metros, con lo que deben resistir la mitad del POD, es decir 7. Un 7 contra un 9 da un 60% de probabilidades a los criados, pero un 7 contra un 4 sólo representa un 35% para que Harvey resista. Sin embargo, como la criatura intenta atrapar a cinco víctimas a la vez, todos ganan un 20%, con lo que los criados tienen un 80% y Harvey un 55%. Como quiera que esto no es suficientemente favorable, el Pólipo que acude a la carrera decide atacar sólo a dos de las víctimas. Dado que no conoce la FUE de cada uno, decide al azar y Harvey no es uno de los agraciados. Estos tienen un 65% (60 mas 5 por un solo blanco adicional) de probabilidades de escapar, y deben tirar cada asalto.

La última forma de utilizar el viento es crear una gran tormenta, tarea para la que varios de ellos pueden combinar su POD, a razón de 1 punto de POD por cada 0.75 Km/h de velocidad de viento. El viento así creado pierde 7.5 Km/h de velocidad por cada 200 metros que recorre. Estos vientos masivos se utilizan porque cubren una gran área, pudiendo azotar millares de kilómetros cuadrados con su fuerza sobrenatural.

Ejemplo: 12 Pólipos volantes, con un POD combinado de 198 se reúnen para destruir un poblado australiano. Pueden crear un viento de unos 143.5 Km/h. Están a 300 metros del poblado, por lo que la velocidad del viento se reduce a 141 Km/h, equivalente a un potente huracán, y sin duda suficiente para destruir el poblado entero.

Cada una de las habilidades eólicas de los Pólipos les cuesta un punto de magia por turno de uso.

Un Pólipo se puede volver invisible a voluntad, lo que le cuesta un punto de magia por turno, pero se le puede localizar por el constante y nauseabundo ruido silbante que produce. Si alguien intenta atacar a uno de ellos cuando está invisible, tiene que sacar una tirada de Escuchar para localizarlo, y a su probabilidad de acertarle se le restan 50 puntos. Así, un tirador que tuviera un 90%, quedaría reducido a un 40% de probabilidades, y además debería sacar antes (en el mismo asalto) su tirada de Escuchar. Cuando están visibles, cambian de forma y oscilan entre la visibilidad y la no visibilidad, por lo que se resta su POD de la probabilidad porcentual. Por ejemplo, un Pólipo con POD 17 restaría 17 de la probabilidad de cualquiera de acertarle. Cuando están invisibles no pueden atacar físicamente con los tentáculos, pero sí pueden utilizar el viento o lanzar hechizos.

Los Pólipos forman y disuelven continuamente tentáculos a partir de su cuerpo, utilizando siempre 2D6 para atacar en cada asalto; hacen 1D10 puntos de daño con cada uno. Debido a la naturaleza parcialmente inmaterial de estas criaturas, los tentáculos ignoran toda armadura. Las heridas tienen la forma de una quemadura debida al viento, o una desecación de la epidermis.

Características		*Media*
FUE	4D6+36	50
CON	2D6+18	25
TAM	4D6+36	50
INT	4D6	14
POD	3D6+6	16-17
DES	2D6+6	13
Puntos de vida		38
Movimiento		8/12 volando

Bonif. al daño 5D6, pero sólo para el viento

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	85%	1D10

Armadura: 4 puntos, más invisibilidad (antes explicada). También, y debido a su naturaleza extraterrestre, sólo reciben daño mínimo por ataques físicos. Así, un arma que hiciera 2D6+3 puntos de daño sólo causaría 5 puntos, reducidos a 1 por la armadura. Un arma que empalara e hiciera 1D8+2 sólo causaría 6, reducidos a 2 por la armadura. Las armas encantadas hacen daño normal, así como fuerzas como el calor o la electricidad.

Hechizos: Para determinar los hechizos que conoce un Pólipo volante se tira 1D20. Si la tirada es superior a la INT de este, no conoce hechizos, y si es inferior conoce un número igual a la tirada.

COR: Ver a un Pólipo volante cuesta 1D20 puntos de COR si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

Profundos (Raza Servidora Menor)

Descripción: *"Creo que su color predominante era un verde grisáceo, aunque tenían el abdomen blanquecino. Eran brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente antropoides, mientras que su cabeza era de pez, con ojos grandes y saltones que nunca se cerraban. A los lados del cuello tenían agallas palpitantes, y sus largas zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y a veces a cuatro patas ... Sus voces croantes, aullantes ... poseían todos los matices oscuros de expresión que les faltaban a sus caras ... Eran las blasfemas ranas-peces del designio innominado, vivo y horrible."* ("*La Sombra Sobre Innsmouth*", por H.P. Lovecraft)

Notas: Los Profundos son una raza anfibia marina que sirve principalmente a Cthulhu y a dos seres conocidos como Padre Dagón y Madre Hidra. Algunos humanos les adoran puesto que pueden tener relaciones carnales con ellos; el fruto de esa relación son híbridos que son inmortales (salvo muerte violenta) como los Profundos, consiguiendo así los hijos de los adoradores una especie de inmortalidad. Tales híbridos suelen habitar en remotos pueblos costeros, e inician su vida como niños de aspecto humano que van tornándose cada vez más feos. De repente, y en pocos meses, tiene lugar una monstruosa transformación a la forma definitiva. Esto suele transcurrir a la edad de 1D20+20 años, pero individuos con menor cantidad de genes de Profundo pueden sufrir el cambio a edades más avanzadas, y posiblemente en menor grado.

Características		*Media*
FUE	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAM	3D6+6	16-17
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		13-14
Movimiento		8/10 nadando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	25%	1D6+1D4
Tridente	25%	1D6+1+1D4**

El tridente puede empalar y ser lanzado.

Los Profundos interaccionan a menudo con los humanos. A nivel mundial poseen varias ciudades sumergidas. Son una raza marina, desconocida en agua dulce. Parecen poseer un afán especial en la producción de híbridos con los humanos, cuya razón puede estar en el ciclo reproductivo de estos seres, del que se conoce muy poco.

Armadura: 1 punto por piel y escamas.

Hechizos: Los Profundos con POD igual o mayor que 14 conocen hechizos a discreción del guardián; individuos tan excepcionales deberían conocer al menos 1D4 hechizos.

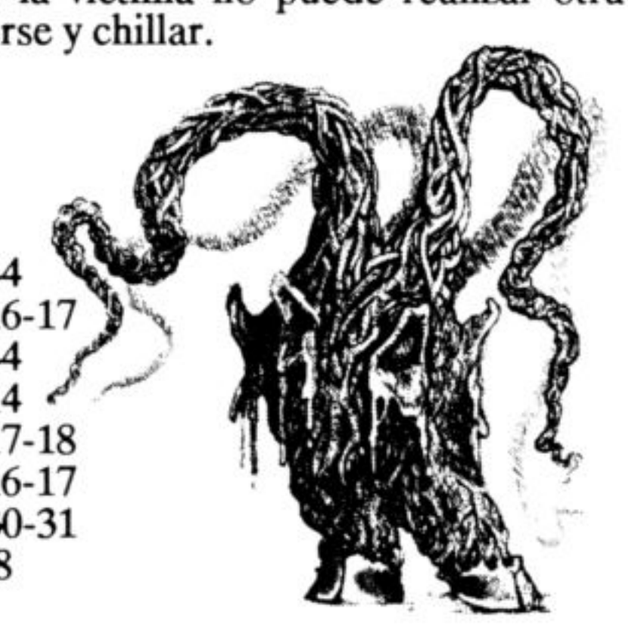
COR: Ver a un Profundo cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue.

Retoños Oscuros de Shub-Niggurath (Raza Servidora Mayor)

Descripción: Enormes masas retorcidas formadas a partir de tentáculos negros con forma de soga. Por toda su superficie hay grandes bocas fruncidas de las que gotea una baba verde. En su parte inferior, los tentáculos acaban en pezuñas negras con las cuales caminan. La silueta de los monstruos se parece vagamente a la de un árbol en dónde el tronco fueran las patas tentaculares y la copa del árbol el cuerpo. Todo el conjunto apesta a sepultura. Miden entre tres metros y medio y seis metros de altura.

Notas: Estos seres son los 'retoños' a los que se hace referencia en el título de Shub-Niggurath (La cabra negra de los bosques con un millar de retoños). Están estrechamente relacionados con ella y sólo se les encuentra en áreas en las que el culto a Shub-Niggurath haya tenido cierta importancia. Actúan como sus representantes para aceptar sacrificios, obtener figuras para que las adoren los sectarios, tratar de eliminar a cualquier no sectario con el que se encuentren, y esparcir el credo de su madre por el mundo. Por suerte no se les encuentra muy a menudo.

En sus masas de tentáculos un Retoño oscuro posee cuatro hebras principales que utiliza para atacar, pudiendo hacerlo con las cuatro a la vez. Si una víctima es alcanzada por un tentáculo, este la arrastra hacia una de las bocas y empieza a perder 1D3 puntos de FUE por asalto, que no puede recuperar nunca jamás. Mientras esta siendo drenada, la víctima no puede realizar otra acción aparte retorcerse y chillar.



Características		*Media*
FUE	4D6+30	44
CON	3D6+6	16-17
TAM	4D6+30	44
INT	4D6	14
POD	5D6	17-18
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		30-31
Movimiento		8

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	80%	4D6+drenaje de FUE

Armadura: Ninguna, pero estos seres son de naturaleza extraterrestre por lo que las armas de fuego y las balas sólo les hacen 1 punto de daño. Si el arma empala hace 2 puntos de daño. Las escopetas son una excepción y hacen el mínimo daño posible que sería 2 puntos para una escopeta ligera y 4 para una pesada de las que hacen 4D6. Las armas como palos o sables hacen el daño normal.

Hechizos: Todos ellos conocen un número de hechizos igual a la mitad de su INT, redondeando las fracciones hacia arriba.

Habilidades: Discreción 60%, Ocultarse (en bosques) 80%.

COR: Ver a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath cuesta 1D20 puntos de COR si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

Semilla Informe de Tsathogghua (Raza Servidora Menor)

Descripción: "*Cuando los hombres de K'n-Yan bajaron al abismo negro de N'Kai con sus grandes linternas de energia atómica, encontraron seres vivios que se deslizaban por canales de piedra y adoraban a imagenes de ónice y basalto de Tsathogghua, pero no eran batracios como el propio Tsathogghua sino algo mucho peor. Eran masas amorfas de fango negro y viscoso que adoptaban forma temporalmente para diversos propósitos. Los exploradores de K'n-Yan no se entretuvieron en realizar observaciones detalladas, y los que pudieron escapar vivos sellaron el pasaje ... ("El Túmulo"*, por H.P. Lovecraf y Zealia Bishop).

Notas: Estos seres pueden cambiar de forma en un instante, desde un bulto en forma de sapo a diversas formas alargadas con cientos de patas rudimentarias. Pueden deslizarse a través de grietas muy pequeñas y aumentar sus apéndices a voluntad. Están estrechamente relacionados con Tsathogghua y se les encuentra a menudo en sus templos o en cavernas subterráneas.

Debido a la extrema fluidez de estos seres y a las diferentes formas que pueden adoptar rápidamente, poseen al menos cuatro modos de ataque entre los que pueden optar cada asalto (pudiendo utilizar un sólo modo de ataque en un mismo asalto. En el modo Látigo pueden atacar 1D3+1 veces por asalto; en el modo Tentáculo, 1D3; en los modos Mordisco o Porra sólo pueden atacar una vez por asalto.

Si el mordisco acierta a una víctima, esta no sufre daño pero es tragada entera. En el siguiente asalto recibe 1 punto de daño, en el siguiente 2, y asi sucesivamente, aumentando un punto de daño por asalto. La víctima no puede realizar acción alguna en este tiempo, aunque sus amigos pueden intentar matar al monstruo para liberarlo. Estos seres pueden tragarse víctimas de un TAM menor o igual al suyo. Mientras digieren no pueden moverse, pero sí continuar luchando. En tanto les quede capacidad digestiva pueden seguir tragándose presas.

La probabilidad de acertar con el tentáculo es siempre 2/3 de la del látigo, la del mordisco es 1/3 de la del látigo, y la de la porra es siempre un 20%. El daño del látigo, que tiene un alcance en metros igual a la DES del monstruo, es 1D6. El daño que realiza el tentáculo, con un alcance en metros igual al TAM del monstruo, es siempre igual a la bonificación al daño de la criatura, y con un mínimo de 1D6. El mordisco no produce daño directo (sus efectos ya se han explicado), y la porra produce un daño igual al doble de la bonificación al daño del monstruo, con un mínimo de 2D6. Tanto el látigo como el tentáculo pueden utilizarse para apresar a una víctima, en lugar de causar daño.

Características		*Media*
FUE	1 a 6D6+6	9-27
CON	3D6	10-11
TAM	1a 6D6+12	15-33
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	2D6+12	19
Puntos de vida		13-22
Movimiento		12

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Látigo	90%	1D6
Tentáculo	60%	1 a 3D6
Mordisco	30%	Especial
Porra	20%	2 a 6D6

Armadura: Estos seres no poseen armadura, pero son duros de pelar debido a su naturaleza. Son inmunes a todas las armas físicas, incluso a las encantadas, puesto que las heridas se les cierran de inmediato. Les afectan los hechizos, así como el fuego, los productos químicos y otras fuerzas parecidas.

Hechizos: Un miembro de esta raza puede conocer un hechizo si saca en porcentaje un número menor o igual que la suma de su INT y su POD. Algunos de ellos pueden conocer muchos hechizos.

COR: Ver a uno de estos monstruos cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada y 1 si se consigue.

Semilla Estelar de Cthulhu (Raza Servidora Mayor)

Descripción: Seres octopoides parecidos al propio Cthulhu, pero más pequeños.

Notas: No todos los habitantes de R'lyeh quedaron atrapados cuando esta se hundió, y algunos de ellos viven aún en las profundidades del océano, atendidos por los Profundos. Seres parecidos habitan en las estrellas, como los que se dice que infestan el lago de Hali, o en Aldebarán, de la constelación de Tauro.

Uno de estos seres puede atacar en un asalto, bien con los tentáculos, bien con una garra, pudiendo utilizar 1D4 de los primeros, o una sola de las segundas. El daño que producen los tentáculos es igual a la mitad de la bonificación por daño, y el de la garra es igual a la bonificación entera.

Características		*Media*
FUE	2D6x10	70
CON	3D6x5	45-60
TAM	3D6x10	90-120
INT	6D6	21
POD	6D6	21
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		68-90
Movimiento		20/20 nadando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	80%	9 a 11D3
Garra	80%	9 a 11D6

HOJA DE MONSTRUOS

TIPO DE MONSTRUO .....
PERDIDA DE COR .....

FUE ..... **POD** .....
CON ..... **DES** .....
TAM ..... **APA** .....
INT ..... **(EDU** .... **)**

Movimiento

HECHIZOS Y EQUIPO

..... **Arma** .....

..... **% Ataque** ..... **% Parada** .....

..... **Daño** ..... **Resistencia** ....

..... **Arma.** .....

..... **% Ataque** ..... **% Parada** .....

..... **Daño** ..... **Resistencia** ....

..... **Arma** .....

..... **% Ataque** ..... **% Parada** .....

..... **Daño** ..... **Resistencia** .....

PUNTOS MAGIA

					1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35

ARMADURA .....

PUNTOS VIDA

				1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68
69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114
115	116	117	118	119	120	121	122	123
124	125	126	127	128	129	130	131	132
133	134	135	136	137	138	139	140	141
142	143	144	145	146	147	148	149	150

Se recomienda el uso de esta hoja, de la que se pueden realizar las fotocopias necesarias para el uso personal, a fin de llevar el control de las características y otra información necesaria sobre los monstruos, durante las partidas de 'La llamada de Cthulhu', aunque no sea posible llenarla por completo para todos y cada uno de los monstruos. Si el guardián precisa más información sobre los antagonistas de los personajes de la aquí relacionada, puede utilizar una hoja de personaje normal.

Armadura: Las partes exteriores, gruesas y carnosas, de estos seres actúan como armadura, proporcionándoles 10 puntos de protección. Además, regeneran 3 puntos por asalto.

Hechizos: Todos conocen al menos 3D6 hechizos.

COR: Verlos cuesta 1D20 puntos de COR si se falla la tirada y 1D6 si se consigue.

Servidores de los Otros Dioses (Raza Servidora Mayor)

Descripción: Son seres amorfos que se mueven rodando o serpenteando. Tienen una apariencia como la de las ranas, aunque también tienen algo de pulpos o calamares. De hecho es difícil establecer una forma específica debido a sus constantes cambios.

Notas: Los Servidores de los Otros Dioses acompañan a sus amos donde estos vayan, y son los flautistas demoníacos que tocan las melodías para que bailen. A veces tocan para grupos de sectarios, como una especie de canto fúnebre, o para convocar a diversos seres.

Cada asalto pueden atacar con 2D3 tentáculos, cada uno de los cuales hace un daño igual al doble de la bonificación por daño de la criatura, con un mínimo de 1D6.

Características		*Media*
FUE	4D6	14
CON	3D6+6	16-17
TAM	4D6+6	20
INT	5D6	17-18
POD	2D6+12	19
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		18-19
Movimiento		7

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	45%	2D6

Armadura: Ninguna, pero las armas normales no les causan daño alguno. Las armas mágicas hacen el daño normal. Además, regeneran 3 puntos de daño por asalto (hasta que mueren).

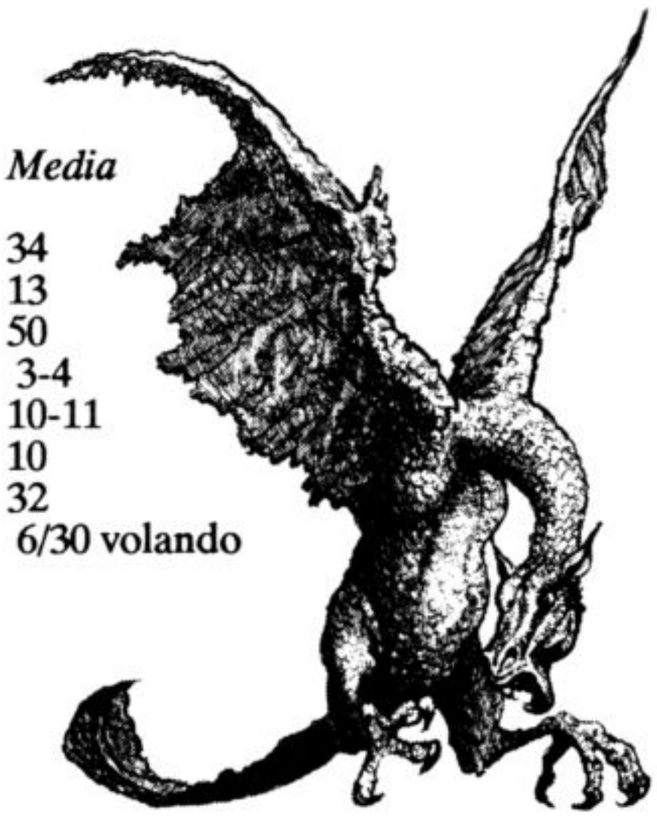
Hechizos: Todos conocen al menos 1D10 hechizos, y además pueden convocar al menos 1 tipo de ser tocando la flauta. Cualquier Servidor de los Otros Dioses puede convocar a 2D6-6 tipos diferentes de seres, con un mínimo de 1. Los seres convocados llegarán 1D3+1 asaltos después de la convocatoria, pudiendo incluir a algún dios (bastante probable). Los miembros de razas servidoras que hayan sido convocados, se van cuando desee el Servidor, o 2D6 asaltos después de la muerte de este. Si el convocado es un dios, puede irse cuando él quiera. Convocar a un ser le cuesta al Servidor 1 punto de magia, y otro por cada 5 asaltos de permanencia. Cada convocatoria trae a un solo ser.

COR: Ver a un Servidor de los Otros Dioses cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada y 1 si se consigue.

Shantaks (Raza Servidora Menor)

Descripción: *"No eran pájaros, ni murciélagos como los que se conocen en la Tierra ... porque eran más grandes que los elefantes y tenían cabeza de caballo ... El pájaro Shantak tiene escamas resbaladizas en lugar de plumas." ("En busca de la Ciudad del Sol Poniente"*, por H.P. Lovecraft).

Notas: Los Shantaks viven en cavernas, y sus alas están incrustadas con escarcha y nitro (N. del T.: Nitrato potásico, que suele aflorar en las superficies húmedas y salinas). Se les describe como ruidosos y aborrecibles, y los usan como montura algunas de las razas que sirven a los Otros Dioses. Le tienen pánico a los Angeles descarnados de la noche, y siempre que les ven salen huyendo. Pueden volar a través del espacio, y en algún caso han llevado inopinadamente a su jinete hasta el trono de Azathoth.



Características		*Media*
FUE	4D6+20	34
CON	2D6+6	13
TAM	4D6+36	50
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6+3	10
Puntos de vida		32
Movimiento		6/30 volando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	55%	1D6+4D6

Armadura: Piel por valor de 9 puntos.

Hechizos: Ninguno.

COR: Ver a un Shantak cuesta 1D6 si se falla la tirada, y nada si se consigue.

Shoggoths (Raza servidora Menor)

Descripción: *"La pesadilla, una columna plástica de negra y fétida iridiscencia, se deslizó firmemente hacia adelante a través de su seno de cuatro metros y medio, cobrando velocidad, y empujando ante sí una nube espiral, cada vez más espesa, del pálido vapor abisal. Era algo horroroso e indescriptible, mayor que un vagón de Metro; una congestión informe de burbujas protoplásmicas, vagamente luminiscentes, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que, llenando el túnel frente a nosotros, avanzaba a paso de carga, aplastando a los frenéticos pingüinos y serpenteando por el reluciente suelo que él y los de su especie habían mantenido maléficamente limpio. Oíamos el arcano grito burlón, que decía '¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!' Y por fin recordamos ... los demoníacos Shoggoth ... no tenían voz sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos." ("En las Montañas de la Locura"*, por H.P. Lovecraft)

Notas: Los Shoggoth son de los monstruos más horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred (Abd al-Azrad) afirmaba desesperadamente que en la Tierra ya no quedaba ninguno, excepto en sueños enloquecidos, pero (pese a lo que diga Alhazred) se les puede encontrar aún como servidores de los Profundos y de otras razas, puesto que son anfibios. Como sirvientes son bastante hoscos (en el mejor de los casos), y van ganando en inteligencia y en rebeldía, tendiendo a imitar a sus amos. Destruyeron a sus creadores, los Antiguos, en una rebelión. Se comunican como sus amos deseen, formando órganos especiales para ese propósito.

Un Shoggoth típico es aproximadamente como una esfera de unos 4 metros y medio de diámetro, cuando flota libremente. En combate, cubre un área de 5 por 5 metros, dentro de la cual todos los que se hallen deben tirar resistencia con su FUE contra la del monstruo, so pena de ser absorbidos. Si ataca a más de una víctima a la vez, debe repartir su FUE entre todos los atacados. Los que sean absorbidos sólo pueden actuar en asaltos en los que saquen su FUE o menos con 1D100. Cada asalto que permanezcan en el interior reciben una cantidad de daño igual a la bonificación al daño del Shoggoth, por fracturas, aplastamiento y succión. Pueden existir elementos mucho mayores o menores que el promedio.

Características		*Media*
FUE	18D6	63
CON	12D6	42
TAM	24D6	84
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	1D6	3-4
Puntos de Vida		63
Movimiento		10 rodando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Aplastamiento	100%	8D6

Armadura: Los Shoggoth no poseen armadura, pero la forma de su cuerpo les proporciona una especie de defensa. Los ataques eléctricos y la llamas sólo les causan la mitad del daño posible, y las armas físicas, como las de fuego, sólo 1 punto de daño, aunque se consiga un 'empalar'. Además, regeneran 2 puntos de daño por asalto.

Hechizos: Normalmente, ninguno.

COR: Ver a un Shoggoth cuesta 1D20 puntos de COR si se falla la tirada y 1D6 si se consigue.

Shub-Niggurath, La Cabra Negra de los Bosques Con Un Millar de Retoños (Dios Exterior)

Descripción: Shub-Niggurath nunca aparece físicamente en las historias de Lovecraft, pero a menudo se hace referencia a ella en rituales y hechizos. Se supone que es algún tipo de diosa perversa de la fertilidad.

En una de las escasas descripciones existentes, se nos dice que es una inmensa masa nubosa cubierta de pústulas y úlceras. Es probable que partes de la niebla coagulen en ocasiones formando miembros horrendos, como tentáculos negros en forma de soga, bocas que gotean baba o patas cortas y retorcidas acabadas en pezuñas negras.

Culto: Posee un culto bastante extenso, pudiendo tener conexiones con los druidas y grupos similares. Sus adoradores se agrupan por lo general en bandas o congregaciones, parecidos a los de Cthulhu, pero no a los de Yog-Sothoth o Azathoth. Los seguidores de Shub-Niggurath reciben las promesas usuales, y de vez en cuando se les concede algún Retoño oscuro como ayudante, sirviente o maestro. No suele tener hechiceros entre sus fieles. Muchos cultos diabólicos del interior de las junglas o de pantanos ocultos pueden estar dedicados a ella, obteniendo así control sobre los monstruos locales.

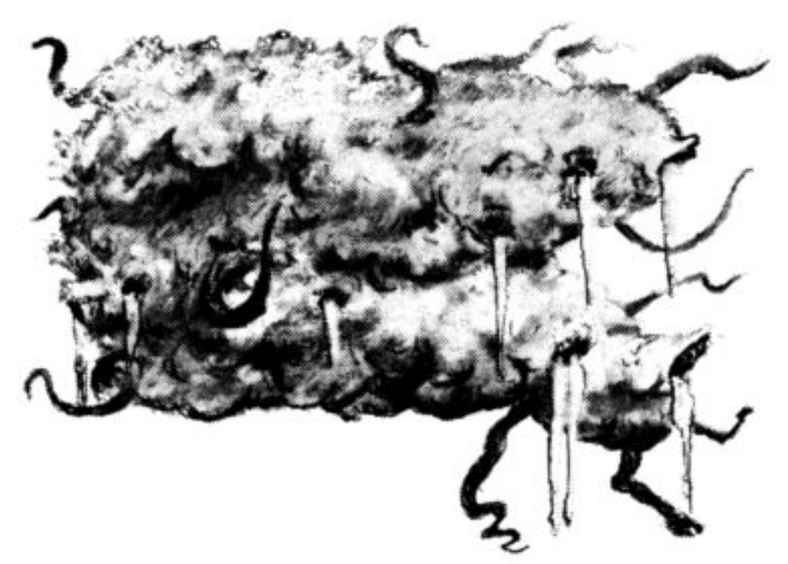
Notas: Si se la convoca, Shub-Nigurath atacará a todo aquél de los presentes que no sea un adorador suyo, y a menudo es convocada específicamente para aceptar sacrificios. Se la puede despedir si se conoce el hechizo de convocatoria (ver capítulo VI), o si se le inflinge daño suficiente para que se vaya, cosa que hará si recibe más de 145 puntos de daño.

Tiene docenas de tentáculos, pero sólo puede atacar con uno por asalto. Si coge a alguien, la víctima será llevada al cuerpo de la criatura para que le absorba los fluidos vitales, a razón de 1D6 de FUE por asalto, pérdida que es permanente. Mientras ello sucede, la víctima permanece indefensa y no puede realizar acción alguna, ni utilizar hechizos, puesto que se está retorciendo de dolor.

Si lucha contra otros dioses o seres poderosos, atacará con un sólo tentáculo a un oponente, pero una vez haya acertado, atacará con un segundo tentáculo, después con un tercero y así sucesivamente; cada ataque acertado permitirá a Shub-Niggurath succionar fluidos vitales de la víctima con una boca diferente.

También puede intentar aplastar a seres de TAM inferior a 60, técnica que es efectiva contra todos los que se encuentren en su camino, que tiene entre 10 y 20 metros de ancho.

Características	
FUE	72
CON	170
TAM	120
INT	21
POD	70
DES	28
Pt Vida	145
Mov.	15



Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	100%	Apresamiento
Aplastamiento	75%	11D6
Mordisco	Automát.	Drenaje de 1D6 puntos de FUE por asalto

Armadura: Shub-Niggurath no posee armadura pero su cuerpo nuboso es inmune a las armas físicas, aunque las armas mágicas, el fuego, la electricidad o energías similares le causan el daño normal. Los tentáculos y los vapores pueden volverse a formar, lo que le permite regenerar puntos de daño a razón de 2 por cada punto de magia que gaste.

Hechizos: Conoce todos los hechizos referentes a los Otros Dioses, así como Crear Portal, Maldición de Azathoth y Signo de Conjuración.

COR: Todos los que vean a Shub-Niggurath y no pasen su tirada de COR pierden 1D100 puntos de COR; los que la consigan, sólo pierden 1D10.

Shudde M'ell, El que Socava en las Profundidades (Primigenio)

Descripción: Shudde M'ell pertenece a la raza de los Chthonians y es aparentemente el mayor y más maléfico de ellos. Su apariencia es la de un Chthonian excepcionalmente grande.

Culto: No existe un culto concreto a esta criatura, ni a los de su raza, aunque se piensa que alguna tribu de la prehistoria, o de la edad de piedra en Nueva Guinea hayan podido tener alguna relación con ellos. Existen rumores de que algunos druidas adoraban a los Chthonians, y a través de ellos a Shudde M'ell, y quizá también las razas que construyeron G'harne. No parece existir, sin embargo, ningún culto moderno relacionado con estos seres.

Notas: Shudde M'ell puede, por sí solo, causar un terremoto de fuerza 3'5 en la escala de Richter en un radio de unos setecientos cincuenta metros a su alrededor. Como quiera que siempre suele estar acompañado de otros Chthonians, pueden producir terremotos mucho mayores, por ejemplo, de una intensidad de 2D6 puntos en la escala de Richter. Si él ataca directamente, los efectos son parecidos a los del ataque normal de un Chthonian. Se abre un vasto agujero, acompañado de un terrible ruido de cánticos, así como de sonidos babeantes y de succión. Todo lo que se hallara sobre el agujero, que tiene al menos 1D10 + 10 metros de diámetro, es absorbido y destruido. Después, del agujero empiezan a salir Chthonians que atacan a todos los supervivientes. Si recibe 100 puntos de daño en total, Shudde M'ell optará por retirarse.

Características

FUE	90
CON	80
TAM	120
INT	20
POD	35
DES	15
Pt Vida	100
Mov.	8/2 cavando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	100%	6D6 y drenaje de 1D6 puntos de CON por tentáculo
Aplastamiento	90%	12D6 a todos los que estén en un radio de 12 metros

Armadura: 8 puntos de piel, y además regenera 5 puntos de daño por asalto.

Hechizos: Todos los que se refieran a seres menores de los Primigenios.

COR: Shudde M'ell afecta a la COR igual que un Chthonian normal, es decir, 1D20 si se falla la tirada y 1D3 si se consigue.

Tsathogghua (Primigenio)

Descripción: Tsathogghua vive en el golfo negro de N'Kai, en la Tierra, a donde llegó procedente de Saturno. Es uno de los seres menos malévolos de los Mitos, pero aún así es bastante horrible.

Se le suele representar con un cuerpo grueso y peludo, y una cabeza en forma de sapo, con orejas y piel de murciélago. Tiene una boca ancha y sus ojos están siempre semicerrados, como si dormitara.

También se dice que puede cambiar de forma a voluntad.

Culto: En tiempos remotos adoraban a Tsathogghua unos seres subhumanos peludos, y posteriormente lo hicieron brujos y hechiceros. Se sabe que ha concedido hechizos y puertas espaciales mágicas a sus fieles.

Le sirve una raza de seres denominados, a falta de un nombre mejor, como su Semilla informe; viven en N'Kai y en los templos de Tsathogghua.

Notas: Si se le encuentra, hay que comprobar si está hambriento o si acaba de recibir algún sacrificio, para lo cual las probabilidades pueden ser iguales (50% y 50%) o bien, si el guardián lo desea, puede hacer tirar Suerte al personaje que tenga más bajo porcentaje. Si no está hambriento, ignorará a los personajes pretendiendo dormir. De estarlo, atrapará a un personaje por asalto. Una vez atrapada, la víctima será llevada hasta Tsathogghua y, en cada asalto posterior, perderá un punto de cada una de sus características hasta que este se vaya, o peor. El investigador sufre una intensa agonía, con quemaduras ácidas, vitriolo corriendo por sus venas, pinchazos por todo el cuerpo y catástrofes similares. De sobrevivir, requerirá internamiento en un hospital durante algún tiempo hasta que pueda volver a actuar con efectividad. Cada mes de hospital permitirá recuperar un punto de cada característica.

Tsathogghua optará por marcharse si recibe 75 puntos de daño.

Características

FUE	50
CON	120
TAM	30
INT	30
POD	35
DES	27
Pt Vida	75
Mov.	24

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	100%	Apresamiento
'Mordisco'	Automát.	Drenaje de 1 punto de cada característica por asalto

Armadura: Ningún arma que utilice energía cinética tiene posibilidad alguna de dañar a Tsathogghua, puesto que regenera cortes, agujeros y magulladuras al ritmo de 30 puntos por asalto. El fuego, la electricidad y otros fenómenos similares tienen efecto normal.

Hechizos: Tsathogghua puede convocar a todas las razas menores de los Mitos excepto a los Angeles descarnados de la noche, y contactar con todos los dioses mayores.

COR: Ver a Tsathogghua cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue.

Vagabundos Dimensionales (Raza Independiente Menor)

Descripción: *"La gigantesca y blasfema forma de un ser, ni enteramente mono ni enteramente insecto, se arrastraba hacia él en la oscuridad. La piel le colgaba flojamente de los huesos, y su rudimentaria y rugosa cabeza, de ojos mortecinos, oscilaba ebriamente de un lado a otro. Sus patas delanteras estaban extendidas, con las garras prestas, y todo su cuerpo rezumaba terrible malignidad, a pesar de su falta completa de descripción facial." ("El Horror del Museo"*, por H.P. Lovecraft y Hazel Heald).

Notas: Poco se conoce de estos seres, excepto su nombre y la descripción de su piel. Se supone que son capaces de caminar entre los planos y mundos del Universo, entreteniéndose poco en cada planeta, y vagabundeando de uno a otro. Pueden abandonar un planeta a voluntad, y este cambio se nota porque empiezan a brillar y a desvanecerse. Esta transición les cuesta 4 puntos de magia y tarda un asalto en ser completa, durante el cual se les puede atacar normalmente, pero ellos no pueden repeler el ataque. Ocasionalmente sirven a uno u otro de los Dioses Exteriores o incluso a los Primigenios.

Pueden llevarse seres u objetos consigo al pasar a otra dimensión si los tienen cogidos con sus garras y gastan 1 punto de magia adicional por cada 10 puntos de TAM. Por lo general, lo que se llevan no suele volverse a ver jamás.

Pueden atacar con sus dos garras a la vez en un mismo asalto, a la misma DES.

Características		*Media*
FUE	2D6+12	19
CON	3D6+6	16-17
TAM	2D6+12	19
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Puntos de vida		18
Movimiento		7

Arma	*Ataque*	*Daño*
Zarpa	30%	1D8+1D6

Armadura: Los Vagabundos dimensionales poseen una gruesa piel que equivale a 3 puntos de armadura.

Hechizos: Los que tienen INT 10 o más conocen un hechizo por punto de INT superior a 9.

COR: Ver a un Vagabundo dimensional cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada, y nada si se consigue.

Vampiros de Fuego (Raza Servidora Menor)

Descripción: *"Aparecieron miles de puntitos de luz ... ¡Los millares de lucecitas eran seres flamígeros vivientes! Dondequiera que tocaban, prendía el fuego." ("El Huésped de la Negrura"*, por August Derleth).

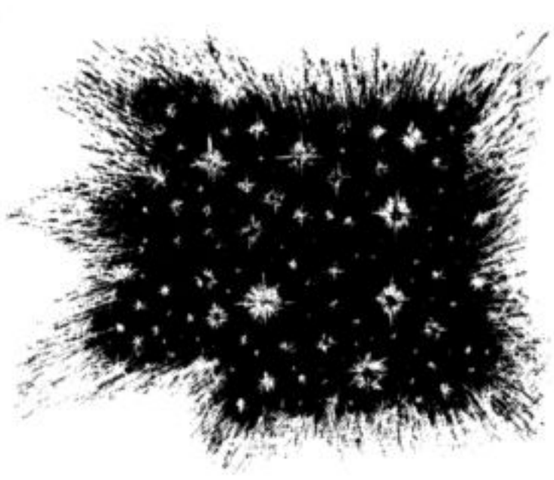
Notas: Los seres conocidos como Vampiros de fuego están relacionados con Cthugha y, como él, viven en o cerca de la estrella Fomalhaut. Vienen a la Tierra cuando se les convoca, o acompañando a Cthugha. Parecen ser una forma de vida inteligente compuesta de gas o de plasma, concepto bastante frecuente en los Mitos.

Los Vampiros de fuego atacan tocando a sus víctimas, y pueden prender fuego a objetos inflamables sólo con tocarlos. El daño que producen a las personas es mediante un 'shock' calorífico que se determina de la siguiente manera: Se tiran 2D6 para el ataque del Vampiro y se compara la tirada con la CON del investigador en la tabla de resistencia. Si el calor gana, el investigador se lleva tantos puntos de daño como la tirada original de 2D6. Si el investigador resiste, se lleva la mitad del daño.

En el mismo ataque, el Vampiro puede intentar sustraer puntos de magia de la víctima, comparándolos con los que posea él en ese momento, también en la tabla de resistencia. Si el Vampiro gana la subsiguiente tirada se lleva 1D10 puntos de magia, y si la pierde, pierde 1 de sus propios puntos de magia. Así, en cada ataque de un Vampiro de fuego hay que tirar dos veces, una para determinar el daño por calor y la otra para determinar la pérdida de puntos de magia.

Los puntos de vida de un Vampiro de fuego se determinan sólo a partir de su CON, puesto que su TAM no afecta. (La capacidad de estos seres para resistir daño depende de parámetros diferentes de la masa).

Características		*Media*
FUE	N/A	-
CON	2D6	7
TAM	1	1
INT	3D6	10-11
POD	2D6+6	13
DES	3D6+6	16-17
Puntos de vida		7
Movimiento		11



Arma	*% Ataque*	*Daño*
Toque	85%	2D6 por fuego más drenaje de puntos de magia.

Armadura: Ninguna, pero las armas materiales no pueden afectarles. El agua les causa 1 punto de daño por cada 2 litros que se les viertan encima. Un extintor de incendios portátil les causa 1D6 puntos de daño, y un cubo de arena 1D3. Los Vampiros de fuego odian a los coches de bomberos.

Hechizos: Los que tienen un POD superior a 17 conocen al menos 1D3 hechizos.

COR: Ver un Vampiro de fuego no cuesta COR.

Vampiros Estelares (Raza Independiente Menor)

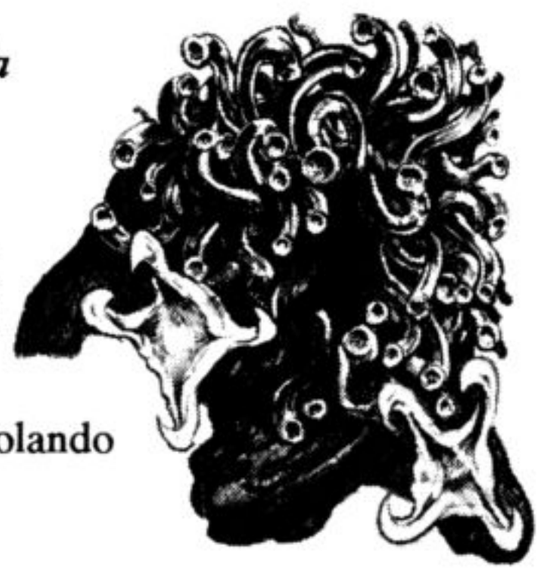
Descripción: *"De forma lenta pero segura se hizo visible el confuso perfil de una Presencia, la silueta sanguinolenta del invisible vagabundo de las estrellas. De color rojo y goteante; una inmensidad de gelatina pulsante móvil; un bulto escarlata con miles de apéndices tentaculares que se movían continuamente. En la punta de esos apéndices tenía ventosas que se abrían y cerraban con terrible ansiedad ... Era una cosa hinchada y obscena; una masa sin cabeza, rostro ni ojos, con la hambrienta boca y las titánicas garras de un monstruo venido de las estrellas. La sangre humana con la que se había alimentado revelaba el hasta*

entonces oculto perfil del comensal." ("*El Vampiro Estelar*", por Robert Bloch).

Notas: Estos horrendos seres son por lo general invisibles, y su presencia viene señalada tan solo por una especie de terrible risita. Tras alimentarse, la sangre que han absorbido les hace visibles. A veces se les puede 'amaestrar' para que sirvan a un brujo poderoso o a otro ser. Cuando se les convoca acuden desde las profundidades del espacio.

En un ataque, 1D4 garras pueden asir a una víctima, produciéndole daño, y a partir del siguiente asalto será mordida y vaciada de sangre al ritmo de 1D6 puntos de FUE por asalto, independientemente de si el ataque de las garras causó o no su muerte.

Características		*Media*
FUE	4D6+12	26
CON	2D6+6	13
TAM	4D6+12	26
INT	3D6	10-11
POD	1D6+12	15-16
DES	1D6+6	9-10
Puntos de vida		20
Movimiento		6/9 volando



Arma	*% Ataque*	*Daño*
Garras	40%	1D6+2D6
Mordisco	80%	Drenaje de 1D6 puntos de FUE

Armadura: Piel por valor de 4 puntos, más invisibilidad. Si un investigador intenta atacar a un Vampiro estelar guiándose sólo por el oído, su probabilidad con cualquier arma se reduce en 50 puntos. Así, si tuviera un 70% se quedaría en un 20%. Si la criatura está en combate cuerpo a cuerpo con el investigador, la probabilidad es la mitad de la normal, por lo que el mismo personaje de antes tendría un 35%. Por cierto, las balas sólo hacen la mitad de daño a la materia extraterrestre del Vampiro estelar.

Tras alimentarse, permanece visible durante 1D6 asaltos, durante los cuales metaboliza la sangre absorbida, tiempo en el cual se le puede atacar normalmente.

Hechizos: Si se saca su INTx3 o menos en porcentaje, conocerán al menos 1D3 hechizos.

COR: Ver a un Vampiro estelar cuesta 1D10 de COR si se falla la tirada y 1 si se consigue.

Y'golonac (Primigenio)

Descripción: Y'golonac es una figura abotargada y brillante que vive bajo tierra en unas enormes ruinas, tras una pared de ladrillos. Se sabe que acostumbra a acudir cuando se lee en voz alta su nombre, o este se pronuncia en presencia del mal. Es un dios menor, pero extremadamente maligno.

Culto: Se describe en el libro *Revelaciones de Glaaki*. Es un culto pequeño pero busca continuamente aumentarlo acercándose a los que son especialmente perversos o sutilmente malignos, en un intento de que se conviertan en sus Sumos Sacerdotes.

Notas: Usualmente toma la apariencia de un humano normal, algo neurótico y fofo. Cuando contacta con una persona pervertida por el mal y el pecado, la posee para después absorberla. Posteriormente, su forma puede mutar a voluntad entre la de la persona poseida y la suya propia, brillante y acéfala, enorme y desnuda, y con húmedas bocas en la palma de las manos.

Si Y'golonac ataca psíquicamente, la víctima debe tirar su PODx5 o menos en porcentaje cada asalto para no ser dominada. Una vez lo es, pierde 1 punto de INT y otro de POD cada asalto hasta que, o bien Y'golonac es obligado a marcharse, o bien consume por completo la mente y el alma de la víctima. (N. del T.: No obstante el carácter psíquico del ataque, es preciso que Y'golonac toque físicamente a la víctima, lo cual no le es muy difícil gracias a su elevado porcentaje). Si recibe más de 75 puntos de daño, elegirá la retirada. Por lo general, sólo puede atacar a personas que hayan sabido de él, leyendo por ejemplo al menos una página de las "Revelaciones de Glaaki", pero es muy hábil en concitar a la gente para que lea pasajes de ese horrible libro sin darse cuenta de lo que hace.

Si lucha contra más de un enemigo, utilizará sus bocas para destruirlos y devorarlos. El daño causado por las bocas de Y'golonac es permanente y no puede curarse, puesto que las heridas supurantes que causa nunca se curan ni se cierran.

Características	
FUE	25
CON	125
TAM	25
INT	30
POD	28
DES	14
Pt Vida	75
Mov.	10

Arma	*% Ataque*	*Daño*
'Toque'	100%	Pérdida de 1 punto de INT y de POD cada asalto
Devorar	100%	1D4 puntos de daño no curable

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Y'golonac conoce todos los hechizos de Convocatoria, Atadura y Contacto.

COR: Los que presencien la transformación de un cuerpo humano en el de Y'golonac pierden 1D20 puntos si no pasan la tirada de COR, y 1 si la consiguen.

Yig, Padre de Serpientes (Primigenio)

Descripción: Nunca se le describe con claridad, pero es un dios de claro origen Americano, adorado casi exclusivamente en ese continente. La maldición de Yig consiste en la locura y en la aparición de malformaciones en los niños.

Culto: Entre sus fieles se encuentran muchos Amerindios y doctores brujos del vudú. Se piensa que pueda estar conectado de alguna manera con Quetzalcoatl. Por supuesto, le adoran los Hombres serpiente y sus descen-

dientes. Sus fieles obtienen cierta inmunidad a las serpientes venenosas, la habilidad de hablar con las serpientes, y algunos rituales y hechizos arcanos.

Notas: Una manifestación de Yig viene señalada por la presencia de una alfombra de serpientes, que serán de cascabel en América del Norte, y víboras o cobras en otras partes. Si desea eliminar a alguien que le haya ofendido gravemente, como por ejemplo un miembro del culto que haya revelado secretos, o alguien que haya dañado seriamente al culto, enviará una serpiente sagrada a matar al blasfemo.

Las serpientes sagradas de Yig son siempre ejemplares muy grandes de su especie, con un cuarto creciente de color blanco marcado en lo alto de la cabeza. En América del Norte, la serpiente sagrada será una cascabel enorme, de entre metro y medio y metro ochenta de largo. La serpiente aparece siempre con tal rapidez que la víctima resulta sorprendida y mordida automáticamente, a menos que saque una tirada de Idea que le permita apartarse a tiempo. En asaltos posteriores, la víctima deberá Esquivar a la serpiente, que le seguirá por toda la habitación. Si a alguien le muerde una serpiente sagrada de Yig, no hay suero que valga, es hombre muerto.

En las raras ocasiones en que Yig se digne aparecer en persona (es un decir), adoptará la apariencia de un humano fuerte y escamoso, con cabeza serpentina o normal. Puede ir acompañado de gran número de serpientes.

En combate cuerpo a cuerpo, prefiere estrujar con las manos en lugar de golpear, para en el asalto posterior llevarse la víctima a la boca y morderla, cosa que conseguirá con una tirada de FUE contra FUE.

Características

FUE	30
CON	120
TAM	20
INT	20
POD	28
DES	18
Pt Vida	70

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mano	90%	2D6
Mordisco	95%	1D8 + muerte instantánea

Armadura: 6 puntos de escamas. Las armas que pueden empalar sólo le causan daño si se consigue empalar con ellas, en cuyo caso realizan daño normal (no doble), pero ignorando la armadura. Cualquier otro acierto con un arma de estas características rebota. Las armas de corte o de golpe hacen daño normal, pero aquí se aplica la armadura. Todo objeto que golpee a Yig y penetre su armadura se llevará 3D6 puntos de daño debido al efecto desintegrador de su sangre venenosa. Si recibe 70 puntos de daño o más, se va.

Hechizos: Conoce todos los hechizos normales de Convocatoria, Atadura y Contacto. Es particularmente hábil en contactar con los Chthonians y en conseguir su ayuda.

COR: Todo el que vea a Yig en su forma real pierde 1D8 puntos de COR si falla la tirada y nada si la consigue.

Yog-Sothoth, el Todos-en-Uno (Dios Exterior)

Descripción: Yog-Sothoth vive en los intersticios de los planos que componen el universo, donde aparece como un conglomerado de globos iridiscentes, siempre fluctuantes, que fluyen unos dentro de otros y revientan. Este conglomerado es grande, pero variable, y a veces parece tener diez metros de diámetro y otras setecientos cincuenta o más.

La relación entre Yog-Sothoth y los denominados 'platillos volantes' es obvia. El desea penetrar en este plano para devorar la vida que contiene, pero sólo puede hacerlo en determinados momentos.

Tiene el poder de viajar por los planos hasta cualquier tiempo y espacio, puesto que coexiste con TODO el tiempo y el espacio. Es por ello que se le llama la Puerta y la LLave. En su aspecto de Abridor del camino se le conoce como Umr al Tawil (aunque la forma correcta en árabe sería Tawil al Umr, que significa el Prolongador de la Vida).

Culto: Yog-Sothoth es principalmente adorado por magos y brujos, a los que concede el poder de ver otros planos, o viajar por ellos. La primera de estas habilidades se canaliza a través de un espejo mágico o artefacto similar. También puede conceder a sus fieles la capacidad de mando sobre diversos monstruos de mundos distantes.

A cambio de estos regalos, se le abre un camino para que viaje a la Tierra desde sus dominios habituales, con el fin de destruir y saquear.

Como Tawil al Umr, aquéllos que deseen viajar a tiempos y lugares lejanos pueden tratar tranquilamente con él, puesto que esta parece ser la menos maligna de

sus encarnaciones, pero aún así existe el peligro de que se quite el velo, y cause la locura y la destrucción de los que tienen tratos con él.

Notas: Yog-Sothoth puede volar por la atmósfera a una velocidad tremenda, por lo general superior a 150 ó 300 Km/h, y es capaz incluso de romper la barrera del sonido.

En cada asalto de combate, puede tocar a un contrincante con una de sus esferas, perdiendo este de inmediato y para siempre 1D6 puntos de CON, en forma de corrosión, ajamiento, o corrupción de la parte del cuerpo tocada, lo que puede acarrear también una pérdida de APA. Además, puede lanzar chorros de fluido o fuego plateados (lo cual le cuesta 1D6 puntos de magia), con un alcance de setecientos cincuenta metros, que pueden destruir cualquier objeto normal al que acierten. Así, pueden derribar un avión, matar o aturdir a cualquiera que falle un Esquivar o un Saltar para quitarse de enmedio, etc. Estos chorros de energía cubren un área de hasta cinco metros de diámetro.

Yog-Sothoth puede trasladar a un personaje por asalto hasta cualquier punto del universo o del tiempo, mediante simple contacto. Si el personaje no quiere ser transportado, puede resistirse tirando su PODx3 o menos en porcentaje.

Armadura: Ninguna, pero sólo las armas encantadas pueden hacerle daño. Si se le reduce a 0 puntos de vida, vuelve de nuevo a los intersticios interplanares.

Características

FUE	N/A
CON	400
TAM	Variable
INT	40
POD	100
DES	1
Pt Vida	400
Mov.	100

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Toque de Esfera	100%	Pérdida permanente de 1D6 de CON
Chorro Plateado	80%	Muerte a todos los que se hallen en un círculo de 5 metros de diámetro

Hechizos: Todos.

COR: En forma de Tawil al Umr no cuesta COR el verle, puesto que va cubierto con un velo místico. En forma de esferas iridiscentes, cuesta 1D10 si se falla la tirada y 1 punto si se consigue. Aparte las esferas, puede aparecer en otras formas, y si se le ve en alguna de ellas la broma cuesta 1D100 si se falla la tirada y 1D10 si se consigue.

Caminan, ignorados e impuros, por lugares solitarios, donde las Palabras fueron pronunciadas y los Ritos aullados en épocas remotas. El viento gime en sus voces y la tierra murmulla con su consciencia. Son ellos quienes doblegan el bosque y aplastan la ciudad, pero ni uno ni otra pueden divisar la mano que les constriñe. Kadath en el Yermo Frío les había conocido, ¿pero qué ser humano conoce ahora Kadath? El desierto helado del Sur y las islas sumergidas del Océano conservan piedras en las que está grabado su sello, ¿pero quién ha visto la ciudad congelada, o la sellada torre a la que adornan algas y moluscos desde tiempo inmemorial? ... Sólo notaréis su presencia en la inmundicia que generan. Sus manos ciñen vuestro cuello, pero no los véis, e incluso habitan entre vosotros ... El Hombre reina ahora donde Ellos reinaron antaño, pero volverán a reinar donde ahora reina el Hombre. Tras el verano viene el invierno y tras el invierno el verano. Esperan, pacientes y poderosos, puesto que Ellos volverán a reinar sobre la Tierra.

H.P. Lovecraft

GENE DAY

Magia y Hechizos

Aquí se detallan los métodos para convocar y atar a los horrores de los Mitos. Ningún investigador en su sano juicio osaría aprender tales secretos excepto en caso de extrema necesidad.

La magia de los Mitos de Cthulhu no se parece a la de los juegos de fantasía normales. Hay pocos hechizos destinados a arrasar al enemigo, y muy pocos de ellos se realizan con rapidez. El guardián será, en la mayoría de los casos, quien invente gran parte de los hechizos utilizables en su campaña.

La magia aquí se dedica en su mayor parte a la convocatoria ritual de seres y demonios horribles, y a intentar después que estos obedezcan la voluntad del convocante. Estos hechizos se pueden aprender leyendo libros arcanos o de labios de un mago.

Los Libros de los Mitos de Cthulhu

Los numerosos volúmenes de conocimientos arcanos, con sus diversas ediciones y traducciones forman la base de los Mitos. Estos libros son una fuente de poder para los personajes, y la posibilidad de obtener uno u otro de ellos puede incitarles a enfrentarse con algún monstruo terrible.

Las siguientes convenciones se aplican en la lista de libros que seguirá: TITULO es el del libro; IDIOMA es aquél que el personaje debe dominar para leerlo; PLUS AL CONOCIMIENTO es la cantidad de puntos que se añaden a los Mitos de Cthulhu del personaje cuando lo ha leido; MULTIPLICADOR DE HECHIZOS es la probabilidad porcentual de que el lector aprenda hechizos u otras artes arcanas leyendo el libro; EFECTO EN LA COR es la cantidad de COR que se pierde a causa de la lectura.

A diferencia de las pérdidas de COR a causa de la visión de monstruos o de sucesos macabros en general, la producida por leer un libro es automática, y no hay tirada que valga para reducir sus efectos.

En algunos libros se indica el autor o el traductor, por considerarse de interés el conocerlo. Asimismo, como existen diversas versiones de un mismo libro, se ha colocado un asterisco (*) junto al nombre de las ediciones posteriores. Por ejemplo, el "Necronomicón" del Dr. John Dee está marcado con un asterisco porque es una edición posterior del libro árabe "Al Azif". Esto puede parecer confuso, por lo que vale la pena recordar que los únicos libros con varias ediciones son, "Al Azif" (también conocido como "Necronomicón"), "Unausprechlichen Kulten" ("Cultos inconfesables"), y el "Liber Ivonis" (conocido como "Livre d'Ivon" o "El Libro de Eibon"). Otras ediciones de los restantes libros quedan a discreción del guardián.

Idioma: Cuando uno de estos libros cae en manos de un personaje, este puede intentar leerlo, invirtiendo al menos 2D6 meses de estudio (que no tienen por qué ser consecutivos), para después tirar su porcentaje en el idioma adecuado. De tener éxito, sufre la pérdida de COR asociada al libro, y adquiere los beneficios que contiene. Si falla la tirada, se supone que entiende lo suficiente para perder la COR pero no lo bastante como para obtener beneficios. No puede intentar de nuevo su lectura hasta aumentar su conocimiento en leer ese idioma al menos en un 10%. En estos casos, la pérdida de COR al intentar leer el libro de nuevo es la mitad (redondeando hacia arriba) de la normal. Una vez el libro leido, ya no hay pérdida de COR aunque se relea.

Plus al Conocimiento: Una vez un personaje ha leido y estudiado con éxito un libro, se añade esta cifra a sus Mitos de Cthulhu.

Este número también permite establecer la utilidad de un libro como referencia. Cuando un personaje precisa saber un hecho específico de los Mitos (como por ejemplo, cuánto tarda en alcanzar la madurez un Chthonian, o dónde espera su resurreción el cuerpo de Y'golonac), puede pasarse varias horas estudiando el libro, al final de las cuales tira porcentaje contra el Plus al Conocimiento multiplicado por cinco. Si lo consigue, encuentra el hecho, o alguna alusión a él. Si no, o bien no había nada que encontrar, o bien no lo ha encontrado (el guardián debería anotar si se trata de una cosa o de otra). Por supuesto que el guardián puede decidir si ese hecho determinado figura o no en el libro, y puede hacer que la referencia sea tan oscura e imprecisa como desee.

Ejemplo: Harvey Walters ha obtenido el temible "De Vermiis Mysteriis". En una experiencia reciente oyó hablar de cierta 'Lente lunar' y tiene curiosidad en saber de qué pueda tratarse, puesto que el tono en el que se hablaba de ella era harto ominoso. Repasa el libro, y como quiera que este tiene un plus de 12 al conocimiento, la probabilidad de encontrar en él una referencia a la lente es de 12 x 5, es decir un 60%. Harvey saca un 47 y el guardián le indica que, aunque la descripción y naturaleza de la lente no están descritas en el libro, este hace referencia a una variedad de cuarzo que sólo se encuentra en Africa Central, que puede utilizarse para 'ver la lente lunar con claridad'. Harvey no acaba de entender el giro idiomático, pero deduce que habría que mirar a la Luna con un cristal hecho con este cuarzo, y empieza a incordiar a su editor para que le pague un viaje a Africa.

Multiplicador de Hechizos: Tras estudiar con éxito un libro, el personaje puede intentar aprender hechizos que estén allí contenidos. El guardián debería tener anotados los hechizos que contiene un determinado libro, y el orden en el que pueden ser descifrados. Cuando un personaje decide aprender hechizos de un libro debe in-

TABLA DE LIBROS DE LOS MITOS DE CTHULHU

1D100	*Título Original* [*Traducción*]	*Idioma*	*Plus al Conocimiento*	*Multiplicador Hechizos*	*Efecto en* la COR
01	Al Azif [*Libro de los Muertos*] (por Abd al-Azrad)	Arabe	+18%	x5	-2D10
02	*Necronomicón [*Id. que ant.*] (tr. Theodorus Philetas)	Griego	+17%	x5	-2D10
03	*Necronomicón [*Id. que ant.*] (tr. de Olaus Wormius)	Latín	+16%	x5	-2D10
04	*Necronomicón [*Id. que ant.*] (tr. del Dr. John Dee)	Inglés	+15%	x4	-2D10
05-08	Cultes des Goules [*Cultos de los Guls*] (por el conde d'Erlette)	Francés	+14%	x2	-1D10
09-12	De Vermiis Mysteriis [*Misterios del Gusano*] (por Ludwig Prinn)	Latín	+12%	x3	-2D6
13	Unausprechlichen Kulten [*Cultos Inconfesables*] (por von Junzt)	Alemán	+15%	x4	-2D8
14-16	* Nameless Cultos [*Id. que ant.*] (pub. por Bridewell)	Inglés	+12%	x3	-2D8
17-20	* Nameless Cultos [*Id. que ant.*] (pub. por Golden Goblin Press)	Inglés	+9%	x2	-2D8
21-22	Liber Ivonis [*Libro de Eibon*]	Latín	+13%	x2	-2D4
23-24	* Livre d'Ivon [*Id. que ant.*] (tr. de Gaspard du Nord)	Francés	+12%	x2	-2D4
25	* Book of Eibon [*Id. que ant.*]	Inglés	+11%	x2	-2D4
26-30	The Golden Bough [*La Rama de Oro*] (Frazer)	Inglés	+5%	x1	-1D2
31-34	Witch-Cult in Western Europe [*Brujería en la Europa Occidental*]	Inglés	+4%	x1	-1D3
35-37	Pnakotic Manuscripts [*Manuscritos Pnakóticos*]	Inglés**	+10%	x2	-1D8
38-40	Book of Dyzan [*Libro de Dyzan*]	Inglés**	+9%	x1	-1D6
41-44	Azathoth and Others [*Azathoth y Otros*] (poemas de Edward Derby)	Inglés	+4%	-	-1D4
45-47	People of the Monolith [*El pueblo del Monolito*] (poema de Justin Geoffrey)	Inglés	+3%	-	-1D3
48	R'lyeh Text [*Texto de R'lyeh*]	Chino	+15%	x4	-2D8
49-50	Cthaat Aquadingen	Inglés**	+13%	x3	-2D8
51-52	Eltdown Shards [*Arcillas de Eltdown*]	Inglés**	+11%	x2	-1D8
53-54	Celaeno Fragments [*Fragmentos de Celeno*]	Inglés**	+9%	x2	-1D8
55-56	Sussex Manuscript [*Manuscrito de Sussex*]	Inglés**	+7%	x2	-1D6
57-58	Ponape Scripture [*Escritura de Ponape*]	Inglés**	+5%	x2	-1D6
59-60	Zanthu Tablets [*Tabletas de Zanthu*]	Inglés**	+3%	x2	-1D6
61-63	Revelations of Glaaki [*Revelaciones de Glaaki*]	Inglés**	+15%	x3	-2D6
64-65	Seven Cryptical Books of Hsan [*Los Siete Libros Crípticos de Hsan*]	Chino	+8%	x3	-1D8
66-67	Prodiges in the New-England Canaan [*Prodigios en la Canaán de Nueva Inglaterra*] (por el reverendo Ward Phillips)	Inglés	+4%	-	-1D6
68-69	True Magick [*Magia Auténtica*] (por Theophilus Wenn)	Inglés	+6%	x2	-1D8
70-71	Monstres and their Kynde [*Los Monstruos y su Ralea*]	Inglés	+8%	x1	-1D8
72-74	G'harne Fragments [*Fragmentos de G'harne*] (tr. de Lord Wendi-Smith)	Inglés**	+10%	x2	-1D10
75	Cthulhu in the Necronomicon [*Cthulhu en el Necronomicón*] (por el Dr. Shrewsbury)	Inglés	+6%	x1	-1D6
76-00	A elección del guardián	Varios	variable	variable	variable

vertir 2D6 semanas de estudio, y luego sacar su INT multiplicada por el multiplicador de hechizos en porcentaje. Si lo consigue, ha aprendido el primer hechizo. Si falla, ha perdido el tiempo. Un personaje puede intentarlo de nuevo, pero ahora deberá invertir 1D6 meses por cada nuevo intento, hasta agotar todos los hechizos de un determinado libro.

Cuando se determina que un libro contiene uno o varios hechizos, el guardián debería anotar el orden, para futuros lectores.

Efecto en la COR: Esto ya se ha explicado al inicio del capítulo. El personaje pierde la cantidad de COR estipulada (sin tirada que valga) la primera vez que intenta leerlo. En cada intento subsiguiente, pierde la mitad de esa cantidad (se redondean las fracciones hacia arriba) hasta que consiga entenderlo, y a partir de entonces puede leerlo cuanto quiera sin pérdida alguna.

Segundas Ediciones: Como también se ha explicado antes, el asterisco (*) denota que el libro es una traducción de otro. Un nombre sin asterisco denota, pues, una edición original.

Cuando una edición de un libro se lee y comprende, ello tiene efecto en las otras ediciones, y la lectura posterior de alguna de ellas no afecta a la COR del investigador. Por supuesto, el conocimiento de los Mitos obtenible es también limitado, siendo igual a la bonificación de la edición que tenga un valor más alto.

Ejemplo: Harvey Walters obtiene una copia de la edición de Golden Goblin de los "Nameless Cults" y añade un 9% a sus Mitos de Cthulhu. Más adelante, consigue una copia del "Unausprechlichen Kulten" (también conocido como "Black Book" o "Libro Negro"), versión original alemana de la misma obra, que suma un 15% a los Mitos. Como quiera que Harvey ya había obtenido un 9% leyendo la (menos completa) edición inglesa, sólo gana un 6%. Si, pongamos por caso, más tarde consiguiera una copia de la edición de Bridewell del mismo libro, que tiene un 12%, no podría sumar nada a sus Mitos, porque ya ha obtenido el máximo permitible por la lectura de la edición original. Adquiriendo y leyendo todos estos libros, Harvey sólo habrá perdido 2D8 puntos de COR, que es lo que cuesta la lectura del primero de los mencionados, supuesto que lo haya conseguido entender a la primera.

El doble asterisco que hay tras la columna IDIOMA en algunos libros significa que se trata de una traducción al inglés de un libro que no fue escrito originalmente en ese idioma. Si se encuentra una copia en el idioma original (la probabilidad viene a ser de un 33.3%), generalmente una lengua no humana, esta suele ser más potente. Súmese entonces un 3% al conocimiento obtenible, y un 1 al multiplicador de hechizos. Se trata entonces como otra edición de la misma obra. El idioma original queda a discreción del guardián. La tirada de porcentaje de la primera columna de la tabla está por si el guardián desea determinar aleatoriamente un libro encontrado por un investigador. Nótese que tiradas de 76 a 100 no ofrecen ningún libro específico, pudiendo el guardián inventarse los que desee, utilizando los que se describen en la tabla como ejemplos. También puede hacer que el libro hallado sea inútil, como por ejemplo un diario antiguo o un grimorio de magia negra. Los diarios suelen proporcionar conocimiento de los Mitos (especialmente si los escribieron las personas adecuadas), pero no suelen contener hechizos. Los grimorios, por el contrario (N. del T.: Grimorio = Libro de magia), suelen aumentar poco los Mitos, pero pueden tener multiplicadores de hechizos de 2 ó 3. La mayoría sin embargo sólo tiene un 1. La cantidad de COR a perder leyendo estos libros debe ser establecida por el guardián, en consonancia con los beneficios extraibles de ellos.

Otras Formas de Aprender Hechizos

Una persona que conozca un hechizo puede enseñárselo a otra invirtiendo un cierto tiempo de dedicación individualizada. Cada semana, el alumno intentará sacar su INT o menos con 1D100, y si lo consigue lo habrá aprendido.

Otra forma de aprender hechizos es gracias a un dios o a un monstruo, que pueden facilitar al discípulo una tablilla o pergamino que lo contenga (como si de un libro se tratara), o bien transmitírselo telepáticamente, lo cual se puede hacer en pocos minutos. Una vez se vaya el ser en cuestión, el alumno deberá sacar una tirada de Idea para no olvidar el hechizo.

HECHIZOS Y MAGIA EN LOS MITOS DE CTHULHU

Puntos de Magia

Todos los personajes poseen puntos de magia en número igual al POD de estos al inicio del juego, que se pueden gastar en realizar hechizos. Una vez gastados todos, no se puede realizar ninguna otra actividad mágica hasta reponerlos, lo que tiene lugar al ritmo de una cuarta parte del POD por cada 6 horas (se redondea hacia abajo). Así, si pasa un día completo, se recuperan todos los puntos de magia. Nunca se pueden reponer más puntos de magia que POD, y si el personaje obtuviera (por algún medio) más puntos, podría utilizarlos pero no regenerarlos.

Si el total de puntos de magia de un personaje llega a cero, este cae inconsciente y no despierta hasta haber recuperado al menos 1.

Realización de Hechizos

Antes de realizar un hechizo hay que cumplir con toda una serie de requisitos. En la mayoría de ellos, el in-

vocante debe gastar puntos de magia o la cosa no funcionará. En algunos casos hay que invertir POD, que no se regenera, sino que permanece al nivel al que ha bajado hasta que se encuentre algún medio de volverlo a aumentar.

El segundo requisito son los componentes físicos. No todos precisan de componentes, y diversos hechizos pueden utilizar un mismo componente. La mayoría son permanentes (es decir, que no se gastan con el uso, como es el caso de los grandes menhires utilizados para convocar a Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado), pero otras veces se gastan, como por ejemplo, el hidromiel espacial, que se ha de beber.

El tercer requisito es el tiempo. Todos los hechizos requieren un tiempo para realizarse, que puede ir desde algunos minutos hasta más de una semana.

El cuarto son los cánticos. El usuario debe conocer el hechizo y repetir salmódicamente un cántico a veces largo y complejo. Para realizar el hechizo, el usuario debe tener libertad de movimientos y usualmente también de palabra.

El último requisito es la COR. Cada vez que se realiza un hechizo, el que lo utiliza suele perder COR, cuya cantidad varía de uno a otro, siendo escandalosamente grande para algunos de ellos. En general, todas estas pérdidas son automáticas, es decir sin tirada para reducirlas.

Hechizos Utilizables por los Monstruos

Los párrafos siguientes dividen todos los hechizos en varias categorías, que pueden utilizarse para determinar qué hechizos conoce un ser determinado, o cuáles es probable que enseñe a sus seguidores.

Convocación de Razas Servidoras

Existe un grupo de hechizos que poseen características en común, aunque sirvan para convocar a seres diferentes. Todos ellos se distinguen por el uso de la palabra Convocación, aunque el conocer uno no sirve de nada para poder conocer otro.

Todos requieren gastar 1 punto de magia por cada 10% de probabilidades de éxito (Excepción: Convocar a un Servidor de los Otros Dioses). Por cada punto gastado, hay que permanecer 5 minutos cantando y gesticulando. Se pueden gastar tantos como se deseen, pero más de 10 es contraproducente, y un resultado entre 96 y 100 es un fallo automático, sin importar los puntos gastados.

Si el hechizo funciona, el ser convocado se presentará en 2D10 minutos a partir del final de la invocación, apareciendo sólo un ser por hechizo. El usuario pierde 1D3 puntos de COR cada vez que realice un hechizo de estos. Hay otros hechizos de convocatoria, pero los que se relacionan a continuación son los más conocidos (a partir de aquí cada guardián puede diseñar los suyos). Por supuesto que cuando aparezca el ser convocado, puede haber pérdidas adicionales de COR. La mayor parte de estos hechizos requieren componentes materiales.

Convocar a un Angel Descarnado de la Noche: Este hechizo requiere una piedra en la que esté grabado el Símbolo arcano, pero la piedra NO debe tener forma estrellada. Sólo es efectivo de noche, cuando la luna está bajo el horizonte.

Convocar a un Byakhee: Este hechizo requiere como componente material un silbato, que debe tocarse durante la convocatoria. Por cada punto de POD permanentemente invertido en encantar el silbato (la manera de hacerlo puede estar incluida en la descripción original del hechizo o no, a discreción del guardián; puede incluso que se encuentre en un lugar completamente diferente) se suma un 10% a la probabilidad de éxito del hechizo. El silbato puede utilizarse repetidas veces. Este hechizo sólo se puede realizar adecuadamente de noche, cuando Aldebarán esté por encima del horizonte (los mejores meses son de Octubre a Marzo). El Byakhee aparecerá en el cielo, cubierto de escarcha debido al frío del espacio.

Convocar a un Horrendo Cazador: Requiere el sacrificio de un ser inteligente (usualmente humano), pero no hace falta que el convocante sacrifique él mismo a la víctima, puesto que el cazador lo hace personalmente al llegar. Si no hay ninguna víctima disponible, se lleva al convocante en su lugar. Sólo puede realizarse de noche, al aire libre.

Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath: Este hechizo requiere sacrificar algún animal de al menos TAM 8, en el que el convocante debe realizar una serie de cortes rituales al despacharlo. Sólo puede realizarse en exteriores, en el interior de un bosque, y durante la luna nueva. El Retoño aparecerá de entre los árboles al acabar el ritual.

Convocar a un Servidor de los Otros Dioses: Puede realizarse en cualquier lugar y en cualquier efemérides especialmente pagana, como por ejemplo el solsticio de verano (sobre el 21 de Junio), la celebración de la Primavera (el 1 de Mayo), o su víspera (la noche de Walpurgis, es decir el 30 de Abril), y la víspera de Todos los Santos (el 31 de Octubre). A discreción del guardián, se pueden habilitar otras noches. Es imprescindible una flauta, que puede estar encantada, para aumentar la probabilidad de éxito, al coste de 1 punto de POD permanente por cada 10% de aumento. Este hechizo cuesta el triple que los demás, es decir, 3 puntos de magia por cada 10% de probabilidad.

Convocar a un Vagabundo Dimensional: Requiere el uso de una daga fabricada con un metal puro, sin aleación alguna (el acero no vale). La hoja puede encantarse, gastando un punto de POD permanente por cada 10% de probabilidad que se desee aumentar (el saber cómo hacerlo puede estar disponible o no, a discreción del guardián, y ser más o menos difícil). Puede realizarse en cualquier momento, y el Vagabundo convocado aparece de la nada.

Convocar a un Vampiro de Fuego: Requiere una fogata o alguna otra fuente de llamas. Sólo puede realizarse en una noche en la que Fomalhaut esté en lo alto del horizonte (de Septiembre a Noviembre es la mejor época).

Convocar a un Vampiro Estelar: Sólo puede realizarse de noche, bajo un cielo despejado. El convocante precisa de un libro en el que esté escrito el hechizo. El libro puede estar encantado para aumentar la probabilidad de éxito, a razón de 1 punto de POD permanente por cada 10% de aumento.

Atadura de Razas Servidoras

Por cada hechizo de convocación existe uno de atadura. Así, existe el de Atar a un Byakhee, a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, a un Vagabundo dimensional y así sucesivamente. Todos ellos son específicos para cada tipo de monstruo, y el de uno no sirve para otro.

Para realizar un hechizo de atadura, el usuario debe pasarse 1 asalto entonando el cántico adecuado, y gastar 1 punto de magia. A continuación deberá medir sus pun-

tos de magia con los de la criatura que intenta controlar, en la tabla de resistencia. Si vence, ha conseguido dominarla. Si fracasa, la criatura le atacará. No se puede intentar la atadura de una criatura que ya está en combate cuerpo a cuerpo con uno. Un hechizo de atadura debe tener un blanco específico y visible, con una excepción: si se ha realizado con éxito un hechizo de convocatoria, pero la criatura aún no ha llegado, se puede realizar sobre ella el de atadura, para que cuando aparezca ya esté bajo el dominio del usuario.

Un ser no puede ser atado si ya está bajo la influencia de un hechizo de atadura realizado por otro, o si está a más de 100 metros de distancia (a menos que haya sido convocado por el mismo que intenta la atadura).

Una vez atado el ser, debe obedecer una orden del realizador del hechizo, y se considera que está bajo su influencia hasta que haya cumplido con la letra de la petición (aunque no con su espíritu). La orden debe ser específica y limitada en su duración. Por ejemplo: 'Protégeme de todo mal' no es una orden válida, pero sí lo sería 'Mata a estos cuatro que me atacan'. Una criatura puede ser convocada para transportar a alguien, presidir una ceremonia de culto, ir a un lugar específico y matar a todos los allí presentes, o cualquier otra tarea que se le pueda ocurrir a la febril imaginación del guardián.

La orden dada a la criatura no puede tener más palabras que puntos de inteligencia tenga esta, aunque se puede señalar en alguna dirección ('Ve hacia allí') o complementar con gestos sencillos.

Cada intento de realizar una atadura, tanto si se logra como si no, cuesta al usuario un punto de COR.

Hechizos de Contacto

Este es otro grupo de hechizos que comparten características comunes, y que se han agrupado por razones de conveniencia. Como de costumbre, conocer uno no permite realizar ninguno de los otros. Los efectos del hechizo son los mismos en todos los casos, es decir, un miembro de la especie contactada acude a la llamada del usuario. El hechizo se realiza en un par de minutos, pero el ser convocado puede tardar hasta dos días en acudir. Los seres tenderán a aparecer cuando el realizador esté solo, o en presencia tan solo de cultistas o amigos. Para determinar aleatoriamente el lapso de llegada, se puede tirar 1D100 y la cifra resultante serán las horas que tardan en llegar. Los miembros de razas menores, como los Antiguos, los Habitantes de la arena o los Mi-Go, pueden acudir en pequeños grupos en lugar de presentarse un sólo miembro de la especie.

Estos hechizos suelen utilizarse para contactar con alguna de las razas antiguas, que pueden proporcionar a un brujo conocimiento en forma de habilidades, magia o secretos. La raza contactada puede establecer un método simple de ser llamada por el brujo, y el guardián debería determinar cuidadosamente sus reacciones ante este, y actuar después en consecuencia. Si el convocante puede ofrecer algo a los seres contactados a cambio de lo que desea, sus probabilidades de éxito aumentarán. Recuérdese que estos seres poseen a menudo sus propios planes diabólicos. No existe, por otra parte, ninguna garantía de que el ser convocado preferirá negociar con el convocante en lugar de merendárselo (especialmente en el caso de criaturas malignas como los Pólipos volantes o los Perros de Tíndalos). En cualquier caso, la mente de estos seres no tiene por qué funcionar como la de los seres humanos.

Cada hechizo de contacto cuesta una cierta cantidad de puntos de magia, igual al POD mínimo de un miembro de la raza contactada (p. ej., un Perro de Tíndalos, con 7D6 puntos de POD tendrá al menos 7 puntos de POD, por lo que el hechizo costaría 7 puntos de magia).

Todos los hechizos de contacto cuestan 1D3 puntos de COR. Aunque no se citen aquí, puede haber hechizos de contacto para otras razas.

Contactar con un Antiguo: Cuesta 3 puntos de magia y hay que realizarlo sobre una fosa abisal del océano, o cerca de un portal mágico a otro mundo en el que se sepa que viven Antiguos. Las fosas abisales más favorables son la cercana a la Antártida y la de mitad del Atlántico.

Contactar con una Semilla Estelar de Cthulhu: Cuesta 6 puntos y hay que realizarlo en una playa de un océano, que esté cerca de una zona donde habiten Profundos, o bien cerca de un lugar donde se sepa que duerme la Semilla. Funcionará especialmente bien en diversas islas de la Polinesia, en la costa de Massachusetts, y sobre la posición de R'lyeh.

Contactar con una Semilla Informe de Tsathogghua: Cuesta 3 puntos de magia y debe realizarse en un templo de Tsathogghua (que aún posea una estatua de este), o en algún lugar cercano a alguna de las aberturas del abismo negro de N'Kai (en el oeste de Norteamérica).

Contactar con un Chthonian: Cuesta 5 puntos de magia. Debe realizarse cerca de un lugar en el que hayan sido vistos, o se sepa que han habitado, como G'harne en Africa Occidental. También se podría realizar en algún lugar en el que un terremoto haya causado la aparición de fisuras profundas en la corteza terrestre.

Contactar con un Gul: Cuesta 8 puntos de magia y sólo puede realizarse en noches con luna, cerca de un cementerio que al menos tenga un siglo de antigüedad, de una vieja cripta, o de otros lugares que los Guls suelen frecuentar.

Contactar con un Habitante de la Arena: Cuesta 3 puntos de magia y debe realizarse en un desierto conveniente, como por ejemplo el del Sudoeste de los EEUU.

Contactar con un Hongo de Yuggoth (Mi-Go): Cuesta 8 puntos de magia y sólo puede realizarse en la base de una montaña alta, o en la misma montaña, que debe formar parte de una cordilera en la que se sepa que los Mi-Go tengan minas. Ejemplos son los Apalaches, el Himalaya y algunas montañas del Africa central.

Contactar con un Perro de Tíndalos: Cuesta 7 puntos de magia y puede realizarse en cualquier parte y en cualquier momento. Es extremadamente peligroso.

Contactar con un Pólipo Volante: Cuesta 9 puntos de magia y debe realizarse en una de las escasas aberturas al mundo subterráneo en el que habitan. El usuario debe estar de pie frente a la abertura mientras entona los cánticos y gasta los puntos de magia.

Contactar con un Profundo: Cuesta 3 puntos de magia y sólo puede realizarse en una playa de un océano, cerca de una de sus ciudades sumergidas. El hechizo requiere que se arrojen al agua ciertas piedras especialmente marcadas.

Llamar a Dioses

Es posible convocar a alguno de los dioses-demonios de los Mitos en ayuda o detrimento de alguien. Las acciones probables del citado ser se relacionan bajo la descripción de este. Como de costumbre, el conocer uno de estos hechizos no implica conocer ninguno de los demás.

Todos los hechizos de llamada tienen la misma probabilidad básica de éxito. En cada caso, un individuo de-

TABLA DE HECHIZOS PARA MONSTRUOS

Categoría	*Hechizos Asociados*
Dioses Arquetípicos	Contactar con Nodens Convocar/Atar a un Angel Descarnado de la Noche Fabricar Hidromiel Espacial Símbolo Arcano
Otros Dioses	Consunción Contactar con Nyarlathotep Convocar/Atar a un Horrendo Cazador Convocar/Atar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses Crear Portal Llamar a Azathoth Llamar a Shub-Niggurath Llamar a Yog-Sothoth Maldición de Azathoth Polvo de Ibn Ghazi Resurrección Signo de Conjuración
Razas Independientes	Contactar con un Chthonian Contactar con un Perro de Tíndalos Contactar con un Pólipo Volante Convocar/Atar a un Vagabundo Dimensional Convocar/Atar a un Vampiro Estelar
Primigenios o Razas Servidoras	Contactar con Cthulhu Contactar con Tsathogghua Contactar con un Antiguo Contactar con una Semilla Estelar de Cthulhu Contactar con un Informe de Tsathogghua Contactar con un Gul Contactar con Contactar con un Habitante de la Arena Contactar con un Hongo de Yuggoth Contactar con un Profundo Contactar con Y'golonac Contactar con un Yig Convocar/Atar a un Byakhee Convocar/Atar a un Vampiro de Fuego Crear Portal Fabricar Hidromiel Espacial Llamar a Cthugha Llamar a Hastur Llamar a Ithaqua

be actuar como portavoz del grupo convocante. Debe conocer el hechizo y puede gastar tantos puntos de magia como desee (y tenga). Todos los demás que conozcan el hechizo pueden también gastar los puntos de magia que deseen (y tengan), y los del resto del grupo pueden gastar 1 punto de magia cada uno. Se suman todos los puntos de magia utilizados y el total es el tanto por ciento de probabilidad de que el hechizo funcione.

Por cada 1% de probabilidad de éxito, el grupo debe cantar durante 1 minuto. Así, un ritual con pocas probabilidades durará poco. Sin embargo, si la probabilidad porcentual supera el 100%, los puntos que sobren se pueden restar del tiempo necesario, hasta un mínimo de 1 minuto.

Ejemplo: Harvey Walters quiere llamar a Cthugha para destruir cierto lugar. Conoce el hechizo adecuado y actúa como líder del grupo. Tiene 6 colegas, uno de los cuales también lo conoce, y los otros no. Harvey gasta 8 puntos de magia (todos menos 1) y el amigo que conoce el hechizo, 12. Cada uno de los otros cinco gasta 1, por lo que el total es de 25. La probabilidad de éxito es del 25%, y el grupo debe cantar durante 25 minutos.

Otro uso posiblemente más importante de estos hechizos es el de servir para forzar la marcha de los dioses a los que se refieren. El método para expulsarlos está contenido en el hechizo de llamada, por lo que todo el que sepa cómo llamar a uno de estos dioses, sabe también cómo echarlo.

Echar a un dios cuesta 1 punto de magia por cada 5 puntos de POD o fracción que este posea, y además hay que gastar 1 punto de magia adicional por cada 5% de probabilidad porcentual de éxito.

Ejemplo: Harvey Walters y su amigo George se tropiezan con Nyogtha, a quien naturalmente desean expulsar de inmediato. Ambos conocen el hechizo para llamarlo, por lo que se ponen manos a la obra. Nyogtha tiene un POD de 28, por lo que hacen falta 6 puntos de magia para empezar, más 1 punto adicional por cada 5% de probabilidad. Como no tienen nada que perder, ambos gastan todos sus puntos de magia (6 Harvey y 12 George), con lo que totalizan 21. Restando los 6 del inicio, les quedan 15 puntos, lo que equivale a un 75% de probabilidades de lograr su objetivo. Obsérvese que ambos caerán desmayados tras realizar el hechizo, por quedarse a 0 puntos de magia. Si se hubieran quedado con 1 punto cada uno, para evitar el desmayo, su probabilidad sólo hubiera sido del 65%

La mayoría de hechizos de llamada requieren aditamentos especiales, u horarios favorables, lo cual no se aplica a los inversos, que pueden realizarse en cualquier momento y lugar.

Un hechizo de llamada cuesta 1D10 puntos de COR, y su contrario nada.

Llamar a Azathoth: Sólo puede realizarse de noche y en exteriores. No hacen falta preparaciones especiales, pero es sumamente peligroso.

Llamar a Cthugha: Sólo se requiere alguna llama, que los realizadores deben mover mientras se realizan los cánticos (una antorcha o una cerilla bastan). Sólo se puede realizar una noche en la que Fomalhaut esté por encima del horizonte, lo cual sucede desde Septiembre hasta Noviembre.

Llamar a Hastur: Requiere encantar 9 bloques de piedra dispuestos en forma de 'V', y gastar 1 punto de POD de forma permanente en encantar cada uno de ellos. Los monolitos no tienen por qué ser muy regulares, pero cada uno debe tener un volumen de al menos 9 metros cúbicos. Sólo puede realizarse en noches claras en las que Aldebarán esté por encima del horizonte (entre Octubre y Marzo). La 'V' de piedra suma un 30% a la probabilidad de convocar a un Byakhee, y cada Byakhee presente cuando se llama a Hastur aumenta la probabilidad de que este venga en un 10%.

Llamar a Ithaqua: Requiere un enorme montículo de nieve sobre el que debe colocarse, de pie, el realizador del hechizo. Sólo puede ser realizado en latitudes muy al Norte, y a temperaturas por debajo del punto de congelación del agua (N. del T.: 0 ºC).

Llamar a Nyogtha: Sólo puede realizarse a la entrada de una extensa caverna subterránea, que se suponga conectada (de algún modo) con la que habita Nyogtha.

Llamar a Shub-Niggurath: Para que este hechizo funcione, primero hay que consagrar un gran altar de piedra, alzado en el interior de un bosque húmedo u otro lugar despoblado, desde el que se realiza la invocación. El altar se consagra bañándolo en sangre por completo, lo que requiere al menos víctimas por valor de 200 puntos de TAM. Una vez consagrado, el altar puede utilizarse repetidas veces. Cada vez que se llama a Shub-Niggurath, hay que sacrificar víctimas por valor de al menos 40 puntos de TAM, regando el altar con su sangre. El altar suma un 20% a la probabilidad de convocar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath. Este hechizo sólo puede realizarse en luna nueva. Por cada Retoño oscuro presente al realizar el hechizo, aumentan en un 10% las probabilidades de éxito al convocar a Shub-Niggurath.

Llamar a Yog-Sothoth: Para realizar este hechizo hay que erigir una torre de piedra de al menos 10 metros de alto. Cada vez que se realiza, hay que ofrecer una víctima humana, pudiéndose limitar el convocante a señalar hacia un pueblo cercano, del que Yog-Sothoth escogerá a una víctima. Por cada punto de POD invertido de forma permanente en encantar la torre, se añade un 5% de probabilidad de que el hechizo funcione. La torre debe estar en un área despejada, y el hechizo debe realizarse bajo un cielo despejado.

Contactar con Dioses

Se puede contactar con los dioses, igual que con las razas menores. Los procedimientos difieren un poco de los hechizos de llamada, y también los resultados. Conocer un hechizo de contacto con un dios no ayuda a realizar ningún otro.

Para realizar uno de estos hechizos hay que gastar 1 punto de POD de forma permanente, lo que proporciona una probabilidad de éxito igual a la mitad de la nueva tirada de Suerte. Una vez se consigue el contacto, el dios actúa de forma más o menos amistosa de acuerdo con su personalidad y caprichos. El guardián debe interpretar cuidadosamente el papel del dios. Como quiera que los investigadores por lo general no son sino adoradores casuales de estos seres, es difícil que les concedan conocimientos mágicos de gran importancia. El dios no se dignará por lo general en aparecer personalmente, sino que enviará una proyección.

El dios se pondrá en contacto con el usuario del hechizo dentro de las 24 horas siguientes a la realización de este. Cada uno de estos hechizos cuesta 1D6 puntos de COR.

Contactar con Cthulhu: La respuesta de este es siempre mediante sueños o pesadillas. También utiliza los sueños para informar de sus deseos a sus seguidores.

Contactar con Nodens: Sólo puede tener éxito si se realiza en un lugar remoto, como el borde de un acantilado. Nodens contactará con el usuario cuando este esté solo y en un lugar inaccesible.

Contactar con Nyarlathotep: Puede realizarse en cualquier lugar, pero Nyarlathotep sólo aparecerá en una reunión de sus fieles, o en la iniciación de un nuevo seguidor de los Otros Dioses.

Contactar con Tsathogghua: Cuando funciona el hechizo, Tsathogghua se aparece espiritualmente, como una proyección astral y translúcida de su auténtica forma (con las pérdidas de COR subsiguientes). Puede hablar con su comunicante de forma audible, pero sólo aparecerá cuando este se halle a solas.

Contactar con Y'golonac: Estos contactos resultan en la posesión del comunicante, o de un asociado próximo, quien se dirigirá entonces a este. Si el dios no cree que el contactante pueda llegar a ser un Sumo Sacerdote adecuado intentará siempre poseerle. De lo contrario, habitará en el cuerpo de uno de sus asociados, o incluso en el de una persona diferente, al azar, e intentará convertir al contactante a través de la víctima poseida.

Contactar con Yig: Yig enviará por lo general una de sus serpientes, que actuará de mensajero entre el dios y el contactante.

TABLA DE EFECTIVIDAD DEL HIDROMIEL ESPACIAL

Puntos de magia y de COR gastados	Distancia en años-luz inferior a
1	100
2	1,000
3	10,000
4	100,000
5	1,000,000
6	10,000,000
7	100,000,000
8	1,000,000,000
y así sucesivamente	

Otros hechizos

Consunción: Este hechizo claramente ofensivo tarda dos asaltos en realizarse, y cuesta una cantidad variable de puntos de magia. Actúa como una llama que consumiera y requemara a la víctima, causándole 1 punto de daño por cada punto de magia invertido. Para que fun-

TABLA DE CREACION DE PORTALES

POD o puntos de magia gastados	Distancia en Km inferior a
1	150
2	1,500
3	15,000
4	150,000
5	1,500,000
6	15,000,000
7	150,000,000
8	1,500,000,000
9	15,000,000,000
y así sucesivamente	

cione, el realizador debe vencer a los puntos de magia de la víctima con los suyos propios en la tabla de resistencia. Cuesta tantos puntos de COR como la mitad de los puntos de magia gastados.

Crear Portal: Este hechizo permite crear un Portal mágico hacia otros paises, lugares o mundos. Cada uno de ellos tiene por lo general un solo destino. La creación de un Portal requiere gastar POD de forma permanente, en relación con la distancia a cubrir. En concreto, la cantidad de POD a sacrificar es igual al logaritmo decimal de la distancia cubierta por el Portal en kilómetros, multiplicada por 0'666. El Portal puede ser de varias formas, las más comunes de las cuales son un esquema lineal dibujado en el suelo, o un ordenamiento peculiar de piedras en un campo. Utilizar un Portal cuesta tantos puntos de magia como POD gastado en construirlo. Si el personaje no posee suficientes puntos de magia para realizar la transición, pasa igualmente pero llega muerto al otro lado.

Ejemplo: Harvey Walters encuentra el hechizo y decide crear un Portal para ir a Mercurio, que dista de la Tierra un máximo de 210.000.000 de kilómetros en su apogeo (N. del T.: El punto de la órbita más alejado de la Tierra). Tras multiplicar esa cifra por 0'666 y sacar el logaritmo decimal del resultado, nos sale un número entre 8 y 9 (siempre se redondea hacia abajo), por lo que Harvey deberá sacrificar 8 puntos de POD para construir el Portal.

Los Portales también se pueden diseñar para volver. Para ello, el personaje debe crear un Portal de retorno en sintonía con el que se utiliza para moverse inicialmente, lo cual no cuesta POD. Todo lo que el personaje ha de hacer es pasar por el Portal de ida y, desde el otro lado, marcar con tinta o hacer una copia de algún otro modo del Portal por el que vino. Después debe gastar tantos puntos de magia como POD se gastara para crear el Portal original, y el camino de vuelta estará activado.

Se conoce de la existencia de Portales que son capaces de CAMBIAR al que pasa a su través, a fin de que pueda sobrevivir en un mundo extraño, y también de Portales que van a más de un destino. Ambos elementos quedan a discreción del guardián.

Crear un Portal no cuesta COR, pero cada uso de uno de ellos cuesta 1 punto de COR.

Encantar un Objeto: Este no es un hechizo concreto y universal, sino que existen varios, cada uno de los cuales permite encantar un objeto diferente, con diversas finalidades, y que se deben aprender por separado. Se agrupan aquí por conveniencia.

Cada uno se usa para encantar un objeto para utilizarlo con alguno de los hechizos citados antes. El criterio para todos ellos es similar, e incluye un sacrificio de sangre, la pérdida permanente de al menos 1 punto de POD y de 1D4 puntos de COR, así como invertir un día o más en el ritual.

Fabricar Hidromiel Espacial: Este hechizo no es sino la receta para preparar una bebida mágica, que requiere cinco ingredientes distintos (determinables por el guardián), y al menos una semana de cocción. Una vez acabada esta, se debe encantar gastando 20 puntos de magia por dosis (no hace falta que todos a la vez). Cada dosis permitirá a un ser humano resistir el vacío y las vicisitudes del espacio, tiempo durante el cual el investigador estará en un estado de estasis física y mental, siendo prácticamente insensible a su entorno. Una vez llegado a destino (presumiblemente a lomos de un Byakhee o similar), los efectos del hidromiel se acaban y hay que beber otra dosis para el viaje de vuelta. En todos los casos, la utilización del hidromiel también cuesta puntos de magia, por lo general a razón de tantos como el logaritmo decimal de la distancia recorrida en años-luz (N. del T.: 1 año-luz 8.850.000.000.000 Km). Por ejemplo, si un personaje recorriera 101 años-luz gastaría 2 puntos de magia. Si recorriera mil millones de años-luz gastaría 9. Además, viajar por el espacio cuesta tantos puntos de COR como puntos de magia. El hidromiel espacial sólo se puede preparar para consumo inmediato. Existen diferentes tipos de hidromiel espacial, todos con el mismo efecto, y que requieren (cinco) ingredientes distintos.

Maldición de Azathoth: Repitiendo el nombre secreto de Azathoth, se puede causar respeto en cualquiera que sea familiar con los Mitos, gracias al efecto de la maldición. Repitiendo la última sílaba del nombre, y dirigiendo los efectos de ese nombre contra un enemigo en particular (con una tirada de los puntos de magia propios contra los del contrario en la tabla de resistencia) se produce en la víctima la pérdida permanente de 1D3 puntos de POD. Este hechizo suele emplearse para amenazar u obligar a criaturas recalcitrantes. Cada uso del Nombre cuesta al usuario 1D6 puntos de COR y 4 de magia.

Polvo de Ibn-Ghazi: Este polvo mágico consta de 3 componentes que deben ser cuidadosamente mezclados en la proporción exacta, de acuerdo con las instrucciones. Cuáles sean esos ingredientes queda a discreción del guardián.

El polvo se utiliza soplándolo mediante una cerbatana o esparciéndolo sobre el blanco, y posee la habilidad de hacer visible lo invisible, incluyendo las líneas mágicas que se extienden desde lugares encantados para Llamar a algun dios, o el aura que rodea a un Portal. Evidentemente, también funciona con criaturas invisibles. La duración del efecto nunca es mayor de 10 latidos del corazón. Usar el polvo no cuesta COR, pero ver lo que este revele puede que sí cueste.

TABLA DE DISTANCIAS TÍPICAS

Medida o lugar	Distancia en Km (POD necesario)
1 Unidad Astronómica	139,500,000 (7)
1 Año-luz	8,850,000,000,000 (12)
1 Parsec	28,500,000,000,000 (13)
La Luna	345,000 (5)
Mercurio	210,000,000 (8)
Venus	240,000,000 (8)
Marte	375,000,000 (8)
Júpiter	900,000,000 (8)
Saturno	1,500,000,000 (8)
Urano	2,850,000,000 (9)
Neptuno	4,200,000,000 (9)
Plutón (Yuggoth)	6,900,000,000 (9)
Próxima Centauri	36,000,000,000,000 (13)
Sirio	78,000,000,000,000 (13)
Fomalhaut	210,000,000,000,000 (14)
Vega	240,000,000,000,000 (14)
Aldebarán	480,000,000,000,000 (14)
El otro lado de la Vía Láctea	900,000,000,000,000,000 (17)
La Galaxia de Andrómeda	9,000,000,000,000,000,000 (18)
Un quasar distante	45,000,000,000,000,000,000,000,000 (25)

LISTA COMPLETA DE HECHIZOS

1D100	*Nombre del hechizo*
17-18	Atar a un Angel Descarnado de la Noche
03	Byakhee
16	Horrendo Cazador
06-07	Retoño Oscuro de Shub-Niggurath
22	Servidor de los Otros Dioses
10	Vagabundo Dimensional
12	Vampiro de Fuego
25	Vampiro Estelar
80	Consunción
64-66	Contactar con Cthulhu
60	Nodens
61-63	Nyarlathotep
67-68	Tsathogghua
43-44	un Antiguo
47-48	una Semilla Estelar de Cthulhu
33-34	una Semilla Informe de Tsathogghua
26-27	un Chthonian
35-37	un Gul
45-46	Habitante de la Arena
40-42	Hongo de Yuggoth
38-39	Perro de Tíndalos
31-32	Pólipo Volante
28-30	Profundo
69	Y'golonac
70	Yig
17-18	Convocar a un Angel descarnado de la noche

1D100	*Nombre del hechizo*
01-02	Byakhee
13-15	Horrendo Cazador
04-05	Retoño Oscuro de Shub-Niggurath
20-21	Servidor de los Otros Dioses
08-09	Vagabundo Dimensional
11	Vampiro de Fuego
23-24	Vampiro Estelar
73	Crear Portal
86-90	Encantar un Objeto
71-72	Fabricar Hidromiel Espacial
49	Llamar a Azathoth
55	Cthugha
56	Hastur
57-58	Ithaqua
59	Nyogtha
50-51	Shub-Niggurath
52-54	Yog-Sothoth
75-76	Maldición de Azathoth
77-79	Polvo de Ibn-Ghazi
74	Resurrección
81-82	Signo de Conjuración
83-85	Símbolo Arcano
91-00	Varios

(N. del T.: La lista original ni siquiera estaba ordenada alfabéticamente en Inglés, sino que estaba colocada siguiendo los grupos de hechizos tal y como se habían descrito. He preferido ordenar alfabéticamente en nuestro idioma y colocar el número correspondiente de la tirada de 1D100 que, aunque en el texto original no se explica por ningún lado, sirve para determinar de forma aleatoria qué hechizo o hechizos se encuentran, por ejemplo, en un libro. Valga decir que nunca en la vida se me ha ocurrido determinar aleatoriamente hechizos en ninguna de las partidas deLa llamada de Cthulhu en las que he hecho de guardián).

Resurrección: Este es un hechizo raro, cuyo nombre puede llamar a engaño. Permite al usuario reducir un cadáver completo, mediante diversas sales y compuestos, a un polvo o ceniza finos, usualmente de color gris azulado. Bajo la influencia del hechizo, el polvo volverá a tomar la forma del ser original, pero para que ello suceda el cadáver deberá haberse obtenido completo, aunque no necesariamente de una sola pieza. En tanto el ataúd esté intacto, y se tomen precauciones para rascar todo su contenido, el hechizo tiene grandes probabilidades de éxito. Por el contrario, si falta alguna parte, el presunto mago obtendrá una forma pseudoviviente, de apariencia bastante horrible.

Recitando el encantamiento al revés se puede devolver al polvo a un ser resucitado de esta manera. Para ello hay que medir los puntos de magia del mago con los del resucitado en la tabla de resistencia. Si el primero gana, el segundo vuelve al polvo. De lo contrario se queda, y puede intentar impedir que se recite por segunda vez el hechizo. El recitado al revés dura dos asaltos de combate.

Cualquiera de los usos del hechizo cuesta 3 puntos de magia; resucitar a alguien cuesta 1D10 puntos de COR y devolverle al polvo 1D6. Ser resucitado uno mismo mediante este hechizo cuesta 1D20.

Signo de Conjuración: Este es un gesto complejo de la mano que sirve como ayuda en la realización de otros hechizos, todos los cuales aumentan su probablidad de éxito en un 5% si se realiza simultáneamente este Signo. Cuesta 1 punto de magia y otro de COR.

Símbolo Arcano: El símbolo arcano puede estar en forma de un sello de plomo, o bien grabado en la roca, o dibujado en la arena. Cuando se halla en una abertura (encima de un dintel, o dibujado en el paso) impide que por ella pasen los secuaces de los Primigenios y de los Otros Dioses. El símbolo es una estrella de cinco puntas, en cuyo centro hay un ojo de pupila llameante. Esta es la técnica más eficaz para impedir la entrada de los Primigenios, los Otros Dioses y sus secuaces en algún lugar. Para que el Símbolo sea efectivo hay que sacrificar 2 puntos de POD permanentemente (pero no cuesta COR).

Varios: El guardián puede, a su aire, inventar otros hechizos, aunque se recomienda que estos se limiten a técnicas de llamada, convocatoria o contacto con monstruos extraterrestres.

El autor ha dejado a un lado algunos hechizos obvios, en la creencia de que el propio Lovecraft solía inventarlos a medida que eran necesarios. Así, un guardián creativo debería ser capaz de crear un hechizo nuevo para cualquier ocasión, de estimarlo necesario.

Cómo Aumentar el POD

Cuando un personaje realiza con éxito algún hechizo que requiere medir sus puntos de magia o su POD contra los puntos de magia o el POD de otro en la tabla de resistencia, se considera que ha ejercitado su POD, y este puede aumentar. Se resta el POD que el personaje tiene de 21 y se multiplica la diferencia por 5 para hallar la probabilidad porcentual de aumentar el POD en 1D3 puntos.

Ejemplo: Harvey Walters ha conseguido realizar el hechizo Atar a un Vampiro de fuego contra uno de ellos que intentaba asarlo en su coche. Tras ordenarle que vuelva a su lugar de origen, Harvey tiene una oportunidad de mejorar su POD. Tiene actualmente 8, que restado de 21 nos da un 13. Trece veces 5 es un 65%, que es su probabilidad de mejorar. Saca un 34, con lo que a continuación tira el dado de 3, sacando un 3. Su POD es ahora 11.

Otra forma de aumentar el POD es cambiar COR por él. (Los individuos más poderosos y efectivos acostumbran a estar algo idos). Por cada 10 puntos de COR sacrificados, se aumenta 1 de POD. Si un personaje tiene COR 9 o menos no puede intentarlo.

Un tercer método es intentar obligar o convencer a algún dios de que regale un punto de POD a cambio de algo del receptor. Este método es mejor que quede a discreción del guardián.

Finalmente, cuando un personaje saca un 01 en una tirada de Suerte tiene derecho a intentar aumentar su POD de la misma forma que si hubiera vencido los puntos de magia o el POD de otro (se resta el POD actual de 21 y se multiplica la diferencia por 5 para dar el porcentaje).

Aumentar el POD de un personaje no aumenta su COR, aunque sí su Suerte.

Objetos Mágicos

Es preferible que el guardián cree sus propios objetos mágicos, en vez de dar aquí una lista. Cada uno de ellos debería estar cuidadosamente diseñado y planeado en cuanto a ventajas e inconvenientes. Esto no implica que no puedan existir duplicados, pero sería bueno que fueran poco predecibles.

Los objetos mágicos deberían ser en general del tipo que permite al personaje adentrarse más en los Mitos o encontrarse con otros monstruos, dimensiones o áreas. Algunos de los que podrían hallarse a lo largo de una campaña se relacionan a continuación.

El Cristal de Leng: Una pieza mágica de cristal que permite a su poseedor el ver otros lugares de forma aleatoria. Se dibuja en él un pentágono con tiza roja, se recita una breve letanía y el cristal muestra una escena de algún área habitada por los seres de los Mitos de Cthulhu quienes, desafortunadamente, también pueden ver al usuario a través del cristal ...

La Droga Plutónica: Se trata de una droga capaz de enviar a la mente del usuario hacia atrás en el tiempo. Tiene el desagradable efecto secundario de que, a veces, envía tan atrás que se encuentra uno con seres que son capaces de perseguirle a uno a través del tiempo.

El Trapezoedro Brillante: Cuando este objeto brillante, parecido a una joya, se coloca en total oscuridad, convoca al que acecha en la oscuridad (Nyarlathotep) en una forma en la que no puede soportar la luz. El inconveniente es que no se le puede desconvocar sin ceremonias muy potentes.

La Lámpara de Alhazred: Esta lámpara, encendida, emite vapores que proporcionan visiones extásicas a la mente de quien los respira, mostrándole paisajes extraños y misteriosos de los Mitos.

Otros objetos mágicos razonables pueden incluir Portales en buen uso, accesorios mágicos para los otros hechizos y libros de magia.

Cómo Jugar

Aquí se revelan los secretos de cómo jugar a rol con éxito. Las partidas de La llamada de Cthulhu son diferentes a las de otros juegos de rol, puesto que dependen de la creación de una atmósfera de 'suspense', y de una acción unificada de los Investigadores contra un enemigo de potencial abrumador.

La Llamada de Cthulhu difiere en atmósfera y en motivación de la mayoría de los juegos de rol. En muchos de ellos, una técnica efectiva es el enfrentarse directamente a los obstáculos e intentar destruirlos, técnica que suele dar resultados por lo general desastrosos en un escenario típico de *La Llamada de Cthulhu*. La mayoría de las monstruosidades extramundanas son tan tremendas que cualquier intento de combatir abiertamente con ellas equivale a una muerte segura. Incluso el más mínimo atisbo de algunos de los horrores más macabros es capaz de provocar la locura del personaje. ¿Qué hacer entonces?

Lo primero es determinar a qué se enfrenta uno. Esto puede representar un viaje a la biblioteca más cercana, conversaciones con residentes en el lugar, intentos de obtener diarios y libros de notas de los que se hallen implicados, y consultas a los libros arcanos para intentar hallar coincidencias. Tras acumular algunas evidencias, es posible que interese enviar a uno o dos personajes a explorar. Si se ha encontrado un hoyo viscoso en la parte posterior del antiguo mausoleo de los Marsh, se envía a un personaje para que explore. Un explorador debería ir bien equipado y preparado para emprender la huida con rapidez. Si las circunstancias lo permiten, debería disponer de un automóvil, avión o canoa. Un grupo de exploradores debe ser reducido porque existe la probabilidad de que no regrese, y en estos casos el número no representa gran cosa, puesto que los horrores arcanos pueden disponer de quince investigadores mal preparados con la misma facilidad con que dispondrían de dos o tres. Incluso la muerte del grupo explorador puede ser indicativa para los demás. En este deben figurar personajes con COR elevada y buena movilidad, y especialmente aptos en habilidades en que intervenga la agilidad. Deben evitar cualquier intento de destruir o impedir la actividad de los Mitos (excepto en lo necesario para escapar), y restringir sus actividades a estudiar y espiar al enemigo.

Cuando regresen los exploradores (si es que regresan), se crea un plan para atacar el problema. En un grupo pequeño, todos pueden participar en la exploración, pero incluso entonces, es recomendable que regresen a un lugar seguro y hagan planes desde allí. Por lo general, los novatos suelen desesperar y pensar que el enemigo es demasiado potente, lo cual no suele ser el caso, puesto que un guardián competente intentará siempre equilibrar el peligro con la capacidad del grupo. Sin embargo, si sucede el desastre y los Horrores Ancestrales demuestran ser demasiado para los investigadores, vale más huir con los miembros del grupo que puedan, y dejar el escenario como 'una historia que más vale no contar'. Si el guardián consiente, los jugadores pueden intentar el mismo escenario más adelante, cuando tengan más dominio del juego y sus personajes más habilidades. Por supuesto que el guardián está en su derecho de mejorar también a la oposición, que también ha tenido tiempo de prepararse.

La mejor manera de destruir los peligros que contiene un escenario es utilizando el cerebro y no la fuerza bruta. Los investigadores deben usar la ación directa y entrar en combate sólo contra criaturas que les hayan atacado. En los demás casos han de utilizar hechizos, desfigurar monumentos, grabar Símbolos arcanos y técnicas similares. Si los investigadores deducen que un demonio espeluznante habita en un pozo de ventilación de una vieja mina, no es preciso que bajen por él para que les maten o se vuelvan locos de forma permanente, sino que puede bastar con prender fuego a los pilares de sustentación (normalmente de madera), dinamitar el pozo o verter hormigón por él, enterrando así la horrible amenaza para siempre (?)

Una maniobra inteligente es dividir a los personajes en dos grupos. El primero lo forman los típicos 'viejos profesores', que se pasan el tiempo leyendo manuscritos arcanos, y aprendiendo los hechizos capaces de devolver a su origen a los Horrores Arcanos (aunque pierdan COR en el aprendizaje), así como aumentando su conocimiento de los Mitos de Cthulhu. Este tipo de personaje es de poca utilidad en un fregado y suele tener poca COR, debido al estudio intensivo de los Mitos. El segundo grupo lo forman los 'duros', de elevada CON, y capaces de luchar bien sea con los puños o con armas de fuego. Estos deben dejar los aspectos más arcanos en manos de los primeros, y conservar así una COR elevada, que les permita actuar de guardaespaldas o de exploradores con garantías de éxito. Por supuesto que se pueden crear otros 'tipos' de personajes, pero el esquema básico es obvio. Nadie puede saber de todo, ni nadie puede estar preparado para todas las eventualidades. Por ello, los personajes deben operar en grupos bien equilibrados (o al menos limitarse a escenarios donde no se noten sus limitaciones).

Evitad al máximo los tiroteos. Intentar 'ganar' un escenario a base de abatir a los monstruos y sus cómplices suele tener consecuencias funestas. En primer lugar, la

policía, el FBI y otros departamentos pueden tomar cartas en el asunto, especialmente si los personajes se cargan a alguien importante, aunque fuera un sumo sacerdote de Yog-Sothoth. La brujería no estaba considerada como delito en los EEUU, y los investigadores pueden acabar entre rejas si empiezan a hablar de dioses diabólicos y sacrificios humanos. Además, el guardián puede hartarse de que los jugadores lo resuelvan todo a tiros, presentando monstruos inmunes a las balas o proporcionándoles una ración de su propia medicina. ¡Tres o cuatro pistoleros que adoren a Yig pueden ser más de lo que los investigadores se pueden esperar! Recuérdese siempre que, en *La llamada de Cthulh*u, igual que en la vida real, las armas de fuego son muy letales. Evitando un abuso de ellas se evitan confrontaciones en las que aparezcan.

Toda campaña tiene su propio ambiente, y los consejos anteriores puede que no encajen en alguna de ellas. Por ejemplo, si los gánsters o los espías extranjeros son moneda corriente en la campaña, los personajes querrán llevar armas ocultas para defenderse. Por el contrario, en una campaña en la que los investigadores inviertan el tiempo estudiando los horrendos misterios de los Mitos en Hollywood, el único uso posible para un arma podría ser el de pegarse un tiro uno mismo para evitar la locura permanente.

Cómo Preparar Un Escenario

Cada escenario de *La Llamada de Cthulhu* debería estar organizado como la piel de una cebolla. Una vez los personajes descubren un nivel de la intriga, pueden empezar con el siguiente, y así sucesivamente hasta que los mismos jugadores decidan que ya han ido demasiado lejos y decidan no investigar más. En la superficie, el escenario debería parecer algo sencillo, tipo 'casa encantada', culto místico o incluso un engaño. Al ir profundizando en el misterio irán apareciendo notas e indicios que demuestren la destacada importancia de esa casa encantada en particular en el esquema general de las cosas. Si los jugadores deciden investigar más, ello les lleva a otro escenario o aventura. Por ejemplo, en *El Caso de Charles Dexter Ward*, el héroe empieza investigando los escritos de un antepasado brujo, y descubre (primer nivel de la intriga) una técnica para resucitar a los muertos, que ensaya con el citado antepasado, cuyos rasgos físicos resultan ser idénticos a los suyos. El antepasado se convierte en su mentor en las artes arcanas (segundo nivel), pero el discípulo resulta ser demasiado 'blando' por lo que procede a eliminarlo y a tomar su lugar (fin del escenario para el héroe). El médico de este procede entonces a inciar sus investigaciones en la misma dirección (nuevo primer nivel), y encuentra que la casa del siniestro personaje aún existe, por lo que se decide a visitarla (segundo nivel). Allí encuentra numerosos horrores, a la vez que descubre cómo destruir al maléfico antepasado de quien sospecha que ha desplazado al héroe original (tercer nivel). El doctor llega por fin al manicomio donde el antepasado se hace pasar por el héroe original, y le destruye.

Aunque la novela no va más allá, podría haber tomado otros derroteros: un Ser destruyó a algunos de los compinches del maléfico antepasado pero, ¿había otros? Pueden existir notas, artefactos (y monstruos que los guarden) en casa de estos compinches. En la centenaria casa del antepasado había criptas que el doctor no exploró. ¿Qué contenían? El Ser liberado por el doctor, ¿se limitará tan sólo a destruir al antepasado y a los demás brujos, o tendrá planes diabólicos propios?

Cada nivel de un escenario debería presentar dos o tres alternativas posibles a los jugadores, quienes nunca deberían tener la certeza de haber indagado a fondo un misterio, sino tan solo de forma superficial. Es evidente que el guardián no puede mantener infinitos niveles de juego, por lo que deberá interrumpir la partida cuando los investigadores agoten las posibilidades, o bien deberá improvisar. Si interrumpe, tan sólo debería ser hasta tener preparada una extensión del escenario, dando más profundidad a los misterios. Dos o más escenarios podrían conducir al mismo secreto, simplificando la vida del guardián y presentando a los jugadores la atmósfera de una red bien entrelazada de siniestros secretos. Por ejemplo, la vieja capilla del culto de la Sabiduría Estrellada de Boston puede conducir a los investigadores hasta la Orden Esotérica de Dagón en Innsmouth. Más adelante se puede descubrir que los cultos de los pantanos de Luisiana están relacionados con un culto principal en Nueva Inglaterra, centrado en Innsmouth, y cuyo nombre es la Orden Esotérica de Dagón.

De esta manera no hace falta que el guardián tenga que inventarse un misterio siniestro para cada escenario, lo cual puede complicarle la vida en demasía.

Cómo Preparar Una Campaña (Consejos para el Guardián)

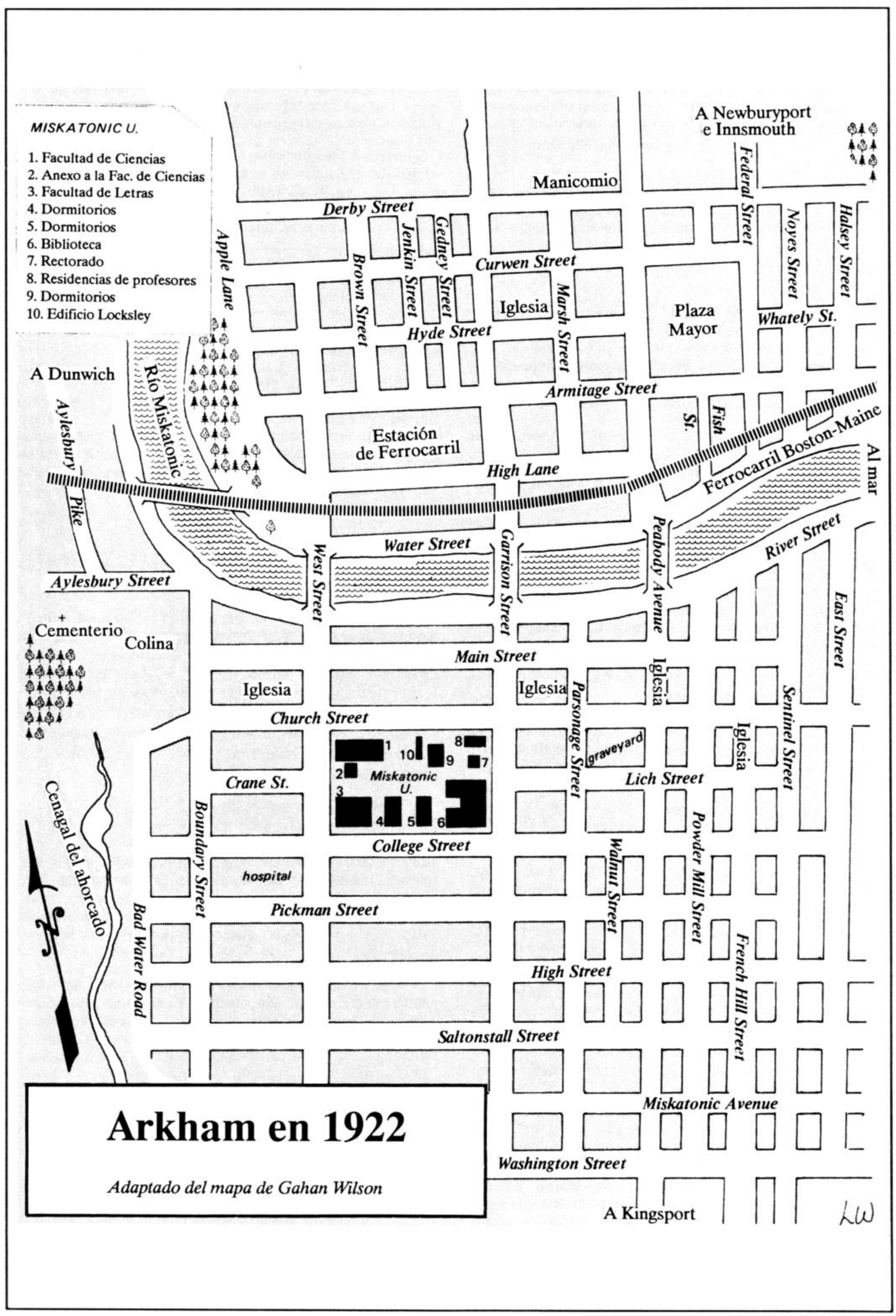
En primer lugar, prepara varios escenarios que, para empezar, pueden tener tan solo dos niveles de complejidad. También sera preciso preparar un par de secretos más profundos, con sus subsiguientes escenarios, por si los jugadores consiguen resolver alguno de los primeros niveles.

Los escenarios deben estar dispuestos como las ramas de un árbol. Los jugadores empiezan midiéndose con los bordes exteriores de los Mitos, donde hay docenas de historias, leyendas, pistas y aventuras. A la vez que ganan en conocimiento y experiencia, se abren paso hacia el interior, y cada vez hay menos acontecimientos, pero de mayor entidad. En el centro de los Mitos residen los terribles Dioses Exteriores en toda su malignidad. El objetivo final del juego puede muy bien ser el salvar a nuestro planeta de la destrucción, forzando la retirada de Cthulhu y otros seres, aunque llegar a ser lo suficientemente poderoso como para conseguirlo puede llevar años (de tiempo real).

Sazonando los escenarios más convencionales debería haber un par de fraudes o de vías muertas, lo cual impide que el juego degenere en un bestiario de monstruos 'prêt-à-porter'. No hay que olvidar tampoco que el mundo de la Ley Seca, los gánsters, los espías bolcheviques y las estrellas del cine está al alcance de la mano, y puede representar una experiencia relajante para los jugadores, con peligros de este mundo para variar. Téngase en cuenta, sin embargo, que el objetivo del juego son los Mitos de Cthulhu. Un escenario aislado, especialmente al inicio de una campaña, en el que aparezca un hombre lobo 'normal', un fantasma o un vampiro puede ser también interesante para los jugadores. ¡Creatividad, por favor!

Cómo Dirigir Una Campaña

Las tablas de encuentros aleatorios, de monstruos ambulantes (N. del T.: Una de las características comunes a la mayor parte de juegos de rol de fantasía es la existencia de una serie de monstruos que se considera pululan aleatoriamente, cuya aparición y combate posterior con ellos viene dada por una tirada en una tabla. Los encuentros realizados de esta manera suelen ser tan predecibles como aburridos) y cosas similares están prohibidas en *La llamada de Cthulhu*. Es importante mantener el ambiente de historia de terror, por lo que si un monstruo misterioso aparece de la nada, no hay que decir a los jugadores que se trata de un Profundo, sino que se les describe una entidad semihumana con forma pare-



Arkham en 1922

Adaptado del mapa de Gahan Wilson

cida a una rana, embelleciéndola después al comentar que está cubierta de algas marinas, y que apesta a pescado podrido.

La mayoría de los monstruos de los Mitos son tan poderosos que ni siquiera un grupo excepcionalmente preparado y equipado los puede derrotar, ¡en cuyo caso el objetivo principal del grupo es evitar al monstruo y escapar! No se debe lanzar un bicho sobre el grupo sin antes advertirle de alguna manera, que puede ser tan solo una bocanada de aire gélido, un aullido en la noche, o el cese repentino del canto del chotacabras. Ahora bien, estas técnicas hay que aplicarlas con pericia para evitar que cada vez que noten algo raro los investigadores sospechen lo peor.

Por favor, resistid la tentación de permitir que los jugadores interpreten papeles de 'malo'. La regla de que cuando un personaje llega a 0 puntos de COR se convierte en un PNJ propiedad del guardián es sagrada. Si tales personajes abundan (como debe ser), pueden aparecer en escenarios posteriores. El juego es mucho más divertido si los personajes luchan desesperadamente para salvar a la vez el mundo y su salud mental.

Algunas otras advertencias: Los 'pesos pesados' del juego no deben aparecer hasta que los personajes estén bien preparados; hasta entonces pueden ir velando sus armas con cultos fanáticos y razas menores, pasando después a las mayores, mediante un aprendizaje lógico. Resistíos tenazmente a los intentos de algunos jugadores de resolverlo todo a tiro limpio, porque esta técnica no soluciona gran cosa, y puede desanimar a otros jugadores e incluso al guardián. Las armas de fuego pueden reservarse para situaciones especiales, y en todo caso el guardián puede (y debe) utilizar monstruos inmunes a las balas para meter en cintura a los recalcitrantes. Todo personaje que prefiere armar la de San Quintín a desaparecer discretamente es un candidato a una muerte rápida y el guardián debe asegurarse de que la consigue lo antes posible.

No hay que matar a los personajes a menudo, puesto que *La Llamada de Cthulhu* es ya un juego suficientemente peligroso teniendo en cuenta el riesgo para la salud mental (de los personajes), y no hay que hacer que los jugadores generen personaje nuevo cada dos por tres. Si un personaje se desmaya, se le puede dejar tumbado sin que el montruo se lo tenga que merendar de forma obligatoria, y si un personaje y un PNJ que le acompaña duermen en una casa encantada y el ocupante de la misma decide llevarse a uno de los dos, mejor que se lleve al PNJ. Esto no es un llamamiento a la complacencia para con los personajes pero ¡tranquilos!, que ya se morirán solitos con harta frecuencia, sin que el guardián tenga que hacer esfuerzos especiales.

Sobre todo, no olvidéis que *La Llamada de Cthulhu* es un juego de ambiente. Una campaña debería estar llena de ruidos nocturnos, extraños personajes de siniestra apariencia, y noches oscuras y tormentosas. Las películas y las novelas de terror son buena fuente de inspiración para los escenarios, y en especial las obras de los autores conectados con los Mitos de Cthulhu (aunque no de forma exclusiva). El ensayo de Lovecraft *El Horror Sobrenatural en la Literatura* cita docenas de autores en los que inspirarse, con especial énfasis en William Hope Hodgson y M.R. James.

Los jugadores deben tener siempre algún motivo para investigar un escenario en particular, como por ejemplo que esté ligado a un antiguo secreto de familia. Si el personaje es un periodista, no hay problema: El redactor jefe puede enviarle a investigar una historia. El propio Lovecraft no se confinaba en los Mitos de Cthulhu, ni tampoco debería hacerlo el guardián, aunque todas las historias de aquél podían contener algún elemento de los Mitos. Lovecraft escribió historias de horror psicológico sobre memorias ancestrales, canibalismo, profanación de tumbas, y maldiciones: ¡Dejad volar vuestra imaginación!.

La Llamada de Cthulhu no debe ser una experiencia de juego rígidamente establecida. El guardián debe controlar firmemente lo que sucede, pero también ser flexible y capaz de adaptarse a las circunstancias cambiantes de los planes y habilidades de los jugadores. Aunque el juego requiere el uso de escenarios, ello no quiere decir que estos no puedan ser cambiados por un guardián imaginativo.

Así pues, el guardián en *La Llamada de Cthulhu* debe ser por naturaleza creativo y flexible, así como poseer un fuerte sentido del misterio y el horror, y no estaría de más que supiera narrar y describir las cosas de forma interesante. Esta faceta es quizá la más exigente del juego, en lo que al guardián se refiere, pero es función de la propia naturaleza de *La Llamada de Cthulhu*, y del deseo de que el placer de jugar se eleve al máximo.

A diferencia de otros juegos de rol, este no se presta exageradamente al juego en solitario, aunque es excelente con un guardián y uno o dos jugadores. En general, es conveniente limitar el número de jugadores a tres o cuatro en la mayoría de las situaciones, aunque a veces se justifique la presencia de algunos más.

Para acabar: Divertíos, y no os toméis el juego demasiado en serio. Cuando un personaje perezca, recordad que esto era lo más habitual en las historias de Lovecraft.

FINANCIACION DE UNA CAMPAÑA

Tanto si son autores como si son periodistas u otro tipo de profesionales, los investigadores necesitarán dinero para investigar, que puede proceder de tres fuentes; (1) recursos propios, que pueden ser salarios o similares (pensiones o asignaciones periódicas); (2) ahorros procedentes de la fuente anterior; y (3) asistencia financiera de fuentes no gubernamentales.

Ingresos para los Investigadores

Periodistas e investigadores privados tienen que trabajar para vivir. El dinero les llega en forma de salario, si trabajan para una firma importante, o de comisiones que se supone perciben de forma regular. Sus ingresos netos anuales en dólares US se calculan tirando 1D4, multiplicando la cifra obtenida por 1.000 y sumándole 2.000 al resultado. Si el periodista o investigador privado invierte demasiado tiempo en sus estudios sobre los Mitos de Cthulhu, puede que le despidan o que pierda sus clientes fijos, con lo cual dejará de percibir estos ingresos.

Los profesionales como parapsicólogos, historiadores y profesores de Universidad tienen también un sueldo fijo anual procedente de las instituciones para las que trabajan como investigadores, cuidadores o consejeros. Sus ingresos netos anuales en dólares US se calculan tirando 1D6, multiplicando la cifra obtenida por 1.000 y sumándole 2.000 al resultado. Estas personas pueden obtener un año sabático (y seguir cobrando) cada cierto tiempo, y dedicarlo a sus investigaciones, pero por lo general hará falta una tirada de una habilidad de comunicación tipo Elocuencia o Discusión con el superior inmediato para conseguirlo. Los profesores suelen disponer también de vacaciones estivales, pero en la época las vacaciones no eran pagadas. Ausencias más largas pueden resultar también en el despido.

A diferencia de los periodistas, se considera que los autores no trabajan a sueldo, sino que escriben historias

y novelas, y ocasionalemnete artículos, ensayos o poesía, ofreciéndolos después a diversos editores, hasta que se los publican. Sus ingresos netos anuales en dólares US se calculan tirando 1D6 y multiplicando la cifra obtenida por 1.000. Si se dedican a investigar de forma exhaustiva, deben sobrevivir a base de ahorros, adelantos y pagos de lo que hayan vendido anteriormente (ver Asistencia Financiera, más adelante). Los investigadores que abandonen sus empleos para dedicarse tan sólo a los Mitos pueden intentar convertirse en autores en un esfuerzo para conseguir dinero.

Los Aficionados, o Diletantes, dependen por lo general de un estipendio anual, que suele cobrarse trimestralmente, y que puede proceder de la familia (hijos de papá) o de otros medios independientes (acciones, rentas, etc.). Para determinar los ingresos netos anuales en dólares US se tira 1D10 y se multiplica por 1.000 el resultado. A diferencia de los demás, no corren el riesgo de que les despidan, pero si se alejan demasiado de los EEUU puede ser más difícil la obtención de fondos en un momento dado.

Ahorros

Se supone que al inicio de la campaña todos los investigadores poseen ahorros iguales a su INT multiplicada por el 10% de sus ingresos netos anuales.

Ejemplo: Harvey Walters, quien como periodista a sueldo de la revista 'Enigma' gana 4.000 dólares al año, tiene ahorrados 6.800 dólares, que es el resultado de multiplicar su INT 17 por 400, que es el 10% de 4.000.

Asistencia Financiera

Los Personajes se pueden arruinar rápidamente si persiguen sus investigaciones hasta los más remotos confines del globo. Sin embargo, los recursos propios no son los únicos de los que pueden disponer. El guardián debería tener preparados uno o dos millonarios excéntricos (que sólo saldrían a la luz tras cuidadosas investigaciones, y que podrían tener sus propios motivos ocultos), algún periódico dispuesto a financiar investigaciones extensas, herencias repentinas, adelantos sobre libros a escribir por los investigadores, pagos procedentes de la venta de libros hallados por estos, etc. Esta asistencia puede llegar a ser vital si el personaje deja su empleo para dedicarse intensivamente a sus investigaciones, tiene que ser internado una temporada en un manicomio, o se ve alejado durante varios meses de sus fuentes de ingresos normales. Recordemos que en los EEUU de los años 20 no existían ni la baja por enfermedad, ni las vacaciones pagadas, ni los permisos retribuidos, ni los seguros de enfermedad, excepto en forma de conceptos radicales, ensayados a título experimental en algunas empresas socialmente avanzadas.

Qué Nos Dejamos en el Tintero

Este juego es en gran medida una adaptación personal sobre los Mitos de Cthulhu, realizada por el autor a su libre albedrío, para lo cual ha escogido ignorar una parte de los Mitos que no le satisfacía, y que intuye no existía en el concepto original de Lovecraft. Ha dejado fuera del juego el concepto de 'Guerra en el cielo' en la cual los Primigenios lucharon contra los Dioses Arquetípicos (que se supone encarnan al Bien, al contrario de los Primigenios, que encarnan al Mal) y fueron derrotados por ellos. La idea de una guerra cósmica no aparece nunca en la obra de Lovecraft, y lo que es peor, adultera parte del terror de las ideas originales de esta. Llevar Símbolos arcanos a modo de crucifijos o agua bendita, y disponer de los Dioses Arquetípicos a modo de seguro de vida si van mal dadas, hace disminuir la sensación de horror ante un universo impasible, para el que la Humanidad nada importa y ante el cual se halla desnuda e indefensa.

El autor también ha prescindido del concepto de que los diferentes Primigenios encarnan de alguna manera a los elementos Tierra, Agua, Fuego y Aire, correspondientes a Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha y Hastur respectivamente, puesto que la tesis cae por su propio peso (si Cthulhu es un dios acuático, ¿por qué está 'muerto' debido a estar bajo el agua?), y debilita la premisa de que se trata de Monstruos Extraterrestres.

Naturalmente que si estos conceptos le parecen correctos al guardián de vuestra campaña, utilizadlos a voluntad. *La Llamada de Cthulhu* es vuestro juego.

Escenarios Preparados

El Guardián sólo precisa leer brevemente cada uno de los siguientes tres escenarios antes de hacerlos jugar, porque toda la información que necesita se halla en el texto. A los investigadores tan sólo se les deberá facilitar alguna información específica.

Cada escenario viene presentado en una serie de pasos. En primer lugar se halla la información disponible para los jugadores, seguida por los detalles exactos de la situación, que inicialmente sólo conoce el guardián. Después se describe el lugar de la acción y las diversas partes de este que intervienen en el escenario, así como los datos de los PNJ que participan. Finalmente aparece una larga lista de indicios, así como el lugar en que se pueden hallar. Estos escenarios tienen como valor principal el servir de modelo para que cada uno cree los suyos propios.

LA CASA ENCANTADA

Información Para los Jugadores

En 1920 se solicita de los personajes que investiguen la casa Corbitt, en la que supuestamente ocurren sucesos extraños. La última familia en habitarla sufrió una tragedia y el propietario desea que se averigüen los detalles, por lo cual está dispuesto a recompensar sustanciosamente a los investigadores. Los hechos disponibles son: La familia se instaló en la casa en 1918 y nueve meses más tarde el padre sufrió un serio accidente, volviéndose violentamente loco poco después. Circulan rumores acerca de que la casa está encantada, y el propietario desea que, o bien se demuestre su falsedad, o bien se exorcize a los fantasmas.

Información Para el Guardián

Un antiguo propietario de la casa, Walter Corbitt, fue enterrado en el sótano. A través de su conexión con un culto relacionado con Cthulhu aprendió magia suficiente como para permitirle animar su cuerpo después de la muerte, y se dedica a vampirizar psíquicamente a los habitantes de la casa, eliminando a aquéllos que podrían amenazar su secreto.

CLAVE DEL MAPA

Planta Baja

1. Esto es un trastero, atiborrado de cajas y cacharros, como calentadores de agua estropeados, bicicletas viejas y demás trastos. En la pared Oeste hay un armario cerrado con tablas clavadas. Si se arrancan estas, aparecen dentro tres libros antiguos. Dos de ellos son Diarios de un tal Walter Corbitt, antiguo habitante de la casa; el tercero está marcado "Dyzan" y es casi por completo incoherente. Si se leen los diarios, que describen diversos experimentos de ocultismo realizados por Corbitt (y su resultado), incluyendo convocaciones demoníacas y cosas parecidas, ello permite sumar un 4% a los Mitos de Cthulhu del lector, el cual pierde simultáneamente 1D4 de COR. Si se estudia el libro marcado "Dyzan", es casi imposible entender nada, excepto una sección que describe claramente la manera de convocar a un Vagabundo dimensional (ver capítulo de magia). Este hechizo se puede aprender estudiando el libro y tirando INTx5 o menos con 1D100. No hay más hechizos.

2. Otro trastero, pero sin nada de particular.

3. Un baño bastante grande. Las tuberías no están en muy buen estado.

4. Un salón, que contiene elementos convencionales como una radio, sillones, estanterías con cacharros, etc.

5. Un comedor, completo con mesa y siete sillas.

6. Una cocina corriente y moliente.

Piso Superior

1. Dormitorio normal, con su cama, su librería y su ventana con vistas al exterior.

2. Igual que 1.

3. Esta habitación parece idéntica a las 1 y 2, pero no lo es. Es la habitación de Corbitt, y la ha ocupado tanto tiempo que parte de su aura psíquica permanece aún aquí y puede utilizar el poder de Nyarlathotep para ha-

cer que ese aura realice acciones en la habitación, cada una de las cuales viene señalada por un olor fétido, la señal de los Primigenios. Puede hacer ruidos fuertes, que se originan en la habitación y pueden oirse en el piso de abajo. Puede también formar una mancha de sangre (que extrae de ratas) en las sábanas. Puede causar un ruido como de golpes en la persiana de la ventana o en la puerta, y puede mover la cama a una velocidad bastante considerable. Si un investigador parece que está deduciendo demasiadas cosas, Corbitt intentará hacerle creer que la fuente de todo es esta habitación, y si no está demasiado convencido de ello, hará todo lo posible por atraerle aquí y matarlo. La manera es hacer que se acerque a la ventana, mediante el ruido de la persiana, y moviendo después la cama rápidamente para que choque con el investigador y este caiga por la ventana (lo cual le representará 2D6 puntos de daño). Para intentar atraer a los investigadores a la habitación Corbitt utilizará los charcos de sangre y los golpes, pero no hará ruido con la ventana hasta que tenga a una víctima a tiro.

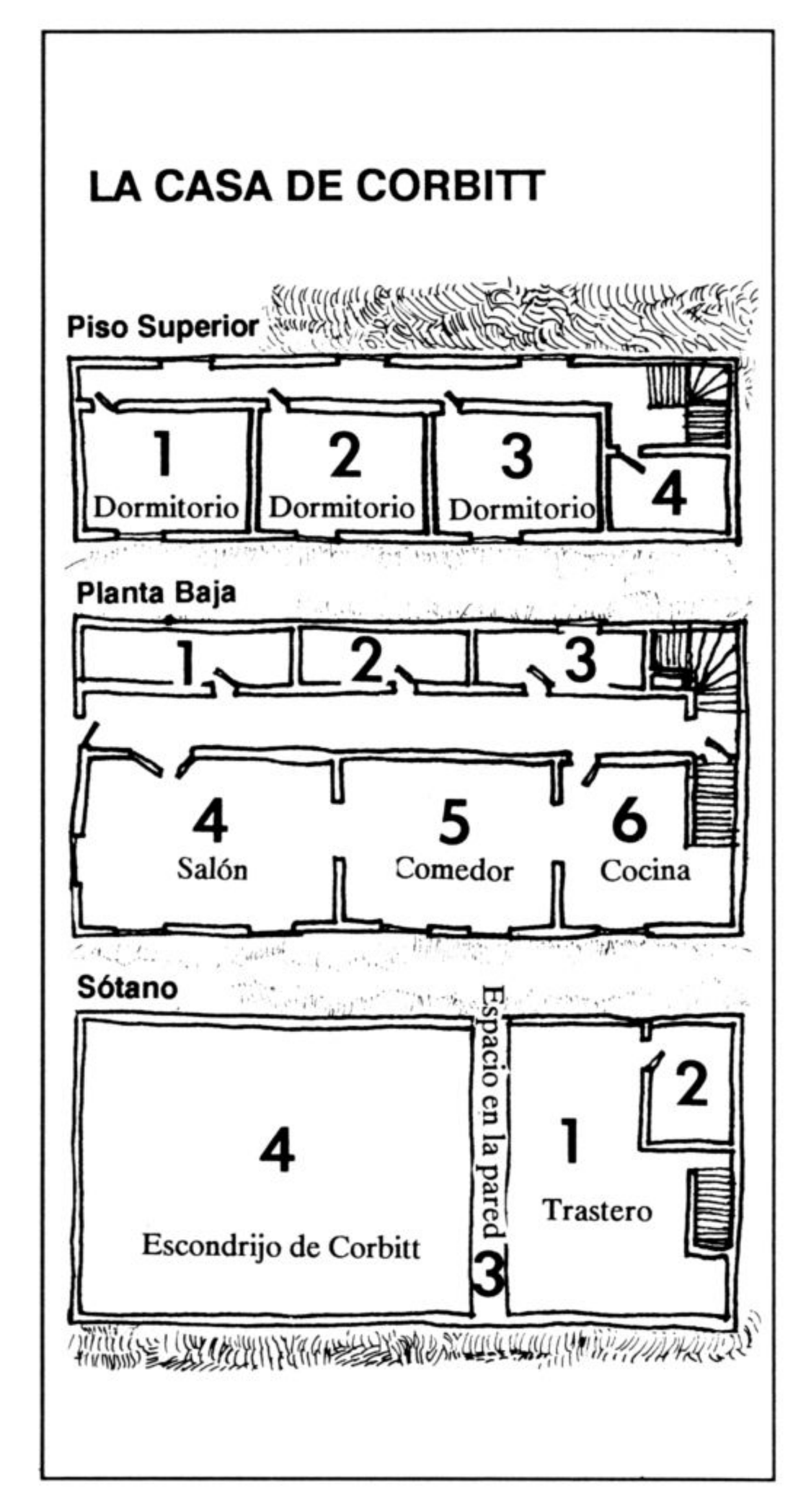
4. Otro baño, cuyas tuberías conectan con las del de abajo y que están en el mismo estado.

Sótano

1. Esta habitación es un trastero de grandes dimensiones. Corbitt puede causar la caida de un investigador controlando los carcomidos peldaños de la escalera que baja hasta aquí. A menos que el investigador así atacado tire su DESx5 o menos en porcentaje, se caerá por la escalera si Corbitt lo desea, llevándose 1D6 puntos de daño de la experiencia. En la habitación, esparcidos aquí y allá, hay una cierta cantidad de herramientas, leños, clavos, tornillos, sillas rotas y otros elementos varios. Si un investigador registra la habitación y saca su tirada de Descubrir, encuentra un cuchillo con un óxido estrañamente grueso en la hoja, que no es sino sangre de los que ha matado Corbitt, puesto que este es su cuchillo mágico. Corbitt puede hacer que el cuchillo flote en el aire e intente pinchar a alguien. Cada uno de estos intentos le cuesta 1 punto de magia, y la probabilidad de Corbitt para acertarle a alguien con el cuchillo es igual a los puntos de magia que le queden, multiplicados por 5, en porcentaje. El personaje atacado puede intentar parar el ataque con una tapa de cubo de basura (30% de probabilidad base), porque no hay nada más que pueda resultar apropiado. Si el investigador lo desea, puede intentar coger el cuchillo mientras flota en el aire pero la cosa es difícil, debe tirar su DES o menos en porcentaje. De conseguirlo, medirá su FUE con los puntos de magia que Corbitt posea en ese momento en la tabla de resistencia. De fallar, el cuchillo se le escapará de la mano y le hará un corte por valor de 1 punto de daño. El intento de arrancarle el cuchillo al investigador le cuesta a Corbitt 1 punto de magia.

2. Otro trastero, lleno de leña y de carbón.

3. La pared Oeste de la habitación 1 está formada por tablones flojamente unidos. Si se arrancan varios, se ve un espacio estrecho, por el que una persona se puede arrastrar entre dos paredes de madera. De él emana un olor repugnante, y además aquí anidan ratas, que atacan a todo intruso que intente explorarlo. Las ratas atacan en masa, lanzándose sobre el que haya entrado, y le causan 2 puntos fijos de daño por asalto, actuando a DES 8. Si otro investigador acierta a una de las ratas con cualquier arma (un fallo significa que le ha dado al compañero cubierto de ratas, de las que por cierto no se puede defender), la mata y el resto huye. Grabada en la pared interior puede verse la inscripción: 'Capilla de Contemplación de Nuestro Señor Otorgador de Secretos', con la dirección de una iglesia. Si los investigadores se abren



paso a través de la pared interior, se encuentran en la habitación 4.

4. Este es el escondrijo de Corbitt. Yace inmóvil y aparentemente muerto en un féretro colocado en el centro de la habitación. Le cuesta 2 puntos de magia mover su cuerpo durante 5 asaltos, por lo que intentará no hacerlo a menos de que sea necesario. El suelo es de tierra, y en el rincón Suroeste hay una mesa sobre la que se encuentran viejos papeles, que se convierten en polvo si se tocan. Si se siente amenazado, Corbitt saldrá del ataúd (lo cual costará a los presentes 1D8 de COR si fallan la tirada) y atacará.

Walter Corbitt

FUE 18 CON 22 TAM 11 INT 16 POD 18
DES 7 APA -3 Puntos de vida 17

Arma: Zarpa 50% de probabilidad de impacto, y hace 2D3 puntos de daño. Sólo puede atacar una vez por

asalto. Quien resulte herido por una de sus garras, contraerá una enfermedad que se manifestará al día siguiente de sufrir la herida, comenzando a delirar durante tantos días como el resultado de restar su CON de 30. Se recuperará si al final de este tiempo puede tirar su CONx5 o menos en porcentaje. Si falla, vuelve a empezar un período de 30-CON. Si en algún caso saca 96-100 en la tirada de recuperación, muere.

Poderes Mágicos de Corbitt: Ya se han descrito algunos de ellos, pero tiene otros.

Es inmune a las Armas de Fuego, las cuales sólo le arrancarán trocitos de cuerpo, con lo que parecerá aún más horrible. Si un personaje dispara contra Corbitt, pierde 1 punto de COR. Otras armas (hachas, palas, atizadores de la lumbre, etc) funcionan normalmente sobre él, pero su carne reseca equivale a 4 puntos de armadura. Corbitt no regenera ni se cura, y al llegar a 0 puntos de vida, se reduce a polvo y su espíritu queda libre para bajar al Infierno.

Puede crear también una Nube Mental sobre otra persona. Esto le cuesta 4 puntos de magia y debe vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia para conseguirlo. Si lo hace, la víctima olvidará lo que estaba haciendo y permanecerá 2D3 horas en trance, tiempo durante el cual estará sujeta a las órdenes mentales de Corbitt. No cometerá actos suicidas, pero puede realizar actos homicidas, o temerarios e idiotas, como atravesar a pie una autopista. Al despertar, la víctima no recordará lo que ha hecho. El poder sólo es usable en blancos que estén dentro de la casa, pero una vez bajo su influencia, la víctima puede salir de la casa, sujeta a la voluntad de Corbitt, e ir donde este quiera mientras dure la posesión.

Corbitt es vulnerable a la luz diurna, y cada asalto de combate en que esté expuesto a ella de forma directa, recibirá un punto de daño.

INDICIOS

En la Biblioteca de Boston se pueden encontrar los datos siguientes: Un viejo ejemplar del 'Boston Globe' señala que en 1835 un rico hacendado adquirió la casa, vendiéndola después por motivos de salud a un tal Walter Corbitt. En 1835 Corbitt se enfrentó en pleito a sus vecinos, quienes intentaban forzarle a abandonar la zona debido a sus 'costumbres impías y comportamiento ominoso'. Evidentemente Corbitt ganó el juicio porque su esquela, fechada en 1866, señala que aún residía en el mismo sitio. También señala que se entabló un segundo juicio para impedir que Corbitt fuera enterrado en el sótano de su casa, tal y como señalaba en su testamento, pero no existe constancia de cuál fuera el resultado. Para encontrar este material hace falta un Buscar Libros.

En las oficinas del *Boston Globe* (Elocuencia o Charlatanería para acceder a ellas), hay un artículo no publicado, que data de 1918, sobre la 'Casa encantada'. En él se explica que una familia de emigrantes franceses la ocupó en 1880, pero la abandonó a consecuencia de una serie de accidentes que acabaron con la vida de los padres y con tres de los hijos lisiados. La casa quedó vacía hasta 1909, en la que se trasladó a ella una familia que también sufrió las consecuencias del encantamiento. En 1914, el hermano mayor se volvió loco y 'se mató con un cuchillo de cocina' (en realidad el cuchillo mágico de Corbitt), tras lo cual la familia abandonó la casa. En 1917 se trasladó allí otra familia, que la abandonó de inmediato al enfermar a la vez todos sus miembros.

El Registro Civil dice que el albacea testamentario de Corbitt fue un tal reverendo Michael Thomas, párroco de la Capilla de la Contemplación de la Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos. Esta iglesia, según consta en los Archivos Municipales (en el Ayuntamiento), fue cerrada por la Policía en 1912.

En la Jefatura de Policía (Derecho o Charlatanería para acceder) están los informes sobre el asalto a la Capilla de la Contemplación. El asalto fue organizado a tenor de las denuncias repetidas sobre la responsabilidad de esta en la desaparición de varios niños de la vecindad. Durante el asalto murieron tres policías y diecisiete miembros del culto, aunque no dice cómo, y no hay informe de autopsia alguna. Aunque fueron arrestados 58 miembros del culto, todos menos ocho fueron puestos en libertad. Los informes apuntan a que personalidades muy importantes podrían haber estado relacionadas con el culto, lo que explicaría el tupido velo que se corrió sobre el asunto. Michael Thomas fue detenido, acusado y condenado a 40 años de cárcel por cinco asesinatos en segundo grado, pero escapó de prisión en 1917 y no se ha sabido nada más de él.

En la clausurada Capilla de la Contemplación están los registros de la congregación, que señalan que Walter Corbitt fue enterrado en el sótano de su casa, 'de acuerdo con sus deseos y con los de Aquél que Aguarda en la Oscuridad'. Encadenado al carcomido púlpito hay un enorme volumen encuadernado en piel humana (hecho que puede establecer un médico o cualquiera que saque su EDUx3 en porcentaje), que resulta ser una copia en Latín de los *Fragmentos de Celeno*, y tiene los mismos efectos que el texto en Inglés.

Beneficios

Si Corbitt es vencido y destruido, cada investigador participante recuperará 1D6 de COR. Además, alrededor del cuello de Corbitt hay una gema negra que, si es retirada por un investigador del polvo en que se convierte al ser destruido su cuerpo, se disuelve en su mano y le suma un punto de POD permanente. Esta gema era la que proporcionaba a Corbitt el poder de actuar como un muerto viviente.

EL LOCO

Información Para los Jugadores

El viejo Harny Reginald, que vive en un rincón apartado de Vermont, tiene fama de haberse vuelto muy excéntrico. Atacó a un cartero sin razón aparente, y también se cuenta que su locura se manifiesta en forma de rituales misteriosos en la cima de las colinas, con fogatas, y sacrificios de carneros y todo.

Información para el Guardián

Harny, que nunca fue demasiado cuerdo, ha contactado con un grupo de Mi-Go, los hongos de Yuggoth. Este pequeño grupo desea desalojar el cercano valle de Jenning para minar las colinas que lo rodean con tranquilidad, convocando a Ithaqua, el que camina en el viento, para que devaste el pueblo, cuyos habitantes parecerá que han perecido en una tempestad de nieve, siendo los posibles supervivientes liquidados después por los Mi-Go. Intentan convocar a Ithaqua a medianoche con un hechizo,pero hasta ahora no lo han conseguido (sólo tienen un 20% de posibilidades de realizar el hechizo de llamada). Durante los últimos meses han conseguido crear un camino mágico hasta lo alto de una de las colinas cercanas, que permitirá a Ithaqua manifestarse en una latitud para él tan alejada hacia el Sur.

Hechos

La cabaña de Harny está a unos 6 Km al Norte del valle de Jenning, y la montaña en la que se supone tienen lugar las fogatas está a unos 3 Km al Noroeste de la cabaña.

Jenning: En el pueblo de Jenning, una tirada de Elocuencia permitirá al investigador hablar libremente con los del pueblo (La Charlatanería les puede confundir). La idea general es que Harny está loco, y que ha estado enredando con cosas con las que más vale no jugar. Si el investigador puede hacerse amigo de una o dos personas, estas le confesarán que han visto 'cosas anormales' en las colinas, y que jamás volverían a ir allí de noche. Una tirada de comunicación (Charlatanería, Elocuencia o Discusión) puede hacer que describan lo que han visto: 'Pos como cangrejos mu gordos, sabe usté; como una persona de grandes, pero con la cara toa chafá, y coloráos como si los hubieran puesto a la lumbre'. Todos los Viernes por la noche se puede ver una fogata en la cima de la montaña de Harny. Si alguien mira con unos prismáticos, y consigue un Descubrir, verá unas figuras negras que se mueven alrededor del fuego.

Cabaña de Harny: Harny Reginald es bastante amistoso durante el día, pero al acercarse la noche se va poniendo visiblemente nervioso. Harny no sabe lo que quieren hacer en Jenning los Mi-Go, y si lo supiera se volvería en su contra. Hará afirmaciones como: 'Mis nuevos amigos saben má que tós los profesores de la Universidá juntos' 'Puen hacé que llueva u que nieve' 'No ma fallao una cosecha dende que vinieron' 'Ya no mace falta el chucho, a mis amigos les hacía falta para llamá a un amigo dellos' 'Iffka me paice que se llama. ¿O era Ifcua, Itta, Iffdqua, ...?' (puede seguir así 'ad nauseam'). Si un investigador insiste en quedarse hasta la noche, Harny saca su escopeta y le ordena 'iSe me vaya ya!' Si el investigador consigue quitarle la escopeta o esconderse cerca de la cabaña, tan pronto el sol se pone aparece volando un Mi-Go que se dirige hacia allí (posible pérdida de COR) y entra a hablar con Harny en una voz zumbante. Este es el Mi-Go número 2. Si encuentra a Harny en compañía atacará de inmediato (si los investigadores son uno o dos) o huirá (si hay más). Si huye es para volver más tarde, armado y con más compañeros, para cazar y matar a los intrusos.

Harny Reginald

FUE 8	CON 13	TAM 15	INT 8	POD 10
DES 9	APA 6	EDU 1	COR 18	Pt Vida 14

Habilidades: Escopeta 70%, Conducir Automóvil 40%, Seguir rastros 65%, Mecánica 45%.

La Montaña

En la montaña de la fogata, al ir subiendo por las laderas se siente de inmediato un frío anormal para la latitud y la época del año. En la cima, la temperatura está por debajo de cero. Si los investigadores no disponen de ropa de mucho abrigo, deben tirar CONx5 cada cinco minutos, o llevarse 1 punto de daño debido al frío. Si un personaje recibe más de la mitad de sus puntos de vida de esta manera, se desmaya. Si dispone de ropa adecuada, la tirada se realiza cada hora. Si el investigador trata de subir a la montaña de noche, cuando los Mi-Go circulan por la cima, debe tirar un Ocultarse y un Discreción simultáneos para que no le descubra un centinela. Si el investigador trepa de día y se embosca en la cima, supondremos que oculto entre unos árboles congelados, debe tirar un Camuflaje o un Ocultarse para que no le vean los Mi-Go cuando lleguen. En uno y otro caso es el guardián el único que debe saber si la tirada ha resultado buena o no. Si hay varios investigadores, deben tirar por separado.

Si se hace un ruido lo suficientemente alto, como por ejemplo un disparo de escopeta, al cabo de 1D10 asaltos de combate llegan varios Mi-Go a investigar. En todo momento hay tres de ellos de patrulla.

En lo alto de la montaña hay un círculo de piedras, de aproximadamente un metro de diámetro cada una, todas ellas rajadas y cubiertas de una espesa capa de escarcha. Si los investigadores vigilan emboscados (con las oportunas tiradas de CON por el frío), verán hacia medianoche aterrizar a siete hongos de Yuggoth (tirada de COR obligatoria), que proceden a moverse por la cima. Harny aparece al cabo de poco, y después un par de Mi-Go salen a patrullar la ladera. Entonces comienzan los cánticos, dirigidos por el líder (el número 1) asistido por el número 2, mientras que Harny y los otros dos entonan las respuestas. El líder y el número 5 gastan todos sus puntos de magia excepto uno, mientras que Harny y los otros dos sólo gastan uno, para un total de un 28% de probabilidades de llamar a Ithaqua. Conforme se va desarrollando el hechizo, una llama blanco-azulada empieza a arder trémulamente en el círculo de piedras. Un chorro de aire helado emana de ella, y la llama está compuesta de frío, como demuestra el hecho de que las piedras del círculo se cubran de escarcha. Si el hechizo tiene éxito esta vez, un aullante y grotesco horror descenderá del cielo hasta el centro de la llama, apagándola, y después procederá a arrasar el valle, haciendo que una tormenta de hielo típicamente ártica descargue sobre la pequeña población del estado de Vermont. Todos los investigadores que vean al Wendigo tirarán COR y se aplicarán las consecuencias. Si el hechizo falla, la llama tremolará durante media hora de cántico para extinguirse

después, dejando bastante decepcionados a los Mi-Go que retirarán la guardia y se volverán volando a su cubil, mientras Harny vuelve a pie a su cabaña.

Todos los hongos de Yuggoth llevan unas piezas retorcidas de metal, que parecen maderos metalizados. Los números 1, 5 y 7 también llevan unas redes verdes pegajosas alrededor del cuerpo.

Las redes actúan como 8 puntos extra de armadura contra todo tipo de armas y son un artefacto semiviviente creado por la tecnología de los Mi-Go. Los objetos retorcidos son evidentemente armas.

Si un investigador consigue matar a un hongo de Yuggoth y quitarle la telaraña, se la puede poner y le servirá de armadura, pero le causará un punto de daño cada vez que se la quite. Sin embargo, y como quiera que precisa ser sumergida en un medio nutriente especial cada vez que se usa, baja un punto en eficacia cada vez que uno se la quita. Tras llevarla una vez, en la segunda ocasión sólo proporcionaría 7 puntos de armadura, en la tercera 6 y así sucesivamente. Su aspecto es bastante repugnante y si se lleva puesta por la calle puede causar chillidos y otros comentarios desfavorables. Cuando un proyectil o arma impacta en el usuario, la red se apelotona instantáneamente alrededor del lugar del impacto, amortiguándolo.

Los cacharros metálicos proyectan una niebla helada que se mueve a unos 45 Km/h en un área cilíndrica de unos 9 metros de diámetro. No hace falta tirada de dado para usar este arma, puesto que el área de efecto es tan grande que siempre envuelve a la víctima a menos que esta pueda apartarse rápidamente. La niebla causa 1D10 puntos de daño por congelación, que se reducen en 1 punto si se lleva ropa gruesa y en 2 si se trata de ropa especial para climas árticos. Si la víctima está en un vehículo cubierto, el daño se reduce en 4 puntos, pero el vehículo se congela y el conductor pierde el control a menos que saque una tirada de Conducir. El arma se mantiene apuntada al blanco por lo general durante varios asaltos sucesivos, y su principal ventaja es que no deja marcas en las víctimas, que parecen haber muerto congeladas, lo cual suele requerir tres o cuatro asaltos. Si un investigador consigue echar mano a una de estas armas, puede averiguar cómo hacerla funcionar con una tirada de Idea.

Si se consigue llamar a Ithaqua, el valle y sus habitantes son destruidos en tres días de temperaturas subglaciales (del orden de -20 ºC). Todas las carreteras quedan bloqueadas por impresionantes nevadas.

Beneficios

Si los investigadores consiguen frustrar el terrible plan de los hongos de Yuggoth, cada uno de ellos ganará 1D10 puntos de COR. Matar a uno no representa ganar COR (a menos que se liquide a todos, con lo que su plan quedará frustrado permanentemente). Si un investigador saca una tirada de Mitos de Cthulhu oyendo los cánticos, se da cuenta de que intentan llamar a Ithaqua, y gana 2D10 puntos de COR en lugar de 1D10 si se consigue evitar la masacre.

LOS HONGOS DE YUGGOTH

Número	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
FUE	14	11	14	10	9	8	15
CON	14	14	10	9	9	15	13
TAM	14	7	12	6	8	11	10
INT	17	13	14	15	15	13	12
POD	13	8	12	15	14	12	10
DES	22	17	14	13	14	15	18
Pt Vida	14	11	11	8	9	13	12
Zarpa	70%	35%	35%	40%	50%	40%	30%
Daño	2D6	1D6	2D6	1D6	1D6	1D6	2D6
Armadura	11p	3p	3p	3p	11p	3p	11p

LA CASA BROCKFORD (con permiso de Marc Hutchison)

Información para los Jugadores

Joyce Brockford, un rico armador, no está contento con su nueva casa de recreo en la costa de Maine, y desea que los investigadores echen un vistazo para localizar la causa de los extraños ruidos que proceden del subsuelo.

Información para el Guardián

La casa fue originalmente construida por un adorador de Cthulhu, y los ruidos a los que se refiere Brockford, y que no le dejan dormir, proceden de grupos de Profundos que se reúnen en cavernas bajo la casa para cantar himnos a Dagón, Hidra y Cthulhu.

CLAVE DEL MAPA

Planta Baja

1. Un comedor/salón. No hay nada raro.

2. La cocina. La comida se prepara en la chimenea, directamente sobre el fuego.

3. Un cuarto de baño grande, con bañera e inodoro.

4. Un dormitorio para invitados.

5. El estudio, que contiene varias sillas cómodas, una chimenea y una estantería con libros. Hay una cabeza de ciervo disecada sobre la chimenea, y cualquier investigador que consiga una tirada de Zoología podrá establecer que no se trata de ninguna especie de ciervo conocida, así como que parece estar malformado alrededor de los ojos. Si alguien consigue un Descubrir, ve un grupo de seis libros ocultos tras una primera fila de libros de la estantería. Cuatro de ellos son colecciones de notas de índole matemática o astrológica (hay columnas de números, símbolos astrológicos y alquímicos, etc). Otro es una colección de notas sobre historia antigua, geología, mitología, ocultismo y temas parecidos, en un intento de correlacionarlos para formar un siniestro todo. Leerlo cuesta 1 punto de COR y proporciona 1 punto de Mitos de Cthulhu. Si el lector puede sacar una tirada de Idea tras la lectura, deducirá que el autor tenía relación (o creía sinceramente tenerla) con alguna especie de seres subacuáticos. El último libro es una colección de notas con comentarios explicativos sacados de 'un libro muy horrible' (que si se consigue una tirada de Mitos de Cthulhu se deduce es el "Necronomicón"). Leerlo cuesta 1D8 puntos de COR y proporciona 1D3 puntos de Mitos de Cthulhu. Tiene un multiplicador de hechizos de 2 y contiene 4 hechizos que son, por este orden, Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu, Contactar con Cthulhu, Llamar a Azathoth y Fabricar Hidromiel Espacial.

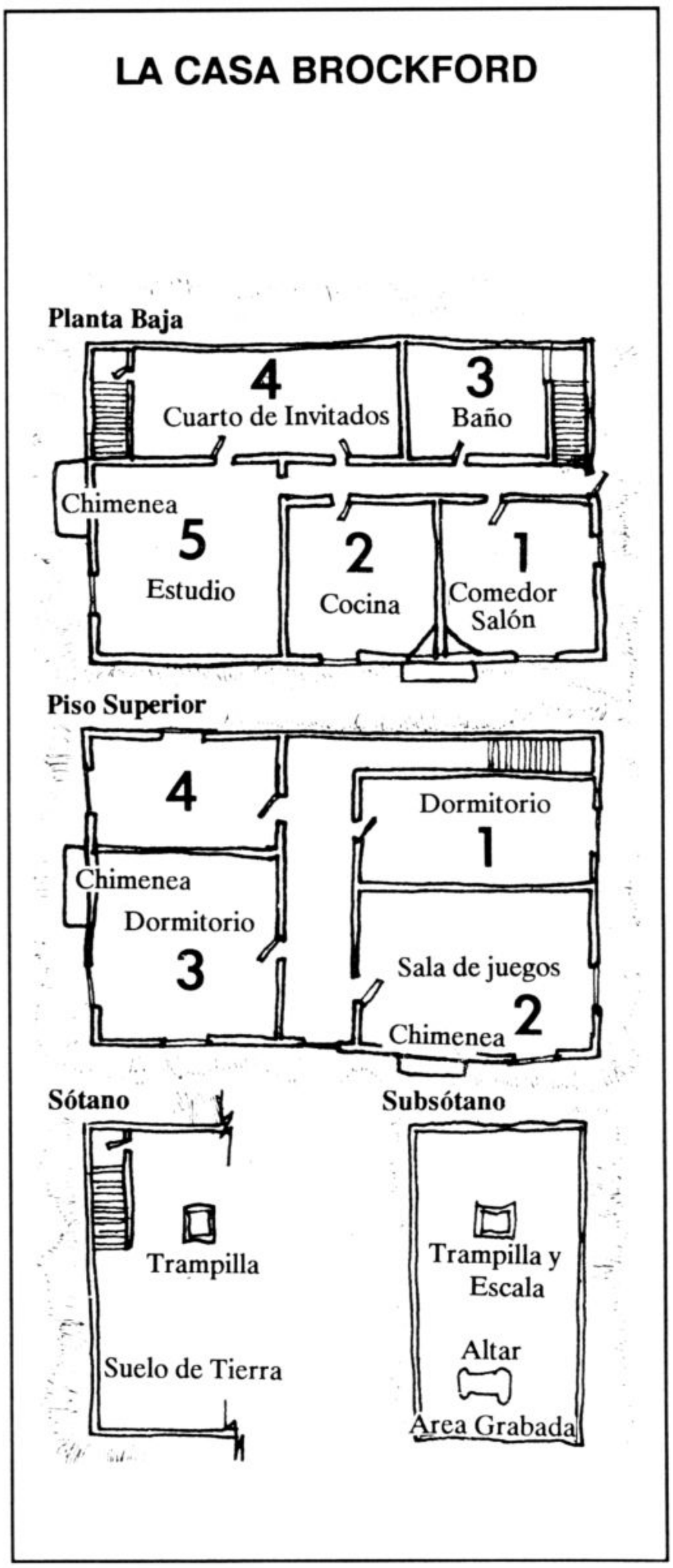
Piso Superior

1. Un dormitorio normal y corriente.

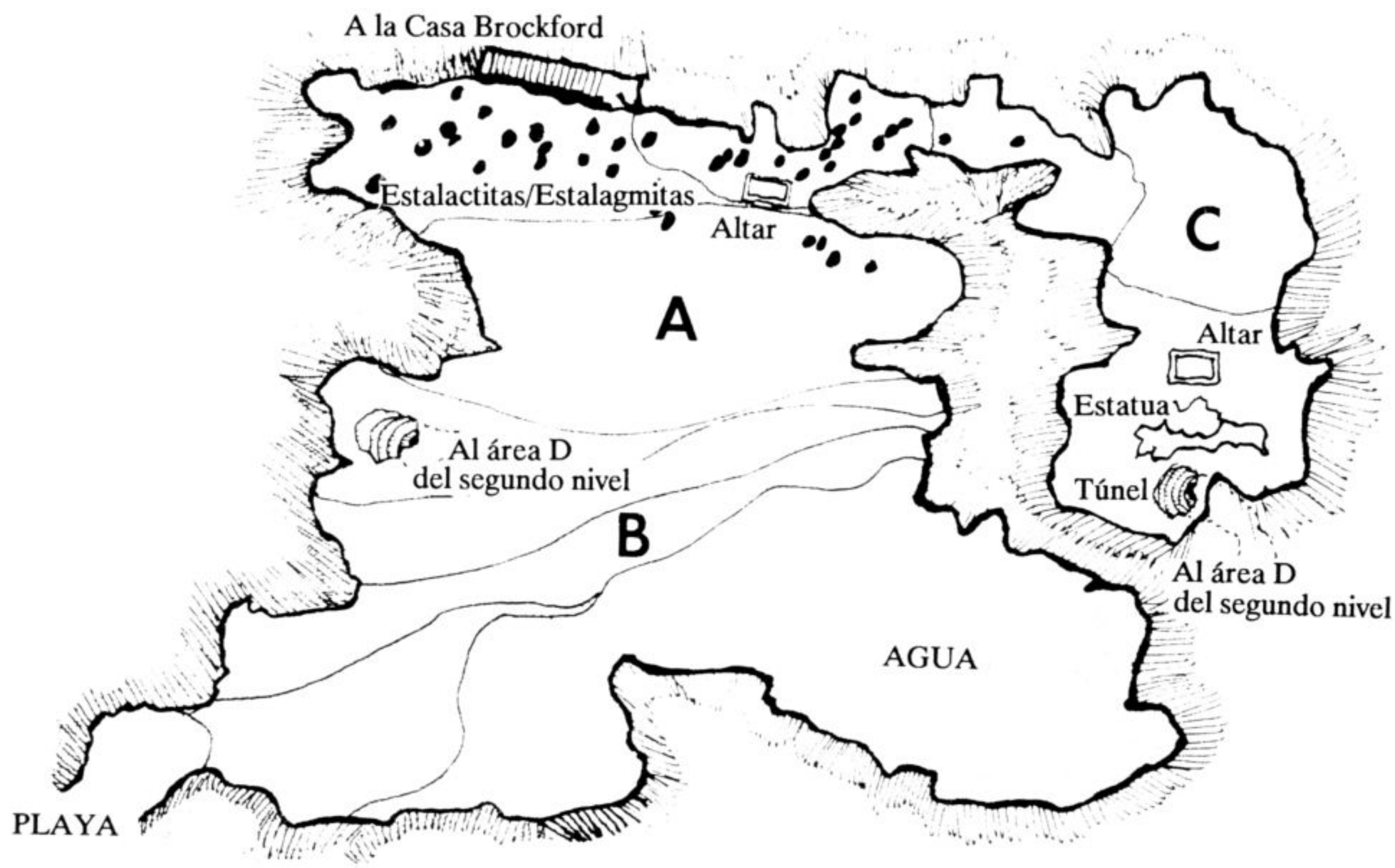
2. Una sala de juegos con dianas de dardos, juegos de ajedrez, etc. Hay otra de las cabezas de ciervo malformadas sobre la chimenea. Si los personajes fallaron sus tiradas abajo, pueden repetirlas aquí.

3. El dormitorio principal, para uso del Sr. Brockford.

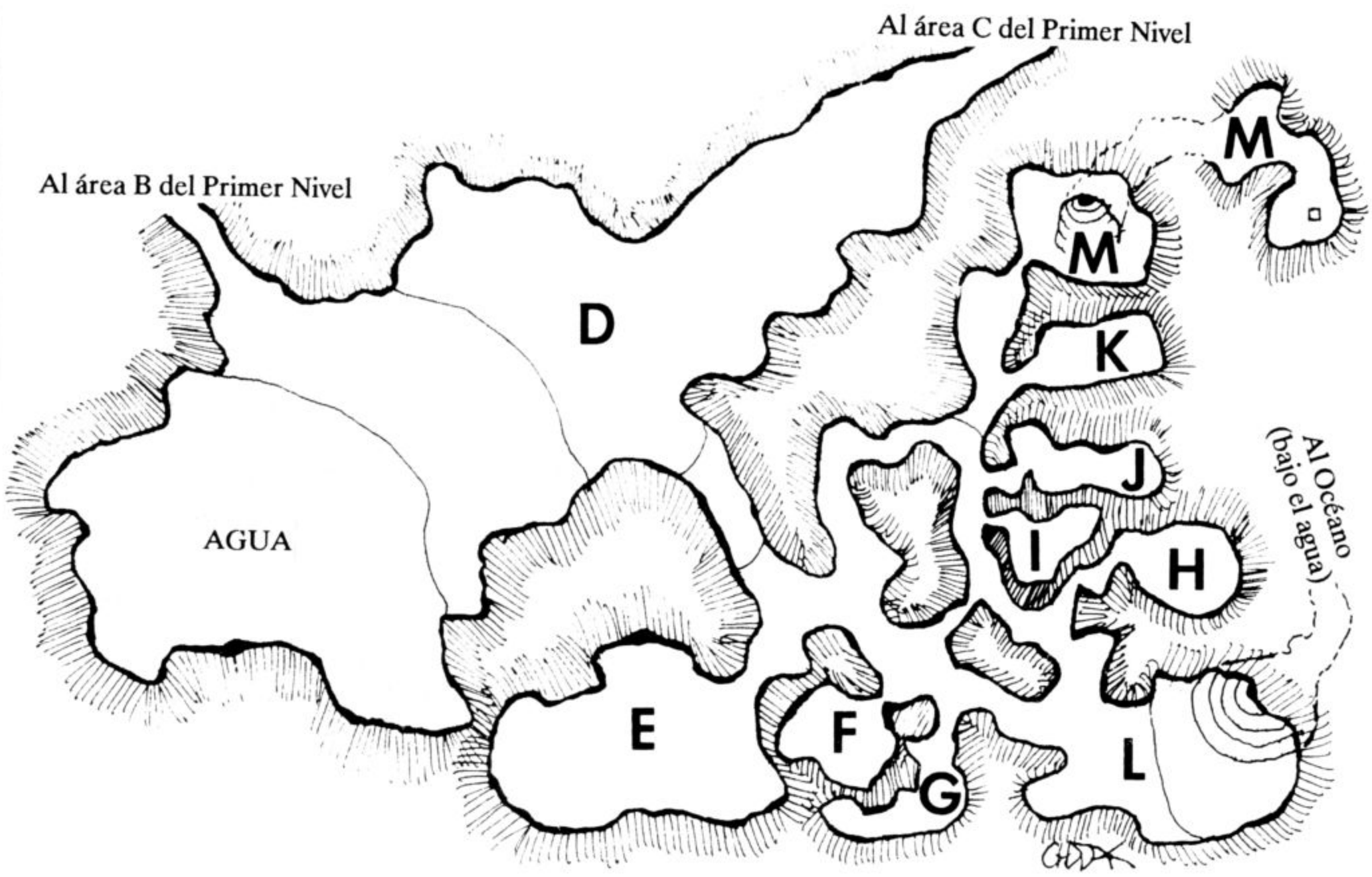
4. Esta habitación está extrañamente vacía. No hay alfombra en el suelo y las paredes están desnudas. No hay muebles, pero sí algunas grapas de hierro clavadas



BAJO LA CASA
Primer nivel de cavernas



Segundo nivel de cavernas



en una pared que da al exterior. El propietario original de la casa usaba este cuarto para guardar a las futuras víctimas de sus sacrificios humanos hasta que las necesitaba. Las grapas de hierro servían de anclaje a las cadenas que ataban el torso y el cuello de las víctimas. Para darse cuenta de esto hace falta una tirada simultánea de Descubrir y de Idea, que permitirá correlacionar las grapas con ciertas marcas en suelo y paredes, deduciendo de ello que aquí se mantenía presa a la gente, atada de alguna forma a las grapas. Por supuesto que es imposible deducir el porqué.

Sótano

El sótano tiene el suelo de tierra, y no hay gran cosa en él, tan solo algunos fardos y cajas esparcidos al pie de la escalera. En el punto que se muestra en el mapa, y bajo 10 cm de tierra, hay una trampilla que lleva a un subsótano secreto del que Brockford no tiene noticias. Si un personaje empieza a cavar por las cercanías, o consigue una tirada de Escuchar al pasar por encima (para oir el ruido a hueco), puede encontrar la trampilla. Una vez encontrada, es difícil abrirla, y a menos que el personaje que tira de la tapa consiga una tirada a la mitad de su porcentaje en Mecánica, la rompe. Una vez rota la tapa, y a menos que se repare y se vuelva a colocar, hay un 50% de probabilidades cada noche de que entren por ella Profundos, que registrarán la casa buscando a los investigadores. Cada noche registran 1D4 habitaciones, en orden numérico, y empezando por la planta baja. Por ejemplo, la primera noche sacan un 3 y registran las habitaciones 1, 2 y 3 de la planta baja. La segunda, fallan la tirada de porcentaje, y no vienen. La tercera vuelven a sacar su tirada de porcentaje, y vuelven a sacar un 3 en la de registro. Esa noche registran las habitaciones 4 y 5 de la planta baja y la 1 del piso superior. La cuarta, tras sacar de nuevo su tirada de porcentaje, sacan un 4 en la de registro, con lo que registran las habitaciones 2, 3 y 4 del piso superior, y no registran más porque habrán cubierto ya toda la casa.

Si los Profundos entran en la casa, una tirada de escuchar permitirá al investigador despertarse antes de que lleguen. Un horrible olor a pescado permanece tras su marcha, por lo que es posible establecer que han estado en algún sitio aunque no se les haya visto ni oido. Si los Profundos entran en una habitación en la que haya un investigador, nunca más se sabrá de él. Hay tal número de ellos que ningún grupo de investigadores tiene probabilidades de vencerlos en combate. En otras palabras, si los investigadores permanecen inactivos demasiado tiempo tras quitar la trampilla del sótano, están condenados. Si un investigador se encuentra con los Profundos mientras estos registran la casa, tratarán inmediatamente de capturarlo, con lo que puede entablarse una divertida parsecución por la casa. Si el investigador consigue salir del edificio le perseguirán, pero sólo durante algo más de medio kilómetro. Los Profundos tienen un Descubrir de 60% y pueden intentar utilizarlo tan solo una vez para averiguar si hay un investigador oculto en una habitación. Si los Profundos registran la casa y no encuentran a los investigadores, dejan de buscar, y no vuelven hasta al cabo de algunos meses. Si por entonces los investigadores han abandonado el caso podrán leer en los periódicos que Joyce Brockford, el acaudalado armador, ha desaparecido misteriosamente en su nueva casa. ¿Quizá su albacea testamentario querrá contratar a algún investigador?

Subsótano

Se trata de una pequeña habitación, cuyas paredes han sido excavadas en la roca sobre la que se asienta la casa. Hay un gran altar de piedra en uno de los extremos de la habitación, con manchas extrañas. Tras el altar hay un área grande que había sido esculpida en roca viva, pero ha sido tan concienzudamente machacada que es imposible establecer qué era. El altar suena a hueco si se le golpea, y si se aplica una fuerza suficiente para vencer el TAM del altar (12) en la tabla de resistencia, este se vence y revela una pequeña escalinata que desciende hacia el primer nivel de cavernas.

Primer Nivel de Cavernas

A. La escalinata del subsótano lleva a un panel secreto en un extremo de una gran caverna, cuya boca se abre al océano, aunque queda oculta de la playa. La parte posterior de la caverna (donde termina la escalinata) está llena de estalactitas y estalagmitas, representadas en el mapa por puntitos.

Hay arena en toda esa parte, en la que pueden verse rastros de pisadas hechas por pies palmeados, lo cual acarrea la pérdida de 1 punto de COR si los investigadores nunca han visto a un Profundo. En un área alzada de la parte posterior hay un altar tras el cual puede verse una formación de estalactitas especialmente densa. Si los investigadores se abren paso a través de ella, podrán acceder al área C. Si se dirigen hacia donde rompen las olas (el área B) descienden hacia el mar.

B. Casi a medio camino entre A y B hay una oquedad en el suelo de roca. Si un investigador lo examina, hay una probabilidad de 2/3 (una tirada de 1 a 4 en 1D6) de que haya un Profundo de centinela. Afortunadamente para los investigadores, el ruido de las olas es tan fuerte que no es posible oír gran cosa, a menos que se trate de un grito o un disparo por lo que, si han examinado el área A de forma discreta, el guardia no se habrá enterado de su presencia. Por supuesto que si alguien pulula alrededor del agujero, intentará atraparlo. Cerca del área inundada hay un túnel que lleva al exterior, a la playa.

El centinela (igual que todos los que salen en este escenario) va armado con un lanzaarpones de forma peculiar. Los arpones que dispara hacen 1D10 puntos de daño y pueden empalar.

C. Esta es un área oculta, sin iluminación alguna, por lo que los investigadores precisarán linternas o lámparas. Al fondo de ella hay un segundo altar, tras el cual hay una estatua de Cthulhu (pérdida automática de 1D4 puntos de COR, pero sólo una vez aunque se vea varias veces). Si un investigador tiene el valor de investigar tras la estatua (debido a la mala iluminación parece estar arrimada a la pared) encontrará un tubo descendente.

Si se le golpea, el altar suena a hueco. Dentro de él hay un cuerpo humano momificado (pérdida automática de 1D3 puntos de COR), que se despedaza de inmediato si se vuelca el altar. Lleva aún puestos los jirones de un abrigo típico de pescador. Curiosamente, de uno de los bolsillos de este sobresale una antigua escritura de la casa (evidentemente, se trataba de un antiguo propietario de la misma). No hay explicación de por qué está aquí, pero quien posea la escritura es legalmente el dueño de la casa, y en teoría puede intentar arrebatársela al Sr. Brockford.

Segundo Nivel de Cavernas

D. Aquí conducen los túneles que proceden de A y C. Es un área abierta, uno de cuyos extremos está inundado, puesto que conecta con el mar. Un personaje que realice una tirada de Nadar podría salir desde aquí al océano. Hay un 50% de probabilidades de que haya 1D6

Profundos, armados con lanzaarpones, que intentarán atrapar a los intrusos o matarlos si es necesario. Hay un agujero en una pared que lleva a un complejo de cavernas.

E. Esta caverna tiene en un rincón una pila de huesos, algunos de los cuales son humanos.

F-K. Cada una de estas cavernas tiene un 10% de probabilidad de contener un Profundo de guardia, con todo y lanzaarpones. De lo contrario, estarán vacías. Estos Profundos sólo saldrán de sus cavernas respectivas si los investigadores hacen ruidos no atribuibles a seres de su especie.

L. Esta caverna tiene una zona cenagosa en un extremo, que desciende hacia un túnel en forma de tobogán. Si un investigador se acerca demasiado, debe tirar la mitad de su Trepar o Saltar en porcentaje para no resbalar e irse túnel abajo. También se puede bajar voluntariamente, pero el tobogán acaba de repente en una zona inundada, por lo que el investigador debe realizar una tirada de Nadar o empezar a tragar agua. Dos tiradas de Nadar consecutivas permiten llegar hasta la orilla. Un Descubrir mientras se bucea cerca del final del túnel permite ver un segundo túnel subacuático que se dirige hacia las profundidades del océano, acabando en una de las ciudades de los Profundos, pero a muchos metros bajo el nivel del mar, lo que requiere el uso de trajes de buzo especiales (las escafandras autónomas aún no se habían inventado). Toda aventura posterior por aquí queda a discreción del guardián.

M. Esta pequeña caverna desciende hasta llegar a una pequeña oquedad, donde la temperatura es muy baja, hasta el punto de que hay fango congelado por todas partes. En un rincón, firmemente clavada en el fango solidificado por el frío, hay una forma cúbica brillante. Hay que tirar resistencia de la FUE propia contra la FUE (20) del fango para arrancarlo, y quien lo haga se lleva 1 punto de daño porque el cubo está a bajísima temperatura. Cuesta 1 punto de COR examinar detenidamente el cubo, puesto que no está organizado como un cubo normal: los ángulos y los lados son sutilmente diferentes, y a veces parece que se pudieran ver simultáneamente más de tres de sus lados.

El cubo a veces proporciona atisbos de otros planos de existencia si se le contempla (la probabilidad porcentual es igual al POD del que mira). Emite frío y en algunas horas es capaz de bajar la temperatura del área en donde esté hasta el punto de congelación del agua. Sólo se le puede manipular con guantes adecuados para bajas temperaturas. Si se estudia durante un cierto período de tiempo, es posible averiguar cómo utilizarlo, siendo la probabilidad porcentual igual a los Mitos de Cthulhu del estudioso, y pudiéndose probar cada mes de estudio. De conseguirlo, uno aprende que el sacrificio permanente de un punto de POD transportará al usuario, junto con el cubo, a otro plano o lugar. La vuelta requiere el sacrificio de otro punto de POD, y el usuario no puede utilizar el cubo dos veces en un período de 24 horas sin arriesgarse a que ambos se pierdan en el Limbo de forma permanente. Cada vez que se utiliza el cubo el guardián determinará aleatoriamente dónde llevará esa vez, utilizando la siguiente tabla.

TABLA DEL CUBO DE TRANSPORTE

1D6	El cubo transporta al usuario...
1	90.000.000 de años en el pasado, cuando la Gran raza aún dominaba el planeta.
2	A 900 años-luz de distancia, en un planeta en el que aún viven Primigenios.
3	A Plutón, en una cúpula presurizada en la que habitan los Hongos de Yuggoth.
4	A las oscuras cavernas de N'Kai, habitadas principalmente por Semillas Informes de Tsathogghua y Ángeles Descarnados de la Noche.
5	A otro mundo habitado únicamente por Dholes. Cada hora hay un 5% de probabilidades de atraer la atención de uno.
6	Mil millones de años en el pasado, cuando la vida se componía de gusanos primitivos y seres microscópicos. Hay un 2% de probabilidades por hora de atraer la atención de un Perro de Tíndalos.

PROFUNDOS

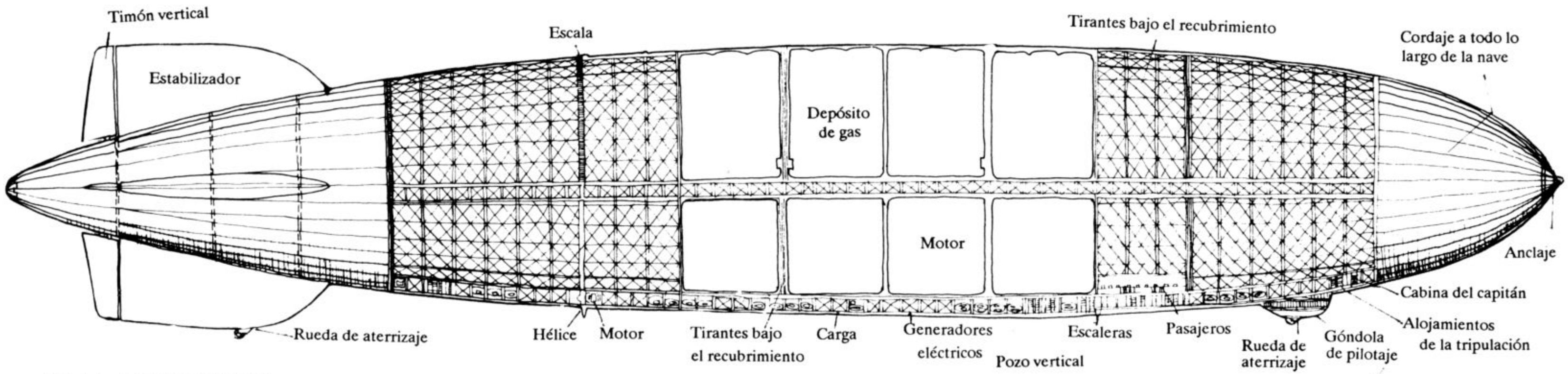
Número	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
FUE	12	18	19	19	9	8	21	18
CON	6	12	12	11	13	9	15	11
TAM	13	16	16	13	17	15	22	17
INT	12	14	16	14	17	12	18	15
POD	13	8	9	9	6	13	12	7
DES	12	16	13	11	12	10	9	6
Armadura	1p	1p	1p	1p	1p	1p	1p	1p
Pt Vida	10	14	14	12	15	12	19	14
Lanza Arpones	30%	65%	75%	30%	70%	45%	40%	70%
Daño	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10	1D10
Garra	50%	75%	60%	55%	60%	50%	65%	60%

Libro de Referencia de los Años 20

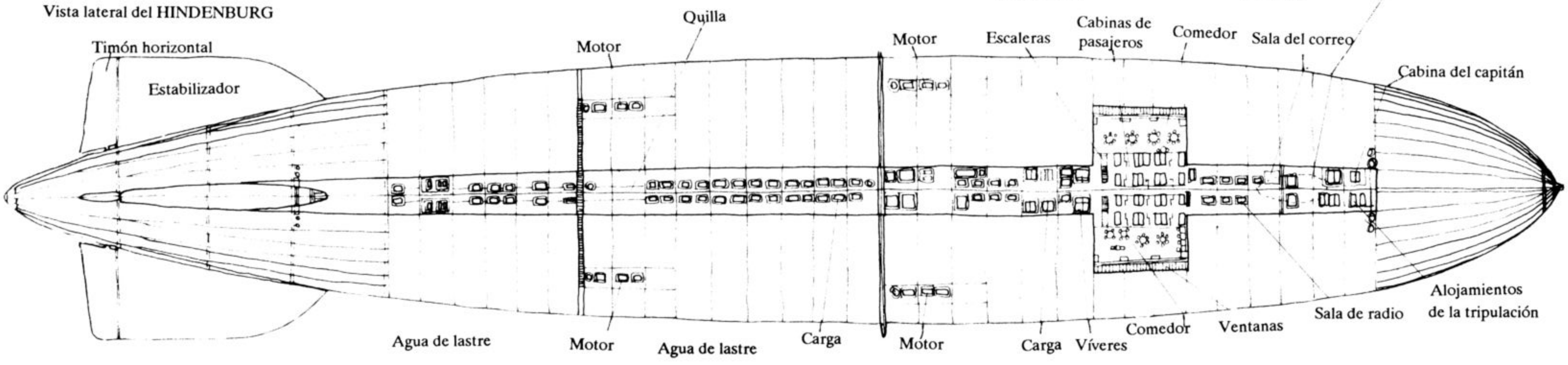
EL ZEPPELIN 'HINDENBURG'

Aunque es ligeramente posterior a la época, el Hindenburg es el tipo de aeronave que un archivillano (o un superhéroe) podría planear y construir. En lugar de cabinas para los pasajeros, podría haber hangares para aviones que despegarían y aterrizarían mediante cables y grúas, salas de mapas, telescopios muy potentes, electroscopios para detectar la aproximación de naves enemigas y de tormentas, quizá altavoces gigantes desde los que dirigirse a los de tierra, etc. (Aseguráos de cargar los depósitos de gas con Helio y no con Hidrógeno). Con una planificación adecuada, estas aeronaves eran capaces de realizar viajes de miles de kilómetros, e incluso de dar la vuelta al mundo. ¡Buen viaje!

La envoltura exterior del navío es de un tejido recubierto de goma, red de alambre y tirantes de cable, y tiene un cordaje longitudinal que va inmediatamente debajo de la capa exterior del tejido.



Vista lateral del HINDENBURG

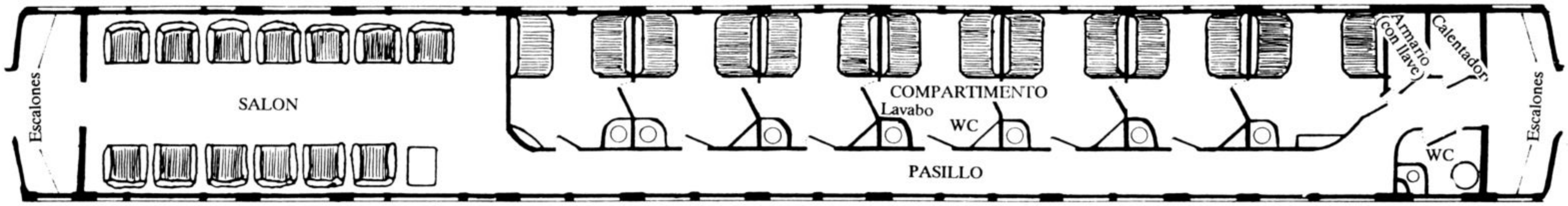


Vista inferior del HINDENBURG

Vagones de Tren

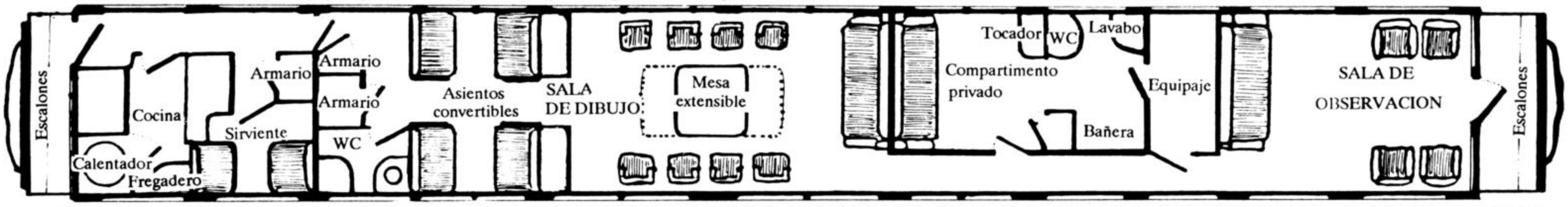
El coche-cama Pullman del dibujo es uno de los muchos modelos fabricados por esa compañía. Este en particular dispone de siete compartimentos privados, conectables mediante puertas interiores, que podían permanecer abiertas o cerradas dependiendo del tamaño del grupo de pasajeros, y del grado de intimidad que estos desearan. Nótese que se puede avanzar a lo largo del vagón mediante el pasillo, o bien a través de los compartimentos. Las camas eran plegables y durante el día se convertían en asientos. Por la noche, con las camas desplegadas, apenas había espacio para abrir la puerta. El acceso al vagón puede realizarse desde dos puertas exteriores en cada extremo del vagón, así como a través de conexiones articuladas desde los vagones anterior y posterior.

Estos esquemas pueden utilizarse con figuras de plomo de 15 y de 25 mm. Las bases de estas últimas pueden ser un poco grandes para el espacio, pero las figuras estarán casi a escala. En el tercer diagrama sólo pueden usarse figuras de 15 mm, porque se ha tenido que reducir para que cupiera en la página. El coche-cama Pullman y el vagón privado miden ambos unos 21 metros de largo, con una anchura interior que por regla general no supera los 3 metros. El vagón tipo europeo son en realidad tres vagones juntos, en una configuración utilizada a principios de siglo. La escala de este diagrama es un 20% menor que la de los otros.

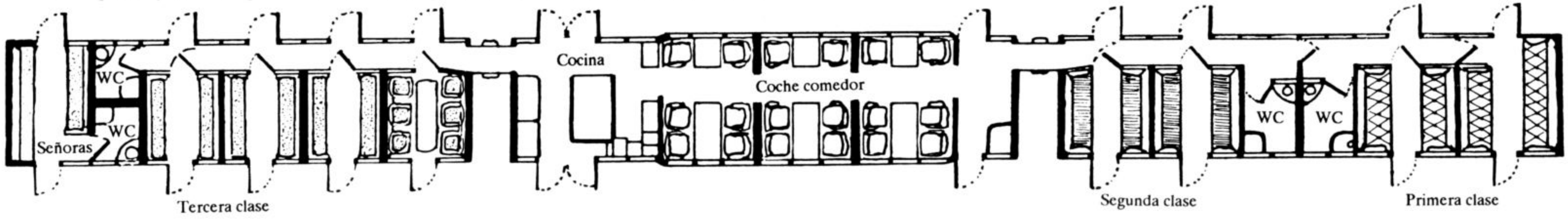


Este otro es un vagón privado. Otros poseían más compartimentos de menor tamaño, o quizá una situación más céntrica de la cocina, permitiendo que las partes anterior y posterior del vagón estuvieran más separadas. Este es notable por la generosidad de sus pocos compartimentos y se construyó para una sola persona o familia. Las puertas están también en uno y otro lado, por los extremos. El vagón no está construido para que se pueda acceder a él directamente desde el resto del tren, y no posee conexiones articuladas en los extremos, sino que hay que apearse del vagón anterior y entrar por una de las puertas.

Estos vagones siempre se enganchaban como vagones de cola, para que la sala de observación tuviera una excelente vista del paisaje que se acababa de recorrer. Posee tres compartimentos dobles y tres individuales, lo suficiente para todo un grupo de aventureros. Los vagones privados podían unirse a trenes normales o a locomotoras especialmente alquiladas, pero en ese caso había que negociar un plan de ruta como si de un tren especial se tratara.



Estos vagones estilo europeo fueron construidos a principios de siglo para los ferrocarriles británicos. La diferencia más evidente entre este tipo de vagones y los de uso corriente en los EEUU (N. del T.: Y en el resto de Europa) es que cada uno tiene una serie de compartimentos directamente accesibles desde el andén, con las consiguientes ventajas en cuanto a facilidad de movimientos. A la sección especial de Tercera para mujeres sólo se podía acceder durante las paradas, 'lo que permitía que las mujeres pobres pero virtuosas estuvieran separadas del comportamiento potencialmente rudo de los hombres' (N. del T.: La cita es textual). Nótese también que la cocina separaba la Tercera de las secciones más pudientes del vagón, impidiendo el movimiento interior. Como se podía acceder a los compartimentos desde el andén, los revisores esperaban a las paradas para ir de un vagón a otro.



Cronología Años 20

ACONTECIMIENTOS MÁS Y MENOS IMPORTANTES

1890 Primer edificio de armazón enteramente metálico construido en Chicago. Primer ferrocarril subterráneo eléctrico en Londres.
1891 Primera central hidroeléctrica operativa. Inicios de la telegrafía sin hilos. Primera película práctica en rollo.
1892 Completado el ferrocarril entre Ciudad del Cabo y Johannesburgo. Se inventa el tapón corona para las botellas.
1893 Exposición Mundial en Chicago. Primer modelo operativo del motor Diesel.
1894 Guerra entre China y el Japón. El Capitán Dreyfus es exiliado a la Isla del Diablo. Primer telégrafo sin hilos.
1895 Roentgen descubre los rayos X. Se inventa la máquina de hacer cigarrillos. Los Lumière abren su 'Cinematographie'.
1896 Fiebre del oro en Klondike (Alaska). Se confirman las patentes del Adressograph. Ford fabrica su primer vehículo a motor.
1897 McKinley es elegido presidente de los EEUU. Se inventa el rotulador.
1898 Guerra entre España y los EEUU. Los discos se popularizan. Aparece comercialmente la aspirina. Se establecen las reglas, aún vigentes, del golf.
1899 Rutherford descubre los rayos alfa y beta.
1900 Rebelión de los Boxers en China; Asedio a las legaciones europeas en Pekín; Saqueo masivo por parte de las tropas de ocupación. El Conde Zeppelin bota un dirigible de 130 metros de largo.
1901 El presidente McKinley es asesinado; Teodoro Roosevelt se convierte en presidente. Primera transmisión de telegrafía sin hilos a través del Atlántico.
1902 Guerra de los Boers. Primer vapor de pasajeros. Se inventa el pavimento asfáltico. Se patenta la hoja de afeitar. Se comercializan la leche en polvo y los cereales hinchados.
1903 Los hermanos Wright hacen volar por primera vez un ingenio más pesado que el aire. Primer tubo fluorescente.
1904 Se inaugura el metro de Broadway en Nueva York. Se patentan las jarras termo. Aparecen los primeros tractores con cadenas (en lugar de las ruedas).
1905 Se encuentra el diamante de Cullinan (3.000 quilates), el mayor hasta la fecha. La marina británica monta turbinas de vapor en todos sus buques. Revolución abortada en Rusia.

EL UNIVERSO SEGÚN FORT Y OTROS

1890 Divisada en Alaska la imagen de una misteriosa ciudad celeste (16 de Marzo).
1891 Nieve reciente cubierta inexplicablemente por capas de gusanos en el distrito de Valley Bend, Virginia.
1892 Explosiones no aclaradas se repiten a lo largo del Canal de la Mancha durante varios años sin que se encuentren evidencias, daños o explicaciones lógicas.
1893 Un gran objeto luminoso sobrevuela Virginia, Carolina del Norte y del Sur durante 15 a 20 minutos.
1894 Pickering divisa una luz sospechosa flotando sobre Marte desde el Observatorio Lowell (14 de Noviembre).
1895 Campesinos cerca de Odesa atacados por extraña bestia.
1896 En verano, centenares de pájaros muertos caen del cielo cerca de Baton Rouge, Luisiana.
1897 Una aeronave gigantesca e iluminada sobrevuela Kansas City, Chicago, Texas y Virginia Occidental (21 de Noviembre).
1898 Hebras fosforescentes de una sustancia parecida al amianto caen del cielo cerca de Montgomery, Alabama.
1899 Extraños gusanos amarillos encontrados en un glaciar de Alaska.
1900 Aparecen personas por todo el mundo que hablan en una lengua totalmente desconocida. Se informa del avistamiento de numerosos monstruos marinos vivos y muertos.
1901 Los indios de Alaska informan de haber visto repetidamente una gran ciudad aérea.
1902 Se encuentra al navío 'Freya' sin mástiles, pero por lo demás en buen estado. De la tripulación no vuelve a saberse nada.
1903 Fango, cenizas y bolas de fuego caen sobre el Sudeste asiático.
1904 En Wimbledon, Inglaterra, una intensa e inexplicable oscuridad tiene lugar durante 10 minutos (17 de Abril).
1905 Aparecen ovejas muertas y desangradas por succión (Badminton, Gloucestershire, 1 de Noviembre).

DESASTRES NATURALES Y CAUSADOS POR EL HOMBRE

1890 El crucero británico 'Serpent' naufraga frente a las costas de España en medio de una gran tormenta, con un saldo de 167 desaparecidos.
1891 Un devastador terremoto destruye 20.000 viviendas y causa 25.000 víctimas en el Japón.
1892 Un incendio y una inundación crean un infierno humano en Oil City, Pennsylvania, ocasionando la muerte de 130 personas.
1893 Vientos huracanados e inundaciones devastan la costa Atlántica del Sur de los EEUU; 2.000 muertos.
1894 El vapor 'Walraro' naufraga frente las costas de Nueva Zelanda; 134 desaparecidos.
1895 Se hunde un edificio en Irlanda, falleciendo 14 personas.
1896 Choque de trenes en Reading, Pennsylvania, con 60 muertos.
1897 Tres sampanes chocan frente a Sarawak; 138 muertos.
1898 Un ciclón tropical asola la costa Sur de los EEUU causando centenares de muertos.
1899 Arde el Hotel Windsor de Nueva York; 14 muertos y daños calculados en varios millones de dólares.
1900 Fuego en los muelles de Hoboken, Nueva Jersey; 326 muertos y daños valorados en 10 millones de dólares.
1901 El vapor correo del Pacífico 'Rio de Janeiro' naufraga en el puerto de San Francisco; 128 desaparecidos.
1902 El vapor 'Primus' se hunde al chocar con el también vapor 'Hansa' en el río Elba; 112 desaparecidos.
1903 Arde el Teatro Iroquois en Chicago, en lo que será el mayor incendio del teatro norteamericano (602 muertos); el desastre obliga a la creación de normas de seguridad contra incendios en toda la nación.
1904 El vapor 'General Slocum' se incendia cerca de Manhattan; 1.000 muertos.
1905 El navío de guerra japonés 'Mikasa' se hunde debido a una explosión; 599 desaparecidos.

1906	Tropas de los EEUU ocupan Cuba (hasta 1909). Son botados el 'Lusitania' y el 'Mauritania'.	1906	Se localiza a Mary Mallon (N. del T.: Cocinera irlandesa que trabajaba en los EEUU, primer portador del tifus a quien se pudo identificar. Recibió el sobrenombre de 'Typhoid Mary').
1907	Rasputín alcanza el cénit de su influencia en la Rusia de los zares.	1907	Bolas de luz caen del cielo y explotan cerca de Burlington, Vermont (2 de Julio).
1908	Hermann Minkowski formula su geometría en cuatro dimensiones.	1908	Una mujer arde hasta consumirse en su cama sin que las sábanas ni siquiera se chamusquen (Blythe, Inglaterra, mes de Marzo)
1909	Robert E. Peary llega al Polo Norte. Primer vuelo a motor sobre el Canal de la Mancha.	1909	Una aeronave iluminada es vista repetidamente a lo largo de Nueva Inglaterra (14-23 de Diciembre).
1910	Primera expedición submarina a gran profundidad a cargo de Murray y Hjort. Se inventan los vasos de papel.	1910	Sangre fresca cae del cielo en Sudamérica.
1911	Revolución en China, y proclamación de la República de Sun Yat-Sen.	1911	'Se encontró tierra cubierta de masas gelatinosas del tamaño de guisantes, que contenían huevas de las que pronto emergieron las larvas' (Eton, Buckinghamshire, Inglaterra, 24 de Junio).
1912	La cámara de nubes de Wilson consigue detectar los protones y los electrones. Se patenta el celofán. Saville Row crea la prenda denominada 'trinchera'.	1912	Un objeto intensamente negro es divisado sobre la Luna. Su tamaño se estima en unos 375 Km de largo por unos 75 Km de ancho (27 de Enero).
1913	Empieza la Guerra de los Balcanes. Winston Churchill es proclamado Primer Ministro.	1913	Ambrose Bierce se prepara para viajar a Méjico.
1914	Empieza la Primera Guerra Mundial (denominada entonces la Gran Guerra); Primeros ataques aéreos. Primera utilización del Canal de Panamá.	1914	Manchester, Inglaterra, informa de un objeto con forma ahusada en tránsito hacia el Sol (10 de Octubre).
1915	Hundimiento del 'Lusitania'. Se comercializan los cereales en copos. Se inventa la cremallera.	1915	Manchas brillantes aparecen sobre la Luna en Diciembre.
1916	Pershing persigue a Villa hasta Méjico. Reaparece el Cometa de Halley.	1916	Mareas rojas en las costas de los EEUU.
1917	Los EEUU entran en guerra. Se inicia la Revolución Rusa.	1917	Se divisan objetos luminosos que se mueven sobre la Luna.
1918	Fin de la Primera Guerra Mundial. Se establece el correo aéreo en los EEUU. Una epidemia mundial de gripe da cuenta de 21'6 millones de personas. Se alcanzan en vuelo a motor más de 220 Km/h durante más de 9.000 metros.	1918	Tiempo inusual en diferentes partes del mundo.
1919	Se aprueba la 'Ley Seca'. Primer vuelo transatlántico (2.820 Km en 16 horas 12 minutos).	1919	El capitán James y su aeronave desaparecen sobrevolando Nueva York.
1920	Entra en vigor la Ley Seca. Es elegido el presidente Harding. Los Bolcheviques ganan la Guerra Civil Rusa; Se retira la mayor parte de las tropas de ocupación de la Unión Soviética. Se inventan el paracaídas y los sistemas de apertura automática para ellos. Se inaugura la primera emisora de radio.	1920	Tubos de luz se proyectan desde la Luna.
1921	Rorschach inventa el 'test' de las manchas. Empieza la inflación del marco alemán. La emisora KDKA emite deportes.	1921	Millones de ranas minúsculas aparecen de repente en el Norte de Londres. Más de una docena de buques desaparecen durante este año sin dejar rastro.
1922	Vuelve a florecer el Ku Klux Klan. Se consigue aislar la insulina. Se pone a punto la primera máquina de franquear. Los eslógans del Primero de Mayo en la URSS omiten hablar de la 'revolución mundial'.	1922	Durante semanas caen piedras del cielo en Chico, California (mes de Marzo).

1906	Un terremoto seguido de incendio devasta San Francisco; 28.818 casas son destruidas y mueren 700 personas.
1907	Una explosión en el navío de guerra francés 'Jena' causa la muerte de 117 personas.
1908	El vapor 'Ying King' se va a pique cerca de Hong Kong; 300 desaparecidos.
1909	El vapor 'Seyne' se hunde tras chocar con el también vapor 'Onda' frente a Singapur; 100 desaparecidos.
1910	Un corrimiento de tierras sepulta a muchos mineros en la explotación a cielo abierto Norman de Virginia, Minnesota.
1911	Cuarenta toneladas de dinamita explotan en la terminal de Communypaw, Nueva Jersey, matando a 30 personas.
1912	El 'Titanic' choca contra un iceberg; 1.517 desaparecidos entre pasajeros y tripulación.
1913	El vapor británico 'Calvados' se pierde en una tormenta de hielo en el Mar de Mármara; 200 desaparecidos.
1914	El vapor de la Canadian Pacific 'Empress of India' se hunde tras chocar con el 'Storstad' en el Río San Lorenzo (N. del T.: Frontera natural entre los EEUU y el Canadá); 1.024 desaparecidos.
1915	El 'Lusitania' es hundido por un submarino alemán; 1.199 desaparecidos.
1916	El crucero auxiliar francés 'Provence' se hunde en el Mediterráneo con un balance de unos 3.100 muertos.
1917	El vapor 'Castalia' naufraga en el Lago Superior; 22 desaparecidos.
1918	El navío de guerra de los EEUU 'Cyclops' desaparece tras haber zarpado de Barbados.
1919	El vapor francés 'Chaonia' se pierde en el Estrecho de Messina; 460 muertos.
1920	Terremoto en la provincia china de Kansu; 100.000 muertos.
1921	Se hunde un puente en Chester, Pennsylvania; 21 muertos.
1922	El vapor británico 'Egypt' se hunde tras chocar fren-te a las costas de Francia; las pérdidas son 98 personas, 5 millones de dólares en oro y varios millones más en papel moneda.

1923 El escándalo de Teapot Dome sacude a la administración Harding (N. del T: Teapot Dome es una región cerca de Casper, Wyoming, que fue designada en 1915 como reserva de petróleo para la Marina). El marco alemán se estabiliza. Fracasa un golpe de estado nazi en Munich. Abierta la tumba del rey Tut.

1924 Leopold y Loeb son condenados por el secuestro y asesinato de Bobby Franks. Se inventan las cajas de cartón para los huevos. Coolidge es elegido presidente.

1925 W. Pauli formula el Principio de Exclusión. Se forma la empresa I.G. Farben. Muere Sun Yat-Sen. Se crean las SS.

1926 El Dr. Goddard lanza su primer cohete de combustible líquido. Chiang Kai-Shek realiza un alzamiento en Cantón el 20 de Marzo. Trotsky es expulsado del Politburo.

1927 Carles Lindbergh vuela en solitario y sin escalas entre Nueva York y Paris; el mundo queda electrizado ante la noticia y Lindbergh se convierte en héroe mundial.

1928 Emisiones experimentales de televisión. Entran en servicio los teletipos. Primera película sonora comercial. Se inventa el celofán impermeable. Hoover es elegido presidente.

1929 'Crack' económico mundial el 24 de Octubre. El 'Graf Zeppelin' da la vuelta al mundo. Se pone a punto la película de 16 mm en color.

1930 La tecnocracia llega a su punto álgido. Se inventa la bolsita de té. Las bombillas de flash permiten eliminar los flashes de magnesio.

1923 Se descubren tres grandes túmulos en el cráter Arquímedes de la Luna.

1924 Las huellas de pisadas de Day y Stewart acaban abruptamente a 40 metros de su avión, que se halla intacto. De ellos, nunca más se vuelve a saber nada.

1925 La población de Edale en Derbyshire, Inglaterra, aterrorizada ante las múltiples evidencias de la existencia de un hombre lobo en la zona.

1926 Sin rastros de la expedición de Percy, perdida en las junglas del Norte del Brasil.

1927 Lluvia negra en Irlanda.

1928 El buque escuela danés 'Kobenhaven' desaparece sin dejar rastro tras zarpar de Montevideo.

1929 Peter Kurten, el infame 'Vampiro de Düsseldorf', aterroriza a la ciudad.

1930 Se cuentan los muertos por veintenas, y los enfermos son más de 300 a causa de una niebla venenosa en Bélgica (5 de Diciembre).

1923 Un gran incendio en Berkeley, California, destruye 600 edificios, causa pérdidas por valor de 10 millones de dólares, y la muerte de 60 personas.

1924 El vapor 'Santiago', de la línea Ward, se hunde a causa de una tormenta frente al Cabo Hatteras; 25 desaparecidos.

1925 Se hunde un submarino italiano durante unas maniobras navales frente a las costa de Sicilia; 50 desaparecidos.

1926 Un rayo inicia un incendio en un polvorín de la Marina en Lago Denmark, Nueva Jersey; 85 millones en daños y 30 muertos.

1927 El vapor de la British Indian 'Tukaram' se hunde en una tormenta frente a Bombay, desapareciendo las 128 personas que iban a bordo.

1928 El transporte chileno 'Angames' se hunde en una tormenta en la Bahía de Arauco; 291 desaparecidos.

1929 El vapor de pasajeros ruso 'Volga' choca en el Mar Negro con una mina, resto de la Primera Guerra Mundial; 31 desaparecidos.

1930 Un incendio en la penitenciaría del estado de Ohio ocasiona la muerte de 322 presos, encerrados en sus celdas.

EL AÑO 1920

Este es un calendario completo del año 1920, para que pueda servir como punto de inicio para una campaña en 'tiempo real'. Se pueden construir los calendarios de los años posteriores a partir de los calendarios universales que aparecen en la mayoría de almanaques. Si alguien desea mayor coordinación, el 'World Almanac' (si se puede encontrar una edición en español) proporciona una excelente línea temporal para cada país. Para datos más locales, se pueden consultar los archivos de los periódicos de la zona.

ENERO

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEBRERO

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

MARZO

L	M	Mi	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

ABRIL

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAYO

L	M	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

JUNIO

L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JULIO

L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AGOSTO

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SETIEMBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTUBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

NOVIEMBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DICIEMBRE

L	M	Mi	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Biografías

Todas las personas aquí reseñadas existen o han existido realmente.

Los años 20 representaron quizá el apogeo del hábito de escribir; la mayor parte de la gente escribía cartas, y la imprenta era aún un medio barato para expresar la realidad o la ficción. En consecuencia esta era y los 60 ó 70 años precedentes, al menos en el universo de habla inglesa, fueron los más documentados de la Historia. Desde nuestro punto de vista, los años 20 están lo suficientemente alejados en el tiempo como para permitirnos ser objetivos sobre los acontecimientos de la época, de un modo que no nos podemos permitir con otros que nos son más próximos. Hay por tanto una masa de información que ni siquiera un ejército de estudiosos podría digerir. Los apuntes biográficos que siguen pueden dar una orientación sobre el curso de los acontecimientos y de las corrientes históricas, además de permitir el uso de alguna de estas personas como PNJ. Se citan las fechas de nacimiento y de defunción, y si no figura la segunda, dicha persona permanecía con vida más allá de 1930.

Aguinaldo, Emilio (1869-)
Revolucionario filipino, que luchó contra España y al lado de los EEUU en la guerra que ambos paises libraron por la Islas Filipinas. Posteriormente luchó contra los EEUU por la independencia de su país hasta ser capturado mediante una estratagema. Más tarde se adaptó a la dominación norteamericana, viviendo para ver la independencia de su país después de la Segunda Guerra Mundial.

Ataturk, Ghazi Mustafá Kemal (1881-)
Nacido en Salónica, su padre era un oficial turco de aduanas. Con el grado de teniente tomó parte en actividades políticas secretas, al tiempo que era reconocido como un excelente militar. En la Primera Guerra Mundial, y ya con el grado de coronel, recibió merecidos elogios internacionales por su defensa de Gallípoli. Luchó para evitar la partición de su país a manos de las potencias extranjeras. Elegido presidente de la nueva República Turca en 1923. A lo largo de los años 20 procedió a orientar a Turquía hacia el Oeste.

Berlin, Irving (1888-)
Su nombre de pila era Israel Baline, y en sus inicios cantaba en las cantinas. Su primer gran éxito fue 'Alexander's Ragtime Band' (1911). Fue uno de los más famosos compositores de su tiempo, y algunos de sus éxitos incluyen las 'Ziegfield Follies' (1919, 1920 y 1927) y las revistas 'Music Box' (1921, 1922, 1923 y 1924).

Besant, Annie (1847-)
Esta notable mujer fue sucesivamente la esposa de un pastor anglicano, librepensadora, procesada por obscenidad por publicar textos sobre educación sexual, socialista fabiana, teósofa, la presidenta internacional de la Sociedad Teosófica, hindú, la fundadora de un colegio hindú en Benarés (India), encarcelada por agitar a favor del autogobierno de la India durante la Primera Guerra Mundial, elegida presidenta del Congreso Nacional de la India, y la descubridora y defensora a ultranza de J. Krishnamurti como vehículo del nuevo Mesías, todo ello realizado con gran vivacidad e inteligencia.

Bierce, Ambrose (1842-¿1914?)
Famoso periodista y escritor, trabajó muchos años para la cadena de periódicos Hearst en San Francisco y Washington DC. Desapareció durante un viaje a Méjico en 1914, sin que hasta la fecha se conozcan detalles sobre su suerte. De prosa acerba a medio camino entre Edgar Allan Poe y Samuel Johnson, influyó grandemente en autores como Stephen Crane y H.L. Mencken. Entre sus obras más conocidas podemos citar "En mitad de la vida" (1892, 1898), "Pueden ser tales cosas" (1893), "Diccionario Diabólico" (1911) o sus "Obras escogidas" (1909-1912).

Byrd, Richard Evelyn (1888-)
De clase acomodada, fue uno de los pioneros de la aviación naval. Realizó exploraciones aéreas polares en 1925 y 1926, sobrevolando el Polo Norte en la segunda de estas ocasiones. Ya famoso, voló a la Antártida donde alcanzó el Polo Sur, retornando en 1929. Dirigió expediciones posteriores de los EEUU a la Antártida.

Capone, Al (1899-)
Alias 'Caracortada'. Nominalmente nacido en Nápoles, Capone era en 1920 uno de los gánsters norteamericanos más conocidos. Se trasladó de Brooklyn a Chicago para asumir el control de las industrias de fabricación de alcohol ilegal, y era de hecho la máxima autoridad en Chicago al final de los 20 y principio de los 30. Fue quien ordenó la matanza del día de San Valentín en 1929.

Carnegie, Andrew (1835-1919)
De origen humilde, se abrió camino trabajando en los ferrocarriles de Pennsylvania y la Guerra Civil confirmó su riqueza. En 1870 invirtió su capital en la industria del acero, llegando a dominarla en 10 años. Tras desesperar de competir con él, J. Pierpont Morgan le compró en 1901 sus acciones en dicha industria pagando por ellas 500 millones de dólares, de los que Carnegie invirtió más de 350 en obras sociales en los siguientes 20 años. Convencido de que los ricos deben utilizar su riqueza para el bien de la comunidad, su acción filantrópica más destacada fue la creación de cientos de bibliotecas en todo el territorio de los EEUU.

Caruso, Enrico (1873-1921)
De origen muy humilde, el decimooctavo hijo de un mecánico, consiguió electrizar Milán en 1898 con una representación histórica de "Fedora", recibiendo a continuación ofertas de todo el mundo. A principios de siglo debutó con el Metropolitan de Nueva York, al que estuvo siempre ligado con posterioridad. En el cénit de su carrera ganaba medio millón de dólares al año, y era una de las estrellas de la industria discográfica. Murió en Nápoles, el 2 de Agosto de 1921. Fue, probablemente, el mejor tenor de este siglo. Con fama de hombre afable y generoso, su muerte fue llorada por todos.

Chaplin, Charles (1889-)
También de origen humilde, a los 19 años ya era un cómico conocido en Inglaterra. El productor Max Sennet le inició en el cine mudo hacia 1910, donde progresó hasta alcanzar el estrellato. Su fama como actor menguó con la llegada del sonoro.

Chiang Kai-Shek (1887-)
Hijo de un comerciante, fue educado en academias militares. Se unió a la revolución de Sun Yat-Sen para mejorar posteriormente sus expectativas de futuro al establecer relaciones económicas y de simpatía con la 'Banda Verde' de Shangai en 1918-1920. Se convirtió en Jefe de Estado Mayor de Sun Yat-Sen en 1923, y al morir este tomó el control del Kuomintang (KMT), el partido político de Sun. Entre 1925 y 1928 unificó el este y el centro de China por la fuerza, aunque otras zonas del antiguo imperio permanecieron en manos de señores feudales, comunistas, los japoneses y las potencias coloniales europeas. Su famosa purga de los comunistas del KMT tuvo lugar en 1927, año en que contrajo matrimonio con Soong Lin-Mei, quien había sido educada por los misioneros europeos.

Chu En-Lai (1898-)
Uno de los diplomáticos más hábiles de su tiempo, recibió una educación china tradicional, convirtiéndose en marxista en 1917, y viajando y organizando a los estudiantes chinos en Europa durante el inicio de los años 20. Como comunista y miembro del KMT tuvo responsabilidades de gobierno en 1925 y 1926, siendo purgado por Chiang en 1927. Organizó la famosa huelga general de Shangai en 1927, y escapó a la URSS cuando esta fue aplastada. Al volver a China actuó como enlace entre Mao Tse-Tung y el comité central del Partido Comunista Chino a principio de los 30. Firme partidario de la política de centro, templó a los extremistas y aguijoneó a los estúpidos a todo lo largo de su vida.

Churchill, Winston Spencer (1874-)
De familia acomodada, tuvo una infancia solitaria y siguió la carrera militar además de practicar el periodismo desde su mayoría de edad. Estuvo destacado en Cuba, la India, Sudáfrica y el Sudán entre 1895 y 1899, escribiendo acerca de estos países. En un mundo atiborrado de jóvenes y briosos periodistas se convirtió casi en el prototipo de estos con sus crónicas de la Guerra de los Boers. Miembro del Parlamento en 1900 y Primer Lord del Almirantazgo en 1912, el desastre de Gallípoli le hizo perder gran parte de la confianza popular, tras lo cual volvió a reincorporarse al ejército, sirviendo en el frente occidental. Mantuvo un cierto aislamiento político a lo largo de los años 20.

Du Bois, W.E.B. (1868-)
Famoso activista y erudito de color, autor de algunos libros clave, incluyendo "Supresión del tráfico de esclavos africanos" (1895) y "Reconstrucción negra en América" (1935). Uno de los fundadores de la NAACP (N. del T.: Asociación nacional para el avance de la población de color) de la cual fue dirigente, y teórico destacado del panafricanismo, así como del papel del Africa negra en la historia del mundo. Acerbo, incisivo y controvertido.

Edison, Thomas Alva (1847-)
El más famoso y reconocido inventor norteamericano, al que se deben entre otras muchas invenciones el teletipo, el fonógrafo, la lámpara de incandescencia, los sistemas de energía eléctrica, la primera patente de telegrafía sin hilos, el fluoroscopio o las películas. Siempre gozó de excelentes relaciones con los medios de comunicación, y se le considera el fundador y organizador de la investigación industrial moderna.

Einstein, Albert (1879-)
Físico de origen alemán, estableció las teorías de la relatividad especial y general (1905 y 1919), que fueron la cúspide de su proceso creativo. Igual que Edison, fue capaz de mantener excelentes relaciones con los medios de comunicación, dedicándose posteriormente, a consecuencia del advenimiento del nazismo y de su condición de judío, al papel de portavoz y escritor.

Fitzgerald, Francis Scott Key (1896-)
Autor americano caracterizado por una prosa corta pero precisa, adquirió relevancia sobre todo como desmitificador del mito Carnegie; en sus libros, los millonarios conseguían su fortuna a base de negocios turbios, y les caracterizaba una tremenda hipocresía y una ausencia total de autorreflexión. El y Zelda eran alcohólicos declarados y probablemente había más gente que aspiraba a llevar su ritmo de vida de la que leía sus libros.

Ford, Henry (1863-)
Hijo de un granjero, le encantaban las máquinas y montó su primer negocio automovilístico en 1899, el cual fracasó, pero en el segundo (1903) produjo el modelo A, que tuvo éxito. En 1909 decidió fabricar solamente modelos T, y en 1913 vendía 40.000 coches al año. Instaló cintas transportadoras, inventando la cadena de montaje, y aumentó el sueldo a sus empleados hasta casi 5 dólares diarios, prácticamente el doble del sueldo medio de la industria de la época. Siguió fabricando modelos T hasta 1927, fecha en que perdió el liderazgo del mercado a manos de General Motors, quien emprendió una cuidada campaña publicitaria destinada a dividir un mercado 'uniforme'. Sus actividades políticas aislacionistas fueron particularmente desafortunadas y controvérsicas.

Freud, Sigmund (1856-)
Puso los cimientos para el estudio de la mente subconsciente, el significado de los sueños, la sexualidad prepubescente, la comprensión del comportamiento neurótico, y muchas cosas más. Entre sus libros podemos citar "La interpretación de los sueños" (1901), "Tres ensayos sobre la sexualidad" (1905), "Totem y tabú" (1912), "Más allá del principio del placer" (1920) y "El ego y el id" (1923). Con raras excepciones, las teorías psicológicas posteriores concuerdan o parten de las suyas.

Ghandi, Mohandas Karamchand (1869-)
Abogado y activista, vivió muchos años en Inglaterra y Sudáfrica (1888-1915), siendo en este último país donde desarrolló sus ideas y técnicas. Sus métodos de desobediencia civil pasiva, y su inquebrantable voluntad de independencia para su patria condujeron al final de la dominación británica en la India tras la Segunda Guerra Mundial. El poeta Rabindranath Tagore le dio el apodo de 'Mahatma', por el que sería conocido mundialmente. Era inteligente, contradictorio, intrépido y profundamente dedicado a su trabajo.

Gershwin, George (1898-)
Compositor de canciones populares, así como de obras de más enjundia ('Un Americano en París', 'Rapsodia en azul', 'Porgy & Bess') que intentaban con cierto éxito un ensamblaje entre la música popular americana, los conceptos musicales de los negros americanos y las formas clásicas europea

Goddard, Robert Hutchings (1882-)
Doctor en Ciencias Físicas y pionero de la cohetería. Publicó un "Método para alcanzar alturas extremadamente grandes" en 1919. Experimentó con cohetes durante toda la década de los 20 y lanzó su primer ingenio de combustible líquido en 1926, cerca de Auburn, Massachussets.

Goldman, Emma (1869-)
Anarquista norteamericana, implicada en el intento de asesinato de Frick, socio de Carnegie (1899), abandonó la violencia poco después. Abogada incansable por los derechos de la mujer, estuvo varias veces en la cárcel. Aunque la apoyó en un principio, discrepó después (1923-24) de los resultados de la Revolución Rusa. Su autobiografía se titula "Viviendo mi vida" (1931).

Goering, Hermann Wilhelm (1893-) De familia acomodada, fue uno de los ases de la aviación alemana en la Primera Guerra Mundial, dirigiendo el escuadrón de Von Richtofen tras ser este derribado, y obteniendo todas las medallas de guerra alemanas de la época. Su encuentro con Hitler data de 1922, y en 1923 era ya el jefe de las tropas de asalto nazis en Munich. En 1928 consiguió un escaño en el Reichstag (N. del T.: Parlamento alemán) por el partido nazi.

Hearst, William Randolph (1863-)
También de clase acomodada, inició su carrera en el periodismo sensacionalista en el "San Francisco Examiner". En sus periódicos, las noticias 'duras' eran reemplazadas por tiras cómicas, deportes, grandes titulares y artículos en pequeñas columnas, tendencia que persiste aún hoy en día. Tuvo toda una serie de amantes y de aficiones caras, entre las que podemos citar a Marion Davies y a la hacienda San Simeón. Llegó a poseer la colección privada de arte más grande del mundo. Pese a sus empeños, nunca consiguió el éxito en política. La obra maestra de Orson Welles "Ciudadano Kane" es una crónica novelada de la vida de Hearst.

Hemingway, Ernest Miller (1898-)
Reportero, soldado, autor literario, y personalidad destacada. Sirvió en Italia durante la Primera Guerra Mundial, y vivió en París en los años 20. Conocido por sus historias cortas y sus novelas como "El sol también sale" (1926) y "Adiós a las armas" (1929). Su vida como celebridad se inicia realmente durante su estancia en la Guerra Civil Española (N. del T.: "¿Por quién doblan las campanas?") y en la Segunda Guerra Mundial.

Hitler, Adolf (1889-)
De clase media-baja, sus intentos de emprender una carrera artística fracasaron cuando era un adolescente, desarrollando posteriormente sus mitologías antisemíticas y sobre la raza aria. Luchó con valor en la Primera Guerra Mundial, y entre sus condecoraciones se cuenta la Cruz de Hierro de primera clase. Con un peso específico importante en la política bávara de 1923, un 'putsch' (N. del T.: Golpe de estado o cuartelazo) organizado por él y sus seguidores desde una cervecería (!!) fracasó, y fue encarcelado durante un año, tiempo que aprovechó para escribir "Mi lucha". Hasta la depresión de 1929 no representaba una fuerza política significativa a nivel de la nación alemana.

Hoover, John Edgar (1895-)
Nombrado director del FBI en 1925, inició de inmediato la captación de especialistas de renombre como agentes de la lucha contra el crimen. En los años 20 y 30, el FBI no tenía parangón en sus métodos de búsqueda y estudio metódico de huellas digitales, estudios de balística

y otras actividades que hoy en día forman parte de los procedimientos básicos de la policía.

Houdini, Harry (1874-1926)
Su auténtico nombre era Erik Wisz, y su carrera en el circo se inició a una edad muy temprana, empezando con trucos de magia. Sin embargo, su auténtica especialidad era el escapismo, ya fuera desde celdas, cadenas, baúles dentro de ríos, camisas de fuerza, o cualquier cosa que su fértil imaginación pudiera crear. Experto publicista, era también un experto conocedor de los diversos tipos de cerraduras, que estudiaba con todo lujo de detalles. Coleccionaba trucos de magia y su casa estaba atiborrada de decorados, carteles, libros y accesorios de magia. También era un fustigador infatigable de los fraudes de los espiritistas, además de actuar en infinidad de películas. Murió el 31 de Octubre de 1926 a cusa de una peritonitis, cusada por un golpe involuntario de un admirador.

Kroeber, Alfred Louis (1876-)
Antropólogo, y profesor de la Universidad de Berkeley hasta su retiro en 1946. La labor de su vida fue la descripción de los indios de California, aunque también publicó estudios sobre los Zuni, los Arapahoes y sobre temas arqueológicos peruanos. Fue probablemente el antropólogo más conocido y respetado de su época. También realizó extensos trabajos de campo, sistematizando áreas de estudio previamente inconexas.

Lawrence, Thomas Edward, más conocido como 'Lawrence de Arabia' (1888-)
Soldado, diplomático, escritor y místico. Estudioso del Oriente Medio, y de los árabes en particular, Lawrence asesoró (y frecuentemente dirigió) asaltos de guerrillas árabes contra los turcos en la Primera Guerra Mundial. Sus tácticas ingeniosas, flexibles y de largo alcance, estaban en franco contraste con la ortodoxia militar de la época y solía tener casi tantos problemas con los turcos como con sus superiores en El Cairo. Permaneció al servicio de Su Majestad tras la guerra, siendo destinado en la India, cerca de la frontera soviética entre 1926 y 1928.

Lenin, Vladimir Ilich (1870-1924)
Teórico del marxismo y revolucionario destacado, casi único en cuanto al impacto de sus escritos y en sus logros políticos. De clase acomodada, convertido al marxismo en su mayoría de edad, fue apresado y exiliado, pasando unos 20 años en Europa Occidental. Su perspicacia y su voluntad llevaron directamente al triunfo de la Revolución Bolchevique, tras los colapsos sucesivos del régimen zarista y del régimen constitucional que le sucedió. Incansable, modesto e inteligente, su temprana muerte tuvo lugar en un momento desafortunado para su nación, quien entronizó el 'centralismo democrático' en una forma que no podía distinguir adecuadamente entre pensamiento y acción. Sus obras incluyen "Desarrollo del Capitalismo en Rusia", "¿Qué hacer?" y "El Estado y la Revolución" entre otras.

Lindbergh, Charles August (1902-)
De clase acomodada, siempre sintió fascinación por volar. Con el apoyo financiero de la ciudad de San Luis, construyó un monoplano muy rápido al que bautizó 'Espíritu de San Luis', y con el cual despegó el 20 de Mayo de 1921 del aeródromo Roosevelt, en Long Island, para aterrizar el 21 en el aeropuerto de Le Bourget, en París, en lo que sería el primer vuelo transatlántico en solitario. A consecuencia de este éxito obtuvo gran fama y popularidad.

London, John Griffith, más conocido como 'Jack' (1876-1916)
Autor y socialista. Hijo ilegítimo y de familia muy humilde, tuvo diversos empleos relacionados con el mar, y en 1889 partió a Klondike, con la fiebre del oro. Sus experiencias dieron lugar a libros populares como "La llamada de la naturaleza" (1903), "El lobo de mar" (1904), "Colmillo blanco" (1906) y "Martin Eden" (1909). Sus obras de ficción extraen su fuerza de los estereotipos de las ideas del socialismo darwinista y del marxismo, mezclados con grandes dosis de la noción de la pureza femenina, muy popular en la época.

Mao Tse-Tung (1893-)
De clase media, no se convirtió al comunismo hasta los 25 años, tras estudiar en Pekín. Miembro fundador del Partido Comunista Chino (PCCh), y hasta la purga de 1927 miembro también del Kuomintang, actuando como coordinador entre ambos organismos. Debido a su falta de sofisticación, fue devuelto a su provincia de origen donde se dedicó durante los años siguientes a la agitación popular y a la creación de una base revolucionaria. Sustituyendo el casi inexistente proletariado por los campesinos, Mao consiguió encontrar un modelo operativo que funcionaba en China, aunque se desviara de las directrices del Komintern (N. del T.: La Internacional Comunista). Tras los desastres de la purga y de la huelga general de Shangai, el Comité Central del PCCh recuperó rápidamente el poder en la zona 'liberada' por Mao, y su autoridad se fue erosionando hasta la conferencia de Tsunyi (1935) durante la Larga Marcha.

Mussolini, Benito (1883-)
Hijo de un herrero, periodista político y orador desde los 20 años, urgía reformas a cualquier precio. Su genio en comprender el descontento de la clase media italiana antes y después de la Primera Guerra Mundial, y su táctica de ofrecer teóricamente el poder a los trabajadores para en la realidad reprimirlos y empobrecerlos, le granjearon el aprecio de aquélla y de la clase alta. Tomó el poder en 1922, con su famosa marcha sobre Roma. En 1930 controlaba Italia de forma absoluta, hasta el punto de recibir elogios del propio Papa Pío XI.

Peary, Robert Edward (1856-1920)
Ingeniero, fascinado por el Artico, dirigió diversas expediciones terrestres al Polo Norte. La octava expedición tuvo éxito utilizando equipos de apoyo para cubrir la ruta, de forma similar a las fases de un cohete. Su triunfo, oficialmente reconocido, fue ligeramente empañado por alegaciones de un explorador previo, pero estas fueron posteriormente desestimadas al carecer de fundamento.

Pershing, John Joseph, más conocido como 'Black Jack' (1860-)
Tras servir en las Filipinas y otros destinos asiáticos, fue escogido para dirigir la expedición punitiva de 1916 a México, en busca de Pancho Villa. Aunque este último objetivo no llegara a cumplirse, su hoja de servicios fue un factor determinante en su elección como comandante de la Fuerza Expedicionaria de los EEUU en la Primera Guerra Mundial. Allí luchó intensamente para que las tropas norteamericanas mantuvieran su independencia de mando, lo que impidió que fueran fragmentadas entre las del resto de los Aliados y (como probablemente hubiera sucedido) fueran utilizadas en las primeras oleadas de los ataques. Un hombre austero y seco, que había perdido a su familia trágicamente, hizo el máximo por sus tropas, lo que le granjeó el respeto general.

Reed, John Silas (1887-1920)
Rico y poseedor de una educación esmerada, se convirtió en periodista radical, viajando por todo el mundo. Llegó a pertenecer al 'estado mayor' de Pancho Villa. Cubrió los avatares de la Primera Guerra Mundial en Alemania, Rusia, Serbia, Rumanía y Bulgaria. Fue testigo de la Revolución Rusa en lo que después sería Leningrado (N. del T.: San Petersburgo), escribiendo "Diez días que sacudieron al mundo", un libro inspirado aunque inexacto. Fue nombrado cónsul general de la Unión Soviética en Nueva York, pero como quiera que el gobierno comunista no era reconocido por el americano, tampoco lo fue el cargo de Reed. Murió de tifus en Moscú en 1920, y fue enterrado en el Kremlin tras un solemne funeral. Reed es un ejemplo típico de los periodistas de la época, de los que había para todos los gustos, y que tenían en común su dedicación y su peculiaridad.

Rockefeller, John Davison (1839-)
De clase media, mostró un talento muy precoz para la economía, la eficacia y la organización. Tuvo la suerte de iniciarse en la industria petrolera al inicio del desarrollo de esta, y la Guerra Civil le ayudó extraordinariamente. En 1880, Rockefeller controlaba el 90% del petróleo de los EEUU, y era propietario de todas las industrias de apoyo, como transporte, almacenamiento, navieras, etc. Aunque el Congreso de los EEUU anuló el monopolio de la Standard Oil, en la práctica la política de sus compañías continuó estando coordinada a pesar de la Ley Antimonopolios. En 1913 su fortuna se cifraba en 900 millones de dólares, de los que gastó unos 500 a lo largo de su vida. Creó la fundación que lleva su nombre en 1913. Era una persona sencilla, frugal y obsesionada con su trabajo.

Roosevelt, Teodoro (1858-1919)
De familia acomodada, se licenció en Harvard (donde perteneció a la fraternidad Phi Beta Kappa), y muy pronto fue elegido miembro de la Asamblea de Nueva York. Se dedicó a la política y la literatura, lo que simultaneaba con pronunciar conferencias, durante toda su vida excepto durante un año aproximadamente, que invirtió haciendo vida campestre y escribiendo, en un rancho junto al río Little Missouri, en el Territorio de Dakota. Se ganó justa fama de integridad y energía en los diversos cargos que desempeñó, y a su vuelta de la guerra contra España fue recibido como un héroe. Elegido gobernador de Nueva York, aceptó la nominación a la vicepresidencia de los EEUU dos años más tarde y en 1901, cuando McKinley fue asesinado, se convirtió en presidente. Aunque al principio se movió con lentitud, utilizó frecuentemente la presidencia para promover políticas progresistas y de protección medioambiental, que tuvieron efectos muy a largo plazo. Su intento de ser reelegido en 1912 dividió al partido Republicano y propició la victoria de Wilson.

Stalin, Josef (1879-)
Hijo de un zapatero de Georgia, se preparó para ser ministro, pero fue exiliado debido a sus actividades subversivas. Finalmente deportado a Siberia, escapó uniéndose a la organización bolchevique en el Sur. A principios de siglo, organizó asaltos a bancos e incursiones que ayudaron materialmente, tanto a la rama internacional del partido (dirigida por Lenin), como a las células locales. Detenido por fin en 1912, fue exiliado al Círculo Polar Artico, donde permaneció hasta 1917. Fue de nuevo comisario político en el Sur y en otros frentes durante la Guerra Civil, y fue ascendiendo primero como lugarteniente de Lenin, y después como miembro del triunvirato que administró el partido y la nación tras la muerte de aquél. En los años que siguieron, consiguió exiliar a Trotsky, su único rival de peso, para acabar asumiendo la máxima autoridad.

Stefansson, Vilhjalmur (1879-)
Estudioso brillante y autodidacta de la etnología, llegó a la conclusión de que el Artico sólo era hostil si los exploradores no se molestaban en aprender las técnicas de supervivencia de los esquimales. Para probar su teoría, y dejando en ridículo a las tremendamente equipadas expediciones de la época, él y dos compañeros atravesaron cierta vez 750 kilómetros de hielos flotantes en el Mar de Beaufort con poco más que sus mochilas. Autor y conferenciante popular, sus obras pueden ser de utilidad aún actualmente, en especial para los que dividen a los humanos en 'civilizados' y 'por civilizar'. Durante la Depresión y después de ella, actuó como consejero y recopilador de técnicas de supervivencia. Si los aventureros desean viajar al Artico, es la primera autoridad a quien deben consultar.

Sunday, William Ashley, más conocido como 'Billy' (1862-)
Huérfano, vivió primero como un vagabundo, para después convertirse en estrella del béisbol profesional. Convertido al Protestantismo, fue ordenado pastor en 1903, y desarrolló un estilo espectacular de presentación del mensaje religioso. En la segunda década del siglo alcanzó el cénit de su carrera, exhortando a los pecadores a 'rascarse el bolsillo para Jesús'.

Tesla, Nikola (1856-)
Inventor croata-americano, padre de la corriente alterna, el motor de inducción, los fluorescentes y muchas cosas más. Rehusó el Premio Nobel en 1912, que le fue ofrecido conjuntamente con Edison. Al final de su carrera experimentaba con la posibilidad de radiar energía eléctrica (como si de ondas de radio se tratara). Se le atribuían extraordinarios poderes de percepción y presciencia, volviéndose solitario a medida que envejecía.

Trotsky, León (1879-)
De clase media, se convirtió al marxismo en su adolescencia, siendo exiliado a Siberia, de donde escapó más tarde a Europa Occidental, alineándose con Lenin y los mencheviques. Volvió a San Petersburgo en la Revolución de 1905, para ser exiliado de nuevo en Siberia al ser esta aplastada, y volver a escapar al Oeste, de donde no regresó hasta 1917. La Gran Guerra hizo que él y Lenin alcanzaran posiciones similares, y en la crisis de 1917 en San Petersburgo, primero reclutó a poderosos aliados para la causa bolchevique, y luego organizó el asalto al poder. Durante la Guerra Civil fue comisario político, y realizó una tarea memorable como creador del Ejército Rojo en circunstancias más que difíciles. Orador y pensador brillante, era incapaz por naturaleza de construirse una facción propia, por lo que Stalin consiguió apartarle rápidamente del poder, y hacer que abandonara el país.

Villa, Francisco, más conocido como 'Pancho' (1878-1923)
Campesino huérfano, se convirtió en un hábil luchador y organizador junto con Francisco Madero. Cuando Huerta usurpó la victoria a Díaz, Villa volvió al campo de batalla mediante una difícil alianza con Carranza y Zapata. En los confusos años que siguieron, Villa fue finalmente localizado en Chihuahua, donde fue asesinado. Antes de eso, y cuando los EEUU reconocieron al gobierno de Carranza, Villa atacó Columbus (Nuevo México). En represalia, las columnas de Pershing le persiguieron por México durante meses, sin conseguir capturarle.

ÇATAL HÜYÜK (Turquía)

Esta excavación forma parte de un túmulo más grande y data del año 7000 al 5500 adC. Lo que parecen calles son en realidad paredes, puesto que los habitantes entraban en las casas por el tejado.

Empresas

Leche Borden. La sopa concentrada Campbell se distribuía a nivel de todos los EEUU. Las empresas agroalimentarias se habían convertido en negocios saneados, pero no importa la forma de enlatado, secado o condensado, los productos nunca tenían el sabor o la apariencia a que la gente estaba acostumbrada. Carnation evaporaba leche, 'Leche de vacas contentas', Dole enlataba piñas, 'Se corta con una cuchara, como un melocotón'. La Coca-Cola se ofrecía en botellas, 'La pausa que refresca'. Del Monte, Swift, Postum Cereal, Jell-O, jarabe Log Cabin, Ting & Bettles, alimentos congelados Birdseye, Betty Crocker, Wheaties, alimentos infantiles Gerber, la conservera Minnesota Valley, 'Green Giant', Heinz, la barra Hershey de 5 centavos, Hormel, los Corn Flakes de Kellog's, Libby, Oscar Mayer, National Biscuit (Nabisco), Nestle, Pepsi-Cola, En 1929, cada norteamericano se bebía una media anual de 35'4 botellas de refrescos (de 350 cc). Pillsbury, avena Quaker, Tía Jemima, café Maxwell House, Fleischmann, café Chase & Sanborn, Staley.

A & P. Había 70.000 lecheros, cada uno con su carro y su caballo para el reparto. Jewel, Kroger, Safeway, Skaggs, palomitas de maíz Jolly Time.

Al público le enloquecía la nueva fibra brillante de Burlington, el rayón. J.P. Stevens, zapatos Buster Brown. Aparecen las primeras camisas con el cuello incorporado, 'Sólo las camisas Arrow llevan el cuello Arrow'. Se perfeccionan las cremalleras. Los tejanos Levis ya llevaban un remache en la ingle. Zapatos Thom McAn. Primeros taladros eléctricos portátiles Black & Decker. Se introducen los tostadores de pan con expulsión automática de la tostada, marca Toastmaster.

Avon, Gillette, Tiritas, Vicks VapoRub. La aspirina se convierte en un nombre genérico. Los 'drugstores' Walgreen.

Willys-Overland, automóviles Maxell. Los Ford modelo T alcanzan los 52 Km/h. En 1925 Chrysler presenta el modelo 50 de 6 cilindros, que alcanza los 75 Km/h. Aparecen las marcas De Soto y Plymouth. Dodge, Autohorse, Gearless Steamer, Humpmobile, Roamer.

Crimen

Detenciones

La idea de una detención implica la existencia de una jerarquía de autoridad y función. Si sólo existiera una persona, esta sería a la vez policía, juez, carcelero y verdugo, y no tendría sentido hablar de detenciones.

Cada detención es diferente, pero por lo general el agente de la autoridad que la efectúa emite una de las siguientes hipótesis o presunciones.

1. El agente no sabe qué están haciendo los aventureros, pero le parece sospechoso: detención preventiva.
2. Han cometido un delito contra la propiedad.
3. Han cometido un acto de violencia.
4. Han faltado en público a la moral o la decencia.
5. Las autoridades desean confiscar alguna cosa (o todo aquello) que los aventureros poseen
6. Existen informes que indican que los aventureros pueden resultar embarazosos o comprometedores para algunos individuos, grupos, gobiernos o naciones.
7. Los aventureros están obviamente desquiciados y la sociedad debe protegerse de ellos.
8. Los aventureros resultan de alguna forma peligrosos para las autoridades.
9. Los aventureros están en peligro y necesitan la protección que ofrece la cárcel.

Cualquier policía que efectúe una detención debe sopesar factores como qué puede ganar o perder él personalmente al efectuarla, el estatus aparente y la posible posición económica de los aventureros, si la ofensa fue pública y en qué medida, la importancia de esta, y el peligro aparente para el estado de las cosas que pueden representar los aventureros. El guardián debería clarificar en lo posible las motivaciones del agente, puesto que ello determinará el curso de la acción por parte de los jugadores.

Procedimientos de Detención y Enjuiciamiento

1. El agente debe identificarse o demostrar que posee autoridad, a fin de que los aventureros sepan que goza del respaldo de la ley o de la sociedad. Dependiendo de las costumbres locales o de las evidencias, el agente puede molestarse o no en explicar a los aventureros por qué les detiene.
2. Si los aventureros se resisten, la policía utilizará la fuerza necesaria para que se sometan a la autoridad.
3. Si los aventureros no se resisten, serán desarmados y quizá esposados, para ser trasladados posteriormente a una comisaría, juzgado, o ante un oficial de rango superior, al que el agente que efectuó la detención pueda transferir la responsabilidad de los prisioneros, y dejar constancia del hecho de su aprehensión.
4. Los aventureros serán interrogados por el camino y en la comisaría, y se les puede requerir que presten declaración.
5. Puede que ni siquiera tras entrar en una celda los aventureros puedan enterarse de por qué han sido detenidos. El hecho de su detención puede mantenerse en secreto y puede que se les incomunique. Entra dentro de lo posible que no se les encierre juntos sino por separado, y podrían ser incluso torturados para obtener información.
6. Las autoridades pueden no permitir que se celebre un juicio, así como impedir la asistencia a juicio de algún testigo favorable a los aventureros.
7. Si se les encuentra culpables, la pena impuesta puede estar en consonancia con el delito cometido, o con la amenaza que presenten los aventureros para un individuo o grupo, o para el estado.
8. Las sentencias pueden dividir a los aventureros, o estar diseñadas para hacerles perder cohesión. Los aventureros que colaboren con autoridades corruptas pueden no vivir demasiado, puesto que se convertirán en evidencia de esa corrupción.

Historia

El 16 de Enero de 1920 entró en vigor la decimooctava enmienda a la Constitución de los EEUU, iniciándose lo que después se conoció como la Prohibición o 'Ley Seca', que duraría hasta la llegada de Roosevelt a la presidencia en 1930. Aunque la enmienda prohibía la producción legal de bebidas alcohólicas en los EEUU y sus territorios, no eliminaba la demanda de licor, y de esa demanda surgió un gran número de sindicatos del crimen dedicados (por un precio) a apagar la sed de la nación.

Pequeñas destilerías ilegales producían licor para las comarcas del interior, pero el alcohol casero provocó tantas intoxicaciones y envenenamientos que la seguridad y el prestigio radicaban en procurarse bebidas de calidad producidas en otros países. Este fue el origen del contrabando de alcohol.

La mayoría de este alcohol procedía de buques británicos fondeados fuera de los cuatro kilómetros y medio que representaban por aquel entonces los límites de las aguas jurisdiccionales norteamericanas. Lanchas motoras introducían el contrabando hasta diversos puntos de la costa Este. Camiones procedentes del Canadá y traficantes de ron del Caribe proveían también las bebidas de calidad que se vendían a precio elevado y con unos márgenes aún mayores. Los sindicatos del crimen vendían el licor, ya fuera puro o rebajado, a distribuidores independientes que, o bien lo vendían directamente al por menor, o bien al por mayor a los bares ilegales o 'speakeasies', que por supuesto no se anunciaban públicamente, sino que su existencia se conocía tan solo de oídas.

En general, los sindicatos del crimen sólo comerciaban con el género, y por tanto no poseían los requerimientos normales de las industrias, como materias primas, ni invertían su dinero en fábricas. Sin embargo, las necesidades de comunicación y transporte estimularon la cooperación entre bandas de diferentes regiones de la nación. Un efecto secundario de la ley Volstead fue convertir a las bandas de gánsters en corporaciones, fomentando así el crecimiento del crimen organizado.

Con los enormes beneficios del contrabando de alcohol, los sindicatos del crimen pudieron capitalizar y regularizar actividades ilegales de todo tipo, como apuestas ilegales, juego, venta de objetos robados, prostitución, control de los sindicatos de trabajadores, préstamos usurarios, loterías ilegales, drogas, 'protección', y tantos otros. En todos los casos en que una legislación bienintencionada intentaba prohibir una demanda de la población, el crimen organizado estaba preparado para abastecer la demanda a un precio muy superior. La enormidad de los diversos mercados y la dilatada existencia del crimen organizado indica un balance neto de cientos de miles de millones de dólares como resultado de estas actividades ilegales.

El sindicato del crimen mayor y mejor organizado fue el de los 'Siete Grandes', que incluía a Waxey Gordon, Charles (Lucky) Luciano, Bugsy Seigal y Frank Costello, y que controlaba la costa Este.

En el área de Nueva York, Giuseppe (Big Boss) Masseria controlaba la prostitución en Brooklyn y Manhattan. Dutch Schultz dirigía el contrabando de alcohol y las loterías. Lepke Buchalter y Gurrah Shapiro estaban a cargo de la extorsión y las drogas, además de los piquetes de 'rompehuelgas' y la extorsión a los sindicatos de los trabajadores.

En Chicago la banda de Shelton dirigía el contrabando de alcohol y el juego. Al Capone controlaba hasta la acción criminal más insignificante. La competencia incluyía a Dion (Deany) O'Bannion, Hymie Weiss y George (Bugs) Moran. Durante la década de 1920 a 1930 Chicago padeció 629 asesinatos no resueltos relacionados con las bandas, a añadir a un total de 5.000 homicidios aparentemente no relacionados con ellas. El episodio más famoso fue la matanza del día de San Valentín, que tuvo lugar el 14 de Febrero de 1928 cuando siete de los secuaces de Bugs Moran fueron abatidos en un almacén de Chicago por pistoleros a sueldo de Al Capone.

En Detroit, la 'Banda Púrpura' de Eddie Fletcher controlaba el contrabando de alcohol. La banda Licavoli distribuía el licor y controlaba la extorsión.

En un orden de cosas diferente, el principio de la década vio el resurgimiento y la mayor influencia del Ku Klux Klan, especialmente en el valle del río Ohio, en el Sur y en partes de Oregón y California. Sin embargo, el Klan nunca consiguió apoyo financiero importante y su historia se compone más de momentos de terror que de tiempos de control omnipresente. Un mítin del Klan celebrado en Kokomo, Indiana, en Julio de 1923, logró reunir a 100.000 personas.

Con la depresión económica que se inició con el 'crack' de la bolsa de 1929, el crimen organizado empezó a pasar a un segundo plano, al menos en los titulares de los periódicos, ante los éxitos de los ladrones individuales de bancos como Pretty Boy Floyd, Ma Barker, Bonnie y Clyde o John Dillinger. Una serie de medidas fiscales cuidadosamente diseñadas empezaron a amenazar a los jefes del crimen organizado (que no acostumbraban a pagar impuestos), y estos presuntuosos antihéroes de los años 20 empezaron poco a poco a convertirse en personas conservadoras, bien vestidas y poco notorias, de quienes apenas se conocía el nombre.

Sobornos

Los agentes suelen ser más sobornables cuanto más rural sea el área o más pequeño el pueblo (donde la paga es escasa y las consecuencias posibles de un soborno se conocen bien), o bien en grandes ciudades (donde el sobornado contrasta constantemente su estado financiero con el de los que le rodean). El guardián puede convertir el soborno en una habilidad más de un personaje, haciéndola depender de la APA o el POD.

Los sobornos se calculan en base a la remuneración diaria del agente, según el siguiente baremo: Las faltas leves costarán de 1 a 4 horas de paga, y las graves de un día a un mes o más, dependiendo de la importancia. Cuanto mayor sea el nivel del agente sobornado, más cara saldrá la cosa. Para países extranjeros se puede usar el mismo baremo.

El coste puede variar también de acuerdo con lo importante que sea la falta a ojos del sobornado. Por ejemplo, el sheriff del condado podría ver con simpatía que ardiera la vieja casa de Barnsworth, porque los niños del vecindario no paran de hacerse daño allí, hasta el punto de exigir poco dinero por hacer la vista gorda, o nada en absoluto. El mismo sheriff reaccionaría diferentemente si el único hotel de Poneyville quedara calcinado junto con cuatro extraños pero aparentemente apacibles residentes, a los que unos chalados de Chicago acusaban de vampiros.

Si los personajes se exceden con la cantidad, el sobornado puede alarmarse y pensar que hay algo raro en el asunto, rehusando. Alternativamente, puede pensar que los personajes son tontos, y pedir el doble. Los jugadores deberían acertar el orden de magnitud del soborno, o sufrir las consecuencias.

Policía rural:	2 dólares por una falta leve 5 " por un asunto más serio 100 " por un delito grave
Policía urbano:	4 dólares por una falta leve 10 " por un asunto más serio 250 " por un delito grave
Funcionario del gobierno (Jefe de policía, inspector de Hacienda, fiscal de distrito, sheriff, alcalde de un pueblo pequeño, etc.	50 dólares por una falta leve 200 " por un asunto más serio 1.000 " por un delito grave

Si los personajes intentan salir de un lío serio, es posible que tengan que sobornar a diferentes personas, o incluso a toda una colección de funcionarios.

Sectarios

Hay muchas personas que adoran a los seres extraterrestres en las historias de Lovecraft. Estas personas son por lo general primitivas, algunas de ellas mutantes, y siempre desequilibradas. Lovecraft nunca suele detallar demasiado cómo son, sino que les menciona siempre de pasada, por lo que este ensayo pretende guiar al guardián sobre cómo funcionan los cultos y los cultistas.

El culto puede adoptar varias formas, pero por lo general el cultista admite su inferioridad ante los seres a los que adora, les sacrifica algo para mostrar su respeto y sumisión, y ocasionalmente recibe algo a cambio. Por lo general suele haber jerarcas, a quienes se denomina normalmente sacerdotes, y siempre hay ceremonias sagradas, y rituales a seguir durante el culto. Estas formas las siguen también los cultistas de los mitos lovecraftianos, y las detallaremos en la siguiente sección.

Los sectarios son a menudo enemigos de los personajes. Hay diversas razones para ello, principalmente el hecho de que son la parte más común y visible de la presencia de los extraterrestres. También suelen poseer algún conocimiento, hechizos (especialmente de protección), u objetos mágicos que pueden ser valiosos para los personajes. Finalmente, todo personaje que haya visto contra qué se enfrenta tratará de mantenerse alejado de los monstruos principales (por la cuenta que le tiene), pero continuará la batalla contra lo que tiene más a mano, es decir, los sectarios, bien mediante su exterminación pura y simple, bien mediante la sustracción de sus objetos sagrados o protectores. Es también posible que los seres adorados utilicen a sus peones mortales para intentar la destrucción de personajes molestos.

Notas Generales Sobre los Cultos

Todos los cultos de los 'dioses' extraterrestres, o de sus razas inferiores poseen algunos elementos en común.

Siempre suele existir algún tipo de sacerdote, que puede tener asistentes con poderes similares a los suyos,

OTRAS OCUPACIONES

Aquí figuran algunas ocupaciones que pueden ser de interés para guardianes y jugadores. Otras que no aparecen pueden extrapolarse a partir de las que aquí se citan y de las que se facilitan en las reglas.

ANARQUISTA

Buscar libros
Camuflaje
Charlatanería
Discreción
Elocuencia
Leer/Escribir otro idioma
Ocultarse
Psicología

ATLETA PROFESIONAL

Crédito
Equitación
Esquivar
Lanzar
Nadar
Psicología
Saltar
Trepar

GANSTER

Arma corta
Conducir automóvil
Crédito
Cuchillo
Charlatanería
Derecho
Descubrir
Escuchar
Regatear
Saltar
Trepar

GRANJERO

Botánica
Conducir maquinaria
Descubrir
Escuchar
Mecánica
Primeros auxilios
Regatear
Zoología

MISIONERO

Cantar
Contabilidad
Crédito
Elocuencia
Diagnosticar enfermedades
Hablar otro idioma
Leer/Escribir otro idioma
Primeros auxilios
Regatear
Tratar enfermedades

POLICIA

Arma corta
Conducir automóvil
Charlatanería
Derecho
Descubrir
Discreción
Escuchar
Ocultarse
Porra (ataque y parada)
Primeros auxilios

POLITICO

Contabilidad
Crédito
Charlatanería
Derecho
Discusión
Elocuencia
Historia
Psicología
Regatear

SOLDADO

Camuflaje
Conducir automóvil
Conducir maquinaria
Descubrir
Discrecion
Electricidad
Escuchar
Ocultarse
Primeros auxilios
Rifle

VAGABUNDO

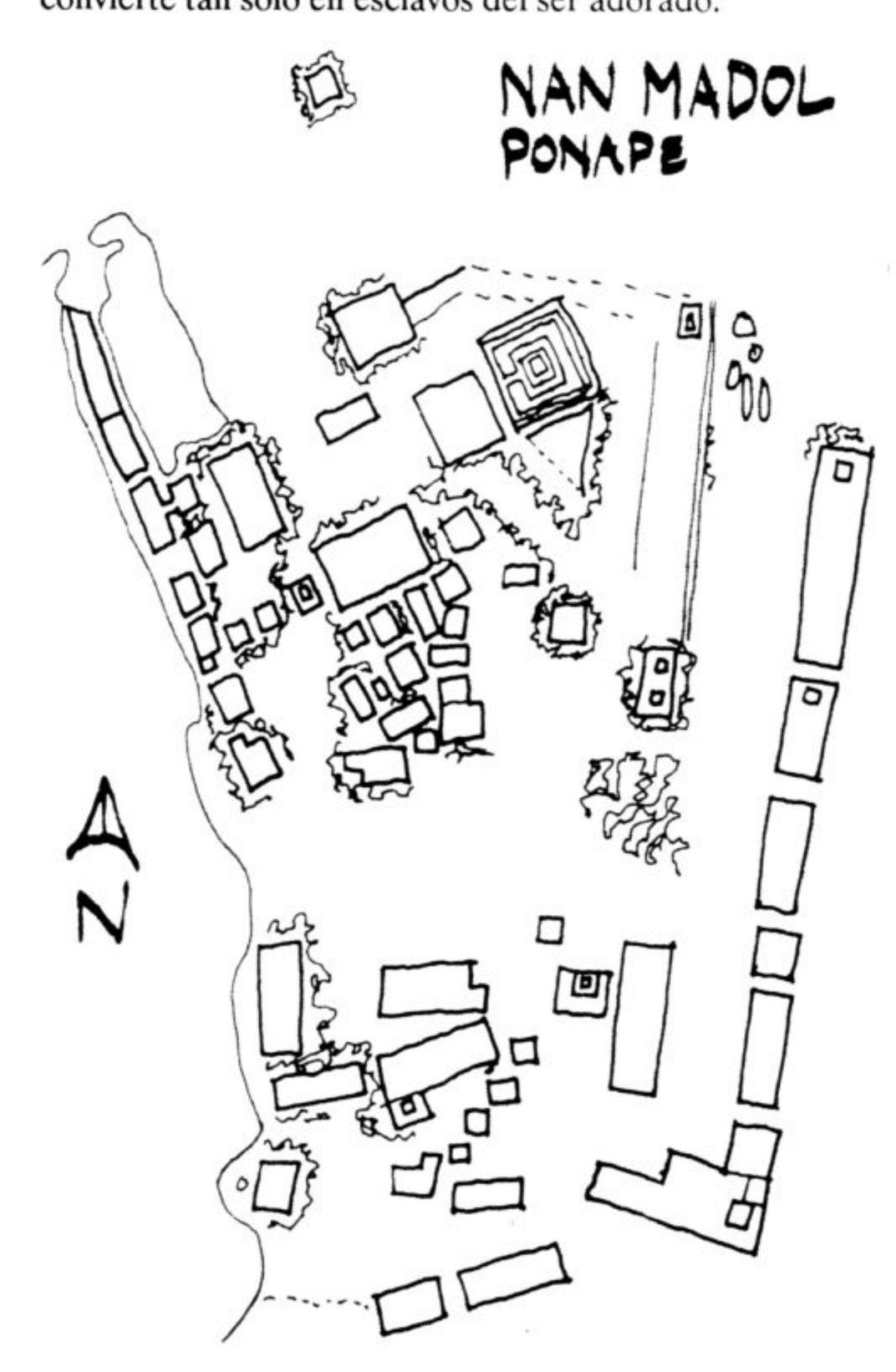
Charlatanería
Descubrir
Discreción
Escuchar
Ocultarse
Primeros auxilios
Regatear
Trepar

aunque más débiles o menos desarrollados. Los sacerdotes conocerán por lo general algún hechizo menor de protección (que deberá ser creado por el guardián), y uno o dos hechizos de convocación, que corresponderán al dios adorado y quizá a alguna de sus razas servidoras. Los sacerdotes conocerán también el hechizo necesario para despedir a tales criaturas.

Los sacerdotes pueden ser también una fuente de pequeños tesoros y objetos mágicos que podrán ser útiles a los personajes en futuros trances. Puede tratarse de libros de magia o de pergaminos conteniendo hechizos, o de amuletos de protección o comunicación. Cualesquiera que sean, lo importante es que el sacerdote tenga la fuerza necesaria para imponerse a su congregación y dirigir las ceremonias.

Los sacerdotes están por definición locos, puesto que se han dedicado a la adoración del 'dios' y le han visto muchas veces, perdiendo COR cada vez. Cuando se convierten en sacerdotes experimentados su locura ya es permanente.

Es posible que los sacerdotes mantengan la capacidad de actuar, en lugar de adoptar una de las formas de locura incapacitantes de la Tabla de Locura, puesto que ellos eligieron voluntariamente la adoración del dios, pero ello no les protege de la pérdida de COR, sino que les convierte tan solo en esclavos del ser adorado.



Nan Madol, que data del año 900 de nuestra era (o quizá antes) consiste en unas 70 hectáreas de islotes artificiales (de los que sólo los principales aparecen en el mapa), que incluyen cementerios, plataformas ceremoniales, y estanques para guardar anguilas y tortugas. Los islotes, cubiertos en su mayor parte de matorrales casi impenetrables, están construidos con columnas de basalto apiladas en hileras alternativas, como se hace con los troncos de árbol. Este lugar está situado en el extremo Este de Ponape, en las Islas Carolinas (Océano Pacífico).

Los iniciados y los meros adoradores del culto también perderán COR a consecuencia de la contemplación de las ceremonias y de las manifestaciones del dios, pero el hecho de su subyugación voluntaria al culto no les hará perder todas sus facultades mentales.

Si un personaje decide unirse a un culto, por supuesto que se volverá permanentemente loco cuando su COR llegue a 0. Ningún sacerdote confiará informaciones valiosas a un recién llegado, y probablemente esperará a que la locura total del personaje demuestre su eterna devoción.

Por lo general los grupos de adoradores están totalmente locos, y les caracteriza su devoción fanática por su religión. También es probable que les atemoricen tanto los sacerdotes y líderes del culto como los propios dioses a quienes adoran.

Cultos Primitivos

Muchas historias hablan de pueblos primitivos que empezaron a adorar a estas criaturas en eras pasadas, y que continúan su impía adoración en puntos remotos del globo. Que ello tenga lugar en zonas muy apartadas es lógico, puesto que cualquier pueblo civilizado o religión organizada harán todo lo posible por liquidar un culto de tales características.

Recordemos que sería difícil penetrar en esas regiones sin civilizar, y que unos habitantes hostiles lo harían aún más difícil. Sin embargo, no todos los nativos tienen por qué ser hostiles, puesto que la mayoría desprecian a los sectarios tanto como los personajes. Estos nativos pueden acudir a los personajes en busca de asistencia, y ofrecer su ayuda en pago.

Los guardianes y los jugadores no deberían suponer de forma automática que unos nativos a los que se considera no civilizados carecen de sofisticación en cuanto al modo de vida que su entorno requiere. Hacen falta cerebro, habilidad y coraje para sobrevivir en un entorno hostil. Cualquier granjero en sus tierras será más resistente y capaz que el mejor educado y equipado de los foráneos.

Adoradores No Humanos

En algunos lugares hay cultos compuestos por seres no humanos o criaturas humanas mutantes. Estos monstruos suelen estar bien escondidos y sus ceremonias tienen lugar en el más absoluto de los secretos.

Aún así, sus sacerdotes también estarán locos de atar, sus ceremonias serán salvajes y aterradoras, y sus sectarios fanáticos en extremo.

Sacrificios

Es muy probable que los cultos sacrifiquen personas a sus terribles dioses, lo cual ha servido de inspiración a un buen número de 'comics'.

Las ceremonias de sacrificio pueden requerir que la víctima sea elegida al azar, o bien que cumpla ciertas características como tener el pelo rubio, o ser devota del dios adorado. Los ritos comprenderán todo un ceremonial, que requiera de los participantes el generar suficiente energía (en forma de frenesí y de insania) para convocar al monstruo.

La víctima puede ser arrojada al anillo de convocación, entregada a un servidor que se la lleve volando, o despedazada por los sectarios. O puede acaecer también que los servidores del dios aparezcan y empiecen a destruir al azar a miembros de la congregación.

Otro tipo de sacrificios (menos brutales) también es posible, pero es difícil que complazcan a dioses insanos

si no van acompañados de brutalidad insensata y de destrucción inútil. Tales criaturas merecen invariablemente la destrucción que los personajes intentan llevar a cabo.

Beneficios para los Sectarios

Los beneficios inimaginables que se derivan de adorar a cultos como estos son sólo cognoscibles para la mente de los sectarios, pero podemos suponer que de alguna forma se creen 'escogidos' por el dios para alguna gloria superior. Es posible que los sectarios intuyan de alguna forma los peligros reales de los monstruos y reciban alguna protección, limitada o total, en pago a su apoyo. El sacerdote será siempre el más beneficiado, seguido de sus asistentes y los adoradores de a pie serán los menos beneficiados.

Costes de la Adoración

Sean cuales sean los beneficios que reciben, o piensan que reciben, los sectarios de estos terribles seres sufren ciertos resultados como consecuencia de sus actos.

Todos los sectarios están locos por definición tras unas cuantas ceremonias. En consecuencia, pierden toda identidad individual y quedan bajo el control del guardián.

Son por lo general fanáticos, capaces de grandes reacciones cuando están excitados, pero por regla general son incapaces de realizar actos inteligentes, y en especial después o durante sus profanos rituales, o cuando les incita su sacerdote o su dios.

Se convierten en peones de sacerdotes manipuladores, o de dioses extraterrestres a quienes poco importan las creencias, deseos o intenciones de sus devotos.

En general, llevan vidas subhumanas de motivos viles y de inútil desesperación. Como recompensa por sus vidas o sus almas, reciben pequeñas señales de sus sacerdotes o de su dios, que resultan ilusorias cuando se comparan con su coste. La ira permanente de los sectarios quizá provenga de la constatación inconsciente de ello, y del no poder hacer nada por remediarlo.

Náutica

Manejo de Botes

Esta habilidad permite a los personajes la utilización de embarcaciones que no sean de vela. Esto incluye balsas, canoas, botes de remos y motoras pequeñas. Si en el bote hay más de un tripulante, cada uno de ellos debe hacer una tirada de Manejo, a menos que haya un capitán, en cuyo caso este debe sacar su tirada de Navegar.

Vela

Esta habilidad permite determinar si se consigue o no manejar un bote o un barco movidos a vela, y se aplica a embarcaciones de cualquier tamaño que utilicen la vela como sistema de propulsión. En navíos de gran tamaño, que requieren muchos tripulantes para manejar las velas, cada uno de ellos debe hacer una tirada de Vela, a menos que el capitán saque su tirada de Navegar.

Navegar

Todo capitán sabe como dirigir una embarcación, de cualquier tamaño, sacando el máximo partido tanto de ella como de los tripulantes. Esta habilidad sólo la puede utilizar el capitán, y sólo se puede intentar su uso cuando el guardián lo solicite. Ejemplos: Intentar alcanzar la velocidad máxima posible a vela, o a remo, o utilizar las mareas de forma adecuada. La diferencia principal entre esta habilidad y la del Manejo de botes es que el Navegar se refiere más a la estrategia y la táctica de la navegación, sea cual sea el tamaño de la embarcación, en agua dulce o en agua salada. La diferencia principal con la Vela es que esta última se limita a los barcos de vela. La Navegación es una habilidad de mando, y por tanto goza de prioridad sobre las otras dos.

Ejemplo: Ben, Jerry y Marge se relajan navegando entre aventura y aventura, en una apacible tarde de Domingo. Su barquito se llama 'Myra'. Tontamente Ben menciona 'el nombre que ni siquiera debería ser cuchicheado', un nuevo dios de su campaña. En cuestión de minutos, se forma una tormenta, y un viento helado del Norte azota su frágil embarcación.

Ben, experto en vela puesto que había competido en regatas, consigue sacar su tirada de Vela y la barca se mantiene a flote. De momento, todos están a salvo pero el guardián decreta que para volver a la orilla habrán de sacar ocho tiradas más. Las nubes son cada vez más negras, y hay escarcha en el bien acicalado bigote de Ben mientras este empuña timón y cabos. En ese momento, el jugador de Ben falla la tirada de vela con un 98 y el guardián decide que semejante fallo ha provocado la rotura del mástil, y una vía de agua.

Afortunadamente, llevan remos. Como quiera que ya no tiene mástil, el 'Myra' ya no se considera como una embarcación a vela. Los tres montan frenéticamente los remos y se ponen a remar (intentando sacar sus tiradas de Manejo de botes). Jerry, que es inteligente pero débil, sólo tiene un 15%, por lo que falla continuamente, y cada fallo significa que no consiguen acercarse a la costa en lo más mínimo.

Por fin Marge revela que se crió entre los pescadores de las islas Trobriand, y que posee una considerable habilidad para Navegar. Ignorando las protestas machistas de Ben, ordena a Jerry que tire por la borda el mástil y la vela, y empieza a marcar el ritmo de la remada, sacando con facilidad su tirada de Navegación. Lo vuelve a repetir seis veces seguidas, y la tormenta amaina al tiempo que se van acercando a la orilla. Por fin el 'Myra' hace una entrada más bien renqueante en el puerto, cubierto de escarcha y hecho una pena, ante el asombro de caballeros con chistera, que pasean del brazo de sus damas, el griterío de los niños que están de merienda, y los cuchicheos de sus padres que toman el té, todos los cuales se preguntan qué puede haberle pasado a un barco tan feo en un día tan tranquilo y soleado).

Sabios

Hay muchos nombres por los que se les conoce: filósofo, gurú, erudito, etc. En 'La llamada de Cthulhu' el nombre se aplica a un PNJ diseñado para dar flexibilidad a una campaña por parte del guardián. Todos los sabios tienen altos porcentajes en Psicoanálisis y Primeros Auxilios, conocen perfectamente la zona en la que viven, poseen también un porcentaje considerable en Ciencias Ocultas e incluso puede que conozcan algo de los Mitos de Cthulhu. El sabio puede ser utilizado por el guardián como PNJ para que proporcione ayuda a los personajes de forma limitada, aunque sea tan sólo como fuente de información, o incluso como un personaje simpático cuya muerte demuestra la maldad de quien la provoca. Los sabios pueden también, a veces, representar una amenaza para los personajes, como veremos más adelante.

Características de un Sabio

Un sabio es un hombre o una mujer que ha desarrollado un modo de vida en armonía con el Universo. Los sabios rehusan sumirse en el bullicio de la vida cotidiana, prefiriendo estudiar sus propios motivos y las motivaciones implícitas en el mundo, cuya comprensión les lleva hasta niveles de percepción más profundos. Aunque los sabios son muy realistas, la gente suele verlos más como místicos o magos.

Todas las culturas de todos los tiempos han tenido sabios. Aunque se les describe siempre como ermitaños, en realidad se les puede encontrar en todas las ocupaciones que no requieren duplicidad o falsía. Un sabio puede muy bien ser una enfermera, un carpintero o un científico, pero nunca un publicista o un político (N. del T.: Textual). Como los sabios precisan tiempo para conocer la verdad, suelen tener más de 50 años. Tienen una apariencia normal y visten correctamente. Los investigadores que se encuentren con un sabio notarán sobre todo su agudeza, su sentido del humor y su calor humano. También pueden notar en él tolerancias e intolerancias inusuales.

No hay que advertir a los jugadores de la existencia de los sabios, puesto que estos nunca crean asociaciones o comités. Se les encuentra a menudo cerca de bibliotecas que posean fondos bibliográficos extensos sobre Ciencias Ocultas, puesto que siempre desean proseguir su desarrollo espiritual.

Estudiar con un Sabio

Si, durante el transcurso del juego, un sabio demuestra sus poderes inusuales, los personajes pueden solicitar el estudiar con él. Aunque antes de empezar, el sabio avisará de que tales estudios suelen durar años, el sabio aceptará como estudiante a cualquiera que se lo solicite, y que pueda sacar su PODx5 en porcentaje. Caso de fallar no se admitirá una nueva solicitud.

Cada seis meses de estudio con un sabio restauran 1D20 puntos de COR y añaden 1D10 a Ciencias Ocultas. Si la tirada que saque el investigador con el D10 es un 9 o un 10, recibe además 1D6 puntos de Mitos de Cthulhu (lo cual reducirá la COR máxima del personaje en igual cantidad).

Todo investigador que estudie con un sabio corre el riesgo de convertirse a su modo de vida, olvidando a sus compañeros de investigaciones y su empeño de salvar al mundo. El personaje no puede dejar al sabio si no consigue sacar una tirada de POD contra el del sabio en la tabla de resistencia. Sólo dispone de dos intentos, separados seis meses entre sí. Si se fallan ambos, el personaje se mantiene inexorablemente en el camino de la sabiduría, convirtiéndose en un PNJ dirigido por el guardián.

Ejemplo:

Walt Whitman Kovacs, carpintero, 58 años. Vive en Pamansett, Rhode Island. Especialista en escaleras y cúpulas. Ciudadano americano. Posee una educación formal a nivel de escuela primaria.

FUE 14	CON 15	TAM 12	Parada 75% con cualquier
INT 15	POD 18	DES 14	objeto. Nunca usa armas
APA 13	EDU 16	COR 90	ofensivas.

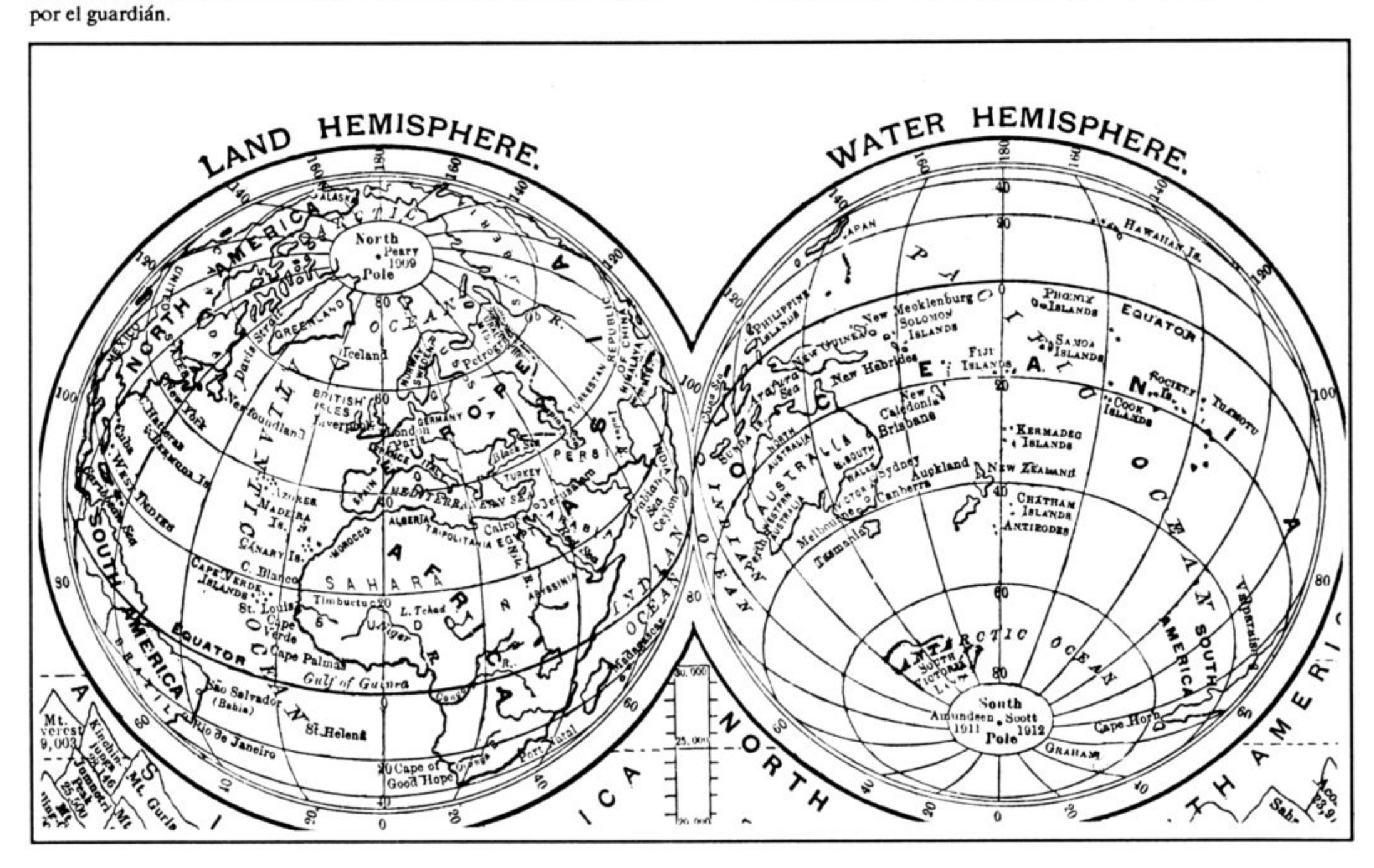
HECHIZOS: No conoce hechizo alguno, pero puede hipnotizar si vence con su POD al de algún miembro de una raza servidora en la tabla de resistencia. Sólo vale contra un monstruo por asalto de combate, y sólo si este puede ver o detectar de alguna forma los pases hipnóticos.

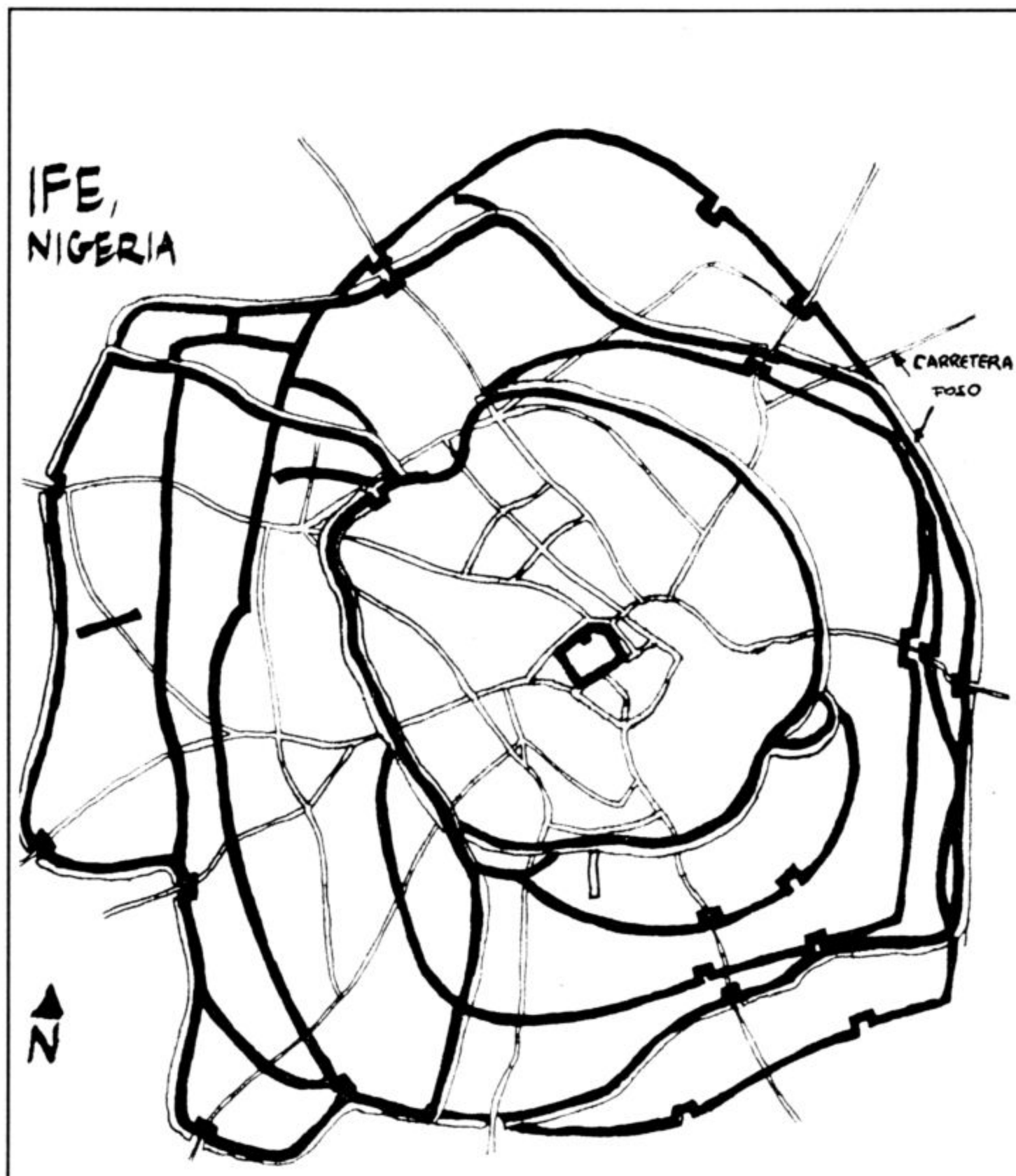
(N. del T.: Como se verá, el autor ha inventado algunas habilidades nuevas. La mayor parte son autoexplicativas, y en otras he colocado una breve descripción).

HABILIDADES: Leer/Escribir inglés 90%, Leer/Escribir latín 60%, Leer/Escribir sánscrito 30%, Contabilidad 15%, Antropología 35%, Arqueología 25%, Astronomía 25%, Botánica 75%, Química 10%, Mitos de Cthulhu 5%, Primeros auxilios 60%, Geología 10%, Historia 45%, Derecho 10%, Buscar libros 60%, Lingüística 25%, Ciencias Ocultas 45%, Farmacología 30%, Tratar enfermedades 30%, Tratar envenenamientos 30%, Zahorí (Adivinación de manantiales subterráneos) 80%, Pronóstico del tiempo 70%, Zoología 15%, Diagnosticar enfermedades 30%, Escuchar 80%, Psicología 80%, Descubrir 25%, Seguir rastros 15%, Conducir automóvil 25%, Electricidad 10%, Fabricar juguetes 90%, Mecánica 20%, Conducir maquinaria 10%, Pilotar avión 0%, Camuflaje 70%, Ocultarse 55%, Moverse en silencio 75%, Vaciar bolsillos 10%, Regatear 95%, Calmar a mamíferos 85%, Sintonizar con el Universo (Intercambiar pensamientos y sensaciones con la Naturaleza) 95%, Crédito 25%, Discusión 60%, Charlatanería 75%, Jardinería (La capacidad de hacer que plantas y árboles crezcan mejor y más deprisa) 80%, Elocuencia 50%, Psicoanálisis 90%, Cantar 15%, Silbar 80%, Trepar 45%, Esquivar 70%, Saltar 35%, Equitación 20%, Nadar 30%, Lanzar 45%.

EQUIPO: Herramientas de carpintero, caña de pescar (sin anzuelos), pequeño microscopio, catalejo, barómetro.

DINERO: 3'78 dólares en metálico, 670 en una Caja de Ahorros.





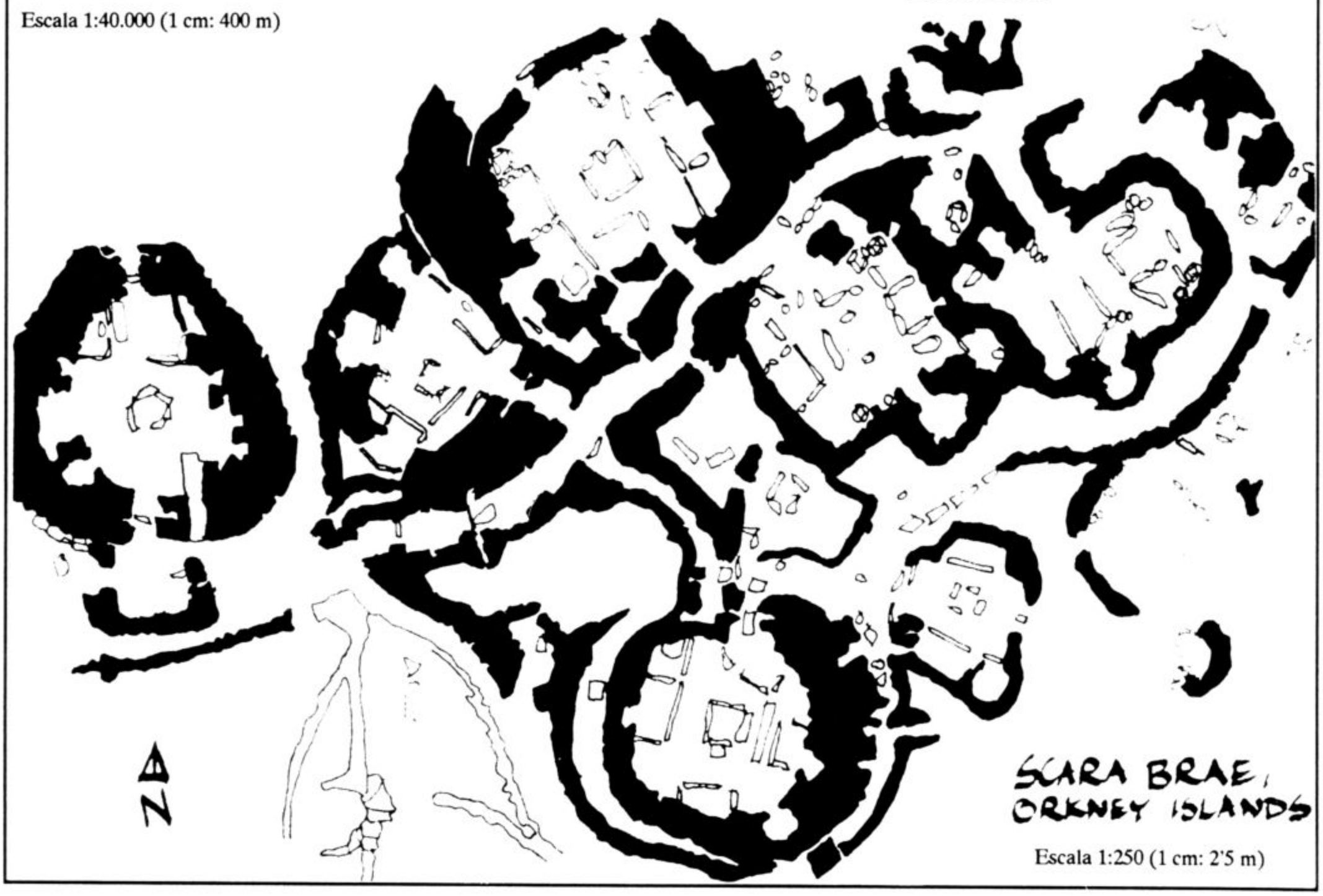
Escala 1:40.000 (1 cm: 400 m)

IFE (Nigeria)

Ife, en Nigeria, es la ciudad santa de los Yoruba, y centro medieval de producción de las más famosas esculturas de Africa, tanto en terracota como en latón. Las líneas de trazo grueso son muros de diversos períodos, pudiendo estar abiertos para permitir el paso de caminos, derruidos para dar paso a otras edificaciones, o aún en pie. Las paredes que aún están en pie tienen al menos la altura de dos hombres. Las indentaciones de los muros señalan la presencia de puertas.

SCARA BRAE (Islas Orcadas)

Scara Brae fue excavada por V. Gordon Childe entre 1927 y 1930. Se trata de una aldea de aproximadamente el año 2000 adC. En su momento de máximo esplendor, las casas estaban construidas con piedra seca (N. del T.: ¿Pizarra?), y existía una calle principal enlosada. Hay una chimenea central en cada edificio. Se desconoce cómo eran los techos.



Escala 1:250 (1 cm: 2'5 m)

Viajes

VELOCIDADES

A lo largo del siglo XIX y los inicios del XX, los motores a turbina de vapor redujeron considerablemente el tiempo necesario para viajar de un lugar a otro. Hasta la Primera Guerra Mundial y durante la misma, el navío de vapor y el ferrocarril fueron las claves para viajar.

La Gran Guerra hizo avanzar grandemente los jóvenes inventos del automóvil y del aeroplano, y estuvieron a la vanguardia de los viajes después de 1950, pero en los años 20 su día aún no había llegado, y no era en ellos en los que el viajero buscaba velocidad, fiabilidad y confort.

Más adelante se relacionan algunos ejemplos de duraciones normales de viaje, así como algunos récords de velocidad válidos hasta 1930, para asombro y pasmo del universo mundo. Las cifras ofrecidas son promedios, y si alguien se molesta en buscar en fuentes de la época puede encontrar valores más exactos para áreas, años y vehículos en particular.

Autonomía y Velocidad Aéreos

Aeroplano monomotor normal de ala fija: 450-750 Km a una velocidad terrestre de 180 Km/h.

Aeroplano bimotor normal de ala fija: 750-1.200 Km a una velocidad terrestre de 135 Km/h.

Dirigible grande o zeppelin: 1.500 Km a una velocidad aérea de entre 9'2 y 18'5 Km/h.

Mediante preparativos especiales era posible conseguir mayores autonomías.

Velocidades Náuticas

La siguiente tabla refleja la capacidad media de un navío de cumplir con un calendario, su velocidad media y el precio normal del pasaje. La mayor parte de los precios se dan en coste por cada 180 Km o cada 1800 Km (N. del T.: 100 y 1.000 millas náuticas respectivamente). Para viajes cortos se utiliza la primera de las cifras, y para viajes largos (como una vuelta al mundo) la segunda.

Tipo	¿A tiempo?	Velocidad	Coste/180	Coste/1800
Vapor	30 días	18 Km/h	5 dólares	15 dólares
Carguero	5 "	25'2 "	10 "	30 "
Buque de línea	12 horas	45	"20	60*
Ferry	15 minutos	9 "	8'3 cts. el primer Km y 2'7 cts por Km después	

* El coste de viajar en primera en un buque de línea es el triple.

Cada 8 h, la distancia recorrida suele ser de unos 162 Km en un Vapor, 234 Km en un Carguero, 414 Km en un Buque de línea y 81 Km en un Ferry.

Velocidades en Automóvil

La velocidad media en viajes de larga distancia, en un auto de los años 20 y sobre una carretera de la época era de unos 22'5 Km/h a lo largo de 8 horas, es decir, unos 180 Km al día. En algunas zonas excepcionalmente bien pavimentadas, como por ejemplo entre Boston y Filadelfia, la velocidad media podía ser mayor.

Velocidades en Tren

La velocidad media en viajes de larga distancia por ferrocarril era de unos 52 Km/h a lo largo de 24 horas, es decir, unos 1.260 Km al día. A continuación veremos algunos ejemplos de tiempos promedio de la época, en trayectos regulares.

Récords de velocidad en tren en 1930

20th Century Ltd., Elkhart (Indiana)-Toledo (Ohio), 111'39 Km/h.
NY Central Special, Granite City (Illinois)-Berea (Ohio), 100'95 Km/h.
Flying Scotsman, Londres-Edimburgo, 73'65 Km/h.
Fleming-Jacksonville (Florida, 7'5 Km), 180 Km/h.

Trayecto	Tiempo
San Francisco/Oakland-Omaha-Chicago	70 horas
Nueva Orleans-Los Angeles	60 "
San Francisco-Nueva Orleans	73 "

Los viajes más rápidos en 1930

Día más rápido en barco de vela: 655'5 Km en 24 horas.

Viaje transatlántico más rápido en clíper: 12 días.

Id. en yate: 12 días y 4 horas.

Viaje más rápido entre Cherburgo y Southampton: 4 horas y 19 minutos.

Viaje más rápido entre Nueva York y Cherburgo: 5 días, 1 hora y 49 minutos.

Día más rápido en buque de vapor (El 'Mauritania'): 1216'8 Km, con un promedio de 48'67 Km/h.

Carrera más ràpida en motora: 10 Km en 6 minutos y 12 segundos o sea, 88'26 Km/h.

Viaje más rápido alrededor del mundo: 23 días, 15 horas, 21 minutos y 3 segundos.

"Salieron de Nueva York en hidroavión y adelantaron al 'Olimpic' frente a Long Island. Desde Cherburgo volaron a través de Europa y Asia, llegando a Tokio el 11 de Julio. Se dirigieron en un vapor a Vancouver (Columbia Británica) el 20 de Julio, volando desde allí hasta Nueva York." (Almanaque Mundial, 29 de Junio/22 de Julio).

LOS TREINTA MAYORES BARCOS DE VAPOR (En 1920)

Nombre	Registro (Tm)	Eslora (m)	Manga (m)
Leviathan	5.151	306	33
Imperator	52.832	286	32
Europa	50.800	303	32
Aquitania	47.752	300	30
Olympic	45.720	296	30
Columbus	35.560	232	25
Mauretania	32.512	263	27
George Washington	25.979	240	26
Kaiserin Augusta Victoria	24.974	225	25
Adriatic	24.934	242	25
Rotterdam	24.556	222	25
Baltic	24.258	242	25
France	24.045	240	25
America	22.984	229	24
Cedric	21.372	226	25
Scythia	21.336	200	24
Celtic	1.238	226	25
Minnesota	21.049	207	24
Caronia	19.908	216	24
Carmania	19.836	216	24
Mount Vernon	19.815	235	24
Aeneas	19.812	166	20
Agamemnon	19.671	228	24
Lapland	18.993	206	23
President Lincoln	18.459	205	22
President Grant	18.361	205	22
Berlin	17.601	204	23
Prince Frederick Wilhelm	17.357	204	22
Cleveland	17.272	202	21
New Amsterdam	16.964	200	23

(N. del T: Para los no versados, registro son las toneladas que desplaza un buque, eslora la longitud y manga la anchura)

DISTANCIAS POR CARRETERA EN LAS RUTAS POSTALES ENTRE CIUDADES EUROPEAS, EN KILÓMETROS, EN 1920

Réstese un 20% si el viaje se realiza por vía aérea.

Londres																				
202	Liverpool																			
287	489	París																		
1195	1397	908	Madrid																	
1610	1812	1323	415	Lisboa																
276	472	211	1119	1530	Amberes															
657	859	587	1495	1804	412	Hamburgo														
746	948	674	1582	1889	497	178	Berlín													
618	848	359	1183	1602	460	678	611	Berna												
787	989	500	1073	1506	719	839	837	297	Turín											
980	1182	849	1668	2157	727	605	427	533	720	Viena										
768	970	582	1477	1897	522	579	401	295	470	266	Munich									
1195	1397	907	1223	1746	1033	1180	1048	639	414	840	647	Roma								
1150	1252	863	1416	1828	1009	1066	838	533	391	370	487	510	Trieste							
1135	1557	1067	1925	2593	895	576	398	1021	1156	436	702	1276	806	Varsovia						
2030	2232	1899	2748	3345	2025	1903	1699	1883	2018	1298	1564	2138	1725	1205	Estanbul					
1917	2119	1760	2635	3117	1737	1418	1240	1545	1680	969	1226	1800	1330	842	363	Odesa				
1915	2117	1843	2904	3414	1706	1387	1209	1832	1967	1247	1513	1087	1617	811	1339	950	Moscú			
1774	1976	1699	2874	3286	1588	1269	1091	1714	2119	399	1395	2239	1769	693	1733	1356	406	Leningrado		
1283	1491	1219	1972	2384	993	580	685	1176	1337	1110	1084	1731	1171	1082	2408	1510	836	430	Estocolmo	
919	1131	812	1600	2012	620	208	270	885	1047	897	671	1318	967	668	1510	1510	1252	846	416	Copenha

DISTANCIAS DESDE EL CANAL DE PANAMA HASTA DIVERSOS PUERTOS, EN KILOMETROS

Boston	3.995	Hamburgo	9.390
Baltimore	3.521	Leningrado	11.634
Nueva York	3.656	Vancouver	7.465
Jacksonville, Florida	2.843	Portland, Oregón	7.165
Nueva Orleans	2.598	San Francisco	6.010
Veracruz	2.630	San Diego	5.265
La Habana	1.858	Callao	2.493
Río de Janeiro	9.906	Valparaíso	4.845
Buenos Aires	10.093	Yokohama	14.227
Ciudad del Cabo	12.075	Shangai	15.846
Gibraltar	8.043	Hong Kong	17.029
Nápoles	9.862	Manila	17.311
Estanbul	11.419	Singapur	19.455
Port Said	11.608	Tahití	8.308
El Havre	8.538	Sidney	14.212
Londres	8.821	Wellington	12.047

DISTANCIAS ENTRE CIUDADES DE LOS ESTADOS UNIDOS, POR TIERRA, EN KILOMETROS

	Nueva York	Nueva Orleans	San Francisco
Atlanta	1.314	744	4.215
Boston	353	6.411	4.970
Charleston, Carolina del Sur	1.109	1.164	4.679
Chicago	1.368	1.368	3.419
Columbus, Ohio	956	1.418	3.890
Dallas	2.654	773	2.898
Denver	2.895	2.036	2.064
El Paso, Texas	3.465	1.793	1.931
Helena, Montana	3.678	3.228	1.883
Jacksonville, Florida	1.475	924	4.647
Los Angeles	4.724	3.011	713
Memphis	1.736	594	3.659
Minneápolis, Minnesota	1.998	1.928	3.152
Nueva Orleans	2.058	---	3.723
Nueva York	---	2.058	4.787
Pittsburgh, Pennsylvania	666	1.713	4.121
Portland, Oregón	4.806	4.119	1.083
San Diego	4.847	3.132	903
San Francisco	4.787	3.723	---
Seattle, Washington	4.727	4.397	1.436
San Luis	1.598	1.049	3.299
Washington	342	1.716	4.604

Estas distancias son enteramente por tierra, y es posible que existan distancias más cortas que combinen trayectos por tierra y por mar. Las cifras son las establecidas por el Departamento de Guerra en 1920.

DISTANCIAS DE NUEVA YORK, NUEVA ORLEANS Y SAN FRANCISCO A PUERTOS Y CIUDADES IMPORTANTES

	Nueva York	Nueva Orleans	San Francisco
Aden	12.097	14.575	21.298
Bombay	15.038	17.661	18.113
Buenos Aires	10.868	11.701	13.910
Calcuta	18.205	20.815	16.520
Ciudad del Cabo	12.621	13.657	18.331
Congo, río (desembocadura	10.856	12.186	15.643#
Hamburgo	6.736	9.721	15.399
El Havre	5.869	8.816	14.547
Hong Kong	21.170	20.057	11.272
Honolulú	12.382	11.269	3.884
Londres	5.988	8.347	14.886
Manila	21.383	20.359	11.647*
Melbourne	19.683	17.477	13.038
México DF**	4.347	.2.439	3.718
Nome, Alaska	14.835	13.273	5.010
Port Said	9.486	12.055	17.709
Punta Arenas	12.770	13.594	11.481
Río de Janeiro	8.849	9.664	14.220
Leningrado	8.578	11.525	14.488
Shangai	20.103	18.990	10.279
Singapur	18.835	21.298	13.894
Valparaíso	8.588	7.473	9.519
Vladivostok	18.522##	17.427##	8.716
Wellington	15.816	14.703	10.943
Yokohama	16.642##	14.735##	8.401

Las distancias, siempre en Kilómetros, son por la ruta marítima más corta, excepto donde se indica.

* Vía Yokohama

** Las tres rutas son terrestres

Hasta Nueva York por tierra

Vía San Francisco y Tehuantepec por mar.

Precios y Dinero

Hasta la Primera Guerra Mundial, los EEUU eran una nación deudora a escala internacional, que aún pagaba las cuantiosas inversiones (principalmente británicas) que costearon empresas tan vitales para el país como la red de ferrocarriles. Sin embargo, la Gran Guerra tuvo como efecto secundario la cancelación de la deuda norteamericana con los demás países participantes, bien por las bravas (caso de Alemania, por ejemplo), bien como pago de la ayuda militar. Aunque ningún estado pagó nunca sus deudas de guerra con los EEUU, la nación se resarció sobradamente, y no volvió a ser una nación deudora hasta la creación de la OPEP al principio de los años 70, en que los problemas de balanza de pagos fueron contínuos.

Propulsada por la eliminación del control extranjero, y las crecientes reservas de oro, amén de la inflación generada por la Gran Guerra, la economía norteamericana conoció en los años 20 una era favorable de expansión económica y elevados beneficios. A lo largo de la década los precios y los salarios permanecieron relativamente estables unos respecto a los otros, y la inflación no alcanzaba el 1% anual. La política del Gobierno era seguir el patrón oro, mientras que los precios de la plata no dejaron de bajar.

Como quiera que los EEUU seguían el patrón oro, este podía comprarse y venderse con toda libertad. Las ventajas de ello son obvias para los personajes: no sólo son convertibles todos los metales preciosos, sino que además todas las monedas extranjeras se pueden referir al precio del oro si hace falta cambiar moneda durante la aventura.

Precio Medio De Una Onza Fina De Oro O Plata En El Mercado De Londres, En Dólares, Entre 1920 Y 1930

Año	Oro	Plata
1920	27'49	1'35
1921	26'05	0'81
1922	22'71	0'75
1923	21'96	0'67
1924	22'80	0'74
1925	20'80	0'70
1926	20'66	0'63
1927	20'67	0'57
1928	20.67	0'59
1929	20'67	0'54
1930	20'68	0'39

(N. del T.: Una onza son, en este caso, 31 gramos)

Salarios

Como ejemplo del abanico de salarios existente en una industria en particular, a continuación se transcriben las cantidades medias anuales (en dólares) que percibían a nivel nacional los empleados y directivos del ferrocarril durante las tres primeras décadas del siglo.

Año	Directivo	Oficinista	Capataz	Carpintero	Conductor	Peón
1900	3.260	683	524	636	989	533
1914	5.011	792	686	830	1.395	686
1920	6.347	1.347	2.254	1.808	2.971	1.306
1928	7.000	1.645	1.558	1.500	3.118	1.083

Nótese la caida de salarios en algunas categorías en 1928, consecuencia de la cada vez peor situación financiera del ferrocarril en general, incluyendo trenes de cercanías y tranvías, que tenían que competir ferozmente con el automóvil. Esta situación también propiciaba, a nivel de la dirección de las compañías, la contratación de personal eventual para labores concretas, y al que se despedía una vez estas se acababan. Estos salarios anuales no debe suponerse que impliquen una disminución del precio de la hora de trabajo, sino que implican una disminución del número de horas trabajadas.

Impuestos

Los aventureros que deseen respetar la ley deberán abonar un pequeño impuesto sobre patrimonio si poseen tierras (se aplicaba para financiar las escuelas), y más o menos un 5% de sus ingresos al Gobierno Federal si ganan más de 20.000 dólares al año. Como regla general, en esta época no existían impuestos sobre las ventas.

Precios

Los siguientes precios se han dispuesto en categorías de interés para aventureros avezados. Los precios se refieren al año 1920, pero es posible que un objeto en particular (un Ford modelo T, por ejemplo) no cueste exactamente el precio marcado. Además, se pueden ajustar al alza en un 1% anual debido a la inflación, a lo largo de la década, si el guardián lo desea. Los precios son todos en dólares si no se indica otra cosa.

TRANSPORTE

Automóvil/Camión

coche usado	250
coche nuevo, barato	1.000
coche de lujo	7.000 máximo
camión usado	350
camión pequeño	1.400
camión grande	3.500 o más
neumático de coche	12
cadenas para la nieve	5
juego reparar neumáticos con bomba	2,50
'gato' hidráulico	1
faro de coche	3
batería de coche	15
gasolina, 1 litro (consumo medio, 8'8 l/100 Km)	0'50
libro de mecánica	1'50

Tren

cercanías	0'05 + 0'013 por zona
distancias medias (35-600 Km)	1 + 0'013 por Km
transcontinental	1 + 0'006 por Km**

Aviones

viajar de Londres a París en 1919 costaba 100 dólares (21 £)
viajar en avión en 1930 costaba por término medio entre 0'06 y 0'40 dólares por Km y pasajero.

Animales

caballo de monta bueno	400
caballo de monta viejo	200
mula	100
burro	50
perro de trineo	50
calesa	85
carro	65
arnés para dos caballos	45
silla de montar	20

Barco*

transbordador (ferry)	0'10 el primer Km y 0'03 los siguientes
navío de línea	60 por cada 1.500 Km fracción
carguero	30 por cada 1.500 Km o fracción
vapor	15 por cada 1.500 Km ofracción
barca de remos	35
canoa	75
motor fuera borda	80

Bicicleta, a la que se le puede añadir un motor,	28

* Estos precios son para camarotes de cierta calidad. La relación entre coste, velocidad y fiabilidad figura en la tabla de velocidades de navios en una página anterior.

** No había lineas transcontinentales en esta época. Los personajes deberán hacer transbordo siempre que crucen los EEUU. Los trenes especiales pueden cruzar la nación si consiguen un permiso especial.

EQUIPO DE 'CAMPING'

baúl barato (20 Kg)	4
baúl caro (27 Kg)	10
cantimplora (4 l)	1
odre (20 l)	2
hornillo	6
cacharros de cocinar	9
catre	6
termo 1 l, de calidad	5
sedal, anzuelos, etc.	10
tienda dos personas(19 Kg)	12
tienda cuatro pers. (31 Kg)	22
tienda ocho personas (46 Kg)	35
tienda 25 personas (117 Kg)	95
hule 40 x 50 cm	15
cuchillo de caza	3

ALOJAMIENTO Y COMIDA

antro (vigilad objetos de valor)	0'2 por noche
cuchitril (habitación individual)	1
cómodo (buena cama, agua caliente)	5
de lujo (botones, propinas)	10 y más
comida de lujo en un tren	1'50
buena comida en restaurante	0'75
buen desayuno	0'30
una docena de huevos	0'50
un litro de leche	0'15
una hogaza de pan	0'25
medio kilo de 'bacon', sin grasa	0'45
cigarro puro tras la comida	0'20

ROPA

Se trata de ropa normal que a menudo es útil para reequipar a un aventurero que haya escapado de la muerte perdiendo hasta los pantalones.

abrigo de hombre	14
impermeable con capucha	5 y más
traje de montar o para ir de excursión	12
vestido femenino de calidad	15
abrigo de algodón de mujer	14
abrigo de cazador	5
botas altas	6
'mono' de trabajo	1
camisa de hombre	1
blusa de mujer	5

EQUIPO PARA AVENTUREROS*

pistolera	1'25
cartuchera o cinturón portamonedas	2'25
lámpara de gasolina (dura 12-15 h)	6'50
microscopio 100 aumentos	17'50
bate de béisbol	1'50
cepo lobero	0'50
cortaplumas	0'50
lápiz	0'01
novela barata	1'50
pila de linterna	0'10
lámpara de carburo (dura 9-10 h)	5
tablilla	0'05
cruz chapada de e 25 cm de altura	2
despertador a cuerda	3
prismáticos 6 aumentos	24
500 cartuchos escopeta	20
200 cartuchos cal. 22	1
100 cartuchos cal. 45	3
100 " carabina cal. 30	9
cámara foto de bolsillo	6
linterna a 3 pilas	2
Biblia	4
144 hojas de papel foto	5
equipo de revelado	5
pistolera con tapa	1

* Las reglas particulares que se estén usando pueden hacer variar estos precios.

EQUIPO DIVERSO

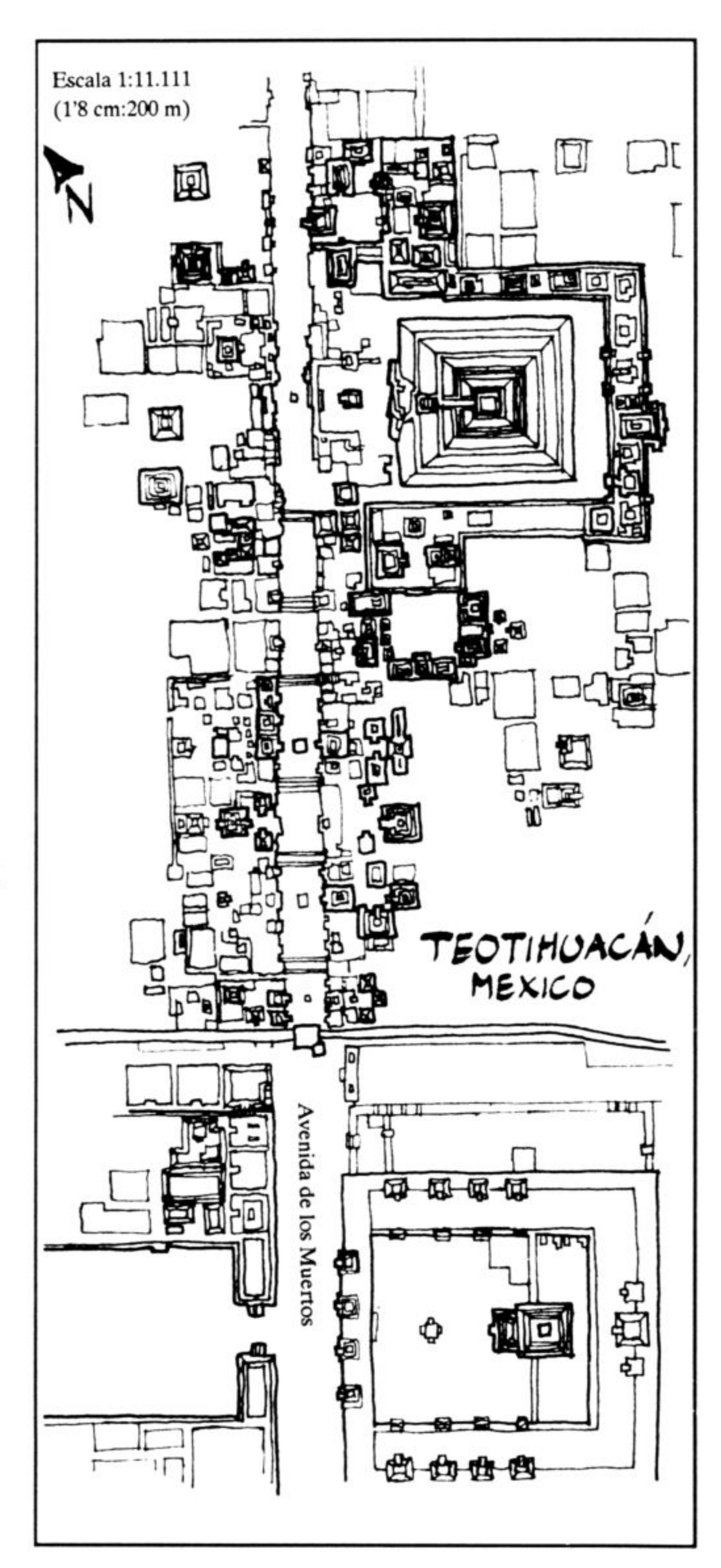
reloj de pulsera	25
reloj de bolsillo	15
sello de caballero, barato	4
pluma estilográfica de calidad	3
equipo de joyero de 48 piezas	16
seis limas de aguja	1
guantes de goma	0'75
silla de ruedas (38 Kg)	40
violín normal	35
33 m de cuerda de 1'2 cm de grueso	3
pala	1
hacha	2
cadena de 1'2 cm de grueso	0'25 cada 30 cm
herramientas de carpintero	50
herramientas de herrero	80
corneta de caballeria chapada	7
máquina de escribir	65
ukelele	8

Estos objetos pueden ser potencialmente útiles (N. del T.: Textual) pero no suelen formar parte del equipo normal de un aventurero.

Bancos y Ahorros

Los bancos de esta época son entidades completamente independientes y su auge o caída dependen de los accionistas y gerentes del banco asi como de las condiciones económicas generales. No hay ningún seguro federal sobre los ahorros privados, ni hay límites federales a los intereses que paga un banco, ni por arriba ni por abajo. Las tasas de interés sobre los préstamos pueden estar reguladas en algunas zonas, existiendo un tipo máximo de interés, pero a menudo puede ser que no exista.

En general, cuanto mejor sea el tipo de interés de un depósito bancario, menos fiable será el banco. Cualquier tipo por encima del 3% indica probablemente que el banco necesita dinero desesperadamente. Puede ser divertido tentar a los personajes con elevados tipos de interés, pudiendo estos perder sus ahorros en un colapso bancario, recuperándolos en todo o en parte algunos meses más tarde, pero tal circunstancia no debería pasar a menudo.



Armas

Los años 20 es quizá la época en que se haya dado la mayor mescolanza de armas de la historia. Mientras que las rivalidades imperiales que condujeron a la Primera Guerra Mundial habían llevado a la creación del extenso abanico de armas automáticas que conocemos en la actualidad, su tecnología y economía de producción aún no habían hecho acto de presencia en todos los rincones del mundo. En ningún otro momento fue mayor la disparidad militar entre el colonizado y el colonizador. Para interpretar la tabla que viene a continuación hará falta determinar también el estatus o raza del grupo que utilice las armas: ¿Son Boers o Zulús? ¿Indios o vaqueros? Utilizando estas tablas se pueden reflejar las realidades del momento con una cierta precisión.

Para armar a grupos aleatorios de civiles, hemos dividido el mundo en once áreas, diferenciadas entre sí por el clima y el volumen de precipitaciones consiguiente. Se considera que todos los grupos son rurales y no urbanos; para grupos urbanos, al menos la mitad de cada grupo estará compuesto de gente desarmada, o armada sólo con lo más básico (estacas, ladrillos, navajas barberas, etc.). Los límites entre zonas no son estrictos, y se puede hacer de más y de menos en ellos. Por supuesto que las demarcaciones se dan como sugerencia y no como obligación.

En el mapa posterior se puede comprobar la situación aproximada de las zonas. Para determinar el número de componentes (de la patrulla cívica, turba, banda de ladrones o grupo de ciudadanos justificadamente airados) se tira 1D20 + 4, y luego se tira 1D10 para determinar qué arma lleva cada uno.

ZONAS MUNDIALES DE ARMAS

Zona 1- Europa Central y Occidental

1D10	*Resultado*
1	Garrote
2-3	Escopeta
4-6	Hacha
7-9	Hoz o guadaña
0	Rifle

Zona 2-Europa Oriental y Rusia

1D10	*Resultado*
1-3	Garrote
4-5	Hacha
6-7	Hoz o guadaña
8-9	Látigo
0	Escopeta

Zona 3-Regiones Subárticas, Interior de Borneo y Nueva Guinea, Africa del Sudoeste

1D10	*Resultado*
1-3	Garrote
4-5	Cuchillo
6	Destral
7-9	Azagaya
0	Arco

Zona 4-Africa del Norte, Oriente Medio y Trans-Caspia

1D10	*Resultado*
1-4	Cuchillo
5-6	Espada
7-9	Mosquete
0	Rifle

Zona 5-montañas De Asia, Tibet

1D10	*Resultado*
1-3	Garrote
4-6	Cuchillo
7-8	Lanza
9	Espada
0	Rifle

Zona 6-Sur del Canadá, EEUU, México (no en las junglas), partes habitadas de América del Sur, Africa del Sur (blancos), Australia (id.)

1D10	*Resultado*
1-2	Cuchillo
3-4	Hacha
5-6	Pistola (prohibida en Canadá, sustituir por garrote)
7-8	Escopeta
9-0	Rifle

Zona 7-Areas de Jungla entre México y Argentina

1D10	*Resultado*
1-2	Garrote
3	Cuchillo
4-5	Lanza
6-7	Dardo envenenado (disparado por Cerbatana)
8-9	Arco
0	Rifle

Zona 8-India, China, Japón

1D10	*Resultado*
1-3	Garrote
4-5	Cuchillo
6-7	Antorcha
8-9	Hoz
0	Espada

Zona 9-Sudeste Asiático

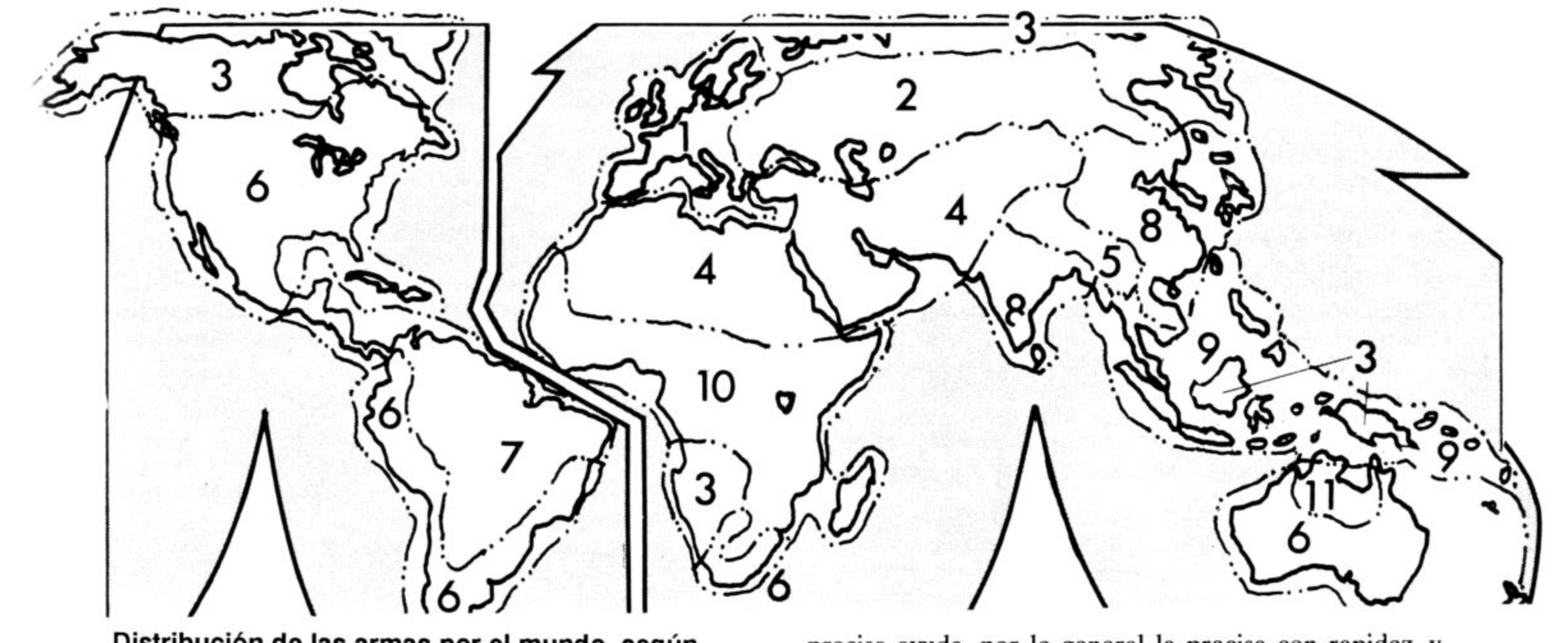
1D10	*Resultado*
1-4	Garrote
5-6	Lanza
7	Espada
8-9	Arco
0	Mosquete

Zona 10-Jungla y Sabana Africanas

1D10	*Resultado*
1	Garrote
2-5	Azagaya
6-7	Jabalina
8-9	Arco
0	Mosquete

Zona 11-Australia Aborigen

1D10	*Resultado*
1-2	Garrote
3	Cuchillo
4-6	Azagaya
7-9	Bumerang
0	Arco



Distribución de las armas por el mundo, según las diferentes culturas

Recuérdese que estos grupos están armados de forma espontánea. Si se les da tiempo, pueden conseguir armamento más mortífero, pero cuando un aventurero precisa ayuda, por lo general la precisa con rapidez, y por otro lado, cuando se tropieza con una banda de 'malos', tampoco es probable que le estuvieran esperando. Después de todo, hasta los villanos tienen otras cosas que hacer.

NUEVAS ARMAS PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

Habilidad	Arma	Disp. por Asalto	Daño	Prob. base	Resist.	Alcance	Precio ($)	Notas
Lanzar	Bumerang(guerra)	1 cada 2	1D8	el % de Lanzar	8	el de Lanzar	10	--
Rifle	Mosquete	1 cada 6	1D8 + 4	20%	15	40 m	50	empala
Guadaña	Guadaña	--	2D6	10%	20	cuerpo a cuerpo	20	empala
Hoz	Hoz	--	1D6 + 1	10%	8	cuerpo a cuerpo	10	empala
Látigo	Látigo	--	1D3	5%	6	2-5 m	10	inmoviliza*
Metralleta	Thompson	ráfaga (20)	1D10 + 2 (aut.)	15%	8	20 m	varía	empala
Ametralladora*	Ametralladora c. 30	ráfaga (cinta)	2D6 + 3 (aut.)	5%	10	150 m	varía	empala
Ametralladora**	Ametralladora c. 50	ráfaga (cinta)	2D6 + 10 (aut.)	5%	10	200 m	varía	empala
Mortero	Mortero 50 mm	1 cada 2	4D6 (radio 3 m)	0%	15	20-100 m	varía	explosivo
Lanzar	Granada de man	1 cada 2	3D6 (radio 3 m)	el % de Lanzar	5	el de Lanzar	varía	explosivo
Lanzar	Cartucho dinamita	1 cada 2	5D6 (radio 1 m)	el % de Lanzar	1	el de Lanzar	0'75	explosivo
Artillería	Cañón 75 mm	1 cada 4	10D6 (radio 2m)	0%	25	500 m	varía	explosivo

* En un resultado de 'empalar' (1/5 de la probabilidad normal), el usuario puede especificar si desea que el látigo se enrolle alrededor de un objeto en posesión de la víctima, arrebatándoselo, o que le inmovilice una parte del cuerpo determinada (para lo que habrá que tirar FUE contra FUE en la tabla de resistencia).

** Una ametralladora se encasquilla con una tirada de 91-00 si sólo la maneja una persona y con 99-00 si la manejan dos personas.

Ráfagas: El tirador debe especificar cuántos disparos realiza por ráfaga teniendo en cuenta que, en el caso de la Thompson, el cargador es de 20 balas.

ARMAS AUTOMÁTICAS: Las armas automáticas, como la Thompson, pueden disparar más de una vez coincidiendo con la DES del usuario. Por cada disparo que se tira en ráfaga, la probabilidad de acertar aumenta en un 5%, con el límite de que no puede llegar a ser más del doble de la original, no importa los disparos que se tiren. Para toda la ráfaga sólo se tira el dado una vez (excepto si se tira contra diversos blancos). Si el ataque tiene éxito se tira el dado correspondiente al número de disparos para determinar cuántos impactos recibe el blanco. Así, si se dispararon 8 tiros, 1D8, si fueron 3, 1D3, etc. Si el resultado es de 'empalar' sólo empala el primer acierto. Si se ataca a más de un blanco, además de hacer tiradas de impacto separadas, se pierde una bala cada vez que se cambia de blanco.

EJEMPLO: Ohio Jones (intrépido aventurero), mientras investiga apariciones y ruidos misteriosos cerca de una base militar secreta de los EEUU, descubre a un centinela muerto. Recoge su Thompson y ve una horda de sectarios que salen a la carrera del edificio que vigilaba el centinela y cargan contra él.

Ohio aprieta el gatillo y les vacía el cargador encima. Tiene un 15% de probabilidades de acertar, y el cargador tiene 20 balas, con lo que podría en principio llegar hasta el 100%, pero lo máximo que puede tener es un 30%. Decide concentrar el fuego en los cinco sectarios más próximos, dirigiendo 4 al primero (que és muy grande), y 3 a cada uno de los otros cuatro (perdiendo los otros cuatro al cambiar de uno a otro, con lo que gasta todo el cargador). Saca un 4 en la primera tirada de impacto, un 55 en la segunda, un 23 en la tercera, un 18 en la cuarta y un 25 en la quinta (¡Cuatro de cinco, vaya suerte!). La primera víctima recibe cuatro impactos, de los que el primero empala, mientras que todos los demás reciben 3 impactos. Todos mueren en el acto. Como quiera que Ohio Jones estaba debilitado por la malaria, el guardián decreta que el retroceso de la Thompson le derriba, y esta le cae de las manos, pero los sectarios supervivientes, aterrados ante la masacre, huyen a la jungla, dejando a Jones, al guardia y a la Thompson tendidos en el suelo.)

EXPLOSIVOS: El daño que causan los explosivos es dentro de un radio determinado, y disminuye en 1D6 por cada incremento de la distancia entre el lugar de la explosión y el blanco. Pera cada blanco dentro del radio de acción hay que hacer una tirada de daño distinta.

Notas Sobre las Armas

BUMERANG: Este 'palo arrojadizo' lo utilizan los aborígenes australianos para herir o matar caza menor. En manos de un experto, si falla volverá a manos de este, o a su inmediata vecindad, y si acierta golpeará en el blanco y caerá después al suelo.

MOSQUETE: Arma de fuego de cañón largo, a menudo hecha a mano, y por lo general con cañón de ánima no rayada. Los que estén acostumbrados a usarlo pueden llegar a tener un 70% de eficacia con él, pero alguien que no lo conozca tendrá graves problemas hasta para cargarlo.

GUADAÑA: Herramienta de corte de los campesinos en prácticamente todo el mundo. Hace el mismo daño que una destral pero puede empalar.

HOZ: Otra herramienta de corte usual, para granos y tallos más cortos, que se emplea a una mano. Hace el mismo daño que un hacha, pero puede empalar.

LÁTIGO: Es un cruce entre un arma de cuerpo a cuerpo y un arma arrojadiza, prácticamente inútil para el cuerpo a cuerpo a menos que se doble y se utilice como un pequeño garrote, en cuyo caso hace el mismo daño que un cabezazo. Entre 5 y 10 metros de distancia causa 1D3 puntos de daño y mucho dolor. Enredar a alguien con el látigo supone que se ha conseguido enrollar la punta sobre el objeto deseado, el cual se le arrebata a la víctima si esta no consigue sacar su DESx1 en porcentaje (a menos que esta haya anunciado que está en guardia contra esta maniobra concreta, en cuyo caso tira DESx5). Si el látigo se enrolla alrededor de un miembro, o de un objeto fuertemente cogido (es decir, cuyo poseedor haya sacado su tirada de DES), el atacante puede tirar FUE contra la FUE de la víctima en la tabla de resistencia para tratar de desequilibrarle de un tirón (Si lo consigue, la víctima da con sus huesos en el suelo).

METRALLETA THOMPSON: Inventada en 1918 como arma definitiva para acabar con la Primera Guerra Mundial, al final de esta tuvo un corto período en el que era posible comprarla libremente, y se convirtió en el arma favorita de las policías privadas y otros pistoleros. Sin embargo, su uso por parte de personal civil fue rápidamente prohibido, y desde entonces sólo la utilizaban los criminales y algunas fuerzas de policía. El famoso cargador redondo de 100 balas era muy molesto y casi nunca se usaba.

AMETRALLADORA CALIBRE 30: Esta es la ametralladora ligera que usaban casi todos los ejércitos de la época. Aunque John Wayne podría disparar con ella desde la cadera, hacen falta dos personas y un trípode para manejarla. Va refrigerada por agua y tiene un 20% de probabilidades de encasquillarse cada vez que se dispare una ráfaga de 20 disparos en lugar de una de 3. Su munición suele venir en cintas de 500 disparos, y si el personaje que dispara no dispone de otro personaje que actúe como cargador, la probabilidad de que se encasquille es de un 20%, tanto en ráfagas cortas como en largas.

AMETRALLADORA CALIBRE 50: Otro invento de finales de la Gran Guerra, su misión era atravesar la coraza de los tanques de la época. Aunque las convenciones de guerra prohibían su uso contra la Infantería, estas eran ignoradas si era necesario para la supervivencia de las dotaciones. En este período, estas armas refigeradas por agua precisaban de una dotación de tres personas, aunque solo fuera para transportar el arma, el trípode y la munición, que por cierto también venía en cintas.

MORTERO: Este ingenio dispara un proyectil altamente explosivo, de trayectoria parabólica, que puede alcanzar blancos que se encuentren fuera del alcance visual del arma. Requiere una dotación, altamente entrenada, de al menos dos personas, y a causa de su elevada trayectoria, no puede dispararse contra blancos más próximos que la distancia menor de las que se citan en la tabla.

GRANADA DE MANO: Contiene alto explosivo en una funda de metal quebradizo que, al detonar la carga, se fragmentará en forma de metralla, que es lo que causa la mayor parte del daño. Estos ingenios poseen dos seguros que deben soltarse para que pueda explotar. Después de soltar el segundo seguro se dispone de unos cuatro segundos antes de la explosión.

CARTUCHO DE DINAMITA: Para poder lanzarlo, hay que ponerle antes una mecha y encenderla. La acción de poner la mecha consume un asalto, y las de encender y lanzar, otro. El cartucho explotará al final de ese segundo asalto, cuando hayan tenido lugar todas las demás acciones. No se pueden lanzar paquetes de cartuchos, pero sí se pueden crear minas inmóviles de dinamita, de cualquier tamaño, a las que se puede hacer estallar mediante mecha, corriente eléctrica o un impacto muy fuerte, como el de una bala.

CAÑÓN DE 75 MM: Se trata de una pieza de artillería de campaña, móvil y con un escudo protector, parecida al cañón francés '75. La probabilidad básica supone una dotación bien entrenada, y el alcance está basado en la propia capacidad de esta para apuntar y disparar (N. del T.: Es decir, que se supone que la dotación actúa de forma independiente. Si estuviera en contacto por radio con un observador de Artillería que marcara blancos y corrigiera el tiro, el alcance podría ser mayor). La munición puede ser perforante o de alto explosivo.

Mercado Negro de Armas

Ningún personaje que busque armamento pesado lo encontrará en el catálogo de Sears & Roebuck (N. del T.: Famosa casa de venta por correo), puesto que tales objetos no son, ni baratos, ni legales. En ningún país la policía ayudará a los aventureros a conseguir tales armas, a menos que sean para exportación y se exporten. Ningún policía honrado ayudará a entrar metralletas o armas similares en su país.

Incluso si las armas son para exportación, el mercado de armamento es de una manera tal, que existe un 25% de posibilidades en cada compra de que la mercancía no pueda ser entregada, de que el vendedor desaparezca con el dinero (y sin entregar la mercancía), o de que la policía interrumpa el trato.

Metralleta Thompson: (1D10x50) + 150 dólares la pieza, o bien (1D6x50) + 75 en lotes de 20 o más.

Ametralladora calibre 30: (1D100x15) + 300 dólares la pieza. Imposible conseguir lotes grandes.

Munición calibre 30: 100 dólares cada cinta de 500 disparos.

Ametralladora calibre 50: (1D100x30) + 400 dólares la pieza. Imposible conseguir lotes grandes.

Mortero: 1D6x200 dólares la pieza. Imposible conseguir lotes grandes.

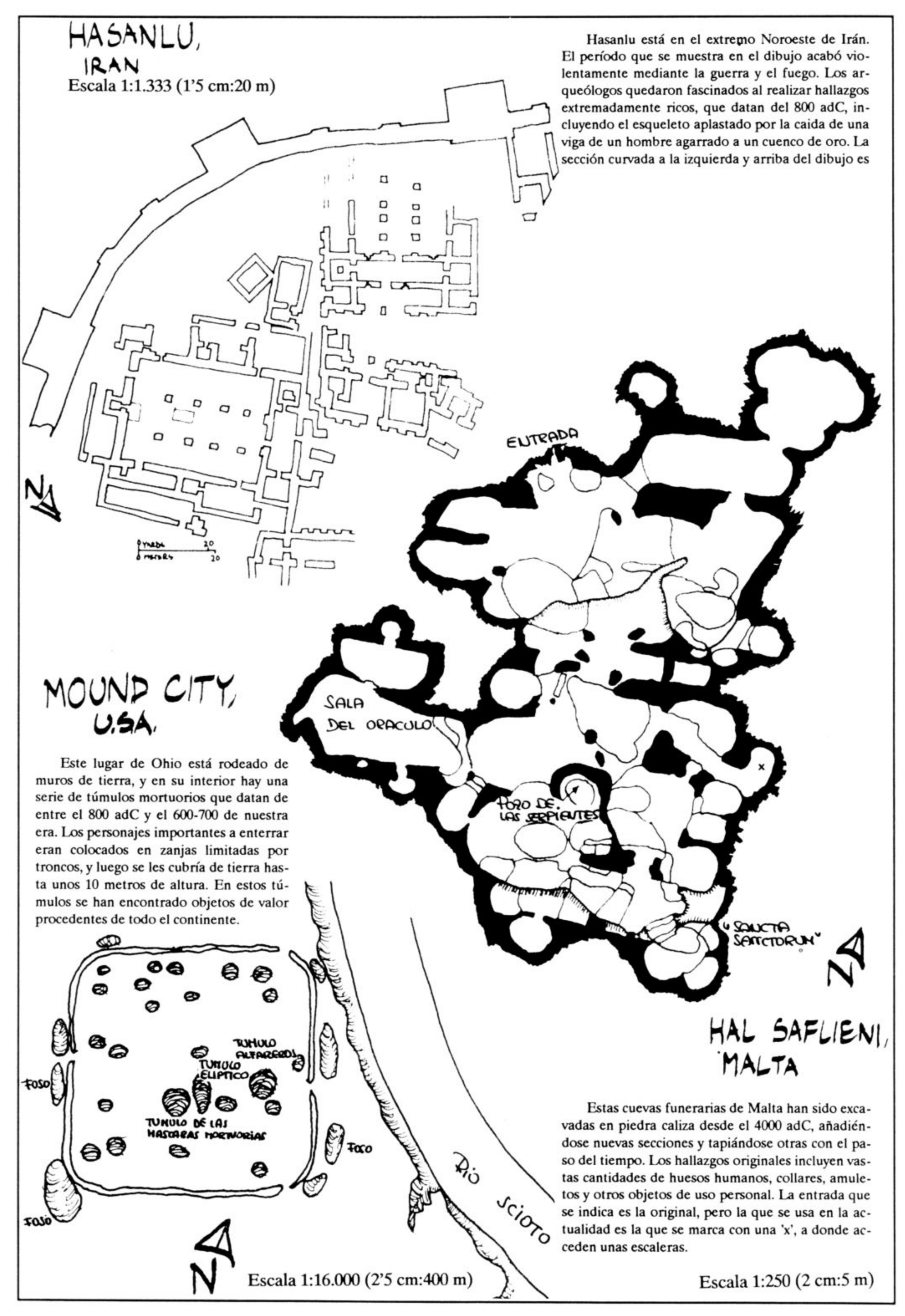
Munición de mortero: 2 dólares por proyectil. 1 de cada 3 resultarán defectuosos y no explotarán.

Dinamita: Si no puede comprarse legalmente, 2 dólares por cartucho.

Cañón de 75 mm: (1D100x100) + 800 dólares la pieza. Los que resulten a menos de 3.000 dólares tendrán un alcance máximo de 200 metros.

Munición de 75 mm: 10 dólares por proyectil (hay que especificar si perforante o explosivo). La mitad saldrán defectuosos.

Granada de mano: 50 dólares por caja de 24. El 40% saldrán defectuosas.


HASANLU,
IRAN
Escala 1:1.333 (1'5 cm:20 m)
N
0 YARDS 20
0 METERS 20
MOUND CITY,
U.S.A.
Este lugar de Ohio está rodeado de muros de tierra, y en su interior hay una serie de túmulos mortuorios que datan de entre el 800 adC y el 600-700 de nuestra era. Los personajes importantes a enterrar eran colocados en zanjas limitadas por troncos, y luego se les cubría de tierra hasta unos 10 metros de altura. En estos túmulos se han encontrado objetos de valor procedentes de todo el continente.
TUMULO ALTAREADO
TUMULO ELIPTICO
TUMULO DE LAS MASCARAS MORTUORIAS
FOSO
FOSO
FOSO
Río Scioto
N
Escala 1:16.000 (2'5 cm:400 m)
Hasanlu está en el extremo Noroeste de Irán. El período que se muestra en el dibujo acabó violentamente mediante la guerra y el fuego. Los arqueólogos quedaron fascinados al realizar hallazgos extremadamente ricos, que datan del 800 adC, incluyendo el esqueleto aplastado por la caida de una viga de un hombre agarrado a un cuenco de oro. La sección curvada a la izquierda y arriba del dibujo es
ENTRADA
SALA DEL ORACULO
POZO DE LAS SERPIENTES
"SANCTA SANCTORUM"
N
HAL SAFLIENI,
MALTA
Estas cuevas funerarias de Malta han sido excavadas en piedra caliza desde el 4000 adC, añadiéndose nuevas secciones y tapiándose otras con el paso del tiempo. Los hallazgos originales incluyen vastas cantidades de huesos humanos, collares, amuletos y otros objetos de uso personal. La entrada que se indica es la original, pero la que se usa en la actualidad es la que se marca con una 'x', a donde acceden unas escaleras.
Escala 1:250 (2 cm:5 m)

BESTIAS Y MONSTRUOS

Es posible que el guardián desee añadir variación a las partidas, a través de la presencia de seres naturales y no naturales. Las siguientes características y notas pueden modificarse, en caso de que haga falta cambiar por ejemplo el tamaño de un tipo de animal. Supongamos que el guardián quiera sacar un oso Kodiak o un oso polar, en lugar del oso negro normal que sale aquí. Tan solo es necesario añadir 1D6 ó 2 a FUE, CON y TAM. Recuérdese también que el daño que hagan semejantes animales será también mayor.

Pérdidas Potenciales de COR

A continuación se resumen la pérdidas potenciales de COR que pueden producirse al ver el investigador a una de estas criaturas, o ser sorprendido por ella.

Criatura	Pérdida de COR
Caballo, Calamar, Cocodrilo, Cóndor, Elefante, Enjambre, Gorila, León, Lobo, Murciélago, Oso, Perro, Pitón, Rata, Tigre	Ninguna
Fantasma, Wraith, Zombi	1D8 o más
Hombre lobo, Momia	1D8
Esqueleto, Vampiro	1D6
Pixie	1D3

CABALLOS

Aún el mejor de los caballos puede ser descrito como estúpido sin que se pueda tomar como un insulto, y lo más normal es que sean muy estúpidos. A efectos del juego, dividiremos a los caballos en tres tipos: de tiro, de guerra y de monta.

El Caballo De Tiro: Esta clase incluye todos los animales equivalentes que se usan para arrastrar cargas, incluyendo burros, mulas, llamas, etc. Puede que también sean usados como animales de monta (y puede que no), pero su entrenamiento es tal que nunca irán más rápido que al trote, y no por mucho rato. Si están entre gente airada, u oyen disparos, su único interés será salir de estampía.

El Caballo De Guerra: Las monturas de la caballería permanecen tranquilas en medio de la batalla, llevando a su jinete donde les mande. Sin embargo, no se les enseña a luchar de forma independiente, o en coordinación con el jinete por lo que, si deben luchar, este tendrá que hacer tiradas de Equitación para evitar ser desmontado. Un caballo de estos permanecerá por lo general tranquilo tanto delante de criaturas naturales como no naturales.

El Caballo De Monta: Un buen caballo de monta llevará a su jinete y algo de carga a lo largo de una distancia considerable en un período dado siempre que sea convenientemente cuidado y alimentado. La hierba no es buena para los caballos que deben realizar trabajos pesados, por lo que vale más que se les dé avena u otros cereales, a condición de llevarlos a cuestas, puesto que no se suelen encontrar de forma espontánea. Los caballos de monta no lucharán a menos que no tengan más remedio, o luchen con otro caballo por un determinado territorio. Un caballo casi nunca luchará a muerte contra otro caballo.

Característica		Media	
FUE	3D6 + 18	28-29	Movimiento 12
CON	2D6 + 6	13	Puntos de vida 20
TAM	4D6 + 12	26	
POD	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	5%	1D10
Coz#	5%	1D8 + 2D6
Encabritamiento*	5%	2D8 + 2D6
Pisoteo##	25%	4D6 a una víctima en el suelo

Hay un 65% de probablidad de que el golpe tire al suelo a un blanco de TAM 12 o menos, con un 10% menos por cada 6 puntos más de TAM.

* Hay un 10% de probabilidad por cada 6 puntos de TAM a partir de 12 de que el blanco no caiga al suelo si aún está vivo y es capaz de mantenerse de pie. Un caballo que se encabrita no puede realizar ningún otro tipo de ataque (N. del T.: Aclaremos que no se trata de que el caballo se encabrite para desmontar a su jinete, sino de que se encabrite ante alguien que se halle frente a él, a fin de golpearle con las patas delanteras, intentando tirarle al suelo).

Un caballo sólo pisoteará a algo o a alguien si se le indica, y no de 'motu proprio'. Un caballo que pisotee no puede realizar ningún otro tipo de ataque.

Armadura: 1 punto de piel

Habitat: Llanuras, estepas y climas templados.

CALAMAR, GIGANTE

Las características que se dan serían válidas para un calamar de unos 4 metros de diámetro. Para hacerlo lo suficientemente grande como para luchar contra una ballena, súmese 1D6 a TAM y FUE por cada 60 cm de distancia entre puntas de tentáculo.

Característica		Media	
FUE	6D6	21	Movimiento 4/10 nadando
CON	2D6 + 6	13	Puntos de vida 17
TAM	6D6	21	
INT	2D6	7	
POD	3D6	10-11	
DES	2D6 + 12	19	

Arma	Ataque	Daño
Pico*	45%	1D10 + veneno de potencia igual a la C
Tentáculo*	45%	1D6#

* El pico y 8 tentáculos pueden atacar simultáneamente hasta 8 blancos diferentes.

Si un tentáculo acierta a un blanco, permenecerá enganchado a él. Cuando dos tentáculos diferentes estén enganchados a un mismo blanco, harán 4D6 puntos de daño por asalto, por constricción, contra el que puede proteger una armadura.

Armadura: 2 puntos de piel

Habilidades: Mantenerse oculto 70%

Hábitat: Sólo en agua salada, en todo el mundo, pero con preferencia en las aguas profundas, que son más frías, especialmente cerca de los polos.

COCODRILO

Característica		Media	
FUE	4D6 + 12	26	Movimiento 7
CON	3D6 + 8	18-19	Puntos de vida 30
TAM	4D6 + 12	26	
POD	3D6	10-11	
DES	2D6	7	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco*#	60%	1D10 + 2D6
Coletazo*##	60%	2D6 + derribo

* El mordisco y el coletazo pueden ser simultáneos, pero contra dos blancos diferentes.

Si el cocodrilo esta dentro del agua mantendrá el mordisco y se pondra a girar haciendo cada asalto un daño igual a su bonificación por fuerza.

La victima de un coletazo debe sacar su FUEx5 o menos en porcentaje, o ser derribado de inmediato.

Armadura: 5 puntos de piel.

Hábitat: Junglas pantanosas en todo el mundo.

CONDOR, O AGUILA GIGANTES

Sólo las aves de excepcional tamaño se atreverán a atacar a un hombre, aunque un buitre podría atacar a una persona indefensa. Todas las aves poseen la habilidad especial de reducir la probabilidad de acierto de un atacante a la mitad si están en vuelo (N. del T.: Es decir, alguien que tenga un 70% en Rifle deberá tirar 35% o menos si dispara contra un ave en vuelo).

Característica		Media	
FUE	3D6+12	22-23	Movimiento 5/12 volando
CON	3D6	10-11	Puntos de Vida 14
TAM	3D6+6	16-17	
POD	2D6+6	13	
DES	2D6+12	19	

Arma	Ataque	Daño
Picotazo	45%	1D8+1D6
Garra	45%	1D6+1D6

Armadura: Plumas por valor de 2 puntos.

ELEFANTE (MAMUT)

Característica		Media	
FUE	4D6+36	50	Movimiento 10
CON	3D6	10-11	Puntos de Vida 31
TAM	4D6+36	50	
POD	3D6	10-11	
DES	2D6	7	

Arma	Ataque	Daño
Cornada*	65%	1D8+5D6
Pisoteo	75%	10D6

* En lugar de cornear (con los colmillos) el elefante puede atacar con la trompa, y la probabilidad es la misma, pero en lugar de causar daño la victima debe tirar su FUE contra la mitad de la FUE del elefante en la tabla de resistencia o ir a parar al suelo, quedando en excelente posición para ser pisoteado en el siguiente asalto. Alternativamente el animal puede arrojar lejos de sí a la víctima, que recibirá daño por una caída equivalente a 1 metro de distancia por cada 3 puntos de FUE. Por cada 6 puntos de TAM más alla de 16 que la víctima tenga, aterriza 2 metros más cerca, reduciendo el daño.

La trompa de un elefante es un apéndice sensible, y no la utilizará para luchar a menos que el animal esté desesperado por haber perdido más de la mitad de sus puntos de vida.

ENJAMBRE (DE AVISPAS, O DE ABEJAS)

Este enjambre de insectos voladores armados con aguijones atacará durante 2D6 asaltos. A menos que las víctimas estén completamente a cubierto (bajo una red o dentro de un coche o similar), no hay protección contra ellos.

Arma	Ataque	Daño
1D10 aguijones	15%	1 por aguijón

Hábitat: Desiertos, bosques, llanuras y junglas.

Sistema Alternativo: El enjambre puede durar 1D6+1 asaltos y sus caracteristicas ir variando según una tirada de 1D4.

Tirada	Arma	Ataque	Daño
1	1D4 aguijones	100%	1 por aguijón
2	1D 6aguijones	100%	1 por aguijón
3	1D8 aguijones	100%	1 por aguijón
4	1D8 aguijones	100%	1 por aguijón

ESQUELETO (HUMANO)

Los esqueletos animados aparecen en algunas leyendas medievales. Son bastante frágiles y las armas pesadas los destrozan con cierta facilidad, aunque son relativamente inmunes al empalamiento.

Cualquier arma que impacte a un esqueleto tiene una probabilidad porcentual de destruirlo igual al número de puntos de daño que se causarían, multiplicados por 4. Por ejemplo, si un hacha acierta a un esqueleto y la tirada de daño son 8 puntos, la probabilidad de destruirlo sería de un 32%. Si se falla esta tirada de porcentaje, el esqueleto no recibe daño alguno. Las armas que empalan tienen una probabilidad menor de destruir al esqueleto, por lo que la tirada de daño sólo se multiplica por 2, y esto incluye a las armas de fuego. Es decir, el propietario de un revólver del 45 que impacte, y cuya tirada de daño sea 10 puntos deberá tirar porcentaje y sacar 20% o menos para destruir al esqueleto. Aunque se acierte la primera tirada de impacto, si se falla la de porcentaje, el esqueleto no recibe daño alguno. Nótese también que los esqueletos no pueden ser dañados de ninguna otra manera (fuego, gas, etc.)

Característica		Media	
FUE	3D6	10-11	Movimiento 8
CON	N/A	--	Puntos de vida Especial
TAM	3D6	10-11	
INT	3D6	10-11	
POD	3D6	10-11	
DES	2D6+6	13	

1D6	Arma	% Ataque	Daño	Cantidad
1	Espada	DESx4	1D8+1	3D6
2	Hacha	FUEx4	1D6+1	
3	Látigo de Armas*	DESx3	1D6	
4	Maza	20	1D6+2	
5	Rompecabezas*	DESx2	1D10+1	
6	Hoz	DES+FUE	D6+1	

* (N. del T.: Se trata de dos armas medievales. El látigo de armas consiste en dos barras de madera, rematadas por conteras metálicas, y unidas por una cadena. Usualmente se coge por la barra más larga y, haciendo girar la más corta mediante la cadena, se golpea con ella. La energía cinética es tanto mayor cuanto más larga es el arma. El rompecabezas es similar, pero con el refinamiento añadido de que la parte a contactar con el contrario está cubierta de púas metálicas. De hecho, el nombre inglés de este arma, 'morningstar', se traduce como 'estrella de la mañana' supuestamente como referencia a la imagen de una estrella que producen los pinchos, y también probablemente a las estrellas que veían las víctimas si les daban con esto en la cabeza.)

Armadura: En un grupo, todos llevarán armadura por valor de 1D6 puntos.

Hábitat: En cualquier parte en que haya habido magos.

FANTASMA

Cada fantasma debería ser caracterizado individualmente por el guardián para las circunstancias que sean apropiadas. Por lo general, sólo poseen INT y POD, y aparecen en forma incorpórea. Cuando atacan con su POD en la tabla de resistencia, aparentan estar atacando físicamente a la víctima ya sea con garras, o envolviéndola con su sustancia ectoplásmica.

Los fantasmas 'normales' atacan cada asalto mediante su POD contra el de la víctima en la tabla de resistencia. Si el fantasma vence la resistencia de la víctima, esta pierde 1D3 puntos de magia, y si es al revés los pierde el fantasma. Pueden existir fantasmas de POD muy grande, que hagan perder 1D6 o más por asalto, pero si la víctima resiste sólo les hace perder 1D3 a ellos.

Un fantasma concienzudamente creado puede ser la base de un excelente y espeluznante escenario. Incluso pueden crearse campañas destinadas al estudio y exorcizamiento de fantasmas. Libros de referencia sobre el tema pueden ser "The Haunting of Hill House", de Shirley Jackson, del que hay también una película (N. del T.: Creo que el título en castellano era "La casa de la colina"), y "The Shining" ("El resplandor") de Stephen King, así como cualquier novela de fantasmas

de William Hope Hodgson (particularmente los cuentos de Carnacki, cazador de fantasmas), y cualquiera de las historias de fantasmas de Montague Rhodes James (M.R. James). Alguno de estos libros pueden ser difíciles de encontrar (como los fantasmas), pero debería haber alguno en las bibliotecas. ¡A ver esas tiradas de Buscar Libros!

GORILA

Característica		Media	
FUE	4D6+12	26	Movimiento 8
CON	3D6	10-11	Puntos de vida15
TAM	2D6+12	19	
INT	1D6+1	4-5	
POD	3D6	10-11	
DES	3D6+6	16-17	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco*	45%	1D6+2D6
Mano*	45%	1D6#

* Los gorilas pueden morder y atacar con ambas manos en un mismo asalto.

Si el gorila acierta con ambas manos, mantendrá cogida a su víctima, repitiendo cada asalto de forma automática la bonificación al daño, a menos que la víctima consiga zafarse, con una tirada de FUE contra FUE en la tabla de resistencia. Mientras tiene a la víctima cogida, el gorila la puede morder (pero no es automático). Una víctima así cogida no puede utilizar armas de cuerpo a cuerpo mayores que un cuchillo o una destral. (N. del T.: Y, aunque el texto no lo diga, tampoco armas de fuego largas).

Armadura: 2 puntos

Si se le provoca, el gorila actuará violentamente, pero por regla general son criaturas tímidas y pacíficas.

HOMBRE LOBO

Parece que existen dos tipos de hombre lobo, y ambos pueden usarse en el juego. El primero de ellos es el tipificado en la antigua y conocida película de Lon Chaney "The Wolfman". En ella un hombre normal recibe una maldición a consecuencia de la cual se transforma de vez en cuando en un monstruo, medio humano y medio bestia. La persona puede no ser consciente de la maldición, pero si lo es, suele detestar su sino (ver también "Wolfshead" de Robert E. Howard). El segundo tipo es un ser malvado que disfruta convirtiéndose en lobo y devorando carne humana. Este puede convertirse totalmente en lobo, a diferencia del anterior, y posee más control sobre sus metamorfosis. (N. del T.: Una buena película sobre el tema es "En compañía de lobos").

Uno y otro tipo de hombres lobo sólo pueden ser dañados por armas de plata o por el fuego.

Característica		Media	
FUE	3D6 (x2)	10-11 (22)	Movimiento 8 (12)
CON	3D6	10-11	Puntos de vida 10-11
TAM	3D6	10-11	
INT	3D6	10-11 (5-6)	
POD	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	
APA	3D6	10-11 (1)	

(N. del T.: Los números entre paréntesis corresponden a la forma de lobo)

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1D8+1D4

Armadura: Piel por valor de 1 punto.

Otras habilidades: Rastrear mediante el olfato 60%, Mantenerse a cubierto 50%.

Hábitat: Cualquier parte en la que la luna llena brille con fuerza.

LEÓN

Característica		Media	
FUE	2D6+12	19	Movimiento 10
CON	3D6	10-11	Puntos de vida 14
TAM	3D6+6	16-17	
POD	2D6+6	13	
DES	2D6+12	19	

Arma	Ataque	Daño	
Mordisco*	40%	1D10+1D6	
Zarpa*		60%	1D6+1D6
Desgarro*#	80%	4D6	

* Dispone de dos zarpazos y un mordisco por asalto, todos los cuales deben ir dirigidos contra un mismo oponente.

Si acierta con ambas zarpas mantendrá cogida a su víctima y podrá utilizar también sus garras posteriores, amén de seguir mordiendo.

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Hábitat: Africa y Próximo Oriente.

LOBO

		Media	
FUE	2D6+6	13	Movimiento 12
CON	3D6	10-11	Puntos de vida 10-11
TAM	3D6	10-11	
POD	3D6	10-11	
DES	2D6+6	13	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1D8

Armadura: Piel por valor de 1 punto.

Otras habilidades: Rastrear mediante el olfato 80%, Descubrir objetos ocultos 60%.

Hábitat: Aproximadamente los mismos que los grandes rumiantes y herbívoros de climas fríos y templados.

MOMIA

Estos muertos vivientes son una especie de zombis inteligentes. Algunos cultos tienen momias en sus templos a modo de guardianes y, al igual que los zombis, hay que hacerles pedazos para que dejen de molestar. Contrariamente a lo que se suele creer, muchas momias no llevan vendas y se mueven con relativa rapidez. Como los vampiros, las momias no tienen POD propio y no pueden reemplazarlo si lo gastan. Las momias son bastante efectivas en la lucha, y al menos tendrán una probabilidad porcentual igual a su DESx5.

Característica		Media	
FUE	3D6x2	20-22	Movimiento 6
CON	3D6x1'5	15-17	Puntos de vida 13-14
TAM	3D6	10-11	
INT	3D6	10-11	
POD	1D6+12	15-16	
DES	2D6	7	
APA	1D6	3-4	

Arma	Ataque	Daño
Puño	70%	1D6+1D4
Cualquiera que no sea de fuego	50%	Según el arma + 1D6

Armadura: Piel por valor de 2 puntos más cualquier otra armadura que pueda llevar encima.

Otras habilidades: Moverse en silencio 50%.

Las momias son tan horribles, y apestan tanto a alquitrán y a muerto que pueden afectar seriamente a las tripas del investigador,

además de a su COR. (N. del T.: Un guardián perverso puede hacer tirar, por ejemplo, CONx5 para no desmayarse del pestazo).

MURCIÉLAGO, GRANDE

Característica		Media	
FUE	2D4	5	Movimiento 1/12 en vuelo
CON	2D6	7	Puntos de vida 6
TAM	2D4	5	
POD	2D6	7	
DES	1D6 + 18	21-22	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	40%	1D4

Otras habilidades: Descubrir objetos ocultos 75%.

Hábitat: Climas cálidos y templados en todo el mundo.

OSO NEGRO COMÚN

Característica		Media	
FUE	3D6 + 6	16-17	Movimiento 8
CON	2D6 + 6	13	Puntos de vida 15
TAM	3D6 + 6	16-17	
POD	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	45%	1D6 + 1D8
Zarpa	30%	1D6 + 1D6
Abrazo	30%	3D6

En cada asalto el oso puede escoger entre morder y atacar con las dos zarpas, o morder y abrazar, pero en esta segunda modalidad sólo puede atacar a un adversario. Con la primera puede atacar a la vez hasta a tres adversarios.

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Otras habilidades: Seguir rastros 40%, Trepar 50%.

Hábitat: Climas templados, y áreas boscosas o de matorral.

PERRO, NORMAL

Característica		Media	
FUE	2D6	7	Movimiento 12
CON	3D6	10-11	Puntos de vida 8
TAM	1D6 + 1	4-5	
POD	2D6	7	
DES	2D6 + 6	13	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	30%	1D6

Otras habilidades: Rastrear mediante el olfato 80%, Descubrir objetos ocultos 60%.

Los perros suelen cazar en jaurías de 1D8 + 3 individuos.

Hábitat: Cualquiera.

PITÓN (Serpiente muy grande)

Aunque no es una criatura mítica o legendaria, la pitón posee un cierto número de propiedades que sí son legendarias, como la de hipnotizar a su presa igual que los vampiros, haciendo que su víctima se quede inmóvil hasta ser atacada. Esto puede simularse con una tirada de POD contra POD en la tabla de resistencia. La víctima, si falla la tirada, no puede defenderse. Si resiste no tiene que preocuparse de la mirada hipnótica de la serpiente durante el resto del combate.

Característica		Media	
FUE	3D6 + 12	22-23	Movimiento 6
CON	2D6 + 6	13	Puntos de vida 16
TAM	5D6	17-18	
POD	3D6	10-11	
DES	2D6 + 6	13	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco*	40%	1D6
Constricción*	60%	2D6#

* Si la víctima ha sido hipnotizada por la serpiente, la probabilidad de acertar con el mordisco o la constricción aumenta en un 20%.

Si un ataque de constricción tiene éxito, la víctima queda atrapada entre los anillos de la serpiente. Si aquélla no ha sido sorprendida y puede tirar DESx3 o menos en porcentaje, consigue mantener libre el brazo en el que lleve su arma para contraatacar. No puede hablar ni gritar para pedir auxilio. Cada asalto de constricción hace 2D6 puntos de daño de forma automática después del primero, menos la armadura que pueda llevar el personaje (si hay alguien lo suficientemente raro como para llevar puesta una armadura medieval por ahí). La víctima debe también tirar CONx5 o menos en porcentaje o quedar inconsciente.

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Habilidades: Moverse en silencio 90%, Mantenerse oculta 75%.

Hábitat: Bosques tropicales.

PIXIE

Una campaña no excesivamente seria puede disponer de algún duendecillo. Los Pixies son seres diminutos, capaces de volar mediante unas pequeñas alas transparentes. Utilizan pequeñas hondas para atacar, y son invisibles hasta que atacan a alguien. Pasan la mayor parte del tiempo gastando bromazos a los viajeros en los bosques.

Característica		Media	
FUE	2D4	5	Movimiento 3/10 volando
CON	3D6	10-11	Puntos de vida 7
TAM	1D6	3-4	
INT	3D6	10-11	
POD	2D6 + 6	13	
DES	4D6	14	
APA	3D6	10-11	

Arma	Ataque	Daño
Honda	30%	1D8

Otras habilidades: Moverse en silencio 50%, Descubrir objetos ocultos 40%, Bromazo 80%.

RATAS, grupo de

Las ratas pueden atacar en grupos. Primero se calcula cuantos grupos hay, informando de ello a los jugadores. Un número razonable estaría entre 1D8 + 2 y 1D3 grupos, dependiendo de la situación. Los jugadores tienen siempre la ventaja de realizar el primer ataque, y si un personaje consigue un impacto, mata una rata y el resto de su grupo huye.

Las ratas siempre atacan en segundo lugar. Se multiplica el número de grupos que queden por 5, y el resultado es el % de probabilidad de acertar. Un ataque certero causará 1D3 puntos de daño a un personaje quien, si lleva algún tipo de armadura, podrá reducirlo.

Cuando se informe a los jugadores sobre la horda de roedores que se les viene encima, se multiplica el número de grupos por 10 y se le da a los jugadores esa cifra, que es el número total de ratas. No hace falta que se les informe de que el único elemento importante es el número de grupos.

TIGRE

Característica		Media	
FUE	3D6 + 12	22-23	Movimiento 10
CON	3D6	10-11	Puntos de vida 13
TAM	3D6 + 6	16-17	

POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 12	19

Arma	Ataque	Daño
Mordisco*	45%	1D10 + 1D6
Zarpa*	70%	1D8 + 1D6
Desgarro*#	80%	2D8 + 2D6

* Todos los felinos disponen de dos ataques con zarpas y un mordisco en cada asalto, que deben utilizarse contra un mismo oponente.

Si el tigre impacta con las dos zarpas, mantendrá cogida a la víctima y utilizará a continuación las patas traseras para desgarrar, además de poder seguir usando el mordisco.

Armadura: Piel por valor de 2 puntos.

Otras habilidades: Moverse en silencio 75%, Mantenerse oculto 80%, Seguir rastros 50%.

Hábitat: Junglas tropicales del hemisferio Oriental.

VAMPIRO

Toda campaña necesita vampiros, pero hay tantas historias contradictorias sobre sus poderes y habilidades que quizá sea mejor que el guardián decida qué características son de aplicación en su campaña y qué otras son sólo cuentos de viejas. Las siguientes directrices se dan sólo a modo de ejemplo.

Los vampiros poseen todos los poderes y problemas que tradicionalmente se les atribuyen. La cruz protege de los vampiros. Son el doble de fuertes que una persona normal. Una vez reciben daño superior a sus puntos de vida se convierten en humo al final de ese asalto y recuperan puntos de vida al ritmo de 1 por asalto. Pueden convertirse en humo o en niebla a voluntad, y también en lobo o en murciélago. El humo del vampiro se mueve a razón de 1 unidad de movimiento por asalto. Los vampiros no poseen poderes especiales a la luz del día, y es posible que no puedan ni salir al exterior. Es posible incluso que se vean obligados a volver a la tierra en que fueron enterrados originalmente para pasar las horas de luz diurna.

Sin embargo, si los puntos de vida del vampiro se reducen exactamente a cero, se le ha acertado en la cabeza. No puede convertirse en humo y cae al suelo, momento en el cual se le puede clavar una estaca en el corazón y matarlo definitivamente. También se le puede cortar la cabeza, aunque esto difiere de unas leyendas a otras.

Característica		Media	
FUE	3D6x2	20-22	Movimiento el de la
CON	2D6 + 2	13	especie + 2
TAM	3D6	10-11	Puntos de vida 12
INT	3D6	10-11	
POD	2D6 + 6	13	
DES	3D6	10-11	
APA	3D6	10-11	

Arma	Ataque	Daño
Toque*	50%	1D4 + 1D4
Mordisco#	50%	1D4

* El toque de un vampiro puede atravesar cualquier armadura y atacar el POD del personaje que, si no consigue pasar su tirada de resistencia, perderá 1D4 + 1D4 puntos de POD.

Si el mordisco de un vampiro penetra la armadura de la víctima (N. del T.: Supuesto que la lleve), drenará 1D6 puntos de FUE por asalto hasta que la víctima muera o el vampiro sea destruido.

Armadura: Usualmente ninguna, pero puede llevar cualquiera que tenga a mano, que sin embargo no se convertirá en humo si lo hace el vampiro.

Mirada Hipnótica: Si el vampiro fija su mirada en una víctima, puede intentar hipnotizarla con una tirada de POD contra POD en la tabla de resistencia. Para evitar la mirada del vampiro, hay que tirar PODx5 o menos en porcentaje.

A diferencia de las criaturas vivas, los vampiros no recuperan puntos de magia tras gastarlos usando magia o en combates de POD como los Fantasmas. Sin embargo, pueden absorberlos de sus víctimas, restaurando así lo gastado. Las víctimas regeneran estos puntos de la forma normal, hasta el máximo posible. El máximo para un vampiro son 21 puntos de magia, más allá de los cuales no puede absorber más.

Hábitat: Cualquier lugar en el que se hagan pactos con el diablo.

WRAITH

Un wraith es un tipo especial de fantasma, cuya creación viene determinada por una frustración y un odio enormes por parte del finado en el momento de su muerte. Los wraiths son enemigos de todas las formas de vida, pero son amigos de los muertos vivientes. Como los fantasmas, deberían ser cuidadosamente diseñados para cada caso, y nunca habrían de tener más de 13 en POD.

Los wraiths viven en el plano etéreo, lo cual les confiere poderes y vulnerabilidades especiales. Son vulnerables a la magia, y su POD actúa como CON si reciben un ataque mágico. Si pierden todos sus puntos de vida se disuelven y no pueden volverse a formar en por lo menos una semana, y es posible que no puedan hacerlo en absoluto.

En un ataque, un wraith utiliza su POD contra la CON de la víctima en una tirada de resistencia. Si esta no resiste, pierde puntos de FUE, INT o CON, dependiendo del tipo de wraith encontrado, pero siempre en número igual a los puntos de magia que este tenga en ese momento. Sólo pueden atacar de esta forma una vez por víctima, y si la característica atacada se reduce por debajo de 0, la víctima muere. Si esta sobrevive al ataque inicial, el wraith deberá atacar el POD en asaltos posteriores. Si el ataque tiene éxito, la víctima perderá 1D6-1 puntos de magia. Si la víctima contraataca y tiene éxito, el wraith pierde 1D6-1 puntos de magia.

ZOMBI

Aunque todos saben cómo son los zombis gracias a las películas, no hay demasiado escrito sobre ellos. Son casi inmunes a las armas que empalan, incluidas las de fuego, aunque sí afectan a su apariencia. Todo acierto con un arma que empale resta 1 punto directamente de la CON del zombi. Todas las demás armas hacen sólo la mitad del daño normal, por lo que, para detener a un zombi hay que hacerle pedacitos. Hay algunos hechizos y sustancias que pueden desactivar a los zombis, pero su naturaleza particular queda a juicio del guardián.

Igual que los esqueletos, su actividad procede de su único punto de POD que, en este caso suministra el hechizo que los crea. El realizador del hechizo es quien dirige a los zombis, puesto que estos no pueden decidir por sí mismos.

La FUE y la CON de un zombi están multiplicados por 1'5 como parte del hechizo. El zombi es un oponente torpe pero puede hacer mucho daño si le coge a uno. La 'programación' de un zombi es suficiente para permitirle pegar con una probabilidad porcentual igual a su DESx5 o menos, pero raramente realizan paradas a más de la mitad de esa cifra. Los zombis usan a menudo armas a dos manos y pueden utilizar cualquier tipo de armadura.

Característica		Media	
FUE	3D6x1'5	15-17	Movimiento 6
CON	3D6x1'5	15-17	Puntos de vida 13-14
TAM	3D6	10-11	
POD	1	1	
DES	2D6	7	

Arma	Ataque	Daño
Mallo*	35%	2D8 + 1D6

* (N. del T.: Un martillo enorme, como los usados por los picapedreros o los peones camineros.)

Armadura: La que se les desee proporcionar, por lo general de cuero, por valor de 2 puntos.

BIBLIOGRAFIA

Los siguientes libros fueron útiles o sugestivos para la creación de este. Los textos de narrativa de la época han sido deliberadamente ignorados en la lista, puesto que se pueden obtener fácilmente, pero como punto de partida citemos la obra de Allen *Only Yesterday ("Sólo Ayer")*.
(N. del T.: La siguiente bibliografía está toda en inglés)

Bullinger, "LOST CITY OF STONE: THE STORY OF NAN MADOl" ("La Ciudad de Piedra Perdida: Historia de Nan Madol"), Simon & Schuster, Nueva York, 1978.

Bidwell, "BRASSEY'S ARTILLERY OF THE WORLd" ("Artillería Mundial según Brassey"), Bonanza Books, Nueva York, 1979.

Brown y Jeffcott, "ABSOLUTELY MAD INVENTIONS" ("Inventos Absolutamente Desquiciados"), Dover Books, Nueva York 1970.

"ENCYCLOPEDIA BRITANNICA", Onceava edición, Londres, 1908.

Fort, "WORKS" ("Obras"), Tiffany Thayer ediciones.

Gardner, "FADS & FALLACIES IN THE NAME OF SCIENCE" ("Modas y Falacias en nombre de la ciencia"), Dover Books, Nueva York, 1957.

Hawkes, "ATLAS OF ANCIENT ARCHAEOLOGY" ("Atlas de Arqueología Antigua"), McGraw Hill, Nueva York, 1974.

McDougall, "HOAXES" ("Fraudes"), Dover Books, New York, 1958.

"ENCICLOPEDIA MCGRAW HILL DE LAS BIOGRAFÍAS", McGraw Hill, Nueva York, 1973.

"OFFICIAL GUIDE OF THE RAILWAYS & STEAMSHIP NAVIGATION LINES OF THE U.S." ("Guía Oficial de los Ferrocarriles y de las líneas de navegación a vapor de los EEUU"), National Railway Publication Co., Nueva York, 1915.

Owen, "BRASSEY'S INFANTRY WEAPONS OF THE WORLD" ("Armas de Infantería del Mundo según Brassey"), Bonanza Books, Nueva York, 1979.

"OXFORD ECONOMIC ATLAS" ("Atlas Económico de Oxford"), diversas ediciones, Oxford University Press.

Post, "AN ATLAS OF FANTASY' ("Atlas de la Fantasía"), The Mirage Press Lts., Baltimore, 1973.

"RAILWAY YEAR BOOK" ("Anuario de Ferrocarriles"), Nueva York, diversos años.
Reader's Digest, "NATURAL WONDERS OF THE WORLD" ("Maravillas Naturales del Mundo"), Reader's Digest, Pleasantville, New York, 1979.

Reader's Digest, "THE WORLD LAST MYSTERIES" ("Ultimos Misterios del Mundo"), Reader's Digest, Pleasantville, New York, 1979.

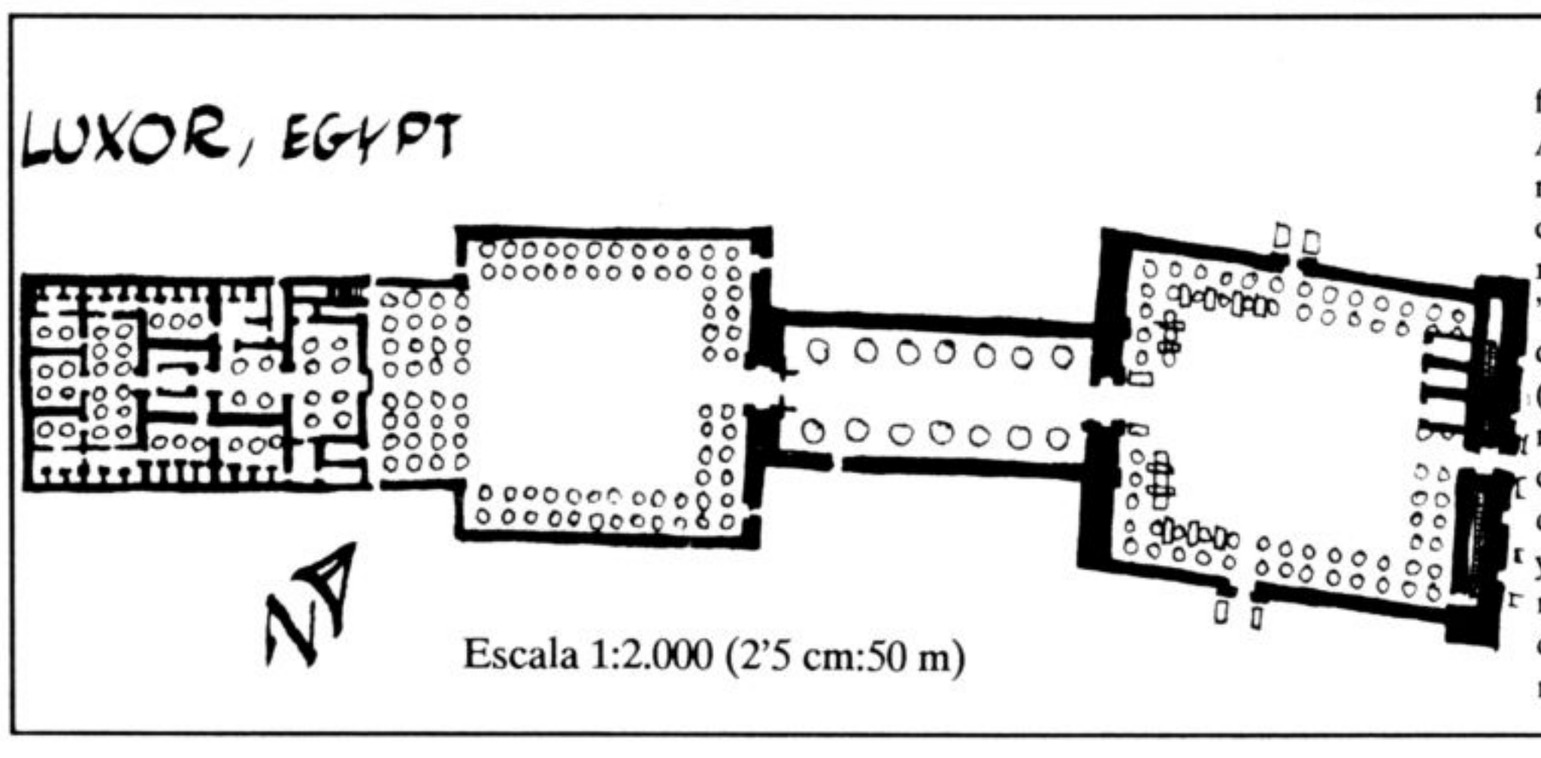
"SEARS, ROEBUCK & CO. 1909 CATALOG" ("Catálogo para 1909 de Sears, Roebuck y Cía."), Páginas selectas reproducidas por Ventura Books Inc., Nueva York, 1979.

"SEARS, ROEBUCK & CO. 1923 CATALOG" (Id. que ant. para 1923), Páginas selectas reproducidas por Joseph J. Schroeder Jr., DBI Books Inc., Northfield, Ilinois, 1973.

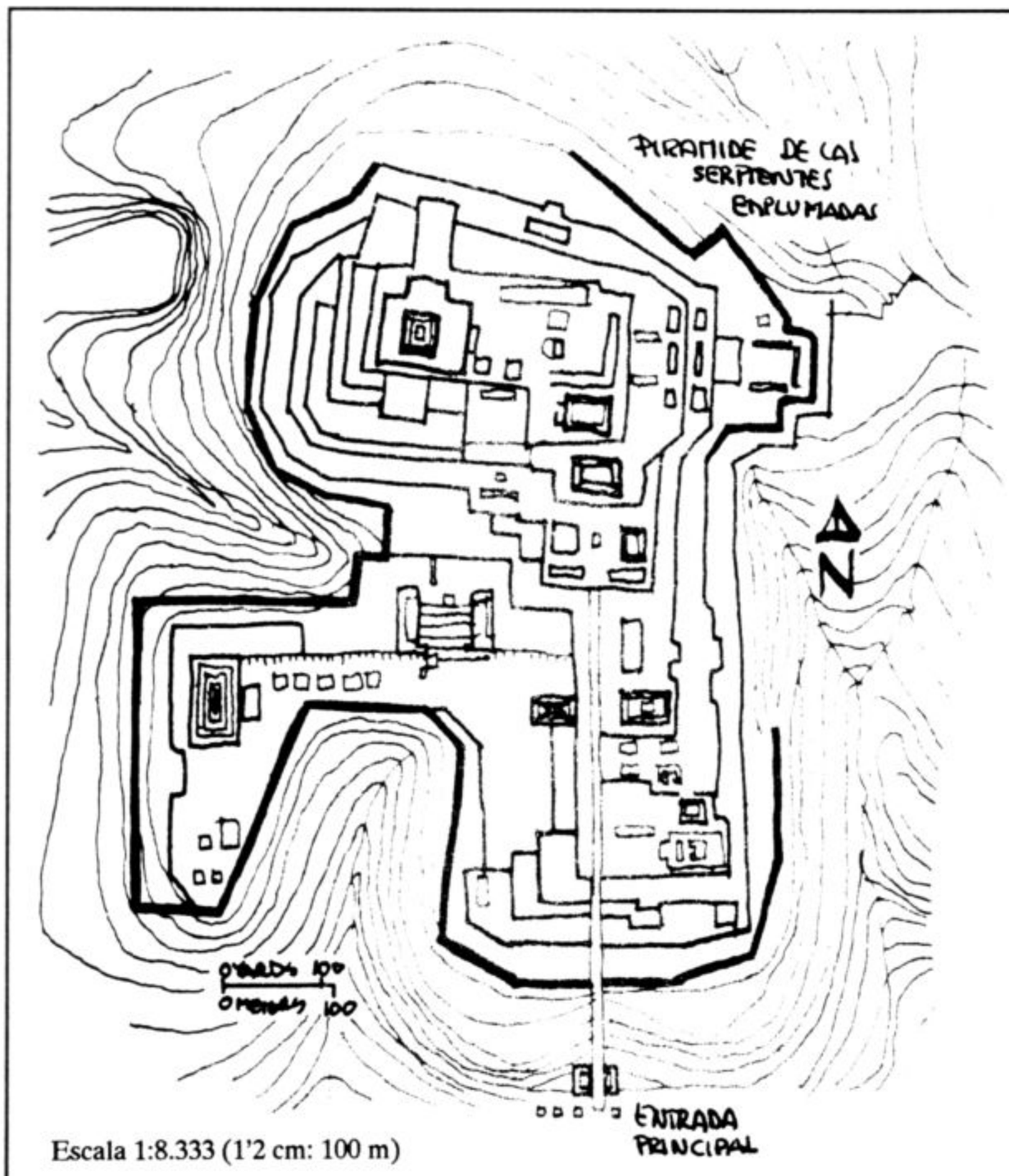
Service y Bradbury, "MEGALITHS AND THEIR MYSTERIES: A GUIDE TO THE STANDING STONES OF EUROPE" ("Los Megalitos y sus Misterios: Guía de los Megalitos de Europa"), Macmillan, Nueva York, 1979.

Trevor-Roper, "HERMIT OF PEKING: THE HIDDEN LIFE OF SIR EDMUND BACKHOUSE" ("El Ermitaño de Pekín: La vida secreta de Sir Edmund Bakhouse"), Knopf, Nueva York, 1977.
"WORLD ALMANAC" ("Almanaque Mundial"), diversos años.

Wallechinsky y Wallace, "PEOPLE'S ALMANAC" ("Almanaque Popular"), Doubleday, Nueva York, 1975.



El templo de Luxor se construyó fundamentalmente para el culto de Amón. Los círculos abiertos son columnas y las líneas de trazo grueso, paredes. A un centímetro y medio de la pared de la izquierda se encuentra el 'sancta sanctorum' del templo, marcado con líneas que recuerdan dos corchetes ([]) puestos de lado. El templo se hace más público cuanto más a la derecha del dibujo. El patio grande de la derecha fue construido por Amenothep III, y el otro por Ramsés II. Existía una avenida que conducía a Karnak y a los complejos del templo principal. Las ruinas carecen de techo en la actualidad

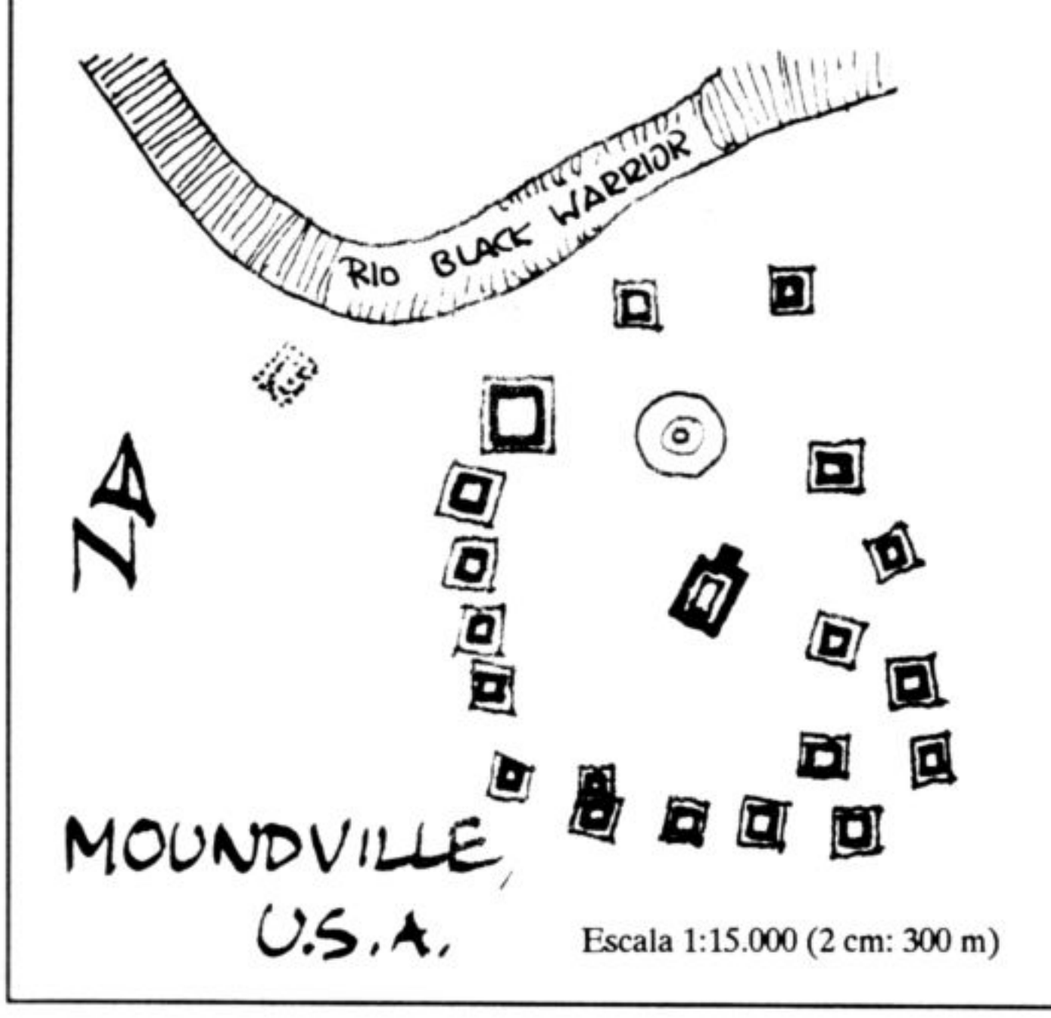


Escala 1:8.333 (1'2 cm: 100 m)

XOCHICALCO, MEXICO

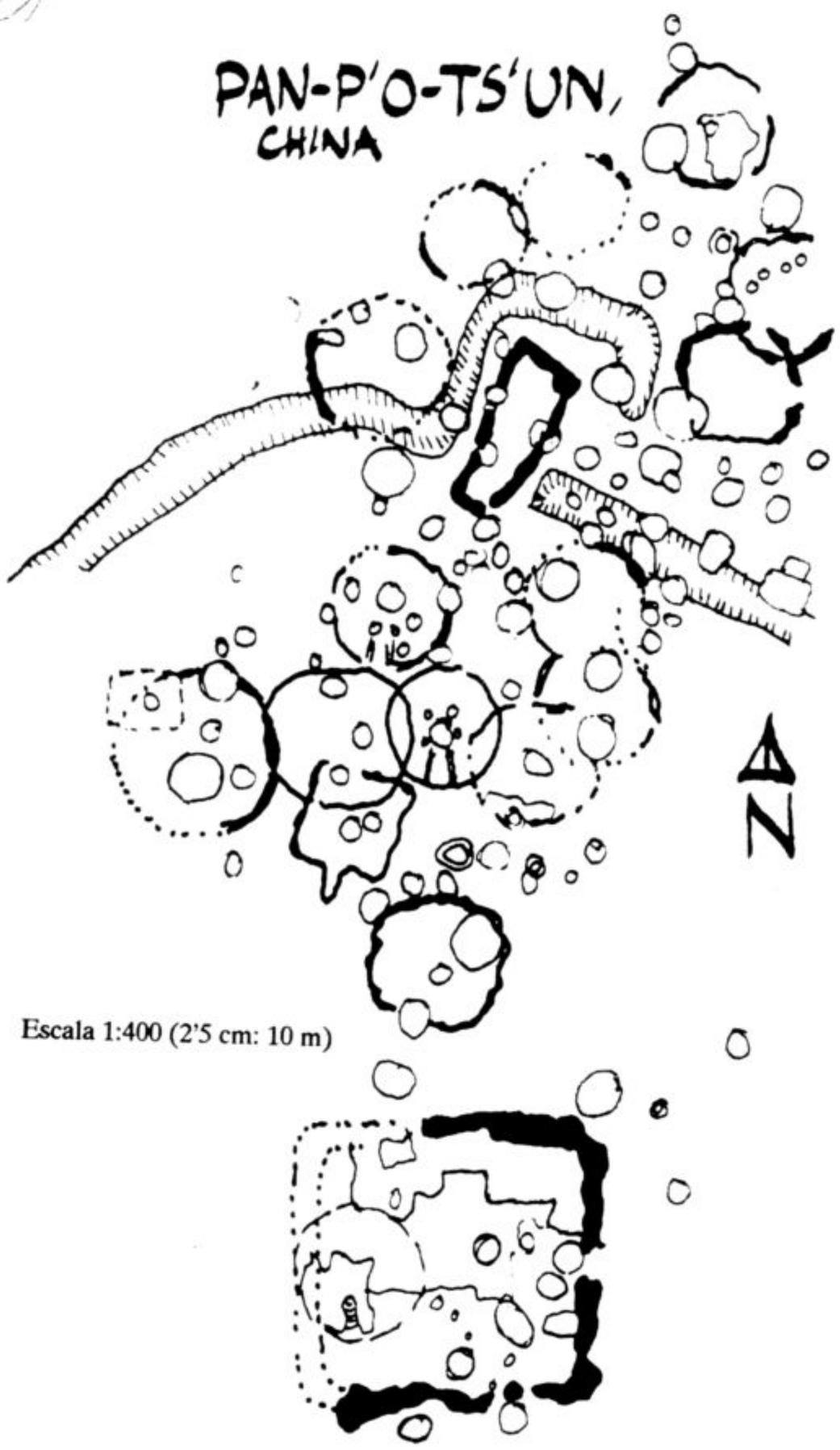
Las estructuras principales se construyeron y utilizaron al final del primer milenio de nuestra era. El complejo está situado en lo alto de una colina, con muchas terrazas descendentes. La pirámide principal es el punto más alto del complejo. La entrada principal es la avenida larga que empieza en la parte inferior del dibujo. Hay una pista para jugar a pelota a la izquierda de la parte alta de la avenida de entrada, así como una serie de pequeños altares. Por toda la pequeña ciudad hay pasajes y habitaciones subterráneos, cuyo propósito es incierto. Xochicalco es un ejemplo excelente del tipo de ciudad perdida con la que los aventureros podrían tropezarse. Su situación real es en Morelos, al Sur de México D.F.

Los constructores de túmulos del valle del Mississippi podrían haber sido influenciados por las brillantes culturas mexicanas más al Sur, pero se trataba de pueblos indígenas de la región, tal y como revelan testimonios oculares de los siglos 16 y 18. Como las culturas del Nilo primitivo, los nativos cultivaban tierras que cada año se renovaban mediante inundaciones, y eran dirigidos por una clase sacerdotal obsesionada por la muerte. Todas las pirámides tenían originalmente algún tipo de templo sagrado o estructura religiosa encima, hechos de madera y con techo de paja. En el ejemplo de Moundville, las estructuras parecen estar agrupadas alrededor de un centro ceremonial abierto. Nótese que uno de los túmulos es circular y no piramidal.



Escala 1:15.000 (2 cm: 300 m)

El yacimiento de Pan-P'o data del 4500 adC y puede utilizarse por el guardián como un ejemplo típico de pequeño poblado primitivo. Son los restos de más de una docena de cabañas circulares, distinguibles por lo que queda de sus cimientos. También hay muchos pozos de almacenaje (los círculos más pequeños muestran sólo algunos) que se cavaban hasta una profundidad de unos 6 metros, y a los que se colocaba un pequeño brocal de arcilla cocida como protección. El yacimiento está dividido en dos por una zanja.



Escala 1:400 (2'5 cm: 10 m)

El Compañero de Cthulhu

Los Mitos de Cthulhu en las Religiones Centroamericanas

Algunos aspectos horribles de las religiones centroamericanas están claramente relacionados con la presencia de seres de los Mitos de Cthulhu.

Introducción

Los Primigenios, seres monstruosos que poseen inteligencia y poderes sobrehumanos, dominaron el mundo en eras remotas. Por alguna razón desconocida, en la actualidad no se hacen presentes, sino que dormitan bajo los océanos o bajo tierra, o quizá han vuelto temporalmente a las vastas profundidades del espacio de donde proceden. Su presencia dejó tal huella en la humanidad que muchas religiones están basadas en su memoria, una memoria vaga y distorsionada, claro está, puesto que nadie puede contemplar a estos seres en todo su horror inhumano. El hombre llega a engañarse creyendo en la bondad de estos seres y en su interés por ayudarle, y algunos van tan lejos que hasta se esfuerzan en esperar y preparar su retorno. En esta esperanza no serán defraudados pero, como tan sólo conocen los más iniciados, en ese día desearán haberlo sido.

Los pocos que disfrutan del conocimiento esotérico necesario pueden descubrir estas influencias en la religión y en la mitología, remontándose a sus oscuros orígenes. Una de las más sorprendentes correlaciones entre las creencias humanas y los Mitos es quizá la de las Culturas Amerindias de Centroamérica: Mayas, Toltecas, Aztecas, Olmecas, Zapotecas y otras civilizaciones que florecieron antiguamente en el Yucatán, en Guatemala y en el Centro-Sur de México.

Religiones Derivadas de los Mitos en Centroamérica

En "El Túmulo", una novela aparentemente escrita por Zealia Bishop, pero gran parte de la cual es de Lovecraft, aparecen muchas referencias de este tipo. Se nos explica allí que los habitantes humanos del mundo subterráneo de K'n-Yan, bañado por una luz azul, y que está situado bajo el Sudoeste de Oklahoma, adoraron antaño a Yig y a Cthulhu como dioses cuyas imágenes compartían siempre un templo común. Yig es equivalente por completo al dios azteca Quetzalcoatl, mientras que el nombre de Cthulhu fue acortado a 'Tulu', persumiblemente para facilitar su pronunciación a las gargantas humanas. La civilización de K'n-Yan, antiguamente conectada con otras razas prehistóricas, influeció a culturas posteriores como las de Mayas, Toltecas y Aztecas a través de contactos infrecuentes. Conectados con K'n-Yan había otros dos mundos subterráneos más profundos y siniestros: Yoth, cuya luz es roja, y N'Kai que es negro y sin luz, el último de los cuales es habitado por el ser informe de aspecto de sapo Tsathogghua y los seres aún más informes que le adoran.

Yig y Cthulhu

Como en K'n-Yan, Yig y Cthulhu fueron adorados en toda Centroamérica, usualmente bajo los nombres de Quetzalcoatl y Tlaloc. No hay una sola cultura que no reconozca a ambos en el momento de la conquista española, y entre las por entonces desaparecidas culturas prehispánicas, sólo los sombríos Olmecas parecen no tener conocimiento de estos dioses. Los Mayas de la costa parecen haber tenido contacto con los Profundos, así como los habitantes de Innsmouth (Massachussetts). Cthulhu, al que llamaban 'Chac' vivía supuestamente en Chichen Itza, tras la pared sagrada o *cenote*, un pozo de unos 65 metros de diámetro, lleno de agua cenagosa. Yucatán está lleno de estos cenotes, formados por el colapso de techos de cavernas, llenos de agua y conectados con ríos subterráneos que se deslizan hasta el mar a través de kilómetros y kilómetros de cuevas de caliza porosa, guarida perfecta para los Profundos u otras criaturas de parecidas características.

Una evidencia indiscutible del culto de Cthulhu en Chichen Itza son las caras de piedra del dios Chac que adornan los edificios más antiguos. Siempre se le representaba con una larga trompa (probóscide), parecida a un tentáculo con ventosas. En Uxmal, unas ruinas Mayas a unos 75 Km al Sur de Mérida, las caras de Chac grabadas son aún más sorprendentes, puesto que la trompa está prominentemente decorada con ventosas en bajorrelieve, cada una con un punto en el centro, igual que las de un pulpo. La pirámide más alta e impresionante de allí, conocida por los Mayas como la 'casa del hechicero', está tan ricamente adornada con estas caras que no cabe ninguna duda de que se trataba de un templo de Cthulhu.

No existen evidencias sobre el uso del citado templo, pero hay leyendas que atribuyen su construcción a un mago quien, al parecer había nacido de un huevo, y tenía forma de enano, y que habría erigido el templo en un solo día. ¿Podía tratarse de un Profundo, uno de los sirvientes encorvados y batrácicos, vagamente humanoides, de Cthulhu? La leyenda afirma que este individuo derrocó al rey de Uxmal y rigió la ciudad por medios mágicos, posibilitando quizá la libre interrelación de los Profundos con la población durante su reinado. La frente inclinada hacia atrás, tan apreciada por los antiguos Mayas, puede haber tenido el mismo origen que los ojos saltones de la gente de Innsmouth, siglos más tarde. Tras la marcha o la expulsión de los Profundos, y la desaparición progresiva de su material genético, la forma batrácica de la frente aún se consideraba una marca de distinción y era provocada en los niños atándoles una tabla en la cabeza.

Las imágenes con cabeza de piedra de Tlaloc y Quetzalcoatl en una pirámide de Teotihuacán.

Kabah, otras ruinas Mayas a 18 Km al Sur de Uxmal, contiene un edificio notable cuyo frontis está enteramente compuesto por caras de Chac estilizadas, con su probóscide enrollado y sus ojos redondos e inexpresivos. Quizá este edificio fuera habitado por antiguos sacerdotes no humanos de Cthulhu.

La mayor parte de los relieves de Chac/Cthulhu están en edificios del Estilo Maya Antiguo. Estructuras posteriores, erigidas por los conquistadores Toltecas, aparecen cubiertas de motivos serpentiformes. Evidentemente, los toltecas subordinaban el culto de Cthulhu al de su primitivo dios Kukulcán, prototipo del Quetzalcoatl de los aztecas. Los Mayas le conocían como *Ik*, una palabra que, a efectos prácticos, es idéntica a Yig.

Yig era tan ampliamente adorado en México como Cthulhu, y a menudo se les adoraba juntos como en K'n-Yan. En el enorme yacimiento arqueológico de Teotihuacán, conocido ya por los Aztecas como unas ruinas legendarias y encantadas, las cabezas de piedra de ambos dioses se alternan a ambos lados de una pirámide. Aquí, la cara estilizada de Cthulhu, conocido en esta región como *Tlaloc*, aún posee un aspecto escamoso y octopoide, con ojos redondos e inexpresivos y una trompa saliente cubierta por lo que podrían ser ventosas, aunque estos rasgos no son tan pronunciados como los de las máscaras de Chac en Yucatán. O bien los habitantes de Teotihuacán no tuvieron contacto directo con Cthulhu, pero habían recibido descripciones muy correctas de él por parte de las culturas costeras, o bien conservaban sólo una antigua memoria de tal contacto. Vaillant, en su libro *The Aztecs of Mexico (Los Aztecas de México)*, Penguin, pag. 58, menciona que el antiguo nombre de esta pirámide era 'Templo de la rana' y sugiere que este hecho "puede derivarse de la asociación simbólica de las ranas con Tlaloc ..." La importancia de las ranas en los Mitos de Cthulhu es bien conocida, y además muchos de los servidores de Cthulhu pueden ser descritos, de forma bastante caritativa, como de aspecto batrácico.

A Yig se le representa, como de costumbre, con las habituales cabezas de serpiente. La estrecha asociación de este dios con Cthulhu en la misma pirámide sugiere claramente una relación cultural antigua entre el centro de México y la subterránea K'n-Yan. Por cierto que los aztecas y algunas otras naciones Mexicanas (e incluso los distantes Incas), afirman proceder de *cavernas en el Norte*. Esto no puede atribuirse a una mera coincidencia.

Después de Teotihuacán, la gran ciudad Tolteca de Tula se convirtió en la influencia dominante en el Centro de México. Estaba dedicada principalmente a Yig, pero también se adoraba a otros dioses. En el museo de Tula puede verse un gran brasero de piedra grabado que representa a Tlaloc, el dios de la lluvia. Esta representación de Cthulhu, aunque conserva los ojos redondos e inexpresivos, es más humanoide que las de los Mayas y los Teotihuacanos; su nariz, grotescamente alargada y flexible, es aún humana, pero hay vestigios de tentáculos en las cuatro esquinas de la boca, ampliamente abierta.

El nombre 'Tula' se dice que deriva de las palabras del idioma Nahuatl *tollán xicocotitlán*, o 'lugar de la colina torcida', pero considerando que los habitantes de K'n-Yan llamaban 'Tulu' a Cthulhu, podemos suponerle al nombre un origen más oscuro. Por otra parte, la montaña más alta de la fabulosa R'lyeh, cubierta de estructuras no euclídeas, y que contiene en su interior al propio Cthulhu, quien ocupa una distorsionada tumba en la cima, ¡bien podría describirse como una 'colina torcida'!.

Así, a pesar de estar apartadas del mar, las civilizaciones de la meseta central de México se aferraron te-

nazmente al culto de Cthulhu. Como Tlaloc, el dios de la lluvia, siguió siendo uno de sus dioses principales, y a pesar del creciente antropomorfismo de sus imágenes, estas nunca perdían del todo los ojos grandes y redondos, ni la larga trompa. El y Yig eran adorados con sacrificios humanos, como a ellos les gustaba, y miles de víctimas teñían de sangre sus altares en ciertos momentos en los que 'las estrellas estaban en posición correcta'

Los Mitos y los Aztecas

Lo anteriormente expuesto nos lleva hasta los aztecas. ¿Qué papel interpretaba el terrible Cthulhu en su religión?

Francis T. Laney, en su artículo, a veces útil *The Cthulhu Mythology: A Glossary (Glosario de la Mitología de Cthulhu)*, Arkham House, 1943, sentencia: "Bajo el nombre de Huitzilopochtli, Cthulhu era adorado como dios del agua de los Quichua-Ayar en el Perú Prehispánico." Con el debido respeto al Sr. Laney, está completamente equivocado: Los Quechúas habitaban en el Perú, eso es cierto, pero Huitzilopochtli era un dios Azteca, por lo que el Sr. Laney le ha cambiado de continente. Probablemente se haya limitado a repetir el error de otro, pero desafortunadamente no menciona la fuente de sus datos. Lo más próximo que hemos podido encontrar es una línea de Derleth en *The Trail of Cthulhu (El Rastro de Cthulhu)*, 1962, pag. 37, atribuida a un tal Dr. Laban Shrewsbury, y que sugiere un paralelismo entre "El devorador, el dios de la guerra de los quechúa-ayar, y el Cthulhu de los Mitos". Esto ya es más correcto, porque Huitzilopochtli era un dios de la guerra y no tenía nada que ver con el agua, pero lo que aún es mejor: el Dr. Shrewsbury tenía el acierto de abstenerse de mencionar al dios de los Aztecas en conexión con los Quechúas. El fallo de Laney se repite en el artículo, por lo demás recomendable, de Lin Carter, *The Gods (Los dioses)*, en *The Shuttered Room (La Habitación Cerrada)*, Arkham House, 1959.

Irónicamente, el Sr. Laney ha errado en la situación de Cthulhu por unos pocos metros. La pirámide de Huitzilopochtli en la capital Azteca de Tenochtitlán era doble, y tenía encima el templo de Tlaloc, por lo que ambos dioses sanguinarios no sólo eran vecinos, sino que podría decirse que vivían en el mismo rellano. Tlaloc, como ya hemos visto, es el nombre en Nahuatl del gran Cthulhu.

¿Quién era, pues, Huitzilopochtli? Los Aztecas le tenían como dios protector y le elevaron en su adoración por encima de Yig y de Cthulhu. Parece desconocido en el resto de Culturas Centroamericanas. El conquistador Bernal Díaz, en *The Bernal Diaz Chronicles (Crónicas de Bernal Díaz)*, Doubleday, pag. 169, le describe como de forma horrible (y quizá símbolicamente) humanoide, "con una cara muy ancha, y ojos monstruosos y horribles". Víctor von Hagen, en *The Aztec: Man and Tribe (El Azteca: Hombre y Tribu)*, 1958, menciona que los Aztecas hallaron a Huiztilopochtli en una cueva antes de que les dirigiera hacia el poder. A primera vista, ello no tiene relación con los Mitos ...

El problema puede resolverse de forma indirecta. El Dr. Eusebio Dávalos, en su *Official Guide to the Museo Nacional de Antropología (Guía Oficial, etc.)*, México, 1956 señala que Huitzilopochtli "podría estar inicalmente conectado con otro dios muy importante, Tezcatlipoca, conocido como 'el espejo humeante'." Y prosigue, "Tezcatlipoca era un dios siniestro, relacionado con el jaguar y asociado con la noche, la brujería y el mal." Esto nos recuerda al Demonio Oscuro, Nyarlathotep, Maestro del Mal. Prescott, en su *Conquest of Mexico (La Conquista de México)*, Modern Library, pag. 335, le describe como "siguiente en rango al ser invisible, el Ser Supremo al que ninguna imagen representaba, y que no estaba confinado en ningún templo" Este dios invisible es, por supuesto, Azathoth, Señor de Todas las Cosas, al que diferentes culturas reconocen de una u otra forma, y cuya realidad era demasiado horible para ser contemplada o adorada de forma directa, y a quien los Aztecas llamaban *Tolque Nahuaque*, es decir, 'aquél Por El Que Todos Viven'. Todo ello sugiere que Tezcatlipoca, tan estrechamente relacionado con el dios supremo, no es otro que el oscuro y siniestro Nyarlathotep, mensajero del sultán demoníaco Azathoth, y quien más trato tiene con la humanidad.

El título de 'Espejo Humeante' que ostenta Tezcatlipoca sugiere claramente el millar de formas de Nyarlathotep, así como su propensión a otorgar conocimientos temibles y visiones a sus servidores. Su asociación con 'la noche, la brujería y el mal' no precisa de comentarios. Como dice Prescott 'Se le representaba como a un hombre joven, y su imagen era de piedra negra pulimentada'. Una de las muchas formas de Nyarlathotep , que utiliza comúnmente, es la de 'un hombre alto y delgado de tez muy oscura, cuya única prenda es un manto informe de tejido negro grueso.' Casualmente, los sacerdotes Aztecas llevan exactamente este tipo de ropajes. Se había pensado que la forma de Nyarlathotep como el 'Hombre Negro' se derivaba de su apariencia como líder de cultos de brujas en Europa, y sin embargo la conexión con Tezcatlipoca parece más consistente y definida.

Como Tezcatlipoca, Nyarlathotep era conocido por Toltecas, Chichimecas, y Texcocanos, y también era el dios principal de los antiguos y misteriosos Olmecas. Su representación como un jaguar puede estar ligada a la cita del profético poema de Lovecraft "The Fungi from Yugoth" ("Los hongos de Yugghoth"), en el que 'bestias salvajes le siguieron y lamieron sus manos.' Otra de las muchas formas de Nyarlathotep es la de una esfinge sin cara, con alas de buitre y cuerpo de hiena, que posee grandes garras y zarpas. La presencia de la Bestia en Nyarlathotep es evidente.

Las estrechas conexiones entre Huitzilopochtli y Tezcatlipoca sugieren la posibilidad de que el primero de ellos sea un avatar de Nyarlathotep, destinado a captar la atención de los primitivamente nómadas Aztecas, que eran en sus orígenes bárbaros y poco sofisticados, y quienes le encontraron en una cueva, presumiblemente una entrada a esas cavernas donde Nyarlathotep 'aúlla ciegamente en la oscuridad, al son de dos flautistas idiotas y amorfos.' Los Aztecas ofrecían más sacrificios a este ser que a ningún otro dios, eso sin contar con que le adoraran por separado como Tezcatlipoca. También es posible que Huitzilopochtli no sea Nyarlathotep sino otro de los Primigenios, desconocido para el hombre moderno, o disfrazado de tal manera que este ensayo, que tan solo puede arañar la superficie del tema, no pueda desenmascararlo en su auténtica forma y naturaleza.

Bernal Díaz dice (pág. 170) que 'Tezcatepuca era el dios del infierno', y que en su templo 'las paredes estaban tan incrustadas de sangre, y el suelo tan bañado en ella, que ni los mataderos de Castilla apestaban de tal modo.' El efecto de Nyarlathotep en las sociedades siempre incluye la degeneración moral y cultural, y en la civilización azteca esto llegó a su cénit. Un anónimo soldado español, al que se refería Prescott (pág. 49f), y que afirmaba que 'el Demonio se introdujo en los cuerpos de los ídolos y persuadió a los ignorantes sacerdotes de que su única dieta eran los corazones humanos' podría estar más cerca de la verdad de lo que los estudiosos modernos pueden creer.

Díaz continúa describiendo a Tezcatlipoca con 'cara de oso y ojos brillantes', en lo que puede ser un intento por parte del viejo español de describir a Nyarlathotep en su forma de Demonio Oscuro, un horror peludo de hocico porcino, ojos verdes y temibles zarpas y garras. Con respecto a Tezcatlipoca y Huitzilopochtli, Díaz con-

tinúa: 'dicen los indios que los dos son hermanos', lo que sugiere que los aztecas de la era de los conquistadores eran vagamente conscientes de la homología, o al menos de la relación existente entre ambos dioses. Si Huitzilopochtli no es, después de todo, Nyarlathotep, quizá sea mejor que ese vástago de los Primigenios haya pasado al olvido.

Una última y asombrosa correlación: A Nyarlathotep se le muestra como portador de un bastón de serpientes, mientras que J. Eric Thompson, en su *Mexico before Cortez (México antes de Cortés)*, Scribner's, pag. 153, describe el arma terrible de Huitzilopochtli, el *xiuhcoatl,* o serpiente de fuego, cuya forma era como un cruce entre un lagarto y una serpiente.'

Shub-Niggurath

Para presentar al siguiente dios recurriremos otra vez a Bernal Díaz: 'En la parte más alta del *cu* (templo-pirámide) había otro entrante ... donde se encontraba otra figura, medio hombre y medio lagarto ... Decían que su cuerpo contenía todas las semillas que hay en este mundo. Era el dios de la siembra y de la maduración, pero no recuerdo su nombre. Todo estaba cubierto de sangre, tanto las paredes como el altar, y apestaba de tal forma que tuvimos que salir corriendo.' Según Vaillant, se trataba de 'Xipe, el dios de la época de la siembra.' Está estrechamente relacionado con Tezcatlipoca, y podría tratarse de otro avatar de Nyarlathotep o una representación de otro dios con quien este se relacione a menudo, como por ejemplo *Shub-Niggurath*, la diosa de la fertilidad de los Primigenios.

En los Mitos de Cthulhu hay tres seres que se multiplican prolíficamente: *Abhoth el Sucio*, quien produce sin cesar todo tipo de monstruos deformes; *Ubbo-Sathla*, quien genera de forma similar los espantosos prototipos de la vida terrestre, lagartos primitivos e informes, de color gris; y finalmente, Shub-Niggurath. El primero y el segundo están ciertamente 'llenos de semillas' en el sentido de ser muy fecundos, pero ni uno ni otro son adorados. Además, Ubbo-Sathla es tan solo la fuente de la vida 'terrestre', mientras que Abhoth parece no producir sino anormalidades biológicas aleatorias. Shub-Niggurath, sin embargo, simboliza la fertilidad cósmica. En K'n-Yan se la adora como 'una especie de Astarté sofisticada', asociándola con las cosechas y la maduración.

Shub-Niggurath es uno de los seres más frustrantes de los Mitos puesto que, aunque se la menciona más que a cualquier otro ser del panteón, no sabemos prácticamente nada sobre ella, dado que la mayoría de las referencias se hallan en forma de títulos o cantos de adulación. Su rasgo más destacable es su capacidad para procrear. Se sabe que es atrozmente fea, y que es compañera de 'Aquél cuyo Nombre No debe ser Pronunciado'. Como todos los Primigenios, es sin duda invisible en su estado natural, y su auténtica forma sólo puede ser objeto de conjeturas, a partir de las formas que procrea sobre la humanidad.

El dios Azteca que corresponde a Shub-Niggurath no es probablemente Xipe, sino la diosa Coatlique, cuya horrible estatua en el Museo Nacional de Antropología de México tiene 2'40 metros de altura, y cuyo único rasgo humanoide es el tener dos piernas. Enormes garras surgen de sus pies, viste una falda de serpientes entrelazadas (apéndices sin duda como los que Wilbur Whateley de Dunwich ocultaba tan cuidadosamente), y en lugar de cabeza tiene dos enormes serpientes gemelas que surgen de su cuello, con los hocicos juntos, formando una cara espantosa de ojos y colmillos reptiloides. La

forma de la estatua se ha considerado a veces más simbólica que literal, pero los estudiosos de los Mitos de Cthulhu pueden sospechar lo contrario.

Otras Correlaciones

Cthugha es el único dios del fuego de los Mitos, y los Aztecas le conocían como *Xiuhtecuhtli*, o también *Huehueteotl*, el 'Dios Antiguo', a menudo representado en forma de un anciano. Por el contrario, a Tezcatlipoca se le consideraba un dios joven, y su culto era entre los aztecas relativamente reciente. Esto, además del hecho de que Xiuhtecuhtli 'fuera el último en aparecer en la reunión (o fiesta) de los dioses' (Caso), mientras que Tezcatlipoca fue el primero, nos recuerda la conocida enemistad entre Cthugha y Nyarlathotep. Existen imágenes de Cthugha ya en las antiguas culturas de Totonac y Cuicuilco, e incluso los Olmecas le adoraban, por lo que es de suponer que en México sólo el hinchado y batrácico *Tsathogghua* era anterior a él.

El culto a Tsathogghua había perdido ya mucha de su importancia en el tiempo de los Aztecas, y tanto es así que el dios que habitaba las cavernas se había convertido en un símbolo de la tierra. Llamado *Tlaltecuhtli* en la lengua Nahuatl, se le representaba como 'una rana fantástica, cuya boca poseía grandes colmillos, y cuyos pies y manos iban armados de garras.' (Caso, pág. 52). Vaillant (pág. 179) le describe como 'un monstruo del género masculino, y de aspecto horripilante, compartiendo los atributos de un sapo y de un cocodrilo.' No es ninguna sorpresa que se le asocie con la muerte.

Los habitantes de K'n-Yan, que adoraban a Cthulhu y a Yig abiertamente, estaban aterrados ante el culto a Tsathogghua e incluso intentaron suprimirlo. Así ocurrió también en México, puesto que en los tiempos de la conquista española sólo quedaban trazas de este culto, pero en las culturas antiguas, Tlaltecuhtli figuraba con más prominencia. Las imágenes de ranas son frecuentes en la escultura de los totonac, mientras que en las ruinas zapotecas de Yagul, al Sur de Oaxaca, hay un ídolo de 1'20 metros cuya forma y cara severamente desgastadas por el tiempo sugieren las de un sapo maligno. En el Valle de México, el patio de la iglesia del pueblecito de Huexotla contiene una estatua acéfala, en cuclillas, parecida a la que la guía de Petróleos Mexicanos ("*México Arqueológico*", 1948) descibe como 'la forma de una enorme rana' (N. del T.: En español en el original). Quizá fue mejor que los aterrados conquistadores destrozaran la cabeza a martillazos.

Finalmente tenemos a una diosa del agua, *Chalchiuhtlique*, a la que se considera esposa de Tlaloc, y que podría ser la Madre Hidra a la que se menciona como diosa de los Profundos. También es posible que se trate de la poco mencionada 'Hija' de Cthulhu, Cthylla, o de algún otro horror marino no conocido anteriormente. Se dice que Chalchiuhtlique presidió el cuarto gran desastre terrestre 'en el que vino una inundación que transformó a los hombres en peces' (Vaillant, pág, 171). ¿Podría ser este un vago recuerdo de los días en que los Profundos, siervos de Madre Hidra, mezclaron su sangre íctea (N. del T.: de pez) con la de los Mayas y otros desventurados indios de la costa?

Conclusiones

Hasta ahora podemos considerar las siguientes correlaciones como razonablemente establecidas: Cthulhu es el dios Azteca Tlaloc; Yig no es otro que Quetzalcoatl; a Nyarlathotep se le conoce como Tezcatlipoca; Shub-Niggurath se disfraza de Coatlique, mientras que se cree que Cthugha es Xiuhtecuhtli y que Tsathogghua es Tlaltecuhtli.

A esto podemos añadir la probabilidad de que Huitzilopochtli sea, bien un avatar de Nyarlathotep, bien otro temible Primigenio, y que Chalchiuhtlique no sea otra que Madre Hidra u otro siniestro ser marino. Xipe podría simbolizar a Shub-Niggurath, ser otro de los avatares de Nyarlathotep, o también tratarse de otro ser aún no identificado.

No hemos agotado aún todas las posibilidades de correlación entre las Mitologías mexicana y de Cthulhu, pero con lo expuesto creemos justificable el postular lazos culturales entre los Mitos y México.

Notas Adicionales sobre el NECRONOMICON

por Phileus P. Sadowsky, PhD, DLitt, FRCS, etc. (traducido del búlgaro por William Hamblin)

(Prefacio del traductor: Alguno de los lectores puede estar enterado del trágico final del erudito y estudioso de la mitología y el ocultismo, el doctor Phileus P. Sadowski, profesor de literatura arábiga y filopseudología de la Universidad de Sofía, en Bulgaria. El profesor pereció calcinado en un inesperado incendio que se declaró en su hogar de Sofía. Por si la desgracia fuera poca, en el momento del siniestro tenía consigo en su domicilio la única copia completa de que se disponía en Europa de la versión árabe del "Necronomicón", sacada de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztidai Kozlemenyei. En su testamento establecía que yo, que había sido alumno suyo en la época en que daba clases en los EEUU, y con el que me unía una amistad profunda y duradera, recopilara y editara sus documentos, tarea extremadamente sencilla por el hecho de que la mayoría de sus notas y escritos perecieron con él en el fuego. Sin embargo, existe una colección importante de manuscritos inéditos, que representan el trabajo del profesor Sadowski en estos últimos años, y que se hallaban en su despacho de la Universidad. El que sigue es uno de sus escritos inacabados que, aunque fragmentario, puede ser de interés para los estudiosos de los Mitos de Cthulhu y del ocultismo en general. Lo que sigue es una traducción del manuscrito original, que estaba en búlgaro, con sólo pequeñas modificaciones.)

En los últimos años he tenido ocasión de estudiar extensamente un importante texto árabe del *Kitab al-Azif*, más conocido como *Necronomicón*, manuscrito árabe número 2.781 de la Magyar Tudomanyos Akademia Orientalisztikai Kozlemenyei. La importancia de mis descubrimientos para los estudiosos del floclore comparado, la mitología, la religión, el ocultismo y la filología, hacen aconsejable el publicar este informe preliminar antes de completar mi trabajo con el manuscrito.

El manuscrito mide 21x16 cm y está escrito sobre pergamino basto, bastante podrido y carcomido. Está parcialmente chamuscado en el margen inferior derecho, como si hubiera sido arrojado al fuego y rescatado antes de que pudiera consumirse. El texto está escrito en una caligrafía trémula, quizá la de una persona de edad avanzada, pero ciertamente no la de un escriba profesional. El tipo de pergamino y el estilo de las letras nos permiten establecer que el manuscrito se escribió durante el siglo VIII, probablemente en Siria o Irak. Debido a la podredumbre del soporte, sólo se pueden recuperar fragmentos del texto, pero hay lo suficiente como para reconstruir los nombres árabes originales de muchos de los dioses de los Mitos, junto con algún comentario filológico sobre dichos nombres. Lo que sigue son algunos descubrimientos preliminares de mis estudios sobre el texto citado.

Para comprender muchas de estas interpretaciones filológicas hay que saber reconocer las diferentes transiciones por las que pasó el texto del *Necronomicón* antes de ser traducido al inglés en el siglo XVI. El texto original se atribuye a un cierto Abd al-Azrad (también llamado Abdul Alhazred), cuyo nombre significa 'el adorador (o esclavo) del Gran Devorador (o Gran Estrangulador)'. El texto árabe original pasó por varias revisiones en árabe, y fue traducido después al griego, del griego al latín, y del latín al inglés. Además, y aquí empiezan los auténticos problemas para el estudioso, tal era la fuerza de esta tremenda obra del ocultismo, que paralelamente fueron apareciendo una gran cantidad de manuscritos espúreos, creados por charlatanes que no tenían conexión alguna con la auténtica tradición del *Necronomicón*. Algunos de estos manuscritos han sido recientemente publicados en inglés en los últimos años, y todos ellos afirman incorporar la tradición auténtica. Ninguno de los autores, sin embargo, ha dispuesto del texto original en árabe.

En la época medieval, traducir correctamente nombres de un idioma a otro era tarea difícil, y lo normal es que los nombres árabes aparezcan en formas latinas corruptas; Ibn Rushd se convierte en Averroes, Al-Quahira en El Cairo, etc. Otro problema relacionado con este es que en árabe las vocales apenas se escriben, y en la escritura normal sólo aparecen las consonantes. Así, para lectores extranjeros no familiarizados con el árabe, una misma palabra se puede pronunciar de varias maneras. De igual modo, los diferentes dialectos regionales pronuncian los mismos sonidos de diferente manera. Así cabe esperar extrañas transformaciones al transmitir nombres de un idioma a otro. Esto es especialmente cierto para los nombres de los seres conectados con la tradición de Cthulhu, al aparecer en las diversas ediciones del *Necronomicón*.

Azathoth

Latín = Azathoth
Griego = ΑΖΑΘΟΘ = Azathoth
Arabe = عزّ طحوتي = 'Izzu Tahuti

Azathoth, el sultán demoníaco, es el supremo de los Otros Dioses según establece la Mitología de Cthulhu. Su nombre se compone al parecer de dos partículas diferentes, 'Aza' y 'Thoth'. Thoth está claramente relacionado con el nombre del antiguo dios egipcio Tahuti, al que en griego se llama (incorrectamente) Thoth. Aza es una ligera corrupción verbal de la palabra árabe "Izzu' que significa poder, potencia o fuerza. El nombre escrito en árabe sería "Izzu Tahuti', es decir, 'el poder de Thoth.' Aparentemente, Theodorus Philetas, al traducir este nombre al griego en el 950 de nuestra era, cambió Tahuti por Thoth, vocablo que le era más familiar, con lo que el nombre quedó en Azathoth, que es el que ha llegado hasta nosotros a través del latín y el inglés. Como se mencionará más adelante, Thoth o Tahuti es un nombre en clave utilizado por los filósofos que estudian los mitos

de Cthulhu para referirse a Nyarlathotep, el ser de los Mitos más adorado en el Egipto antiguo. Así, el nombre de Azathoth, tanto en su traducción como en su interpretación significa 'poder de Nyarlathotep', refiriéndose al hecho de que Nyarlathotep cumple las órdenes de Azathoth, con lo cual se convierte en su poder o su agente. Es decir, el poder tras Nyarlathotep es Azathoth.

Chthonians

Latín = chthonius
Griego = Χθονιος = Xthonios
Arabe = الغاريون = al-Ghariyun

La palabra 'Chthonian' es una latinización directa de la palabra griega 'Xthonios', que significa 'el que vive bajo tierra', es decir, exactamente lo que hacen los Chthonians, según los Mitos de Cthulhu. El nombre Arabe original para esta raza según el *Necronomicón* es 'al-Ghariyun', literalmente, 'los de la cueva.' El singular es 'Ghari', que significa 'cueva.'

El lugar en el que se ha informado de más avistamientos de Chthonians es en G'harne, en Africa del Norte. Las similaridades entre el nombre de la ciudad y el árabe al-Ghariyun son tales que no precisan comentario.

Cthulhu

Latín = Cthulhu
Griego = Χθουλου = Xthulu
Arabe = خذول = Khadhulu o
الخذول al-Khadhulu

El nombre Cthulhu es un intento de transliteración al griego de una palabra árabe bastante difícil, que aparece con frecuencia en el *Necronomicón*. La forma griega es Xthulhu. Aunque la palabra es difícil tanto en inglés como en griego o en latín, en árabe tiene perfecto sentido. En el texto árabe se hace referencia a menudo a 'Khadhulu', palabra que significa 'el que abandona, o desampara'. El término lo usa también Mahoma en el Corán (25:29), cuando dice: 'Para la humanidad Satán (en árabe Shaytan) es Khadhulu.' Los estudiosos del Corán han interpretado siempre este versículo en el sentido de que Satán abandonará a la humanidad, significando que en el día del Juicio Final abandonará a todos aquéllos que le han seguido en esta vida. Sin embargo, y dado que el término Khadhulu se utiliza extensamente en el "Necronomicón" árabe para referirse a un dios poderoso, que Theodorus Philetas traduce al griego como Xthulhu, y Olaus Wormius al latín como Cthulhu, es quizá mejor traducir el versículo del Corán como 'Para la humanidad, Satán es Cthulhu', identificando así al dios Cthulhu (o Khadhulu), adorado por un culto de árabes paganos anteriores a Mahoma, con el Satán de la tradición islámica y judeo-cristiana. Al parecer, el centro principal de culto a Cthulhu en la Arabia preislámica era la famosa Ciudad sin Nombre, también conocida como la Ciudad de Latón, o 'Irem la de las muchas columnas', que en árabe se llama 'Iram dhat al-Imad.'

Por otra parte, hay informes procedentes de pequeñas tribus en diversos lugares aislados (como en Groenlandia, por ejemplo) que se refieren a este dios precristiano como 'Cthulhu' o un equivalente casi exacto de este nombre, a pesar de la imposibilidad de que tuvieran contacto con el Corán o con la versión de Wormius del *Necronomicón*. Quizás Cthulhu, o un término similar, es en realidad el auténtico nombre de ese ser, y la similaridad de la palabra con el término árabe 'Khadhulu' llevó a sus adoradores árabes a utilizarlo para referirse a su dios.

Retoños Oscuros de Shub-Niggurath

Latín = juvenis nigritiae
Arabe = الشباب المظلمون = Ash-Shubab al Muthlimun

Este nombre ha sufrido una enorme corrupción al pasar del árabe al griego y luego al latín y al inglés, y en realidad está compuesto de diversos vocablos de estos idiomas. Parte del problema procede del hecho de que el nombre de Shub-Niggurath, que usualmente se interpreta que pertenece a la 'madre' de los Retoños oscuros, puede quizá ser en realidad el título de estos, puesto que el nombre de su madre es más correcto interpretarlo como 'La cabra negra de los bosques con un millar de retoños.' El nombre se entiende mejor si lo dividimos en frases compuestas. 'Shub' es probablemente una corrupción de la palabra árabe 'shabb', que significa 'joven.' Esto haría referencia a los 'jóvenes (o retoños) oscuros'. Niggurath es al parecer una corrupción de la palabra latina 'nigritia', que significa 'negrura.' Así, Shub-Niggurath sería una palabra mezcla de árabe y de latín, que significaría 'jóvenes de negrura' o, en otras palabras 'retoños oscuros.' El término árabe original utilizado por Abd al-Azrad para estos seres es en singular 'Ash-Shabb al-Muthlim', es decir 'el Retoño oscuro.' En plural queda como 'Ash-Shabab al-Muthlimun', o sea, 'los Retoños oscuros.' Por desgracia, la parte del *Necronomicón* griego que discute estos asuntos está dañada por la humedad, el moho y la carcoma, y es ilegible. Parte de las dificultades desaparecerían si supiéramos exactamente cómo tradujo Theodorus la frase árabe al griego, pero de momento lo desconocemos.

¿Cómo pudo crearse esta bárbara amalgama de árabe y latín? Con la caída del Imperio Romano, el latín clásico empezó a descomponerse en numerosos dialectos que darían lugar posteriormente al francés, al italiano, al español, al portugués, al rumano y al romanche, bastantes de los cuales se desarrollaron en la Italia medieval (Por cierto, que el italiano moderno desciende del dialecto de Florencia, y en Italia aún hoy se hablan otros muchos dialectos). La frase latina original para los Retoños oscuros es 'juvenis nigritiae', que significa literalmente 'una joven criatura de negrura', y también sufrió una corrupción lingüística. Parece ser que los retoños oscuros fueron adorados por diversos cultos decadentes de la fertilidad en la Italia medieval, y los cultistas se referían a los Retoños oscuros como 'juvenis nigritiae.' Cuando los musulmanes conquistaron Sicilia en el siglo IX su cultura e idioma se esparcieron por la isla. Sicilia era evidentemente un reducto del culto a los Retoños oscuros, y algunos inmigrantes árabes abrazaron esta religión. Los árabes corrompieron la frase latina al traducir 'juvenis' por 'shabb', y cambiar la pronunciación de 'nigritiae' a 'niggurath.' Cuando Olaus tradujo el "Necronomicón" al latín en 1228, es evidente que estaba familiarizado con el decadente culto siciliano de adoradores de los Retoños oscuros, y tradujo la frase griega

que hacía referencia a ellos como 'Shub-Niggurath', frase por la que el culto sólo podía ser conocido por unos pocos estudiosos y eclesiásticos italianos. Esta frase pasó de la versión latina de Olaus al inglés.

¿Cuál podía ser el (posiblemente erróneo) nombre árabe de la criatura conocida en la Mitología de Cthulhu como Shub-Niggurath? En el "Kitab al-Azif" aparece la frase 'la cabra negra de los bosques con un millar de retoños', en tres formas diferentes y alternativas: 'Al-Ma'iza as-Sauda al-Ghabati' (la cabra negra de los bosques), 'Umm al-Alf Al-Muthlimun' (la madre del millar de cosas oscuras) y, finalmente, 'Umm ash-Shabab al-Alf' (la madre de los mil retoños).

Gules

Arabe = غول = Ghul

Los gules a los que se refiere el "Necronomicón" están directamente relacionados con las criaturas míticas de igual nombre que aparecen en las leyendas árabes. Según estas, los gules tienen forma humana, pero con apariencia canina o monstruosa. Acechan las tumbas y los cementerios, y se alimentan de los cadáveres, amén de intentar suplementar su dieta con carne de los vivos que visitan el cementerio. Esto encaja con las diversas descripciones que se hacen de los gules en la literatura de los Mitos de Cthulhu.

Nyarlathotep

Latín = Nyarlat Hotep
Griego = Νιαρλατ ΗΟΤΕΠ = Niarlat Hotep
Arabe = نيي ارلت هطب = Niyharlat Hotep
Egipcio = = Ny har rut hotep

Nyarlathotep es el único nombre de los Mitos cuyo origen se puede trazar con exactitud hasta el Egipto antiguo. El nombre es una contracción de la frase: 'Ny har rut hotep', que quiere decir 'no hay paz (seguridad, descanso) en el portal'. El significado es, aparentemente, que Nyarlathotep, como mensajero de los Otros Dioses, es el 'portal' entre los planos, y específicamente entre sus dimensiones y las nuestras, o al menos así es como le veían los antiguos egipcios. Los cultistas de esa época utilizaban el nombre del dios Tahuti (Thoth) como nombre alternativo para Nyarlathotep, puesto que uno y otro desempeñaban funciones similares.

La clave para comprender la corrupción de la palabra es el hecho de que en egipcio, la letra 'l', a la que representa en lenguaje jeroglífico un león echado, también representa el sonido griego de la 'r'. Así, la 'r' de Cleopatra se escribe mediante un león echado. Cuando Abd al-Azrad (o quienquiera que transliterara del egipcio al árabe) leyó 'Ny har rut hotep', tomó la 'r' de 'rut' por una 'l' y la frase pasó al árabe como 'Niyharlat Hotep'. Ahora bien, en griego la letra 'h' sólo puede aparecer al inicio de una palabra, por lo que Theodorus Philetas no pudo transliterarla al griego en 'Niyharlat', con lo que la palabra se quedó en 'Nyarlat'. Olaus Wormius, en su traducción al latín cambió la 'i' por una 'y', que suena igual, y los traductores ingleses remataron la faena juntando las dos palabras en una.

Shudde M'ell

Arabe = المعل = Al-Mu'ell

A Shudde M'ell, el sumo dirigente de los Chthonians, los árabes se refieren como 'Al-Mu'ell' (o Al-Mu'ill), que significa 'el que causa la destrucción', refiriéndose sin duda a la producida por los terremotos que pueden provocar los chthonians. La palabra 'Shudde' es sin duda una corrupción del árabe 'Shidda', que significa 'violencia'. Así, 'Shudde M'ell', o quizá más correctamente 'Shidda al-Mu'ell' se refiere tan solo a los terremotos causados por este dios y los suyos; es decir, los terremotos son la violencia (shidda) causada por al-Mu'ell (el que causa la destrucción). En algún punto de la transmisión del nombre de este ser, alguien (es probable que Olaus Wormius) confundió la frase completa 'Shidda al-Mu'ell' con el nombre del ser, que sólo es 'al-Mu'ell'.

Traducciones Futuras

La tarea de traducción del resto del material que dejara el difunto profesor Sadowski aún continúa. Podemos afirmar que el profesor sufría de un cierto 'stress' durante su trabajo con tan inusual manuscrito, a juzgar por el estado más bien desordenado de las notas que hemos podido rescatar.

Apéndice al Libro de Referencia de los Años 20

Cinco descripciones de diferentes cárceles, incluyendo la teoría penal utilizada en cada una y la rutina habitual de todas ellas. También dos habilidades nuevas y una cronología lovecraftiana.

Prisiones

Un investigador intrépido tiene que vérselas a menudo con la ley, puesto que esta se ha dictado para juzgar la conducta humana normal, y no conductas no humanas de carácter extraordinario. La manera normal para el investigador de solucionar un problema es volar una mina, quemar una casa o decapitar a un brujo, actividades todas que quedan francamente mal ante un jurado. La sociedad puede actuar como un padre perverso, castigando al investigador por hacer el bien, y una de las maneras es enviándole a la cárcel.

Para cada prisión se cita el nombre, una descripción física, la teoría penal que se utiliza, las funciones de rutina, el personal y las comunicaciones con el exterior de que pueden disponer los internos.

Penitenciaría de Cualquier Estado, USA (N. del T.: Alcatraz)

Tamaño: 1800 presos, 429 funcionarios.

Descripción Física: Esta prisión está en una isla, y posee un doble muro (de 10 m de altura) que, sin embargo, sólo rodea la mitad de ella. La mitad abierta la ocupan huertos que abastecen a la prisión. Hay focos, torres de vigilancia con guardias armados, perros y alambre de espinos para aislar el espacio entre los dos muros. El clima es templado, por lo que lluvias intensas o fuertes nevadas podrían afectar a las defensas de la prisión. Hay seis bloques de celdas, cafeterías, servicios médicos y talleres. La cárcel es, virtualmente, una pequeña ciudad con tiendas, facilidades sanitarias y demás, independientes del mundo exterior.

Teoría Penal: Si el investigador no fuera culpable, no estaría en la cárcel. Tiene una deuda con la sociedad, y esta puede exigir su pago como crea oportuno. La sociedad es más dura que cualquier delincuente, y más vale que el investigador no se pase de la raya o le pesará. Nunca hay que dar a un holgazán una segunda oportunidad. Los guardias saben que todos los internos son alborotadores, por lo que les separan por nacionalidad, raza y gravedad del crimen, a fin de estructurar este conjunto de intenciones criminales. Los internos han de callarse, obedecer y no destacarse (Los presos orgullosos y agresivos saben que una forma de sobrevivir en la cárcel es organizarse en bandas rivales que impongan temor hasta a los guardias).

Funciones de Rutina: La mayoría de las celdas son dobles, con lavabo y sin la más mínima intimidad, puesto que todas las celdas están abiertas por delante (pero con rejas, claro). Todo el mundo trabaja en la cárcel, bien en tareas de mantenimiento, bien para el estado (por ejemplo, fabricando placas de matrícula). Nadie cobra por su trabajo. Puede haber exhibiciones ocasionales de manualidades realizadas por los internos, que las damas de la beneficencia local pueden visitar para comprar por uno o dos dólares una muestra del buen hacer de los presos más dotados para los trabajos manuales. La ropa y las camas no están mal, y se limpian con regularidad. El único esparcimiento lo proporciona la misa de los Domingos y demás fiestas religiosas, y quizá algún espectáculo o recitales de canto coral. Se trabaja seis días a la semana. El tratamiento médico es decente por regla general, pero los diagnósticos no son nada sutiles, y tampoco existen tratamientos 'progresistas' de episodios neuróticos o psicóticos. Las heridas son cosidas de forma conveniente, pero dejan cicatriz. El investigador está razonablemente seguro si no traba amistad con otros presos, o con guardias u otros funcionarios. El ser miembro de una banda ofrece una relativa inmunidad frente a los problemas normales, pero tiene el inconveniente de prestarse a encuentros letales con los miembros de otras bandas o con los guardias.

Personal: Los guardias en esta cárcel son expertos en intimidar o adular a los presos, pero son completamente incapaces de convertirles en ciudadanos responsables (¿y quién sería capaz?). Unos meses de tan frustrante trabajo bastan para convertir a estos hombres en indiferentes, insensibles y normalmente brutales. La mayor parte de los guardias son burócratas expertos, que pueden esquivar responsabilidades fácilmente, como si las

DOS HABILIDADES NUEVAS

Fotografía: Esta habilidad permite al usuario el captar una imagen difícil (en movimiento, con mala iluminación, etc.) tanto en foto como en cine. También le permite hacer una instantánea como acto reflejo (en lugar de echar a correr o sacar un arma) cuando descubre a un monstruo, o cuando es testigo de algún acontecimiento extraño. Una tirada acertada de Fotografía, junto con otra de Química, permitirán inventar reveladores o técnicas de revelado especiales para captar Hongos de Yuggoth, fantasmas u otros seres similares, pudiendo hacer falta una técnica especial para cada uno de ellos. Hasta 1930 no se dispuso de bombillas de 'flash', al menos de forma general.

Abrir cerraduras: Esta habilidad permite al usuario reparar cerraduras, hacer llaves y, lo más importante, abrir cerraduras con la ayuda de ganzúas u otras herramientas. Puede haber cerraduras especialmente difíciles, que disminuyan la probabilidad porcentual del investigador. A esta habilidad también se le puede denominar 'Cerrajería.'

pistolas que llevan no les hicieran valientes, sino sólo les sirvieran de decoración. Su nivel de conocimiento de los Mitos de Cthulhu es usualmente cero, puesto que la mayoría de ellos no pueden imaginarse una realidad distinta a aquélla en la que viven.

Posibilidad de Comunicación: Recibir correo, leer libros y demás está en función de lo bien que se comporte el interno, puesto que no se trata de derechos que posea. Las comunicaciones telefónicas están prohibidas por regla general, puesto que no se pueden censurar. El uso sistemático de las comunicaciones disponibles, especialmente en la búsqueda de libros, dependerá de las relaciones con el capellán de la cárcel, puesto que caen dentro de su ámbito de competencias.

Granja Penitenciaria del Condado de Wayshearn, USA

Tamaño: 103 presos, 7 guardias, 14 perros.

Descripción Física: La granja ocupa unas 24 Ha. de terreno arcilloso y rojizo. Un edificio alberga la administración y el equipo, un barracón los presos blancos y otro los negros, todo ello rodeado de una alambrada de espinos de 3 m de altura. Aunque los barracones (cuyas paredes son de tablas) tienen ventanas con barrotes, sería fácil escapar si no fuera porque los presos están siempre encadenados, o entre sí de día o a los camastros de noche.

Teoría Penal: Como la mayoría de los presos son ladrones, camorristas y proxenetas (los presos por asuntos más graves van a la penitenciaría del estado), el condado no pone excesivo énfasis en intentar reformarlos. Los guardias saben que los grupos de trabajo no trabajan gran cosa, pero mientras los presos se muevan y no levanten la vista del suelo, los días pasarán plácida y pacíficamente. Los guardias y los grupos de presos (denominados 'cuerdas' de presos) pueden estar en buenas relaciones o no, pero ello dependerá de unos y de otros, y no de la política institucional. Los guardias nunca juntan a blancos y negros, porque podría haber problemas. Todos saben que la ley pertenece a los que la dictan. Si un interno no tenía suficiente influencia para evitar ser enviado a la granja, tampoco la tendrá para obtener la libertad provisional.

Funciones de Rutina: Los presos duermen en camastros dentro de largos barracones. Por la noche se les encadena a ellos, y de día se les encadena unos a otros en unidades de una docena o así. Cunato más grande es la 'cuerda' de presos, menos le cuesta al condado la vigilancia. Los grupos que actúan de peones camineros hacen suficiente ejercicio durante la semana de seis días, y su comida será mejor o peor dependiendo del cocinero. No hay distracciones, excepto si aparece un predicador itinerante, o algo excepcional, como la feria del condado. Las atenciones médicas no son nada excepcional, pero las enfermedades graves serán convenientemente atendidas en el hospital del condado. Si el investigador obedece a los guardias, da de comer a los perros de vez en cuando, y consigue que no le encadenen al lado de un psicópata, su sentencia transcurrirá sin peligro.

Personal: La mayoría de los guardias son ex-militares, que no han encontrado nada mejor que hacer. Pueden tener estudios o ser incapaces de escribir su nombre. Como la experiencia prima sobre la cultura, alguno de ellos puede tener algún pequeño conocimiento de Ocultismo o de los Mitos de Cthulhu. La mayoría pueden ser receptivos a sugerencias en base a la comodidad de los guardias; es decir, que los prisioneros pueden tomar iniciativas si estas parecen facilitar la vida de los guardianes. Ahora bien, un preso inteligente no confiará demasiado en esta táctica.

Posibilidad de Comunicación: Es relativamente fácil recibir correo y, si se tiene dinero para sellos, enviarlo, así como recibir visitas una vez por semana o una vez al mes, sin demasiadas interrupciones. Un regalo muy elaborado será revisado y probablemente rechazado porque podría desequilibrar la economía de pobreza del barracón, pero cuanto más pequeña sea la granja, más sobornables serán los guardias si las consecuencias parecen inofensivas. Las comunicaciones formales, como bibliotecas o entrevistas, están fuera del alcance de los presos.

Prisión de Deathoak, Gran Bretaña

Tamaño: 488 presos, 160 guardias y funcionarios.

Descripción Física: La prisión de Deathoak fue construida bajo el reinado de Enrique VIII y desde entonces ha ido evolucionando lentamente. En el siglo XVIII fue ampliada para albergar a marineros amotinados, y dos veces más en el siglo XIX para retener bribones procedentes de todos los confines del Imperio Británico. La cárcel es un único edificio de diversos estilos arquitectónicos, que con frecuencia incluye patios para hacer ejercicio con paredes de 6 a 9 metros de alto. El interior puede ser laberíntico, puesto que los sucesivos arquitectos no se preocuparon de mantener niveles contínuos en las plantas. Algunas de las celdas tienen ventanas que dan a industrias circundantes, con bastantes metros de caida sobre verjas puntiagudas. A lo largo de los siglos, todas las vías fáciles de evasión han sido neutralizadas, y la rutina de la cárcel ha compensado el resto. Los empleados confían firmemente en la demostrada integridad de Deathoak, puesto que no se ha registrado ninguna fuga desde la de Bantry Steadman en 1862, en un motín fomentado por americanos.

Teoría Penal: Los derechos, los privilegios y las responsabilidades vienen determinados por la clase social a la que uno pertenece, que viene dada por el nacimiento. La clase social determina el comportamiento en la vida; este es un código de honor que es imposible descartar o sobrepasar, puesto que la clase siempre se pone de manifiesto. Un galgo no es un bulldog ni tiene que querer serlo. Un caballero debe ser tratado como tal, aún en la cárcel. Sería indecente mezclar presos y presas, e igualmente indecente mezclar a las clases en una especie de mestizaje democrático. Un Par del Reino que vaya a la cárcel por asesinato sigue siendo de mayor gentileza y refinamiento que su guardián, y debe disponer de alojamientos y comodidades de acuerdo con su rango. No cabe esperar que un hombre de calidad olvide su estándar de vida y degenere como una bestia, ni cabe mejorar el nivel de vida de los mendigos en prisión, puesto que ello alteraría la divina ecología de las relaciones de clase. La cárcel está para aislar a la sociedad hasta que se pueda restaurar la decencia, y a los criminales se les mantiene aislados hasta que la sociedad pueda recibirlos de nuevo. Las funciones normales de la socidad no pueden suspenderse tan sólo por el hecho de estar en prisión.

Funciones de Rutina: Los presos no deben pagar por sus crímenes a menos que pertenezcan a la clase trabajadora, en cuyo caso es su obligación. Los hombres de calidad pueden obtener (pagando) alojamientos cómodos, y disponer de un ayuda de cámara o 'chef' si está disponible (y sería un oprobio para la administración de la cárcel no disponer de ellos). Lamentablemente, el ejercicio es poco, excepto en forma de paseos por los patios. Las atenciones médicas son adecuadas, pero por supuesto mejoran cuanto más alta es la clase del preso. Las celdas son de diversos tamaños, debido a lo dispar de la arquitectura, y una celda puede ser individual mientras la de al lado es triple. A menos que el investigador cometa algún delito dentro de la cárcel, estará relativamente seguro durante su estancia.

Personal: Los funcionarios son aquí menos sobornables que sus colegas americanos, puesto que están convencidos que el dinero por sí solo no puede conseguir nada. Es el nacimiento lo que cuenta, y eso no se puede

cambiar. A pesar de la agitación izquierdista, los presos son de la misma opinión, lo cual contribuye a que haya menos violencia. Con esta seguridad, los guardianes pueden tomarse un interés más personal por sus pupilos. También puede ser importante para los guardianes si el investigador es católico, anglicano o protestante a secas.

Comunicaciones: Mejorar es responsabilidad de cada uno, y el ejercicio mental es bueno, sobre todo cuando hace mal tiempo. El capellán permitirá el uso de la biblioteca y los préstamos de libros si el comportamiento del preso es satisfactorio. Como de costumbre, las formas de comunicación no limitables estarán severamente restringidas. Las visitas son semanales y no está permitido utilizar el teléfono.

Boleta Ocho, América Latina

Tamaño: 312 presos, 21 guardias.

Descripción Física: Barracones de dos pisos forman tres de los lados de un gran patio. El cuarto lado es un muro alto de cemento que, a su vez, rodea los barracones. Hay torres de guardia con ametralladoras, que dominan el muro. Adjuntos a este muro y rodeados por otro están los edificios de oficinas, cocinas, tiendas y los alojamientos de los guardias. El clima es muy cálido, pero no es húmedo, lo que es de agradecer, porque a menudo los guardias dejan a los presos todo el día en el exterior de los barracones, para poderlos vigilar mejor. De las cinco prisiones que se relacionan en este artículo, estos guardias son los menos sistemáticos, y pueden dar lugar a fugas por mero despiste, pero ello no significa que no haya guardias inteligentes y trabajadores.

Teoría Penal: La vida es una cárcel, al menos para los guardias y para los presos de Boleta ocho, y los primeros ven pocas diferencias entre ellos y sus pupilos. Aunque los guardias no quieren perder su empleo, tampoco invierten demasiado esfuerzo en vigilar. Algunos de ellos son diferentes, y buscan posibles ventajas materiales o prestigio personal; este tipo de guardia está mal de la cabeza y puede ser peligroso. Hay que tener cuidado en recompensarlos y en ser honrados con ellos. En Boleta ocho sólo hay presos sin dinero o sin influencias, porque los demás van al exilio o se libran con una multa. Sólo un cambio de gobierno puede alterar la longitud de una sentencia.

Funciones de Rutina: Quienquiera que posea algo al entrar, lo perderá, excepto la ropa que lleve puesta. La comida es horrible e irregular, puesto que las cuentas de suministros suelen estar en números rojos antes de que acabe el trimestre, hecho que el director es reacio a revelar a sus superiores. No existen trabajo ni distracción organizados, excepto cuando un hombre influyente local organiza una brigada de un centenar de hombres para trabajar en un puente o carretera, o quizá para cortar caña de azúcar, o apagar un incendio. Estas excursiones suelen ser excelentes vías de escape para los presos. El tratamiento médico, hasta para las heridas más simples, es bastante incierto. Como se carece de personal médico, en una ocasión el director puede hacerse con los servicios de un misionero metodista penosamente ético, y al día siguiente obtener tan solo la temblorosa ayuda de un curandero empapado en ron, que fue expulsado tres veces de la Facultad de Medicina por estupidez. Si los guardias de los nidos de ametralladoras no se lían a tiros por cualquier pelea en el patio, si el investigador tiene al menos TAM 13, y si nadie contamina el agua que bebe, puede sobrevivir algunos años en Boleta ocho. El prisionero sólo será atacado si no utiliza las propiedades que trajo consigo para obtener aliados; si pretende seguir con ellas morirá acuchillado o de una bala de algún guardia resentido.

Personal: La de guardia no es una profesión bien pagada, y como los prisioneros también son pobres, hay pocas cosas que un guardia pueda hacer para enriquecerse. Como quiera que este es un trabajo usualmente sin salida, en él recalan desde sádicos hasta incompetentes, pasando por poetas, revolucionarios, subnormales y gente del campo. Dado que la tasa de desempleo en el país es del 40%, hay pocas renuncias, y como el trabajo es tan desagradable, hay pocos despidos. Lo mejor son las prácticas de tiro con ametralladora, que entusiasman a todos. Durante las numerosas fiestas nacionales, los ametralladores de las torres suelen demostrar su entusiasmo patriótico con ráfagas de trazadoras, momento en el cual lo más seguro es saltar al interior de una letrina. Como la mayoría de las personas se creen víctimas del destino, una apelación a su fibra sensible tendrá bastantes probabilidades de éxito: una madre moribunda puede hacer que se vuelva una espalda en el momento oportuno; un hijo lisiado puede obtener que una puerta quede abierta. Quizá un uno por ciento de los guardias tenga algún conocimiento de los Mitos de Cthulhu, pero pocos de ellos sabrán qué es lo que saben.

Comunicaciones: Los paquetes que se envíen a la estación principal de la capital tienen una probabilidad razonable de llegar intactos. Los que se envíen directamente no tienen ninguna probabilidad. El comandante cree, y es posible que esté en lo cierto, que la presencia de propiedades entre los prisioneros es tan discriminatoria y peligrosa para su salud, que intercepta y confisca todo lo que llega. En compensación, y cuando es temporada, suministra todos los melones que los presos puedan comer. Las cartas pueden salir y/o llegar, o pueden ser retenidas más de dos años. Sólo se permiten visitas concertadas a través del Ministerio del Interior, sujetas a interrupciones injustificadas. No hay teléfono.

Chaya Ranas, Norte de Africa u Oriente Medio

Tamaño: 600 presos, 14 guardias.

Descripción: En el siglo XVIII, el Bey de Ranas resolvió su problema carcelario haciendo que los presos cavaran una mina de sal y encerrándoles después en el interior. Las 8 Ha. o así de galerías estaban bastante por debajo de la superficie y descubrió que, enviando diariamente una patrulla de soldados (que mataban a los internos de cualquier galería que estuvieran horadando las paredes) mantenía el orden con toda sencillez. Tales lecciones fueron bien aprendidas por sus descendientes, quienes mantuvieron el sistema. Una vez al día los guardias, acompañados por una escuadra de soldados muy nerviosos, bajan a alimentar a los prisioneros y a darles agua, pero por lo demás se les abandona a su suerte en la negrura de la mina de sal. La única entrada es un pozo vigilado, a unos 60 metros de la superficie, a la que suben cada día seis hombres con el fin de accionar la bomba de aire (que data de principios del siglo XIX, y está bellamente manufacturada, con accesorios de cuero) que mantiene vivos a sus compañeros. Los presos que han de ser puestos en libertad son llamados siete veces durante siete días. Si no aparecen en ese tiempo, se les supone muertos. Los intentos de suplantación son frecuentes y se castigan con la decapitación.

Funciones de Rutina: Los prisioneros están aquí en una situación crítica. No tienen nada que hacer excepto estar sentados, volverse locos o morir de desnutrición (usualmente porque su comida se la roban otros presos más fuertes), o en una de las peleas que se extienden por las galerías sin motivo aparente. Dependiendo del humor de que estén, los guardias pueden dejar o no antorchas encendidas. No hay lavandería, cuidados médicos ni comunicación con los guardias. Los hombres se matan por una colilla.

Personal: Los guardias piensan que los presos son peor que perros. No sienten piedad, ni siquiera interés,

CRONOLOGIA LOVECRAFTIANA

1877

Desaparición del culto de la Sabiduría estrellada en Providence, Rhode Island ("El que acecha en la oscuridad").

11 de Mayo de 1878

Hallazgo de una momia misteriosa en una isla hasta entonces desconocida del Pacífico Sur, por parte del capitán Charles Weatherby, del carguero 'Eridanus', con rumbo a Valparaíso (Chile) desde Wellington (Nueva Zelanda). Entregada al museo Cabot en Boston ("En la noche de los tiempos").

31 de Octubre de 1889

Asesinato de Walker Davis por su demente esposa Audrey, cerca de Binger, Oklahoma ("La maldición de Yig").

Junio de 1892

Un misterioso meteorito cae en el patio de Nahum Gardner, cerca de Arkham ("El color surgido del espacio")

1893

Desaparición de Edwin Lillibridge, reportero del 'Providence Telegram', mientras investigaba el culto de la Sabiduría estrellada ("El que acecha en la oscuridad").

1 de Noviembre de 1907

Asalto policial contra un extraño culto vudú de los pantanos de Nueva Orleans. Cuarenta y siete prisioneros ("La llamada de Cthulhu").

17 de Abril de 1908

Ultima vez que se ve con vida a Alonzo Typer antes de su desaparición en la vieja casa Van der Heydl, en las afueras de Attica ("El diario de Alonzo Typer").

1908

El inspector John Raymond Legrasse exhibe una extraña figura en la reunión anual de la Sociedad Norteamericana de Arqueología, en San Luis ("La llamada de Cthulhu").

2 de Febrero de 1913

Nace en Dunwich Wilbur Whateley, coincidiendo con la fiesta pagana 'Roodmas' ("El horror de Dunwich").

17 de Mayo de 1922

El capitán James P. Orne, del pesquero 'Alma' captura una criatura marina de un solo ojo, y de tamaño colosal, que se conserva en Boston y se exhibe previo pago ("El monstruo invisible").

8 de Agosto de 1922

Muerte del capitán James P. Orne y una docena de miembros de su tripulación al ahogarse en extrañas circunstancias ("El monstruo invisible").

Mediados de Octubre de 1923

"Muerte" del doctor Muñoz en Nueva York ("Aire frío").

1 de Agosto de 1924

Muerte del viejo brujo Whateley coincidiendo con otra fiesta pagana, 'Lammas'. Le sobreviven su hija Lavinia y su nieto Wilbur ("El horror de Dunwich").

8 de Agosto de 1924

Muerte del capitán Edward Norris, en conexión con la locura repentina de un tal Mr. Thornton, un investigador psíquico, y de Mr. Delapore, propietario del priorato de Exham, en una gruta bajo este. Meses más tarde el priorato es demolido ("Las ratas en las paredes").

23 de Marzo al 2 de Abril de 1925

Locura y delirio del joven escultor Henry Anthony Wilcox tras unos extraños sueños. Se recuperó, con pérdida de memoria, el 2 de Abril ("La llamada de Cthulhu")

2 de Abril de 1925

La tripulación del 'Emma', en ruta desde Auckland (Nueva Zelanda) a Valparaíso (Chile) se encuentra con una extraña isla volcánica. En la isla mueren seis miembros de la tripulación y otro se vuelve loco. El capitán Gustaf Johansen es el único superviviente, al morir el loco posteriormente, ya a bordo del 'Emma' ("La llamada de Cthulhu")

17 de Julio de 1925

Acaba una expedición arqueológica a Australia, dirigida por Nathaniel Wingate, que sufrió amnesia desde 1908 a 1913. La expedición fue financiada por la Universidad Miskatonic ("La sombra surgida del tiempo").

1926

El prometedor poeta Justin Geoffrey muere en un manicomio ("El ser en el umbral").

31 de Octubre de 1926

Muere Lavinia Whateley. Le sobrevive su hijo ilegítimo Wilbur ("El horror de Dunwich").

Invierno 1926-1927

Muerte de George Gammell Angell, profesor emérito de lenguas semíticas en la Universidad Brown de Providence, tras ser empujado por un marinero ("La llamada de Cthulhu").

3 de Noviembre de 1927

Inundaciones sin precedentes en Vermont. Se avistan extrañas criaturas arrastradas por las aguas ("El que susurra en la oscuridad").

Invierno 1927-1928

Investigación gubernamental de Innsmouth y destrucción de almacenes en los muelles. Un submarino lanza torpedos frente a Devil's Reef ("La sombra sobre Innsmouth").

Principios de Agosto de 1928

Wilbur Whateley muerto por un perro grande. Su cuerpo se disuelve ("El horror de Dunwich").

Agosto de 1928

El túmulo fantasma de Biger, Oklahoma, es parcialmente excavado por un etnólogo especializado en los Indios de Norteamérica. Inexplicablemente, el etnólogo rehusa continuar excavando tras los trabajos preliminares ("El túmulo").

9 al 14 de Septiembre de 1928

'El horror de Dunwich'. Los profesores Armitage, Rice y Morgan, de la Universidad Miskatonic, acaban con el horror el sábado 15 de Septiembre ("El horror de Dunwich").

12 de Septiembre de 1928

Abelard Wilmart, de la Universidad Miskatonic visita a Henry Akeley. Akeley desaparece y Wilmarth huye ("El que susurra en la oscuridad").

20 de Septiembre de 1931

Muerte del famoso entomólogo Henry Sargent Moore, profesor de la Universidad de Columbia, N.Y., víctima de una variedad especialmente virulenta de la enfermedad del sueño ("La muerte alada")

23 de Enero de 1932

Muerte del famoso doctor y entomólogo Thomas Slauenwite en Bloemfontain, Africa del Sur, de un ataque cardíaco ("La muerte alada").

1 de Diciembre de 1932

Dos hombres, al parecer ladrones, son hallados muertos de forma misteriosa en el museo Cabot de Boston, mientras trataban de robar la momia del 'Eridanus', donada al museo en 1878 ("En la noche de los tiempos").

8 de Diciembre de 1932

sino sólo resentimiento porque los presos no pueden proporcionarse aire y comida, lo cual les liberaría de esfuerzos. No hay comunicación entre ellos y los hombres, aunque de vez en cuando llegan órdenes de la capital para liberar a uno u otro preso. Una vez han voceado su nombre, su obligación ha terminado. Ni siquiera hay una lista de presos. Los guardias a menudo cogen a algún prisionero y lo venden como esclavo, o para algún sacrificio de los Mitos de Cthulhu. Uno de cada dos guardias tendrá un 25% o menos de Mitos.

Comunicaciones: Ninguna.

Nota Especial

Moneda en la Prisión: El dinero es una fuente de problemas tan universal en las cárceles que siempre se lo quedan los guardias. Los cigarrillos son la moneda usual, ya sea por unidades, en paquetes o en cartones. El hombre que puede abstenerse de fumar el tabaco de que disponga, encontrará que su vida se vuelve más fácil. Como quiera que grandes cantidades de tabaco son vulnerables al robo, esta moneda es sólo válida para comprar pequeños favores, y tiene la ventaja adicional de que, mientras sirve magníficamente para sobornar a otros presos, es difícil que tiente a los guardias.

Apéndice a las Reglas

Más de treinta fobias nuevas, dos tipos nuevos de locura, y once dioses, razas y monstruos de los Mitos para confundir a los investigadores más aún si cabe.

NUEVAS FOBIAS

ACROFOBIA (Miedo a las alturas): Todo lo que sube debe bajar. Cuanto más alto se sube más dura es la caída. Los edificios altos, los puentes, las montañas, los acantilados ..., cuanto más se sube más cerca se está de esas Cosas de las estrellas.

AILUROFOBIA (Miedo a los gatos): Todos saben que los gatos son brujas o diablos disfrazados: No hay más que fijarse en esos ojos diabólicos y maléficos, y en esos dientes y garras hechos para desgarrar y chupar sangre. Se mueven siniestra y silenciosamente sobre pies suaves y acolchados. Podrían estar en cualquier parte, vigilando y esperando una oportunidad para cogerte o maldecirte.

ALGOFOBIA (Miedo al dolor): Admitámoslo; por definición no hay nada peor que el dolor. Los peores monstruos y horrores no matan rápidamente, sino que inflingen dolores intensos y vivísimos. Uno haría cualquier cosa antes de ser forzado a sufrir tal agonía.

ANDROFOBIA (Miedo al varón, sólo para mujeres): Los hombres son brutales y crueles. Van detrás de tí con lujuria, y sólo desean destruir y lastimar. Los hombres sacrifican mujeres a los monstruos o a sus propios apetitos depravados. Los hombres conocen secretos en los que ninguna mujer puede profundizar.

ANTOFOBIA (Miedo a las flores): Las flores no son naturales; son como tumores cancerosos brillantes, que drenan la fuerza y la vida de la tierra. Tienen extraños colores y formas, como pequeñas caras retorcidas que te miraran. Sus raíces se extienden en las profundidades de la tierra y Dios sabe de qué impío fertilizante se nutren. Pero a tí no te engaña su belleza antinatural y variopinta, eso es sólo para engañar a los tontos. Las flores son monstruos y donde ellas crecen se congregan otros monstruos.

APIFOBIA (Miedo a las abejas): Las picaduras de abeja pueden matar. Las abejas te odian y pueden oler el miedo que les tienes. ¡Corre a alejarte de cualquier zumbido repentino! Evita las flores y los huertos donde se congregan los terribles insectos. Las abejas son agresión pura y desquiciada.

ANTROPOFOBIA (Miedo a la gente): La gente está loca, es violenta y mala, se confabula contra tí. Las personas son el único error de la Naturaleza. Sólo las personas cometen crímenes, que llenan cada día los periódicos. ¿Quién sabe qué ansias secretas, asesinatos o simple hostilidad acechan tras las caras que ves a diario? Hay que evitar a la gente.

ASTROFOBIA (Miedo a la meteorología, es decir, truenos, rayos y tormentas): El trueno puede reventar las ventanas, deshacer tu casa, y dejarte a merced de la tormenta. Las apariciones de los monstruos siempre vienen señaladas por una tormenta.

BATOFOBIA (Miedo a las profundidades): De las profundidades marinas y de las simas terrestres más hondas proceden los monstruos más horribles. Si se profundiza lo suficiente se hallarán espantosos horrores que más vale que permanezcan ocultos. El espacio es profundo y está lleno de monstruos. Hasta tu propia bodega se adentra peligrosamente en las entrañas de la tierra. Nunca cojas el Metro.

BELONEFOBIA (Miedo a los objetos punzantes): No hay dolor más penetrante que el producido por los objetos pequeños y afilados, y además producen enfermedades. No te vistas sin haber comprobado que en la ropa no hay ninguna aguja. El peor destino, que atormenta tus sueños, es ser torturado con agujas por todo el cuerpo.

BOTANOFOBIA (Miedo a las plantas): Las plantas son seres sin cerebro, odiosos de mirar, tocar u oler. Envían horribles tentáculos al suelo y socavan infinitamente por todas partes. Las plantas quieren que mueras para alimentarse de tu cadáver y crecer enormemente. Las plantas son monstruos.

CLINOFOBIA (Miedo a las camas): Todo el mundo muere en la cama. Es inútil permanecer en la cama, es el primer lugar donde miran los monstruos. ¡Y aún peor, bajo las camas acechan cosas horribles! Podrían estar en tu propia habitación, esperando.

CROMOFOBIA (Miedo a ciertos colores, el guardiàn deberá determinar cuál o cuáles): Algunos colores representan a los monstruos y los atraen. Simbolizan la locura y el miedo. Los monstruos pueden materializarse a partir de un color, ¡o incluso ser ese mismo color!

DECIDOFOBIA (Miedo a tomar decisiones): ¿Hay que ir a la izquierda o a la derecha, arriba o abajo, a trabajar o quedarse en casa? Un terrible sino parece acechar tras cada decisión que tomas, y la culpa sólo será tuya. Evita a cualquier precio el decidirte, porque ello podría ayudarte a posponer o evitar tu fatal destino.

DOMATOFOBIA (Miedo a ser confinado en casa): Tu casa no es un hogar, ¡es una cárcel! No entres en ella porque es allí donde Ellos te esperan. Debes pasar fuera todo el tiempo posible. ¿No son las casas lo que suele estar encantado? Cuando las calles estén desiertas, por la noche, hazte el remolón, para no volver tan pronto a casa.

ERGOFOBIA (Miedo al trabajo): El trabajo es degradación, castigo y esclavitud. Uno de los signos del mal que domina el mundo es el tener que trabajar para vivir. Si los monstruos conquistan el mundo, todos tendremos que trabajar monótona y agotadoramente, sin descansos ni vacaciones.

FOBOFOBIA (Miedo a los propios miedos): Sabes que tus miedos te destruirán. Aunque intentes no tener miedo, cuando se te acerque el peligro te quedarás agarrotado o echarás a correr. Quedarás en ridículo, y hasta puedes ser castigado. Nunca debes exponerte al miedo.

GEFIDROFOBIA (Miedo a cruzar puentes): El desastre al que te expones al cruzar un puente es inenarrable. Puede ceder bajo tus pies, lanzándote al abismo, o quizá monstruos deformes se oculten debajo para atraparte en él y perseguirte cuando tu única salida sea tirarte del pretil.

GINEFOBIA (Miedo a la mujer, sólo para hombres): Las mujeres son calculadoras, y su crueldad es legendaria. Todas las mujeres son brujas. Las mujeres conocen secretos en los que ningún hombre puede ni siquiera profundizar.

HEMATOFOBIA (Miedo a la sangre): La sangre significa dolor y muerte. A los monstruos les encanta la sangre. La sangre siempre atrae a los monstruos.

IATROFOBIA (Miedo a los médicos): Los médicos ocultan secretos terribles bajo sus siniestras máscaras blancas y sus escalpelos ensangrentados. Los médicos sólo aparecen cuando estás enfermo, débil y moribundo. Quieren contribuir a que mueras de la forma más agónica posible. Quizás un médico quiera mutilarte o convertirte en monstruo.

MONOFOBIA (Miedo a estar solo): No debes estar solo. Los monstruos y los demonios esperan que tus amigos te pierdan de vista para atraparte y poseerte. Si desaparecieras estando solo, ¿quién se enteraría? ¿Quién podría ayudarte?

NECROFOBIA (Miedo a los muertos): No hay horror como la muerte. Las cosas muertas están frías, llenas de gusanos y de corrupción. Los muertos odian a los vivos y usan el maligno poder de la oscuridad para atraerlos a su lúgubre estado.

NUCLEOMITOFOBIA (Miedo a las armas atómicas, sólo en la época moderna): La Bomba se acerca para destruir a la civilización. Será un resplandor que vendrá del cielo, dejando a su paso quemados, mutilados e irradiados. Si importunamos aún en lo más nimio a nuestros enemigos, tirarán la Bomba.

OMBROFOBIA (Miedo a la lluvia): La lluvia destruyó el mundo una vez y puede hacerlo de nuevo. La lluvia provoca inundaciones, se cobra vidas y hace que se suspendan partidos de fútbol. Las tierras húmedas están malditas. ¿Quién sabe qué Cosas terribles acechan tras las nubes de tormenta, dirigiendo la lluvia?

OPTOFOBIA (Miedo a abrir los ojos): Cada día el mundo es más gris y más horrible, y se vuelve cada vez más horrendo y corrompido. ¡Es para volverse loco! Más vale no verlo.

PECATOFOBIA (Miedo a cometer pecados): Los poderes del Maligno nos arrastran al pecado. Si pecas te convertirás en un esclavo indefenso y degradado de los poderes malèficos. Si pecas, pierdes el control y te conviertes en un diablo. Los pecadores van al Infierno donde viven para siempre en compañía de terribles diablos. Juzga todas y cada una de tus acciones para cerciorarte de que no cometes ningún pecado.

Dos Formas Nuevas de Locura

Quijotismo: Las víctimas de esta enfermedad ven cosas fantásticas y sobrenaturales en la vida diaria. Un perro que pasa por delante es obviamente un hombre lobo, las casas abandonadas están llenas de horrores legamosos y de fantasmas, una flor es el hogar de un hada, etc. Puede ir acompañada de alucinaciones, y es bastante difícil convencer a la víctima de su desequilibrio.

Panzaísmo: Las víctimas de esta enfermedad ven incluso las cosas más extraordinarias como comunes y corrientes. Para ellas, un Profundo es una persona normal, o todo lo más una persona que lleva puesto un traje de hombre rana. Es imposible convencerles de la existencia de lo sobrenatural.

PEDIFOBIA (Miedo a los niños): Los niños son aviesos, malignos. Los niños no son seres civilizados, porque matan y mutilan irreflexivamente. ¿Recuerdas tu propia infancia?

PSICROFOBIA (Miedo al frío): El frío ennegrece y mata la piel, destruye. La gente pierde pies y manos a causa del frío. El espacio es frío, igual que los Polos. De esos lugares proceden los monstruos.

TRICOFOBIA (Miedo al pelo): El pelo es feo e insano. Lo encuentras en la comida, en la mantequilla, haciéndote perder el apetito. Pica, hace cosquillas, crece. Los monstruos y los salvajes son muy peludos. No dejes que se te acerque nada que tenga pelo.

TROPOFOBIA (Miedo a cambiar de situación): No debes irte a vivir a otra parte, tienes un buen empleo, un nivel de vida satisfactorio, y podría irte peor si decides cambiar las cosas. Si te trasladaras no tendrías estabilidad, y estarías perdido por ahí, viviendo con los perdidos.

VERBOFOBIA (Miedo a las palabras): Las palabras tienen poderes maléficos. Los hechizos de la magia negra están compuestos de palabras. Los libros prohibidos entretejen terribles combinaciones de palabras. Las palabras transmiten ideas que corrompen. Las palabras te informan de horrores cósmicos que destrozan el alma. Sus retorcidas letras atormentan tu cerebro. No oigas palabras, no leas palabras.

VESTIOFOBIA (Miedo a la ropa): La ropa encierra, ahoga. Nosotros no nacimos vestidos, y al vestirnos desafiamos al orden natural de las cosas. La ropa transmite enfermedades y se contamina. La gente que va vestida oculta tremendos secretos bajo la ropa, y quizá incluso no se trate de personas, sino de monstruos. Libertad, seguridad y desnudez son la misma cosa. Quítate la ropa, toda.

ZOOFOBIA (Miedo a los animales): Los animales muerden, arañan, desgarran y pican. Es evidente que los monstruos son tan solo otro tipo de animal. Los animales son portadores de enfermedades y de repugnantes parásitos. Están por todas partes. Los animales odian a las personas y pronto librarán al mundo de ellas.

NUEVOS DIOSES, RAZAS Y MONSTRUOS PARA LOS MITOS DE CTHULHU

Abhoth, Fuente de Suciedad (¿Dios Exterior?)

Descripción: Abhoth es un enorme charco de materia de color gris, de bastantes metros de ancho. Burbujea continuamente, a la vez que emite miembros, bocas y pseudópodos. De la masa gris se forman sin cesar monstruos obscenos, que se apartan a rastras de su 'padre'. Los tentáculos y los miembros de Abhoth capturan muchos de estos retoños para devorarlos, retornándolos a la masa primigenia, pero otros muchos escapan y se alejan de él por las negras cavernas donde reside el monstruo.

Culto: Abhotn no posee adoradores humanos, pero quizá algunos de los horrores subterráneos o sus mismos retoños le rindan culto.

Notas: Abhoth no es nativo de este planeta. De hecho, su forma (o falta de ella), y su cínica mente parecen implicar un parentesco con Tsathogghua, y las negras cavernas en las que habita, y de las que nunca sale, podrían ser parte de N'Kai.

Si un grupo tiene la desgracia de tropezarse con Abhoth, quien estará burbujeando en su charco de suciedad, este emitirá una mano o miembro que palpará a los intrusos, para luego caer al suelo y alejarse a rastras. El visitante puede ser después capturado y devorado por otros apéndices de Abhoth, o ignorado, a elección del guardián. Se sabe que Abhoth ha hablado telepáticamente con algún intruso, pero pocos han vuelto de tales entrevistas.

Al acercarse a Abhoth, los diversos retoños monstruosos que continuamente salen de su cuerpo se vuelven cada vez más numerosos, y podrían llegar a causar problemas, o incluso a atacar a algún investigador. Estos retoños son multitud, y de apariencia variopinta, por lo que dejaremos los detalles particulares a la discreción del guardián. La mayoría de ellos no son mayores de 1 a 6D6 de TAM, al menos al principio, puesto que al cabo de un año de alimentarse y crecer, pueden tener cualquier tamaño.

Característica

FUE	40
CON	100
TAM	80
INT	13
POD	50
DES	1
Pt Vida	90
Mov.	0

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Apéndice	60%	Captura y absorción

Armadura: Ningún arma que utilice la energía cinética puede lastimarle permanentemente, puesto que regenera 20 puntos de vida por asalto de este tipo de daño. El fuego y la magia causan el daño normal. Si se ve reducido a 0 puntos de vida, se retirará y se filtrará por el suelo, donde no puede ser dañado. Una vez curado de sus heridas volverá a aparecer en la superficie.

Hechizos: Ninguno, pero puede entregar a alguien que lo desee un trozo de su propio cuerpo, que puede utilizarse para crear una criatura idéntica a los retoños de Abhoth.

COR: Ver a Abhoth y fallar una tirada de COR cuesta 1D20 puntos. Si se consigue, sólo 1D3.

Atlach-Nacha (Primigenio)

Descripción: Atlach-Nacha se parece superficialmente a una enorme y horrible araña negra y peluda, con una cara extraña, remotamente humana, y ojillos rojos rodeados de pelo.

Culto: Las supersticiones atribuyen a Atlach-Nacha el dominio sobre todas las arañas, quizá debido a su forma corporal. No posee culto alguno, aunque algunos brujos reciben POD y hechizos de él. También es posible convocarle mediante diversos hechizos arcanos, lo cual es peligroso puesto que no le gusta abandonar su eterna tarea de tejer.

Notas: Atlach-Nacha vive bajo tierra, donde teje sin cesar su fantástica telaraña, intentando cubrir con ella una sima insondable, por motivos que nos son desconocidos. Algunos libros antiguos expresan la creencia de que cuando la telaraña esté acabada sobrevendrá el fin del mundo.

Todo el que se tropieza con la telaraña de Atlach-Nacha queda atrapado en ella y para escapar debe tirar FUE contra la FUE de la telaraña, que es 30 (varios investigadores pueden combinar su FUE). Más pronto o más tarde Atlach-Nacha acudirá para alimentarse de la presa.

Atlach-Nacha puede lanzar más telaraña sobre una presa o bien morder. Si la tirada de ataque con la telaraña se consigue, la presa queda inmovilizada y debe tirar resistencia contra FUE 30 para desasirse, teniendo en cuenta que si una presa parece que se vaya a soltar, Atlach-Nacha puede lanzar más telarañas. Si muerde, inyecta de inmediato un veneno paralizante que inmoviliza a la víctima, con lo que esta es incapaz de atacar o de defenderse. Entonces, Atlach-Nacha procede a absorberle fluidos corporales al ritmo de 1D6 puntos de FUE (de forma permanente) por asalto. Una vez la víctima llega a 0 puntos de FUE, muere. Si una víctima consigue ser rescatada antes de morir, tardará más de seis meses en recobrarse de los efectos del veneno paralizante (pero la FUE perdida estará perdida para siempre).

Característica

FUE	30
CON	75
TAM	25
INT	15
POD	30
DES	25
Pt Vida	50
Mov.	15

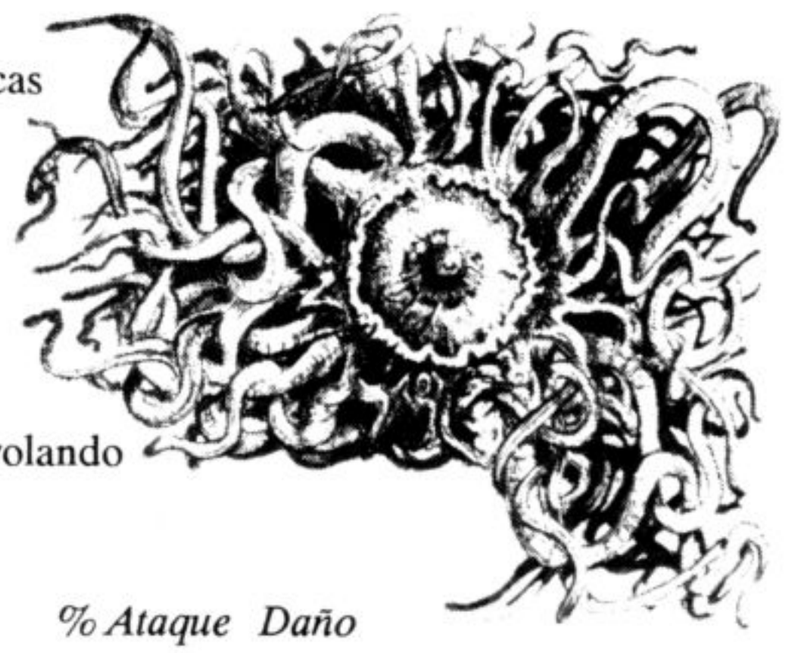
Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	60%	Penetra cualquier armadura e inyecta un veneno paralizante
Telaraña	80%	Inmovilización FUE 30

Armadura: 12 puntos de quitina y piel. Cuando sus puntos de vida se reducen a 0, huye de inmediato por su telaraña hasta una guarida secreta, donde espera hasta que su cuerpo se recupere.

Hechizos: Todos los de Contacto.
COR: Ver a Atlach-Nacha cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada y sólo 1 si se pasa.

Cyaegha (Primigenio)

Descripción: Cyaegha es una enorme masa negra que posee un único y gigantesco ojo esférico, de color verde. Es posible que una de sus formas sea la del tremendo ojo, rodeado de largos tentáculos.
Culto: A Cyaegha le adoran los residentes de un pueblecito situado sobre su lugar de reposo, en una parte remota de Alemania Occidental. El culto le ofrenda sacrificios humanos, pero a Cyaegha le preocupa poco la adoración, y espera impaciente el momento de ser liberado.
Notas: Si queda libre, Cyaegha flotará sobre un área determinada, controlando todo lo que haya debajo, para elegir después blancos al azar que serán aplastados y drenados por sus tentáculos.
Cyaegha ataca con 1D10 tentáculos cada asalto.



Características	
FUE	80
CON	120
TAM	200
INT	20
POD	35
DES	14
Pt Vida	160
Mov.	25 volando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	100%	8D6

Armadura: Ninguna. Cuando reciba un daño igual a sus puntos de vida se retirará a su cubil subterráneo. Sólo recibe el mínimo daño posible de las armas que pueden empalar.
Hechizos: Todos los de Llamada y Contacto.
COR: Ver a Cyaegha y fallar la tirada de COR cuesta 1D100 puntos de COR. Si se consigue la tirada, sólo 1D10.

Ghasts (Raza Independiente Menor)

Descripción: *... seres repulsivos que mueren si se exponen a la luz ... y saltan como canguros mediante patas traseras alargadas ... brillaba en la lóbrega caverna ... un par de ojos rojo-amarillentos ... los Ghasts poseen un excelente sentido del olfato ... un ser del tamaño de un caballo pequeño apareció de un salto a la luz del crepúsculo grisáceo, y Carter sintió náuseas ante el aspecto de una bestia escabrosa e incompleta, cuya cara era curiosamente humana a pesar de la ausencia de nariz, frente y otros detalles importantes ... hablaban mediante sonidos parecidos a toses guturales. ("En busca de la Ciudad del Sol Poniente"*, de H.P. Lovecraft)
Notas: Los Ghasts tan solo pueden habitar mundos subterráneos, y vastas cavernas donde jamás llega la luz del día, puesto que si se les expone a la luz solar directa, enferman y acaban muriendo. Son caníbales y habitualmente se devoran unos a otros, así como a otros seres a los que capturan. Los bípedos horribles y semihumanos que sirven de montura a los humanos (poseedores de elevada tecnología, pero moralmente degenerados) que habitan la caverna de K'n-Yan, podrían tener relación con los Ghasts, o incluso ser miembros de esta raza, que es evidentemente domesticable, aunque muy primitiva y salvaje.
En cada asalto de combate, un Ghast puede dar una patada y un mordisco.

Características		*Media*
FUE	3D6 + 12	22-23
CON	4D6	14
TAM	4D6 + 12	26
INT	1D6	3-4
POD	3D6	10-11
DES	2D6 + 6	13
Puntos de Vida		20
Movimiento		10

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	40%	1D10
Patada	25%	1D6 + 2D6

Armadura: 3 puntos de piel dura.
Hechizos: Ninguno.
Habilidades: Discreción 70%.
COR: Ver a un Ghast cuesta 1D8 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue.

Ghatanothoa (Primigenio)

Descripción: Se sabe que Ghatanothoa es extremadamente horrible, con millares de tentáculos, fauces y órganos sensoriales. Sin embargo, el conjunto posee un perfil definido, aunque no por ello menos horrible.
Culto: A veces se relaciona a Ghatanothoa con los Lloigor, puesto que en la actualidad no dispone de adoradores humanos. En eras remotas, los sacerdotes de Mu le ofrecían periódicamente sacrificios humanos para que no emergiera de su volcán apagado buscándoselos él mismo.
Los adoradores de Ghatanothoa no le tenían demasiado aprecio, y al parecer sólo le reverenciaban para evitar ser destruidos.
Notas: Cualquiera que se halle en presencia de una imagen perfecta de Ghatanothoa, no importa lo pequeña que sea, ni lo distante que esté, ni si se tienen los ojos cerrados o abiertos (aunque ocultarse tras una pared o barrera opaca sí protege) recibe la denominada 'maldición de Ghatanothoa'. La piel y los tendones de la víctima se endurecen rápidamente (algunos minutos) hasta alcanzar la consistencia del cuero y el hueso respectivamente. El cerebro y los demás órganos internos permanecen vivos y funcionales dentro del cuerpo, conscientes del paso del tiempo en su insoportable prisión. Sólo la destrucción del cerebro puede acabar con los sufrimientos de la víctima, y es más que probable que esta se vuelva loca mucho antes.
Cada asalto que la imagen de Ghatanothoa esté presente, todos los humanos deben tirar CONx5 o menos en porcentaje. De fallar, se pierden 1D6 puntos de DES, los músculos se agarrotan y se empiezan a sentir los efectos de la parálisis. Cuando la DES llega a 0, el personaje queda totalmente inmóvil. El proceso de petrificación es normalmente irreversible.

Ghatanothoa vive en unas madrigueras existentes bajo una ciudad que fue originalmente construida por los Hongos de Yuggoth, aunque la habitaron humanos primitivos. En la parte superior de las madrigueras había un cono volcánico truncado. Cuando Mu se hundió bajo las aguas, la guarida del dios quedó sumergida y este atrapado.

Ocasionalmente, algún movimiento tectónico devuelve la morada de Ghatanothoa a la superficie, como si se tratara de un horrendo ensayo del ominoso día en que, junto con R'lyeh, emergerá de las aguas para no volverse a hundir. Los investigadores cautos harán bien en evitar cualquier isla entre Chile y Nueva Zelanda que corresponda a la descripción de la guarida de Ghatanothoa.

Característica	
FUE	90
CON	80
TAM	140
INT	20
POD	35
DES	8
Pt Vida	120
Mov.	9

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	80%	7D6

Armadura: El equivalente a 10 puntos de armadura, y además regenera el daño recibido a razón de 10 puntos por asalto. Si está con menos de 0 puntos de vida, su capacidad de petrificación no es operativa, pero una vez haya regenerado hasta al menos 1, vuelve a funcionar.

Hechizos: Todos los de Convocación y Atadura, y además Contactar con Antiguos, Chthonians, Profundos, Pólipos volantes, Guls, Semilla estelar de Cthulhu y Habitantes de la arena.

COR: Ver a Ghatanothoa cuesta 1D100 puntos de COR si se falla la tirada y 1D10 si se consigue, pero este es el menor de los males, puesto que la petrificación es casi segura. Las víctimas inmóviles pierden 1D6 puntos de COR cada día hasta llegar a 0.

Gnoph-Keh (Raza Independiente Mayor)

Descripción: *... el cuerno afilado del Gnoph-Keh, la bestia mítica y peluda de Groenlandia, que a veces caminaba sobre dos patas, a veces sobre cuatro, y a veces sobre seis". ("El Horror del Museo"*, por H.P. Lovecraft y Hazel Heald)

Notas: En las historias más antiguas, Gnoph-Keh parece ser un solo ser, pero de otras más recientes se desprende que podría tratarse de una raza de seres, o posiblemente de una tribu humana degenerada. En esta obra hemos asumido que se trata de una raza poco numerosa de seres extraños, asociados con el Wendigo. Por regla general, es difícil encontrarse con más de un ejemplar, y la raza sólo habita en glaciares, casquetes polares y áreas extremadamente frías y heladas, aunque un invierno especialmente frío puede llevarles hasta latitudes más al Sur. Si existe una tribu humana que se llame a sí misma con el nombre de los Gnoph-Keh, quizás sea porque les adoren como dioses, o quizá los tengan como 'totem'.

Cada Gnoph-Keh tiene la propiedad de crear una pequeña tempestad de nieve a su alrededor, que restringe la visibilidad a unos 3 metros como máximo. Ello le cuesta a la criatura 1 punto de magia por hora, y la tormenta tiene un radio de 100 metros, que se puede aumentar en 100 metros más por cada punto de magia adicional. En raras ocasiones en las que se halle a dos o más Gnoph-Keh juntos, pueden combinar sus puntos de magia para crear tormentas tremebundas, que estarán más o menos centradas en ellos y pueden matar a personas y animales por congelación o formación de hielo. Cada 15 minutos que un ser humano pase dentro de una tormenta creada por un Gnoph-Keh debe tirar CONx5 o menos, o perder 1 punto de vida debido al frío. Si no va adecuadamente protegido, la pérdida es automática. Si está extremadamente bien protegido, como por ejemplo dentro de un iglú, cueva de nieve o estructura similarmente aislada, no tiene que tirar.

El Gnoph-Keh puede también crear un frío intenso a su alrededor gastando puntos de magia. Por cada uno que gaste, la temperatura baja 36 C, durando el efecto 1 hora, y precisándose gastar más puntos de magia para que dure más. El radio del frío es el mismo que el de la tormenta. Si la criatura lo desea, puede combinar esta capacidad de producir frío con la de crear tormentas para generar un área del todo inhabitable.

Cada asalto, el Gnoph-Keh puede atacar con el cuerno, y además con ninguna, dos o cuatro de sus seis zarpas. Si no utiliza zarpa alguna, aumenta la bonificación al daño realizado con el cuerno en 2D6 (porque tiene mejor agarre en la nieve). Si usa dos zarpas, la bonificación es la normal, y si usa cuatro, se reduce en 2D6 la bonificación de todos sus ataques, incluyendo los de las zarpas, puesto que tiene que invertir energía en mantenerse de pie, en lugar de añadir más fuerza a sus golpes.

Características		*Media*
FUE	2D6+24	31
CON	3D6+12	22-23
TAM	2D6+24	31
INT	1D6+12	15-16
POD	6D6	21
DES	4D6	14
Puntos de Vida		27
Movimiento		9

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Cornada	65%	1D10+(5D6, 3D6 ó 1D6)
Zarpa	45%	1D6+(3D6 ó 1D6)

Armadura: 9 puntos de cartílago, pelo y piel.

Hechizos: Para cada Gnoph-Keh se tira 1D20, y si la tirada es igual o menor que su INT, la criatura conoce ese número de hechizos. De lo contrario, no conoce ninguno.

COR: Ver a un Gnoph-Keh cuesta 1D10 puntos de COR si se falla la tirada y nada si se consigue.

Gugs (Raza Independiente Menor)

Descripción: *Se trataba de una zarpa que tendría unos setenta y cinco centímetros de ancho, provista de enormes garras. Tras ella apareció otra, y tras la segunda un poderoso brazo cubierto de pelo negro, al que iban unidas ambas zarpas mediante cortos antebrazos. Aparecieron después dos ojos rosados, y la cabeza del recién despierto centinela Gug, ancha como un barril, salió a la vista. Los ojos sobresalían unos cinco centímetros a cada lado, protegidos de la luz por protuberancias óseas cubiertas de pelos recios. Pero la cabeza era terrible, sobre todo por la boca, que tenía enormes colmillos amarillentos, y que iba de arriba abajo, en sentido vertical en lugar de horizontal."*

("En Busca de la Ciudad del Sol Poniente", por H.P. Lovecraft)

Notas: Los Gugs adoran a diversos Primigenios con ceremonias tan aborrecibles que han sido desterrados al interior de la Tierra, donde se deleitan devorando a cualquier habitante de la superficie que puedan capturar. Son de estatura muy grande, y un individuo normal mide al menos seis metros de altura.

En combate, un Gug puede morder o golpear con uno de sus brazos. Cada brazo posee dos antebrazos, cada uno con una zarpa, por lo que el brazo ataca dos veces. Ambas zarpas deben atacar al mismo oponente.

Características		*Media*
FUE	6D6+24	45
CON	3D6+18	28-29
TAM	6D6+36	57
INT	2D6+6	13
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Puntos de Vida		43
Movimiento		10

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Mordisco	60%	1D10+4D6
Zarpas	40% cada una	4D6

Armadura: 8 puntos de piel dura, pelo y cartílago.

Hechizos: Algunos Gugs conocen unos pocos hechizos. Para simular esto, se tira 1D100 por cada Gug que se encuentre; si la tirada es mayor que el POD de la criatura, no conoce ninguno. Si es igual o menor, conoce un número de hechizos igual a la tirada.

COR: Ver a un Gug y no pasar la tirada de COR cuesta 1D8 puntos. Si se consigue la tirada, no se pierde ninguno.

Lloigor (Raza Independiente Mayor)

Descripción: Los Lloigor son vórtices de poder en su forma original, y como tales son completamente invisibles para los seres humanos. En raras ocasiones pueden formar cuerpos monstruosos, visibles y tangibles, parecidos a enormes reptiles, aunque un examen de cerca revelaría diferencias notables con cualquier reptil de los que han habitado o habitan la Tierra.

Notas: A diferencia de la mente humana, la de los Lloigor no se divide en diferentes capas de consciencia. Los Lloigor nunca olvidan, ni poseen imaginación o un subconsciente que les pueda engañar. Su punto de vista de absoluto pesimismo crea tal atmósfera de abatimiento que convierte su mente y sus acciones en absolutamente incomprensibles para las personas. El contacto mental con los Lloigor siempre lleva a los seres humanos a conductas depresivas de carácter suicida.

Se cree que los Lloigor proceden de la galaxia de Andrómeda, y que su primera colonia en la Tierra estaba en un continente perdido del Océano Indico, posiblemente el mismo que contenía la perdida R'lyeh. Se sabe que utilizaban esclavos humanos como sirvientes, a los que trataban con crueldad inhumana (lo cual, bien mirado, es normal tratándose de seres no humanos). Su disciplina consistía en la amputación de miembros, o en la creación de apéndices tentaculares cancerosos en el cuerpo de los esclavos recalcitrantes. La raza continuó degenerando hasta acabar retirándose bajo la tierra y los mares, donde por fin consiguieron conservar su decreciente energía.

Los Lloigor aún mantienen bolsas de contacto con los seres humanos, por razones incomprensibles (e impensables). Puede ocurrir que resurjan algún día para subyugar de nuevo a la humanidad, o que su natural pesimismo les lleve a no hacer nada.

Una piedra de adoración de los Lloigor

En la actualidad, algunos lugares en los que han actuado recientemente son: Melincourt (Gales), Providence (Rhode Island) y al-Kazimiyah (Irak). Ahora bien, se hace referencia a ellos en el folklore de lugares tan apartados entre sí como Haití, la Polinesia y Massachusetts.

A veces se les relaciona con el Primigenio Ghatanothoa quien, al igual que Cthulhu, permanece hundido bajo el Océano Pacífico, afortunadamente para la humanidad. A su vez, los Lloigor disponen de degenerados agentes humanos quienes, por regla general, proceden de familias con historiales de inestabilidad mental (sin duda debida al contacto con estos seres). Estas personas suelen cometer robos de naturaleza violenta, así como los crímenes más maléficos y depravados.

Los Lloigor precisan seres humanos para sobrevivir, puesto que la energía de la que se sustentan deben absorberla de seres inteligentes. Gastando 1 de sus puntos de magia, absorben 1D6 puntos de magia de un humano durmiente para utilizarlos en alguna acción mágica. Estos puntos absorbidos deben gastarse de inmediato, y no sirven para reponer el gastado. Un Lloigor puede absorber energía de varias personas a la vez, hasta algunos kilómetros de distancia, y aún a través de muros y de puertas cerradas. Generalmente, y para no despertar sospechas, cuando un Lloigor precisa gran cantidad de puntos de magia, absorbe 1D6 de cada uno de un gran número de humanos, por lo general toda la población de un pue-

blo pequeño. A la mañana siguiente, las víctimas despiertan nerviosas y con dolor de cabeza, pero durante el día regeneran sus puntos de magia, y vuelven a encontrarse bien hasta que el Lloigor precise de nuevo energía para otro acto de destrucción. Es importante señalar que sólo pueden absorber energía de la gente que duerme.

Poseen tres tipos de ataque sobrenatural: el primero es el drenaje de energía a través del sueño, manteniendo a la víctima con 0 puntos de magia. Tal condición antinatural debilita a la víctima física y mentalmente, conduciendo a la enfermedad y posiblemente a la muerte. Tras cada día pasado a 0 puntos de magia, la víctima debe tirar CONx5 o menos en porcentaje. Si pasa la tirada, está bien aunque débil. Si falla, pierde 1 punto de vida. Con una tirada catastrófica (96-00) pierde 1 punto de CON permanentemente. En cualquier caso, mientras esté a 0 puntos de magia, no se cura de ninguna herida que tuviera o le pudieran causar.

Los Lloigor pueden crear efectos telecinéticos que son capaces de empujar a la gente o de mover objetos, como una aguja de compás o el pestillo de una puerta, para lo cual el Lloigor debe estar presente y a una distancia de unos pocos metros. Se precisan 10 puntos de magia para crear una fuerza telecinética equivalente a 1 punto de FUE en la superficie de la tierra. En un área que esté al aire libre pero bajo el nivel de la supefice, como el lecho de un río, o un cañón, crear la misma fuerza sólo cuesta 6 puntos de magia, y en un túnel o caverna sólo 3. Los Lloigor suelen utilizar esta técnica para avisar a un investigador de que se está metiendo en donde no le llaman. También puede utilizarse para crear 'accidentes' (como empujar a alguien escaleras abajo). Si se ven seriamente amenazados pueden llegar a realizar efectos más espectaculares, como hacer desaparecer un avión en vuelo.

El arma más temible de los Lloigor es un vórtice silencioso, o implosión, que utilizan para atacar directamente a sus enemigos, y que no hace más ruido que el de un trueno distante. Todo objeto o persona en el área de efecto queda hecho pedazos, y hasta el suelo queda abierto y destrozado, con charcos y pequeños estanques de un líquido verdoso o azul grisáceo.

Si la explosión es de dimensiones reducidas, la energía se puede obtener de las comunidades adyacentes. Un holocausto mayor requerira más tiempo, incluso algunos años de energía almacenada. Por lo menos hacen falta 100 puntos de magia para crear un efecto destructivo sobre un área de 10 metros de diametro. Todo lo que haya dentro del radio de la explosión recibe 1D100 puntos de daño. El vórtice o explosión tarda unos cuantos asaltos en manifestarse, por lo que si un personaje está atento y nota una serie de líneas girando en el aire, y un ruido pulsante que penetra su cuerpo, puede huir del lugar de la explosión antes de que ocurra, si el área no es muy grande. Estas explosiones se originan normalmente de noche, puesto que hay más personas dormidas y por tanto más energía disponible.

Para adoptar la forma de reptil los Lloigor deben gastar un número de puntos de magia igual al TAM de la forma deseada. Una vez formado el cuerpo, puede mantenerse indefinidamente o disolverse a voluntad. Si se les mata en su forma de reptil, mueren permanentemente. Varios Lloigor pueden combinar sus puntos de magia para que uno solo cree su forma física con rapidez. Cuando estan en forma de reptil poseen todos los poderes de la forma inmaterial excepto que no pueden atravesar paredes, ni son invisibles (obviamente). Sin embargo pueden manejar objetos materiales y atacar directamente sin gastar puntos de magia.

En su forma física los Lloigor poseen todas las características que se resumen a continuación. Cuando son inmateriales e intangibles carecen de las que están entre paréntesis, y solo tienen INT, POD y DES.

Característica		*Media*
FUE	(3D6+30)	41-42
CON	(8D6)	28
TAM	(2D4x10)	50
INT	4D6+6	20
POD	4D6	14
DES	3D6	10-11
Puntos de Vida		(39)
Movimiento		7/3 a través de paredes, en forma inmaterial

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Zarpa	30%	1D6+5D6
Mordisco	50%	2D6+5D6

Armadura: La piel reptiloide y acorazada de un Lloigor en forma física le proporciona 8 puntos de protección. En su estado natural no le puede dañar ninguna arma física, mágica o no.

Hechizos: Todos los Lloigor conocen al menos 1D4 hechizos.

COR: En su estado natural, los Lloigor sin invisibles para el ojo humano. Si se les ve en forma de reptil hay que tirar COR. Si se consigue la tirada no se pierde nada, y si se falla se pierde 1D6.

Especulaciones: Las manifestaciones reptiloides de los LLoigor sugieren que muchas leyendas de dragones y serpientes de mar pueden estar relacionadas con ellos. En tiempos modernos, mucha gente ha intentado fotografiar criaturas extrañas, como el monstruo del Lago Ness, para paralizarse en momento crucial, fallar la cámara, o desaparecer misteriosamente sus fotografias. ¿Podria tratarse de la influencia telepática o telecinética de los Lloigor?

Las Islas Británicas son ricas en historias de dragones. El dragón es el símbolo de Gales, uno de los lugares favoritos de los Lloigor. Hoy en día ver dragones en tierra es extremadamente raro (aunque en Africa se dice que aún es posible), pero en mares y lagos todavía son comunes, y se les llama 'serpientes marinas'. ¿Es posible que los Lloigor encuentren los entornos acuáticos (altamente ionizados) más adecuados para sus manifestaciones físicas?

Es posible pensar que los dragones fueran más comunes en la antigua Inglaterra para que los Lloigor pudieran forzar a los habitantes a construir el sistema de megalitos cuyas ruinas vemos en la actualidad, y que son un misterio para los arqueólogos. Sabemos que quienes construyeron los megalitos tenían un conocimiento profundo de la astronomía y de las matemáticas. Las piedras están colocadas sobre puntos en los que existen fuertes corrientes de agua subterránea, y actúan como amplificadores de una fuerza terrestre que cambia con las fases de la Luna. ¿Podrían ser los círculos lugares donde los LLoigor absorbían energía? ¿Podía favorecer este suministro de energía sus frecuentes apariciones en forma de dragón? ¿Es sólo una coincidencia que un número desproporcionado de iglesias antiguas construidas sobre yacimientos megalíticos estuvieran dedicadas a santos que mataban dragones como San Miguel y San Jorge?

Bestias Lunares (Raza Independiente Menor)

Descripción: *Eran ... cosas grandes, resbaladizas, y de un color blanco grisáceo, que podían expandirse y contraerse a voluntad, y cuya forma principal (aunque cambiaba a menudo) era la de una especie de sapo sin ojos, pero con una curiosa masa vibrante de pequeños tentácu-*

los de color rosa al final de un hocico vago y romo." ("En Busca de la Ciudad del Sol Poniente", por H.P. Lovecraft).

Notas: Las Bestias lunares son una raza alienígena, que no se puede hallar en la Tierra, aunque tienen colonias y mundos en otros planetas. Sirven a Nyarlathotep a cambio de sus favores, y se sabe que esclavizan a otras razas. Si fuera posible acusar a razas no humanas de sadismo, se podría decir que estos seres son monstruosamente crueles, y que frecuentemente torturan a miembros de otras razas que caen en sus garras. Es muy probable que estas criaturas mantengan una colonia en la Luna.

Aunque el único arma que se relaciona aquí para estos seres es la lanza, es de esperar que posean una gran cantidad de maravillas tecnológicas. Muchos de sus soldados serán miembros de diversas razas esclavizadas.

Característica		*Media*
FUE	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAM	3D6+10	20-21
INT	2D6+9	16
POD	3D6	10-11
DES	2D6+3	10
Puntos de Vida		17
Movimiento		7

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Lanza	25%	1D10+1+1D6

Armadura: Ninguna, pero su peculiar formación corporal hace que sólo reciban el mínimo daño posible de las armas de fuego. Así, una pistola que hiciera 1D6 puntos de daño, sólo le haría 1 a una de estas criaturas. Si la pistola consiguiera empalar, haría 2 puntos de daño en lugar de 2D6.

Hechizos: Las Bestias lunares siempre conocen al menos 1D3 hechizos.

COR: Ver una Bestia lunar cuesta 1D8 puntos de COR si se falla la tirada, y ninguno si se consigue.

Zhar, la Obscenidad Gemela (Primigenio)

Descripción: ... *La cosa acurrucada en el crepúsculo verdoso era una masa viviente, horrorosa y estremecida; una horrible montaña de piel sensible y temblorosa, cuyos tentáculos, a considerable distancia en la caverna subterránea, emitían un extraño sonido zumbante, mientras de las profundidades del cuerpo de la criatura salía un aullido extraño y horripilante." ("El Cubil del Retoño Estelar"*, por August Derleth).

Culto: Zhar vive en una ciudad muerta, enterrada bajo la llanura de Sung en China. Allí existen dos monstruos igualmente titánicos, por lo que es posible que Zhar posea dos cuerpos conectados por larguísimos tentáculos. El nombre 'lloigor' se asocia persistentemente con el de Zhar, por lo que podría tratarse del nombre del segundo de los cuerpos (no confundir con la raza astral del mismo nombre), o también podría ser que los Lloigor estuvieran relacionados con Zhar como adoradores o explotadores.

Se sabe que la raza de los Tcho-Tcho habita la llanura de Sung (entre otros sitios), y que adoran a Zhar.

Notas: Cuando alguien se acerca o le molesta, Zhar ataca con un tentáculo. Todo aquél que sea alcanzado por el tentáculo se desintegrará por completo en el siguiente asalto, dejando tras de sí tan solo objetos ni vivos ni orgánicos. Los tentáculos alcanzan al menos 30 metros. Cada asalto, Zhar puede atacar a un blanco por tentáculo.

Caraterísticas

FUE	100
CON	100
TAM	100
INT	30
POD	28
DES	30
Puntos de Vida	100
Movimiento	20/50 volando

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	100%	Muerte en el segundo asalto

Armadura: 22 puntos de piel burbujeante que actúa como armadura.

Hechizos: Convocar y Atar a los Byakhee, Llamar a Hastur, y posiblemente a otros a juicio del guardián.

COR: Ver a Zhar cuesta 1D20 si se falla la tirada y 1D6 si se consigue.

Zoth-Ommog (Primigenio)

Descripción: Zoth-Ommog posee un cuerpo cónico, con una cabeza como la de un lagarto, de la que emerge una masa de tentáculos serpentiformes. De la base del cuello salen cuatro gruesos seudópodos radiales, que se parecen a los brazos de una estrella de mar.

Culto: Zoth-Ommog no tiene culto activo entre los seres humanos, aunque algunos Profundos podrían adorar a este ser maligno, quien evidentemente permanece enterrado bajo el Pacífico en la ciudad-cadáver de R'lyeh.

Notas: Este ser, como la mayoría de los demás Primigenios, puede manifestarse a través de una de sus estatuas. Por lo general atacará a cualquier ser humano que vea, bien con uno de sus gigantescos seudópodos, bien con un mordisco.

Características

FUE	40
CON	120
TAM	60
INT	20
POD	35
DES	12
Pt Vida	90
Mov.	50

Arma	*% Ataque*	*Daño*
Tentáculo	90%	Inmoviliza y en el siguiente asalto constriñe haciendo 5D6 puntos de daño
Mordisco	90%	1D6+5D6

Armadura: Zoth-Ommog posee el equivalente a 10 puntos de armadura en su piel gruesa, y además regenera 3 puntos por asalto. Si se le reduce a 0 puntos, se ve obligado a marcharse durante un periodo de tiempo prolongado.

Hechizos: Todos los de Llamada y Contacto con dioses.

COR: Todos los que se hallen en presencia de Zoth-Ommog y fallen una tirada de COR pierden 1D20 puntos. Si la consiguen, sólo pierden 1D6.

Extractos y Plegarias

Se incluyen aquí extractos del Necronomicón, de las Revelaciones de Glaaki, del Al Azif y de los escritos de un viejo brujo holandés, así como una plegaria inmolatoria y un ritual de los Primigenios.

(...) Ni se debe pensar que el hombre es el más antiguo ni el último de los dominadores de la tierra, o que el grueso de la vida y de la sustancia está solo. Los Primigenios fueron, son y serán. No en los espacios que conocemos, sino entre ellos, caminan serenos y primitivos, adimensionales y para nosotros invisibles. *Yog-Sothoth* conoce el portal, *Yog-Sothoth* es la llave y el guardián del portal. El pasado, el presente y el futuro son todos en uno en *Yog-Sothoth*. Sabe dónde emergieron los Primigenios en la antigüedad, y dónde volverán a hacerlo. Sabe dónde han pisado los campos de la Tierra, y dónde lo hacen ahora, y también por qué nadie puede verles pasar. Los hombres pueden a veces detectar Su presencia mediante el olfato, pero nadie conoce Su semblante, excepto en los rostros de los que *Ellos* han engendrado sobre la humanidad, de los que hay muchas clases, y que difieren en apariencia, desde la aparición que más se asemeja al hombre hasta una forma invisible o insustancial como la de *Ellos*. Caminan, ignorados e impuros, por lugares solitarios, donde las Palabras fueron pronunciadas y los Ritos aullados en épocas remotas. El viento gime con Sus voces y la tierra murmulla con Su consciencia. Son *Ellos* quienes doblegan el bosque y aplastan la ciudad, pero ni uno ni otra pueden divisar la mano que les constriñe. Kadath en el Yermo Frío les había conocido, ¿pero qué ser humano conoce ahora Kadath? El desierto helado del Sur y las islas sumergidas del Océano conservan piedras en las que está grabado Su sello, ¿pero quién ha visto la ciudad congelada, o la sellada torre a la que adornan algas y moluscos desde tiempo inmemorial? El Gran Cthulhu es Su primo, pero ni siquiera él les puede percibir plenamente. *¡Ia! ¡Shub-Niggurath!* Sólo notaréis Su presencia en la inmundicia que generan. Sus manos ciñen vuestra garganta pero no los véis, e incluso habitan entre vosotros. *Yog-Sothoth* es la llave del portal donde se juntan las esferas. El hombre reina ahora donde Ellos reinaron antaño, pero volverán a reinar donde ahora reina el hombre. Tras el verano viene el invierno, y tras el invierno el verano. Esperan, pacientes y poderosos, puesto que Ellos volverán a reinar sobre la Tierra.

traducido directamente de la versión latina del Necronomicón, *realizada por Olaus Wormius*

Las cavernas inferiores no son para que las vean ojos normales, puesto que sus maravillas son extrañas y terribles. Maldita sea la tierra donde los pensamientos muertos viven de nuevo con cuerpos extraños, y maldita sea la mente que no reside en cabeza alguna. Sabiamente dijo Ibn Schacabao: "Feliz es el pueblo en que ningún brujo ha reposado, y feliz es la noche en todo pueblo cuyos brujos son sólo cenizas". Porque dice un rumor antiguo que el alma de aquéllos a los que el diablo ha comprado no tiene prisa en huir de su arcilla mortal, sino que instruye a los mismísimos gusanos que la devoran, hasta que una vida horrible surge de la corrupción, y los apagados carroñeros de la tierra crecen astutos para vejarla, y engordan monstruosamente para atormentarla. Donde los poros de la tierra deberían bastar se cavan secretamente grandes agujeros, y han aprendido a andar cosas que deberían arrastrarse.

traducido directamente de la versión latina del Necronomicón, *realizada por Olaus Wormius*

Más allá de un golfo en la noche subterránea, un pasaje conduce a una pared de enormes ladrillos, tras la cual se encuentra Y'golonac, a quien sirven las andrajosas figuras sin ojos de la oscuridad. Duerme tras la pared desde hace mucho, y los que se arrastran por encima de ella pasan sobre su cuerpo sin saber que es él, pero cuando su nombre es pronunciado o leído acude para que le adoren, o le alimenten, adoptando después la forma y la personalidad de aquéllos de los que se ha alimentado. Porque aquéllos que leen sobre el mal y buscan sus formas dentro de sus mentes están llamándole, y así puede Y'golonac volver a caminar entre los hombres, esperando el día en que la tierra quede libre y Cthulhu resurja de su tumba entre las algas, Glaaki abra de golpe la trampilla de cristal, las crías de Eihort nazcan a la luz del día, Shub-Niggurath avance para destruir la lente lunar, Byatis salga bruscamente de su prisión y Daoloth rasgue las ilusiones para exponer la realidad que se oculta detrás.

de las Revelaciones de Glaaki, *volumen 12*

Los secretos de los monstruosos Primigenios, cuyas crípticas palabras describen las cosas ocultas que existieron antes que el hombre, cosas que nadie en la Tierra debería conocer, so pena de desterrar la paz para siempre, nunca serán por mí revelados. Soy el único ser viviente que ha estado en Yian-Ho, ciudad perdida y prohibida desde hace milenios, y cuya situación nunca debe ser revelada. Allí encontré, y de allí me llevé, conocimientos que perdería de buena gana, aunque no puedo. He aprendido a cruzar un espacio que no debería ser cruzado, y debo llamar de entre las profundidades de la tierra a Aquéllo que no debería ser despertado o llamado. Y lo que ha sido enviado a seguirme no descansará hasta que yo, o los que vengan después de mí, hayan hallado y hecho lo que debe ser hallado y hecho.

De Aquéllo a lo que he despertado y me he llevado conmigo nunca me podré separar, y así está escrito en el *Libro de las Cosas Ocultas*. Puesto que lo que he querido

que exista ha enlazado su temible forma a mi alrededor y, si no vivo lo suficiente para hacer lo que me pide, también alrededor de todos los niños, nacidos o no, que vendrán tras de mí, hasta que se haga su deseo. Extrañas pueden ser sus uniones, y horrible la ayuda que pueden requerir hasta llegar al final. La búsqueda debe continuar por regiones desconocidas y oscuras, y habrá que construir una casa para los guardianes exteriores.

Esta es la llave de la cerradura que me fue entregada en la terrible, antiquísima y prohibida ciudad de Yian-Ho, la llave que yo o los míos deberán colocar en el vestíbulo de Aquéllo que debe ser hallado. Y que los dioses de Yaddith me ayuden, o ayuden a aquél que deba introducir la llave en la cerradura, o hacerla girar.

traducción de un escrito dejado por un mago Holandés

... es el Señor del Bosque, incluso ... y los regalos de los hombres de Leng ... de los pozos de la noche a los golfos del espacio, y de los golfos del espacio a los pozos de la noche, sean siempre cantadas las alabanzas del Gran Cthulhu, de Tsathogghua, y de Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado. Sean siempre cantadas Sus alabanzas, y disfrute siempre de la abundancia la Cabra negra de los bosques. ¡Ia! ¡Shub-Niggurath! ¡La cabra con un millar de retoños!

(respuesta): ¡Ia! ¡Shub-Niggurath! ¡La Cabra Negra de los Bosques con un Millar de Retoños!

Y sucede que el señor de los bosques, siendo ... siete y nueve, bajando los escalones de ónice ... (tri)butos a Aquél que está en el golfo, Azathoth, Aquél de quien nos han dicho maravi(llas) ... en las alas de la noche, mucho más allá del espacio y mucho más allá del ... Aquéllo de quien Yuggoth es el hijo menor, que rueda solo en un éter negro al borde ...

(respuesta): ... id entre los hombres y buscad el camino para que Aquél que está en el golfo lo sepa. A Nyarlathotep, poderoso mensajero, todas las cosas deben serle reveladas. Y El adoptará el semblante humano, la máscara de cera y el manto que oculta, y vendrá del mundo de los siete soles a burlarse ...

... (Nyarl)athotep, gran mensajero, que trae extraña alegría a Yuggoth a través del vacío, padre del millón de favorecidos, que acecha entre ...

fragmento de un ritual o plegaria a los Primigenios

¿Qué ocurriría si, paralelamente a la vida que conocemos, hubiera otra vida inmortal que careciera de los elementos que destruyen Nuestra vida? Quizás en otra dimensión existe una fuerza diferente que genera nuestra vida. Quizá esta fuerza emite energía, o algo similar a la energía, que pasa de la dimensión desconocida en la que Ello está y crea una nueva forma de vida celular en nuestra dimensión. Nadie conoce de la existencia de esta vida celular en nuestra dimensión, pero yo he visto Sus manifestaciones. He hablado con ellas. Por la noche, en mi habitación, he hablado con los Doels, y en sueños he visto a quien los hizo. He permanecido en la oscura orilla más allá del tiempo y de la materia y Lo he visto. Se mueve a través de extrañas curvas y ángulos ultrajantes. Algún día viajaré en el tiempo para encontrarme con Ello cara a cara.

de El Guardián Secreto", *del difunto Halpin Chalmers*

¡Oh amigo y compañero de la noche, que te regocijas en el aullido de los perros y en la sangre derramada, que merodeas en medio de las sombras entre las tumbas, que anhelas la sangre e inspiras terror a los mortales, Gorgo, Momo, luna de las mil caras, contempla favorablemente nuestros sacrificios!

antigua plegaria maléfica

Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para completar con él cualquier acción que dejara inacabada en vida. Y tales resurrecciones tienen lugar invariablemente para realizar actos malvados, y en detrimento de otros. El cuerpo será animado con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la tremenda voluntad del hechicero ha conseguido levantar de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que estos pedazos sirvan a sus deseos, bien por separado o en una reunión temporal. Pero en todos los casos, tras completar la acción, el cuerpo vuelve a su estado anterior.

del Al Azif

Muchos y multiformes son los oscuros horrores de la tierra, a la que infestan desde el principio de los tiempos. Duermen bajo las piedras no removidas, crecen con el árbol desde su raíz, se mueven bajo el mar y en lugares subterráneos, habitan en los sagrarios más ocultos, emergiendo a veces del clausurado sepulcro de altivo bronce, y también de la baja tumba sellada con arcilla. Hay algunos a quien el hombre conoce de antiguo, y otros aún desconocidos que esperan el terrible día de su revelación. Los más terribles y repugnantes están todavía, por suerte, sin revelar. Pero entre los que han sido expuestos antes de tiempo, y han manifestado su auténtica presencia, existe uno cuyo nombre no puede pronunciarse abiertamente debido a su extraordinaria perfidia. Es la semilla que aquél que habita en las bóvedas ha sembrado sobre la mortalidad.

del Necronomicón

Persiguiendo Papeles

Al investigador se le solicita que resuelva un caso sencillo de desaparición en la ciudad.

INFORMACION GENERAL (Sólo para el guardián)

Douglas Kimball vivió en una casita en el 218 de Aylesbury Road en Arnoldsburg, Michigan, la mayor parte de su vida. Hombre solitario, de mediana edad, sólo vivía para sus libros y para la lectura. Leía en su estudio y en la cama, y también leía la Biblia en la iglesia. Y le dio por leer en el cementerio cercano a su casa.

Durante horas y horas se sentaba en una sepultura particularmente baja y leía. Una noche, la oscuridad le pilló aún leyendo. Había luna llena, y bajo su luz brillante Douglas pudo ver algo singular: Una lápida a su izquierda se movió a un lado y un ser extraño sacó la cabeza emitiendo una especie de suave maullido.

Así empezó una extraña amistad, que duró cinco años hasta que una noche Douglas siguió a su amigo al mundo crepuscular de los Gules, donde vive desde entonces, basatante feliz por cierto.

Pasó un año, y Douglas Kimball adquirió nuevos hábitos de vida, una apariencia ligeramente distinta y hábitos dietéticos poco usuales. Empezó también a leer por la noche.

Pero no se pueden leer siempre los mismos libros. Una noche forzó la ventana de su antigua casa, ocupada por su sobrino, llevándose algunos de sus apreciados libros.

Ahora, durante la noche, Douglas se sienta sobre su tumba baja y lee pacíficamente, pero estos libros le durarán poco, por lo que planea volver a por más.

INFORMACION PARA EL JUGADOR

Al investigador le contrata un tal Thomas Kimball. Parece ser que han entrado ladrones en su casa, robando cinco de los libros favoritos de su fallecido tío. No tienen gran valor pecuniario, puesto que sólo su tío podía encontrarles alguna utilidad, pero este desapareció sin dejar rastro hace un año.

A Thomas Kimball le gustaría que el investigador averiguara quién robó los libros, devolviéndolos si es posible, y que descubriera si su tío, Douglas Kimball, está aún vivo.

(N. del T.: Aquí, y en todas las ocasiones posteriores en que nos refiramos a tiradas de habilidades, ya sea en este escenario o en otros, cuando digamos que una tirada de algo proporcionará algún dato, se entiende que hablamos de una tirada acertada. Las consecuencias de las tiradas fallidas pueden ir desde no obtener la información buscada, que es lo más normal, hasta la aparición de serios problemas, como pronto veremos.)

INFORMACION PARA EL GUARDIAN

Preguntas a Amigos y Vecinos

Una tirada de Elocuencia proporcionará alguna información por parte de los vecinos de Douglas Kimball. Uno de ellos, la señora Lila O'Dell recuerda haber visto al señor Kimball paseando por el cementerio con un libro bajo el brazo, pero eso era normal porque se llevaba libros a todas partes.

El Guarda

Si el guarda del cementerio, Melodías Jefferson, es convenientemente impresionado por una tirada de Crédito, revelará en qué tumba se sentaba Kimball para leer.

Una tirada de Descubrir permitirá ver una botella asomando por el bolsillo del gabán de Melodías. Si suponemos que se trata de alcohol (lo es), se puede intentar sonsacarle más información mediante el chantaje. Esto se realiza tirando en la tabla de resistencia la INT del investigador contra la de Melodías, que es 11. También se le puede intentar sobornar con más alcohol.

Para encontrar alcohol durante la Prohibición, el investigador debe tirar en porcentaje la suma de su INT + POD + EDU o menos. Si se tiene éxito, se obtiene medio litro por 1D3 dólares. Si se falla, hay que tirar Suerte para no ser arrestado. Con 96-00 el arresto es automático.

Si cualquiera de los dos métodos tiene éxito, Melodías admitirá haber visto una figura en el cementerio de noche, sentada en la tumba, pero tenía demasiado miedo para atreverse a investigar. No dirá más.

La Biblioteca Local

Una tirada de Buscar libros dirigirá al investigador al 'Arnoldsburg Advertiser', el periódico local. Un artículo de hace diez años refiere el presunto avistamiento de un grupo de gente, aparentemente desnuda, haciendo cabriolas por el cementerio. Tras avisar a la policía se registró el lugar sin encontrar rastro de los extraños, aunque unas huellas deformes daban fe de su presencia.

El 'Arnoldsburg Advertiser'

Una tirada de Elocuencia o Discusión permitirán al investigador abrirse paso hasta el archivo del periódico. Si el investigador es Periodista o Autor, podrá entrar automáticamente.

Si el investigador no se dirige primero a la biblioteca (o no encuentra la referencia), debe sacar su POD o me-

nos en porcentaje para tropezarse con la historia en el desordenado archivo.

En una entrevista no publicada, referente al asunto del cementerio, una tal señora Hilda Ward, una vecina insomne que en la actualidad tiene 64 años, afirma que durante 20 años ha visto a la 'Semilla del Diablo' pasear por el cementerio. Aunque humanos de apariencia, poseerían rasgos caninos, pezuñas y estarían cubiertos de moho. Nadie fue lo suficientemente crédulo como para hacerle caso. La señora Ward se trasladó hace años a Detroit y ninguno de sus vecinos vio nunca, o admitiría haber visto, tal 'semilla del diablo.'

La Casa Kimball

Dentro de la casa, Thomas Kimball ha ocupado todas las habitaciones excepto el estudio, que está atiborrado con los libros de su tío. Hay libros de todas las formas y tamaños, y sobre todos los temas, y su única característica en común es lo bien cuidados que están.

Registrar el estudio ocupará al menos un día entero, y al acabar el investigador puede tirar un Descubrir, a fin de encontrar un diario. La última entrada es del día antes de la desaparición de Douglas Kimball, y menciona haber tomado la decisión de reunirse con 'mis amigos de allá abajo' Una tirada de Leer Inglés permite darse cuenta de que el diario menciona una red de túneles existente bajo el cementerio, habitada por criaturas misteriosas. Tirada de COR obligatoria, con pérdida de 1D3 puntos de COR si se falla.

En este punto de la aventura, el jugador debe decidir entre varias opciones. Puede hacer que el investigador registre el cementerio, especialmente en los alrededores de la tumba que frecuentaba Douglas Kimball. Una tirada de Seguir rastros nos llevará a la sección de la Madriguera. O bien el investigador puede vigilar la casa o el cementerio en espera de ver a Douglas Kimball o a uno de los Gules.

Vigilando la Casa o el Cementerio

Si se vigila desde fuera de la casa o del cementerio, por la noche hay que tirar Suerte para ver una figura que sale de este último, se dirige a la casa y entra por la ventana del estudio. Si está cerrada (Thomas no suele hacerlo pero el investigador puede haberlo hecho), la figura se abrirá paso por las bravas.

Pocos minutos después será posible ver a la figura dirigiéndose de nuevo al cementerio, cargada de libros, si nadie la molesta.

Si el investigador se enfrenta a la figura, la persigue o intenta atacarla, esta huye al cementerio llevándose los libros. Si no puede escapar, la figura (Douglas Kimball) peleará tras dejar caer los libros, pero sólo lo necesario para ahuyentar o derribar a su asaltante, para huir después con su preciosa carga.

Si el investigador consigue matar a la figura, resultará ser un Gul con un notable parecido a Douglas Kimball. Dos tiradas de COR, la primera por el aspecto del Gul (1D6 de pérdida si se falla, nada si se pasa) y la segunda al darse cuenta del sino de Douglas Kimball (1D8 en el primer caso, 1 en el segundo). Al levantarse tras examinar el cadáver, el investigador oye ruidos de pies que se arrastran a su alrededor.

El guardián debería preguntar en este momento al investigador qué piensa hacer. Si decide quedarse a ver qué pasa, deberá tirar COR al ver a docenas de Gules que aparecen de entre la penumbra. Fallar representa perder 6 puntos automáticamente, sufrir una locura temporal y desmayarse para despertar en el Manicomio de Arnoldsburg (una posible continuación para este escenario puede encontrarse en *El Manicomio*, un suplemento para *La Llamada de Cthulhu* que se publicará proximamente). No se hallarán rastros de ningún Gul donde se halló el cuerpo inconsciente del investigador, y Thomas Kimball no volverá a ser molestado.

Si el investigador trata de pelear o de liarse a tiros con los Gules, estos se le tirarán encima, inmovilizándole y llevándoselo a sus madrigueras, donde desaparecerá sin dejar rastro.

Si en algún momento el investigador huye, los Gules se llevarán el cuerpo de Douglas Kimball al cementerio y Thomas Kimball no volverá a ser molestado.

Si se llama a Douglas Kimball por su nombre, seguirá camino del cementerio, pero lo hará lentamente para poder ser seguido. Se detendrá en su tumba favorita para hablar con el investigador.

La Conversación

El investigador debe tirar COR o perder 1D6 en este punto. Douglas Kimball contestará a cualquier pregunta que se le formule de forma civilizada.

Douglas dirá que estaba harto de la vida mundana entre los seres humanos, y que lo único que quería es que le dejaran en paz para leer, pero los otros humanos no dejaban de pedirle cosas. Ahora que es un Gul, vive como quiere. No necesita dinero, no tiene que vestirse formalmente para comer, no tiene que encontrarse con gente excepto a la hora de comer, y puede leer cuando quiera, de día y de noche.

Pero los Gules van a cerrar esta entrada, por lo que sólo le queda una noche para obtener algunos libros más. Hay tanto que ver y que experimentar en el mundo subterráneo que está planeando escribir un libro sobre sus experiencias.

Le pedirá al investigador que no le diga a su sobrino que aún está vivo (de alguna manera), y se volverá a la abertura de la madriguera, cerrándola tras de sí. Si el investigador ha sido seducido por las maravillas de la vida subterránea o quiere seguirle por alguna otra razón, puede hacerlo pero nunca se volverá a saber nada de él.

El investigador obtendrá un 3% de Mitos de Cthulhu y perderá 1D4 puntos de COR hablando con el Gul que fue Douglas Kimball.

La Madriguera

Si se sigue al Gul hasta el cementerio, o el investigador consigue Seguir un rastro en el cementerio, las huellas de pezuñas llevan hasta una sepultura. Si el investigador intenta retirar la lápida debe tirar FUE contra el TAM de esta, que es 10, en la tabla de resistencia. Una vez abierta la tumba, el hedor es tal que si el investigador no ha mencionado que contiene el aliento, se desmaya de forma automática.

Si el investigador se desmaya, despierta de noche con Douglas Kimball mirándole (tirada de COR). Si el investigador contiene el aliento y baja al interior, se encuentra a Douglas Kimball esperándole (tirada de COR). En uno y otro caso, ver el párrafo titulado 'La conversación'. Si el investigador abre la sepultura pero no baja, por la noche Douglas Kimball irá a visitarle a su habitación.

Si en algún momento el investigador ataca a Douglas Kimball en el cementerio, desaparece sin dejar rastro.

Notas Finales

El jugador puede idear una solución original o diferente para este dilema. Cerrar con cemento la sepultura significará poco para los Gules quienes, de todas formas, iban a marcharse. En cualquier caso, si el investigador habla con Douglas Kimball puede ganar 1D6 puntos de COR al saber que al menos hay un Gul que no piensa volver.

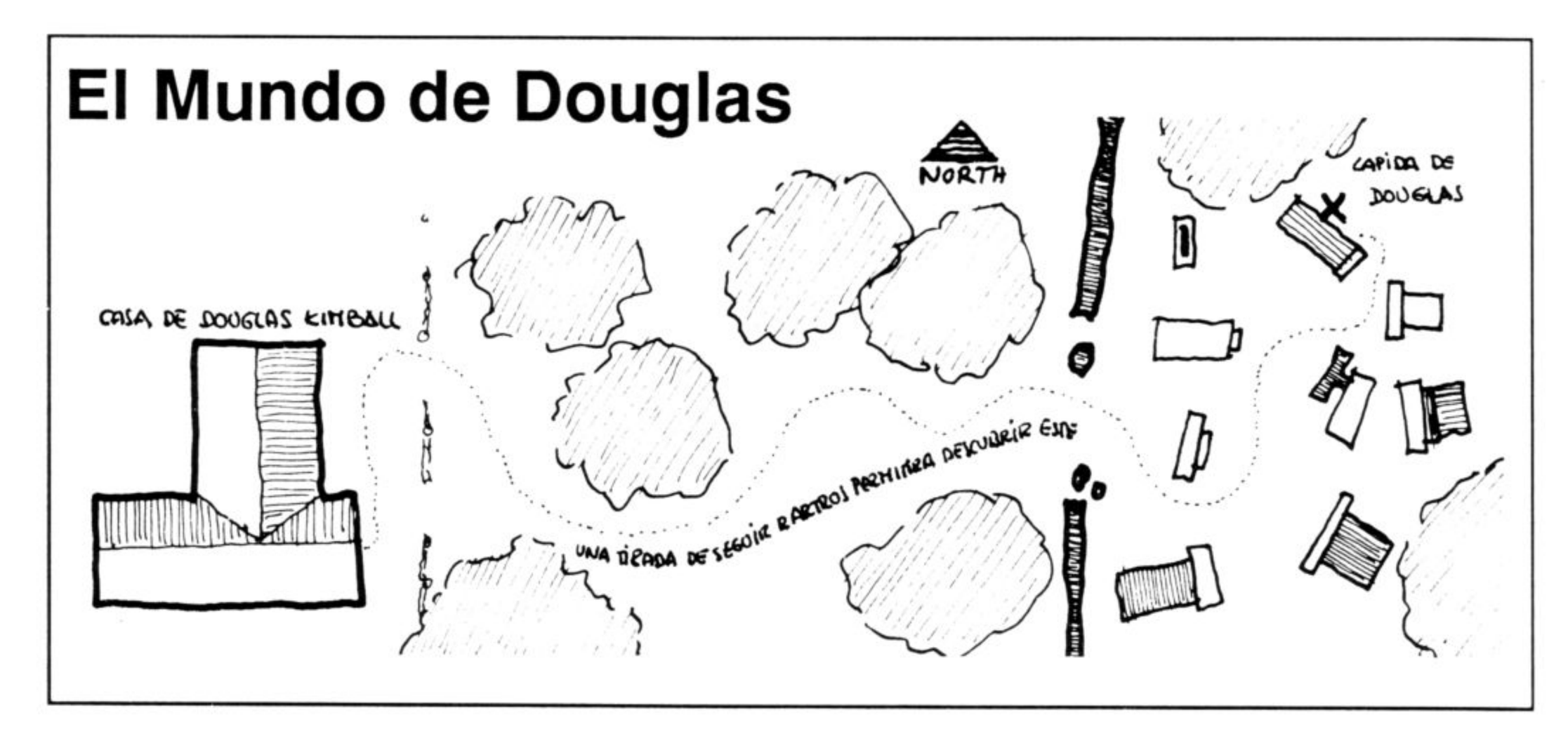
Douglas Kimball

FUE 17	CON 15	TAM 13	INT 16
DES 8	EDU 17	COR 0	Pt Vida 14

Zarpas 50%, 1D6 + 1D6
Mordisco 50%, 1D6 + 1D6
Todas las Habilidades de Conocimiento 30%

Hechizos: Contactar con un Gul.

Douglas Kimball, que ahora es un Gul, sólo recibe la mitad del daño de los impactos de bala.



GENE
DAY

El Misterio de Loch Feinn

La supuesta pervivencia de un Plesiosaurio llevó al famoso profesor Willard Gibson a Escocia, pero antes de que obtuviera pruebas concluyentes, fue hallado muerto. ¿Conseguirán resolver los investigadores el asesinato y el misterio de la bestia?

Información para los Jugadores

El profesor Willard Gibson, paleontólogo del Museo Británico, fue asesinado mientras trabajaba en el área de Loch Feinn, que es un lago del Norte de Escocia, cerca del pueblo de Gregor. El cuerpo de Gibson y sus efectos personales le fueron devueltos a su hija de 22 años de edad, Elaine, que vive en Londres.

Los personajes pueden verse atraídos a esta aventura de tres formas distintas. El difunto profesor podría haber sido amigo de uno o de todos ellos, así como su hija Elaine, por lo que los lazos de amistad les pueden llevar a Loch Feinn. O podrían ser contactados por Elaine para que investigaran la muerte, bajo la tentadora promesa de que su padre le dijo por teléfono que estaba detrás 'del descubrimiento científico más importante de los dos últimos siglos.'Por desgracia, el profesor Gibson no se extendió en detalles, y murió poco después. Semejante descubrimiento potencial debería motivar tanto a estudiosos como a periodistas. Por último, el Museo Británico podría contratar a los personajes para que investigaran en profundidad en los trabajos del profesor Gibson en Loch Feinn, bien para saber qué buscaba, bien para llevar ante la justicia a su asesino.

Si es preciso se pueden utilizar dos o más de estos métodos para arrastrar a los investigadores hasta los Highlands, a opción del guardián. En cualquier caso es difícil que lleguen a olvidar su estancia.

Información para el Guardián

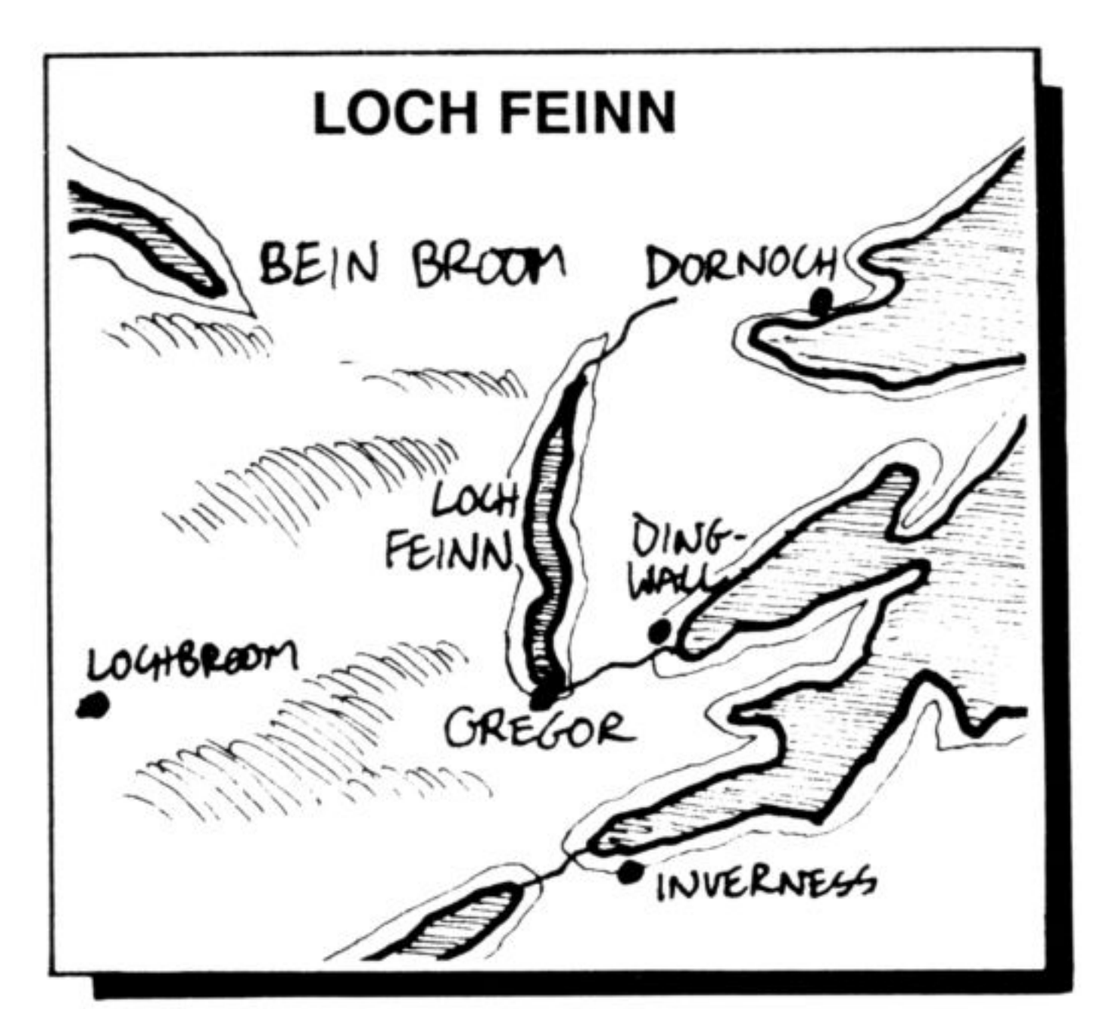
Loch Feinn es un centro de actividad de los Lloigor, quienes están reuniendo su poder para dominar toda la zona, con una familia local, la de los Mac Allan, como guardián de sus intereses. Para que la estratagema funcione es necesaria la aparición de un Lloigor en el lago, en forma de reptil. Los locales llaman a esta aparición 'el caballo de agua.'

Información General

El pueblo de Gregor: Los escoceses de provincias son reticentes ante los forasteros, y no digamos sobre temas relativos a su lago. El profesor fue brutalmente apuñalado en las afueras del pueblo, y las investigaciones de la policía local parecen tan lentas como inefectivas. Una tirada de Elocuencia permitirá obtener más información de contactos locales. Algunas personas creen que el clan Mac Allan, familia que vive en los alrededores del lago, es el responsable del asesinato. El jefe del clan es Liam Mac Allan, y su familia ha sido acusada desde hace más de un siglo de robos de ganado, asalto, violación, asesinato y otros delitos. Algunos miembros del clan han acabado en prisión, y otros han tenido un final violento en alguna disputa. No es juicioso meterse con ellos ni pisar sus tierras, puesto que se sabe que patrullan la orilla del lago con escopetas.

La Casa Mac Kenzie: Es donde el profesor estaba alojado, y si el grupo necesita un lugar donde alojarse, es bastante aceptable. Si les interesa ver la habitación que ocupaba el profesor, pueden alojarse en ella. La mujer del propietario, Erma, les dirá (si se lo preguntan) que todos los efectos personales del profesor Gibson fueron enviados a las autoridades locales. Si el grupo accede a la habitación, una tirada de Descubrir permitirá encontrar el diario del profesor, pegado con cinta adhesiva a lo alto del armario (por la parte de dentro), y por ende fuera de la vista. Erma y su esposo no preguntarán nada y esperan no tener problemas. La única manera de ofenderles es no pagando la factura.

El Diario de Gibson: El diario pegado al interior del armario revela la creencia de su autor de que las leyendas del caballo de agua señalan a la posible pervivencia de algún ejemplar prehistórico, posiblemente un plesiosaurio. Señala también que los lugareños, más supersticiosos, asocian la aparición a una determinada persona del caballo con la inminencia de su muerte. Aparente-



mente, las personas que más podrían ayudar a la investigación, los Mac Allan, han resultado ser intratables, llegando incluso a amenazarle con disparar si vuelve a poner el pie en sus granjas. Por suerte, la granja de un tal Paton Mac Guffin, que odia a los Mac Allan, también dispone de una excelente vista del lago.

Más tarde el diario informa del hallazgo de un menhir en una isla del Loch Feinn, y otro cerca de la orilla, en las tierras de los Mac Allan. El profesor Gibson se queja varias veces de haberse visto obligado a alejarse de tan interesantes piedras por algún Mac Allan en repetidas ocasiones.

Gibson hace referencia a dos libros: *Legends of Orkney and North Scotland (Leyendas de las islas Orcadas y del Norte de Escocia)*, y *The History of County Tamlin (Historia del condado de Tamlin)*, que le fueron, evidentemente, de interés para confirmar la existencia del caballo de agua. Ambos libros se halan en la biblioteca de la población de Gregor.

Lo escrito por Gibson en el diario es cada vez más paranoide, y empieza a hacer referencias a que le siguen y le vigilan. Refiere vagamente un roce con Liam Mac Allan a la salida de una taberna, lo cual sólo hace que espolear la obstinación del profesor, quien después toma contacto con Sean Mac Allan, hijo de Liam y conocido vago local, en la taberna 'the Rose of the Highlands', intentándole ganar para su causa a base de pagarle un whisky tras otro, mientras el joven sólo hacía que fanfarronear y amenazarle. Sean parece estar orgulloso de un conocimiento secreto y se refiere con vaguedad etílica a 'los de muy abajo'.

Entonces Gibson pasa a preocuparse más de las idas y venidas de los Mac Allan, evidentemente preocupado por los intentos de estos por entorpecer sus investigacio-

Los Investigadores y el Caballo de Agua

nes, y además oculta el diario porque no se siente seguro. Descubre que los Mac Allan suelen reunirse en las ruinas del castillo Laireagh en fechas coincidentes con antiguas fiestas paganas.

El tono del diario en este punto implica que el autor conoce algo que no se atreve a poner por escrito. ¿Quizá el profesor teme a las calumnias? La última anotación menciona una búsqueda del libro *Standing Stones of Great Britain (Megalitos de Gran Bretaña)*.

Elaine Gibson: La hija del profesor es su único pariente cercano con vida, y fue ella quien recibió sus efectos tras su muerte. El grupo que se entreviste con ella la hallará más que dispuesta a unirse a la investigación. Fue la ayudante de su padre durante dos años y le habría acompañado a Escocia si sus estudios no hubieran retrasado su partida. Comparte las teorías de su padre sobre la posibilidad de que las extrañas criaturas de los lagos escoceses sean fósiles vivientes.

Elaine quiere ir a Escocia con el grupo, e irá sola si es necesario. Es una mujer decidida e independiente, y si el grupo no le asigna suficientes tareas útiles durante la investigación, se irá por su cuenta a ver lo que parezca ser el foco del misterio en ese momento.

Elaine Gibson

FUE 8	CON 13	TAM 10	INT 16	POD 14
DES 11	APA 16	COR 89	Puntos de Vida12	

Habilidades: Leer/Escribir latín 80%, Leer/Escribir alemán 50%, Leer/Escribir francés 85%, Química 45%, Geología 55%, Historia 30%, Buscar libros 90%, Zoología 65%, Paleontología 70%, Discusión 40%.

Los Papeles de Willard Gibson: Los papeles del profesor se guardan en el apartamento de Elaine. Las cartas dan primero orientaciones generales sobre la población de Gregor y el carácter taciturno de sus habitantes. No puede presentar pruebas concretas de que en el lago haya algo real, pero no pierde las esperanzas. Menciona que está llevando un diario, (no incluido entre los efectos devueltos por la policía de Gregor).

Entre los papeles hay un archivador con recortes de prensa y notas manuscritas extraídas a partir de libros, con otras referencias anotadas. Incluyen un episodio de la vida de San Anfac en el que menciona que los habitantes de Loch Feinn 'estaban sumidos en la más condenable de las herejías'. El punto álgido de la historia es una batalla con Satán en forma de dragón, al que el santo vence con oraciones. Esta historia se supone acaecida a finales del siglo IX.

Los monstruos reaparecen en una serie de otras narraciones, que se extienden desde siglos atrás hasta bien entrada la época moderna. Se describe al monstruo como de color gris oscuro, con un cuello largo y 'extraños' pies, aunque en relatos más antiguos se añaden grandes alas y muchas cabezas. Al monstruo siempre se le ha divisado en el lago o cerca de la orilla. Durante muchos años, las desapariciones de personas y animales se le habían achacado al monstruo, pero recientemente los testimonios oficiales hablan de ahogamientos, ataques cardíacos y asesinatos por bandoleros.

Las últimas cartas hablan de los siniestros Mac Allan. El profesor fue amenazado por Liam Mac Allan, pero cree que su investigación va tomando cuerpo y y no está dispuesto a ser disuadido de sus conclusiones. Aconseja a Elaine que no se preocupe. En su última carta, le encarga que le busque el *Megalitos de Gran Bretaña* y el *Unausprechlichen Kulten*.

Los Libros: Elaine consiguió encontrar el libro sobre megalitos, que expone una teoría según la cual los antiguos menhires de las islas están todos colocados sobre puntos importantes de la Tierra, y actúan como amplificadores de poder. En la disposición adecuada, forman según el autor un campo cohesivo de energía magnética. Algunos alineamientos de yacimientos megalíticos eran llamados 'Caminos de los Dragones' por algunos clanes de los antiguos britanos.

El libro alemán, que no podría haber sido obtenido por Elaine, posee algunos datos más interesantes. Si los personajes poseen una copia de esta terrible obra, pueden encontrarlos con la tirada correspondiente (el plus al comocimiento multiplicado por cinco, o menos, en porcentaje). Los menhires se alzaban para adorar a muchos seres antiguos y maléficos. Von Junzt destaca especialmente la adoración a los Lloigor en la Europa antigua, y relaciona los megalitos asociados con ellos con la cantidad de yacimientos megalíticos existentes en Gran Bretaña. Von Junzt afirma que los Lloigor viven bajo tierra pero no ofrece detalle alguno sobre su forma física o naturaleza, excepto la afirmación de que son 'astrales.' Von Junzt parece también impresionado por el hecho de que un tal Malcolm Mac Laireag, que fue quemado en la hoguera en Edimburgo en 1396, muriera gritando '¡Lloigor! ¡Lloigor! ¡Lloigor!', y se atreve a afirmar que este parece un caso típico de posesión por los Lloigor. Los sirvientes de estos seres se ven rápidamente atraidos al crimen y a la más absoluta depravación, tanto sexual como de otro tipo. Su sola presencia desequilibra hacia la perversión a los individuos inestables.

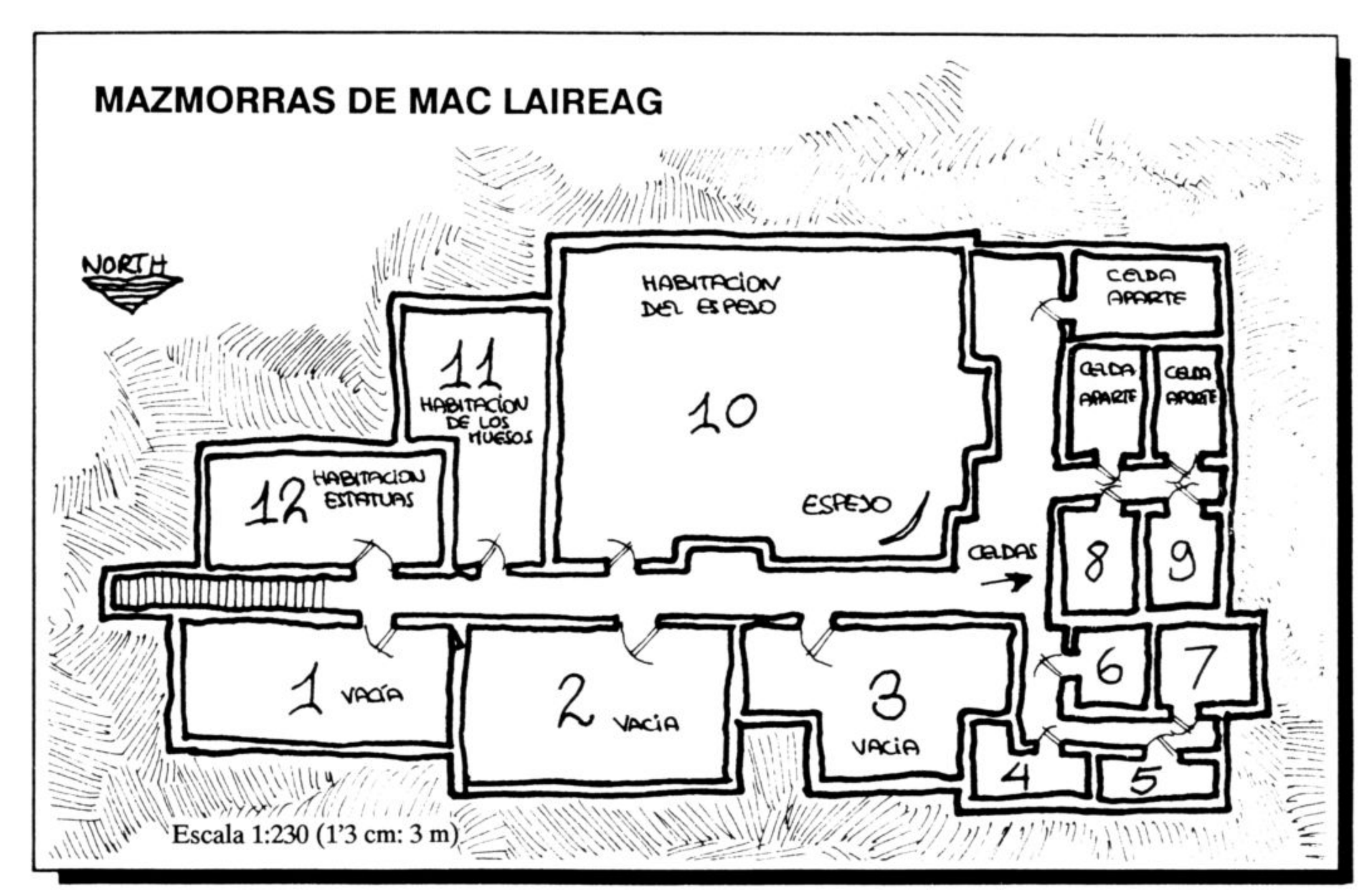
El Castillo Mac Laireag: Una Búsqueda de libros en una biblioteca revelará que el castillo Mac Laireag son unas ruinas situadas en la orilla Occidental del Loch Feinn, deshabitadas desde 1781. Fue construido en el siglo XIII por el tristemente famoso clan de ladrones Mac Laireag, quienes aterrorizaron el área del lago durante cuatro siglos, siendo destruidos en la revuelta de las Highlands en 1745-46. El clan se extinguió tras esta derrota y, que se sepa, ningún escocés vivo ha heredado el apellido.

Los Mac Allan: Tanto las bibliotecas de Londres como la de Gregor poseen la siguiente información sobre los Mac Allan. Un tal Thomas Mac Allan se distinguió al servicio del Príncipe Guillermo durante la revuelta de las Highlands, siéndole concedidas las tierras de los Mac Laireag, pero la familia no prosperó en el Norte, empezando los más jóvenes de la familia a dar muestras de un temperamento cruel y salvaje en su nuevo hogar. Se acusó de corromperles a los Mac Laireag supervivientes, que fueron expulsados de la zona por completo, desapareciendo sin dejar rastro. El propio Thomas Mac Allan desapareció en el lago en 1749, heredando las tierras su hijo Donald, cuya intolerancia convirtió al clan en aún más impopular.

El sucesor de Donald, James, fue peor. Sádico y pederasta, tuvo contínuos problemas con la ley, al no conseguir atemorizar a la policía local. Durante la época de James, gran parte del castillo fue destruida en una explosión originada al incendiarse accidentalmente un depósito ilegal de pólvora.

La fortuna de los Mac Allan, ya en decadencia, sufrió un golpe mortal con este episodio, dividiéndose el terreno alrededor del lago entre los supervivientes, que hubieron de ganarse la vida con pequeñas y míseras granjas.

Loch Feinn: Un examen del terreno, o la utilización de un buen mapa revelarán que el Loch Feinn es una masa de agua de unos setecientos cincuenta metros de anchura, y con una longitud de unos cuatro kilómetros y medio. Su apariencia es la típica de los lagos que llenan las profundas depresiones de las fallas tectónicas de Escocia. El paisaje se compone sobre todo de arroyos y colinas, peladas excepto por los típicos brezos. La mayoría de los habitantes son granjeros que cultivan avena, nabos y patatas, además de criar ovejas o ganado.



En el Loch Feinn hay varias islas, y algunas plantas acuáticas. En las orillas abundan los árboles y los matorrales. Las aguas son de color muy oscuro, debido a las filtraciones de turba de las colinas que lo rodean.

La Ruinas del Castillo Mac Laireag

El que explore las ruinas hallará que el el castillo no tiene partes habitables. Es una ruina ennegrecida y fantasmal, cuyos muros y torres están en su mayoría caídos. El castillo tenía antiguamente dos pisos, pero ninguno de ellos tiene ahora suelo o techo. En el interior no crece planta alguna, aunque hay partes en las que el suelo es de tierra.

Si se examina la torre Noreste (la única que queda en pie), un Descubrir permite encontrar una trampilla oculta en el suelo.

Bajo la trampilla hay una escalinata de piedra que baja a una serie de sucias estancias.

Habitaciones 1-3: Vacías. Moho y polvo en cantidad.

Habitaciones 4-9: Obviamente habían sido celdas, con un banco de piedra a un lado y grilletes herrumbrosos clavados a las paredes de piedra. El guardian puede poner aquí algún prisionero que hayan cogido los Mac Allan.

Habitación 10: Antiguamente era la cámara de torturas del castillo. Su falta de polvo revela las visitas regulares de gran número de gente. Un espejo que parece de latón ocupa el extremo Noroeste, con un mensaje en gaélico grabado en los bordes.

Aquí es donde los Mac Allan, y los Mac Laireag antes que ellos, rendían tributo a los LLoigor cantando, bailando y tocando instrumentos musicales. El espejo convoca una imagen del temible Ghatanothoa. Cualquiera que recite el hechizo grabado en los bordes del espejo pierde todos los puntos de magia que posea en ese momento, y debe tirar porcentaje. Si la tirada es igual o menor que los puntos de magia perdidos, aparece en el espejo la imagen de Ghatanothoa, retorciéndose y buscando avidamente con la vista a los ocupantes de la habitación. El personaje que recite el hechizo, para lo cual estará delante del espejo, no tiene probabilidad alguna de evitar la mirada del monstruo, y por tanto en un minuto (o así) quedará transformado en una momia rígida, proceso extremadamente doloroso. Todos los que miren al espejo mientras el que realiza el hechizo pronuncie las frases en gaélico, deben tirar Suerte para retirarse alarmados antes de que ocurra lo peor. Los que fallen la tirada pierden 1D6 puntos de DES permanentemente puesto que sus músculos y tendones empiezan a agarrotarse, y además deberán tirar COR o perder 1D20 (los que pasen, sólo 1D6). Los que estén en cualquier otra parte de la habitación estarán a salvo, pero ver a un amigo convertido en un cadáver rígido costará a todos los que lo contemplen 1D10 puntos de COR si fallan la tirada (obligatoria) y sólo 1D3 si la pasan.

Si la tirada de porcentaje inicial es mayor que los puntos de magia perdidos, sólo aparece en el espejo una imagen borrosa de la criatura. Todos los que miren al espejo perderán 1D20 puntos de COR (1D6 si sacan la tirada). En cualquier caso, la imagen sólo durará breves segundos, excepto en el cerebro y los ojos del infortunado que recite con éxito el hechizo grabado en el espejo, tal y como se ha descrito antes.

Habitación 11: Un antro estomagante. Encierra los restos chamuscados y los huesos roídos de una docena de seres humanos, algunos de los cuales son comparativamente recientes, y otros pueden datar de hace siglos. Fallar una tirada de COR aquí cuesta 1D4 puntos.

Este es el lugar donde los Mac Allan arrojan los restos de los que sufren la explosión mortal de los LLoigor, ya sean miembros de su propia familia o forasteros.

Habitación 12: Contiene algunos cuerpos aparentemente momificados en posturas agonizantes y retorcidas que son las víctimas del espejo de la habitación 10.

Los Lloigor: Mientras estén en los subterráneos del castillo existe un 10% de posibilidades (se tira cada 10

minutos), de que un Lloigor acuda atraido por la presencia psiquíca de los investigadores. Esta probabilidad se dobla tras la realización de un hechizo (lo que incluye utilizar el espejo de la habitación 10). Cuando llegue el Lloigor atacará con una explosión psicocinética. Esta es una versión reducida y localizada de la que utilizan para destruir grandes áreas, y le costará la totalidad de sus 15 puntos de magia. Al empezar el efecto, el blanco escogido notará de repente que se le ponen los pelos de punta, y que los sonidos se apagan como si estuviera de repente cargado de electricidad estática. Sus ropas empezarán entonces a humear, y si no huye inmediatamente a la superficie (10-20 segundos), su piel empezará a ennegrecerse y chamuscarse como si estuviera bajo la influencia de un calor intenso. Sus dedos tambien se chamuscarán y retorcerán, y todo su cuerpo quedará calcinado, todo ello en el lapso de un minuto. El calor es intenso pero localizado, y ni siquiera alguien que esté junto a la víctima lo notará, excepto si la toca, en cuyo caso se quemará la mano recibiendo 1D4 puntos de daño. Duchar a la víctima con agua o arena no servirá de nada, puesto que si no ha corrido hacia el exterior rápidamente, su suerte estará echada. Lo más probable es que la víctima muera, puesto que no debería existir razón alguna para pensar que correr hacia la superficie sea de utilidad. El hecho de que las ropas echen humo y el notar electricidad estática pueden parecerle a la víctima hechos más interesantes que amenazadores. A quién le toque la china queda a discreción del guardián, pero sugeriríamos que no se tratara de un personaje importante para la aventura.

El resultado final es idéntico al de muchos casos misteriosos de combustión humana espontánea, de los que a veces se tiene noticia. Los restos quedan carbonizados y encogidos, con la mayoría de los huesos reducidos a polvo, aunque una o dos extremidades (por ejemplo un pie) pueden quedar intactos. También es posible que la persona quede reducida a cenizas mientras que sus ropas permanecen intactas.

Tras el terrible fallecimiento de la víctima todo el grupo podrá notar la presencia del Lloigor. Lo más notorio será el sentimiento de una presencia abrumadora y inquietante, pero dado que la criatura es invisible e intangible, esta es la única forma en la que se la podrá detectar. El Lloigor sólo dispone de puntos de magia para un ataque, pero los investigadores no tienen por què saberlo, y lo más probable es que huyan tras la muerte de su compañero. Si son tan temerarios como para quedarse, el monstruo irá a buscar a los Mac Allan, o a otro Lloigor para destruir a los investigadores.

Los Mac Allan y Sus Secretos

Lian Mac Allan es el líder del clan. Es un fanático tan desequilibrado que no podría funcionar si no fuera por su sumisión al dominio telepático de los Lloigor. Intentará matar a todo extraño al que no pueda asustar. Si alguien le vence dialécticamente se enfadará y maldecirá pero sin revelar nada de valor. Es delgado, consumido por la edad y el pecado, y de aspecto amargo. En su choza habitan la bruja de su mujer, dos hijos depravados y una hija casquivana (N. del T.: Y conste que he suavizado los adjetivos).

Liam Mac Allan

FUE 13	CON 11	TAM 11	INT 8	POD 14
DES 10	APA 4	EDU 3	COR 0	Pt Vida 12

Habilidades: Escopeta 60%, Discreción 50%, Descubrir 50%, Mitos de Cthulhu 45%.

Sean Mac Allan es uno de los hijos de Liam. Está orgulloso de ser el heredero del líder del clan, y a sus 24 años es un criminal experto, teniendo en su haber robos, asaltos, y violaciones. Su conocimiento de la actividad de los Lloigor es mayor de lo que puede ser forzado a divulgar, y habla mejor cuando más borracho está. Si se le persuade para hablar dirá cosas como 'Apartáos del lago. Pertenece al caballo de agua. Los de debajo del lago tienen poderes que no podéis conocer. Hay poder en las rocas. Los Mac Allan las levantaron y las mantienen levantadas'. No dirá más que esto, y si descubre a los investigadores en la propiedad de los Mac Allan procederá con sumo gusto a asaltarlos e incluso a asesinarlos.

El Secreto de las Piedras: Los Mac Allan han restaurado los antiguos menhires que rodean el lago. Hay dos a cada lado y otro en una isla del centro, formando un dibujo pentagonal. Cerca de cada uno hay un pequeño campo magnético de 3 ó 4 metros de diámetro. En el centro del pentágono imaginario, es decir en medio del lago, hay un campo magnético fuerte, de más de 10 metros de diámetro. Un compás que esté junto a una de las piedras o junto al foco lo detectará, bien apuntando hacia la fuente de perturbación magnética, bien girando locamente. Todo objeto metálico pequeño quedará magnetizado tras unos minutos en el centro del campo.

Las fuerzas que se concentran en el centro del lago permiten fácilmente a los Lloigor adoptar forma física (el caballo de agua). Por lo general suele haber al menos uno, pero a veces puede haber más.

Colocándose en el centro del campo, un Lloigor puede absorber un punto de magia cada cuarto de hora, utilizable para adoptar la forma tangible del caballo de agua, por lo que tarda entre 10 y 15 horas en conseguir los suficientes puntos de magia para materializarse, si bien después puede existir indefinidamente, hasta que decida desmaterializarse de nuevo.

El Plan de los Lloigor: Los Lloigor dominaron las Islas Británicas hace 5.000 años, época en la cual existían muchos alineamientos de megalitos dedicados a ellos, cuidadosamente dispuestos, y que les permitían recorrer el país en forma de dragones. Los Lloigor intentan aumentar su poder alrededor del lago, más allá de las tie-

rras que ocupa el clan Mac Allan, para incluir la población de Gregor y quizá todo el condado. Los futuros nuevos esclavos servirán para restaurar más megalitos y así, en el futuro los Lloigor serán capaces de desatar la destrucción sobre la raza humana, cosa que no han podido hacer en muchos siglos.

Los Ritos de los Mac Allan: Los Mac Allan celebran sus ceremonias en la cámara de torturas del antiguo castillo en las antiguas fiestas paganas de Candlemas (2 de Febrero), Beltane (1 de Mayo), Lammas (1 de Agosto) y Samhane (31 de Octubre). Alguien que se oculte en las ruinas del castillo durante alguna de estas fechas puede verles dirigirse a la torre Noroeste para bailar allí raras y perversas danzas, cantar en un gaélico chapurreado, tocar gaitas afinadas de un modo extraño, y realizar orgías bestiales e incestuosas.

En el climax de los ritos puede suceder que un miembro del clan intente convocar al espejo a Ghatanothoa. De conseguirlo, su cuerpo petrificado se almacena en la habitación número 12.

A menudo aparece (de forma invisible) un Lloigor e incita a los Mac Allan a facilitarle energía a través de una orgía familiar especialmente violenta, la tortura y muerte ritual de algún cautivo o algún otro ejercicio igualmente vil.

Los Mac Allan mantienen a menudo relaciones sexuales entrecruzadas, por lo que requieren frecuentemente nuevos genes para evitar la degeneración completa. Cuando uno de los retoños masculinos o femeninos del clan desea contraer matrimonio (es un decir) con alguien de fuera, lo cual sucede a menudo, el objeto de sus deseos es secuestrado e introducido a la fuerza en el clan. Por lo general suelen escoger a personas jóvenes y sanas entre 18 y 24 años de edad. Si la fecha de la aventura está razonablemente cerca de una de las fiestas paganas antes citadas, el guardián puede escoger a uno de los personajes que encaje con esta descripción como futura víctima, y si no puede tratarse de Elaine Gibson, por quien alguno de los jóvenes del clan (probablemente el propio Sean Mac Allan) se haya interesado, con lo cual tratarán de secuestrarla si es posible. Hasta la persona de voluntad más fuerte puede enloquecer tras unos meses o años de convivir con los Mac Allan, ser forzada a participar en sus festivales, vivir en sus repelentes chozas, posiblemente atada y hasta amordazada gran parte del tiempo, y por supuesto bajo la contínua presión psíquica de la colonia de Lloigor.

Si el grupo se oculta en el castillo durante uno de los rituales de los Mac Allan, y hay un Lloigor presente en la ceremonia, este captará telepáticamente a los investigadores y alertará a los Mac Allan, marchándose a continuación mientras estos dan buena cuenta de los espías.

El Caballo de Agua: Cualquier noche que el grupo vigile el lago hay un 10% de probabilidad de ver al caballo de agua, que aumenta a un 20% si se explora el lago en bote y a un 40% si se está cerca del punto focal de los campos magnéticos.

Lo más probable es que si se divisa al monstruo, este se sumerja, pero si el grupo sabe lo suficiente como para representar una amenaza, y los Lloigor son conscientes de este conocimiento, el caballo de agua atacará.

El Caballo de Agua

FUE 40 CON 30 TAM 50 INT 18 POD 15
DES 10 Puntos de Vida 40 Armadura 8 puntos

Habilidades: Mordisco 50%, 2D6+5D6 puntos de daño

Si lo desea, puede gastar sus 15 puntos de magia y causar la combustión instantánea de uno de los miembros del grupo, si consigue coger al grupo en un bote. Para hacerlo debe emerger cerca y enfocar su energía psíquica en la víctima durante 3 asaltos, al final de los cuales comenzará el proceso de ennegrecimiento. Antes, las ropas comenzarán a humear, los pelos se le pondrán de punta y los objetos metálicos que lleve se magnetizarán. No hay manera alguna de evitar este ataque mientras se esté en el lago, pero si se consigue ahuyentar al caballo o matarlo antes de los tres asaltos, el ataque no tendrá lugar. Para ahuyentarlo, el grupo deberá disponer de un buen método para atacarle bajo el agua, puesto que si se le dispara o se le asalta de alguna otra manera, se limitará a sumergirse, manteniendo la distancia (ha de estar entre 3 y 6 metros de la víctima para activar la combustión espontánea). Como antes se ha dicho, sólo puede utilizar este ataque una vez.

Soluciones Posibles

Si una de las piedras se rompe o se retira físicamente, el poder del campo magnético se reduce a la mitad, y si son dos las que fallan, desaparece, con lo que los Lloigor deben retirarse y suspender el plan hasta que se vuelvan a colocar. Si los Mac Allan son arrestados o eliminados de alguna otra forma, los Lloigor no podrán alzar nuevas piedras, aunque continuarán utilizando el campo magnético si estas no son destruidas o desplazadas.

Las piedras miden dos metros cuarenta de altura y pesan unas dos toneladas y media cada una. Si en lugar de destruirlas se las tumba, el campo magnético se reduce en 1D20% por cada una que se tumbe.

Al principio, los investigadores no tienen por qué sospechar que las piedras forman una estructura pentagonal, pero la confección de un mapa lo revelará. El interferir con alguna de las piedras atraerá sin duda la atención de un Lloigor y si esto sucede, o bien enviará al caballo de agua a atacar físicamente (destruyendo primero el medio de transporte de los culpables para evitar su huida), o bien avisará a los Mac Allan más cercanos para que se dirijan hacia el lugar con sus escopetas; en pocos minutos llegarán 1D6 Mac Allan.

Reacciones de los Lloigor

Cuando el grupo aún sepa poco y se limite a mirar por aquí y por allá, los Lloigor no se interesarán en ellos, aunque quizá sí los Mac Allan.

Si el grupo tiene demasiado éxito en espiar al caballo de agua, o empieza a hallar demasiadas evidencias sobre los Lloigor y sus menhires, la reacción será rápida y brutal. Puede que sus agentes ataquen a los investigadores, puede que ocurra algún 'accidente' o acontecimiento peligroso, puede que un investigador sea secuestrado, como aviso para los demás, o puede finalmente que los Lloigor intenten reunir energía suficiente para provocar una implosión.

El Fracaso

Si el grupo no consigue reducir el campo magnético del lago, en los siguientes años toda la zona sufrirá una especie de enfermedad emocional. Sus habitantes se volverán esquivos y viles, y evitarán a los forasteros mientras trabajan en proyectos secretos, alzando megalitos en ciertos puntos de poder.

El Rescate

Un consejero del Departamento de Estado de los EEUU es asesinado y su hija desaparece. ¿Descubrirán los investigadores un complot bolchevique, o será obra tan solo de un criminal común?

Información para el Guardián

Rogers Whittaker, consejero del Departamento de Estado, fue asesinado el Domingo 6 de Junio mientras realizaba una excursión a pie por los Apalaches. Su cuerpo destrozado fue hallado flotando en el arroyo Water Gap cuando llevaba varios días muerto, y el forense del condado de Tiger no puede precisar si las lesiones que presentaba el cuerpo ocurrieron antes o después de la muerte, pero dado que no hay evidencias en contra, ha atribuido la muerte a un accidente. Su hija, Edith, que le acompañaba en la excursión como de costumbre, aún no ha aparecido.

De hecho, Whittaker y su hija se tropezaron con el cubil de un grupo de hombres lobo. El murió rápidamente y ella es ahora cautiva de tan despreciables criaturas.

Información para los Jugadores

Mientras buscaban unas referencias bibliográficas en la Biblioteca del Congreso, los intrépidos investigadores han sido informados de la muerte de Whittaker y la desaparición de su hija por un amigo mutuo, Carl Cabot Walshingham IV, subsecretario del Departamento de Estado. Walshingham es un antiguo amigo, o ex compañero de colegio de algún investigador de la clase social adecuada.

Rogers Whittaker era un miembro respetable de la sección administrativa del Departamento de Estado, experto en aranceles e importaciones. De casi 60 años, su vida era de la máxima respetabilidad y propiedad. Viudo desde hacía más de diez años, solía llevar a su hija de 17 años, Edith, a excursiones campestres por el valle del Shenandoah. La familia Whittaker es antigua y respetable, con ramas en Hartford y Boston, aparte de Washington. Edith es una chica normal y respetable que tiene reservada plaza en una escuela de señoritas de categoría (Bryn Mawr) para el próximo curso.

Rogers Whittaker no se presentó a cenar el Lunes por la noche en casa de Walshingham, aunque estaban citados. El Miércoles, los amigos y la familia notificaron oficialmente a la policía la ausencia de padre e hija. Por fin la noticia saltó a la prensa, apareciendo tan solo algunos comentarios bastante circunspectos. Al encontrarse el cuerpo de Whittaker sin rastro alguno de Edith, el asunto mereció ya grandes titulares en todos los periódicos de la costa atlántica, que los investigadores no hubieran dejado de observar de no estar tan enfrascados en sus estudios.

El cadáver fue hallado e identificado el Jueves 10 de Junio, iniciándose una búsqueda de Edith Whittaker por parte del sheriff del condado de Tiger, en cuya jurisdicción se encontró el cuerpo.

Walshingham ha invitado a los investigadores a desayunar con él el Viernes 11 de Junio. También estará presente un tal Dr. Huntington Dare.

La Historia Empieza a Desplegarse

Carl Cabot Walshingham IV

Walshingham es un 'gourmet' rico y tranquilo, más cerca de los treinta años que de los cuarenta, más bien grueso y siempre bien vestido. Es un hipocondríaco notable. Sobre un desayuno campestre al estilo de Virginia, elegantemente servido, Walshingham expone su teoría de que Edith puede estar aún con vida, aunque posiblemente herida. Ha oído hablar de pasados éxitos de los investigadores, y aunque no cree en la mayoría de los elementos fantásticos de sus historias, sí está convencido de que tienen alguna base cierta. Como buenos cristianos, pide a los investigadores que intervengan en el asunto. Cree que no hay tiempo que perder, y se ha tomado la libertad de hacer que su criado Clive saque billetes de tren para Highmark, el pueblo más cercano al lugar donde fue hallado el cuerpo.

Teme que la muerte de Whittaker no fuera un accidente, temor reforzado por las observaciones del otro caballero presente.

Walshingham proporciona fotos de padre e hija, que son personas nada extrañas, y evidentemente agradables. Edith es una chica morena, de aspecto algo desvaído, que usa gafas de montura dorada, y uno podría fácilmente adivinar que ha pasado mucho de su tiempo con su padre. Su doncella afirma que el día de la excursión llevaba puesto un sombrero de ala ancha, adornado con una cinta azul que tenía nomeolvides bordados, una blusa blanca, un jersey azul, una falda larga azul claro, botas oscuras y quizá una cesta con la merienda.

El doctor Huntington Dare

Hombre pulido, de aspecto libresco, el doctor Dare tendrá unos 40 años. Aunque muy educado, a veces se deja llevar por su genio. Es pelirrojo, va bien vestido y no usa barba ni bigote. Mide sobre un metro setenta y ocho.

A petición de la familia, el doctor viajó a Highmark para ser testigo de la autopsia, el día anterior a la entrevista, Jueves 10 de Junio. El doctor reconoce que es difícil pronunciarse de forma inequívoca, dada la larga inmersión del cadáver, pero cree que Whittaker fue asesinado, sobre todo por la cantidad de sangre existente en los tejidos cercanos a las heridas. Los causantes podrían haber sido uno o varios animales, pero se trataría de animales desconocidos para él como patólogo. El tamaño

de las mandíbulas, las marcas de los dientes y la forma de los desgarros de las zarpas eliminan la posibilidad de que se tratara de úrsidos o felinos; el o los causantes deberían pertenecer a la familia de los cánidos, pero en ese caso debería tratarse de una especie poco usual y bastante grande, igual o mayor que un mastín.

Si se le solicita más información, el doctor añadirá poco más, excepto observaciones casuales que confirman la competencia tanto del forense como del sheriff. Aunque es reacio a admitirlo sin pruebas, no sabe de ningún animal que pueda haber inflingido los zarpazos y dentelladas que mataron a Whittaker. Como hombre de ciencia, encuentra esta ignorancia a la vez alarmante y provocadora. Ha leido algunos libros poco usuales en la biblioteca de un amigo aficionado a las Ciencias Ocultas, y ha hecho suposiciones que espera no tener que revelar jamás. Estas observaciones están anotadas en un bloc de notas que siempre lleva consigo.

El doctor se ofrece a acompañar a los investigadores durante el fin de semana, aunque el Lunes debe volver a Washington. Conoce la zona por haber pasado algunos meses en los últimos años cazando ciervos y faisanes.

Doctor Huntington Dare

FUE 12	CON 15	TAM 14	INT 17	POD 14
DES 16	APA 11	EDU 18	COR 66	Pt Vida 15

Habilidades: Leer inglés 90%, Leer latín 60%, Botánica 50%, Química 70%, Primeros auxilios 100%, Derecho 30%, Ciencias Ocultas 15%, Farmacología 80%, Tratar enfermedades 90%, Tratar envenenamientos 90%, Zoología 75%, Diagnosticar enfermedades 90%, Descubrir 75%, Seguir rastros 40%, Ocultarse 40%, Discreción 40%, Crédito 60%, Rifle de caza 75%.

Clive, el Criado

Clive ha estado al servicio de la familia Walshingham desde el día siguiente de la muerte de la reina Victoria, hará unos 20 años. En todo ese tiempo, excepto un par de episodios de ebriedad en sábado por la noche, ha sido un modelo de probidad y discreción. Es muy amable, sin olvidar nunca su posición ni sus obligaciones. Su cara es redonda y afable, y su paso firme y decidido. Siembre va vestido con la formalidad apropiada. Mide sobre un metro ochenta, e inspira confianza a primera vista. En verdad habría que decir que es mucho más hábil que Walshingham, cuyo único talento fue nacer rico.

Clive

FUE 14	CON 12	TAM 15	INT 16	POD 14
DES 13	APA 13	EDU 14	COR 75	Pt Vida 14

Habilidades: Leer inglés 70%, Leer francés 70%, Leer latín 25%, Contabilidad 80%, Primeros auxilios 65%, Historia 50%, Buscar libros 70%, Tratar enfermedades 90%, Escuchar 70%, Psicología 60%, Descubrir 50%, Conducir automóvil 50%, Mecánica 70%, Electricidad 40%, Discreción 85%, Discusión 60%, Crédito 35%, Charlatanería 50%, Trepar 70%, Saltar 60%, Nadar 80%.

El Viaje

Los investigadores tienen dos horas para prepararse para el viaje de 98 minutos en tren hasta Highmark. Walshingham pone a su disposición un coche y un chófer, lamentando que su mala salud no le permita acompañarles. Insiste en que acepten la compañía de su criado Clive, quien atenderá a todas sus necesidades mundanas. En la estación, Clive guía a los investigadores hasta un departamento de primera del tren donde, y si han aceptado su compañía, permanecerá a bordo sirviendo una vez el tren en marcha un sensacional 'lunch', en el que sustituye discretamente el té que debería servir de bebida por champán francés de la mejor calidad.

Con el paso del rato, el tren deja atrás los campos y los setos para adentrarse entre los serpenteantes peñascos de los Apalaches. El doctor Dare, si los investigadores han querido que les acompañe, les describe el terreno: Colinas rotas por abruptas alturas y acantilados, ríos que forman meandros, estrechos arroyos que caen de escarpados saltos de agua, bosquecillos espesos, grandes extensiones de matorral, gente hosca y muy chapada a la antigua, granjas decadentes construidas hace un siglo o más, grietas repentinas, y cavernas húmedas y misteriosas que se adentran incesantemente en los flancos de las montañas. A veces, e incluso en los días más cálidos, puede bajar un frío repentino sobre un arroyo, como si unos ojos antiguos y gélidos estuvieran vigilando. Los arroyos de montaña fluyen siempre a la misma temperatura, sea en verano o en invierno, y el doctor se pregunta si no procederán de un lugar enteramente distinto.

Todos se van adormeciendo mientras el tren continúa su marcha, hasta que se detiene en Highmark a las 12 y 36 del mediodía.

Highmark

Highmark es un pueblo tranquilo de unos 1.600 habitantes. Las calles son amplias, tranquilas y polvorientas, no hay pavimentación. El ayuntamiento y la cárcel forman un mismo edificio de madera, con tres celdas de ladrillo adosadas. Hay dos almacenes, el de los 'inmigrantes', donde los habitantes más recientes (y más pobres) compran, y el 'bueno', donde compran los de toda la vida. Hay algunas iglesias, incluyendo una presbiteriana, de muy reciente construcción, de la que mucha gente hablará con orgullo. El pueblo no posee periódico, aunque en la estación se pueden comprar los semanarios de Cumberland, Morgantown y Martinsburg, así como los diarios 'Washington Post' y 'Washington Star'. La mayoría de los inmigrantes proceden del este de Europa y trabajan en las minas de Wenchall, a unos cuatro kilómetros y medio hacia el Oeste, siguiendo la vía del tren.

Bob Everett, el director del colegio local, es también corresponsal de algunos periódicos. Informa de nacimientos, óbitos, visitas y acontecimientos poco usuales, cobrando a razón de cinco centavos por cada dos centímetros y medio de columna. Durante muchos meses no tuvo nada más excitante que contar que la muerte del pequeño Roberts. También hay médico en el pueblo, pero en este momento se halla en Hagerstown para ver a su madre, que está enferma de gravedad. El alcalde es Allan Haskew, que a la vez es dueño del almacén 'bueno'. Es orgulloso y condescendiente, y es el responsable de los dos mástiles que se alzan frente al ayuntamiento, en los que los jóvenes del lugar gustan de izar banderas insultantes o ropa interior de señora.

Al desembarcar, los investigadores verán que Walshingham ha alquilado un coche, que viajaba en el mismo tren que ellos, ocupando un vagón de transporte, y protegido por una lona. Se trata de un Packard cuya presencia dará que hablar en Highmark donde nunca se había visto un coche tan lujoso (la mayoría de los habitantes circulan en calesas tiradas por caballos, cuando van al pueblo o a las granjas cercanas). Las carreteras que enlazan el pueblo con los más próximos son circulables en carreta, pero el tren y el telégrafo son los métodos habituales de comunicación. No hay teléfono.

El hombre Lobo en Acción

(Nota: Durante el resto del escenario supondremos que Clive ha acompañado a los investigadores, aunque ni su presencia ni la del doctor Dare son imprescindibles. Si Clive acompaña al grupo, se habrá encargado de telefonear reservando habitaciones en la posada de la Srta. McInulty, una casa de huéspedes de lo más respetable.)

Los Mendigos de la Estación

Al desembarcar los investigadores verán a dos hombres bastante sucios y de aspecto poco respetable. Uno de ellos, Jack, se acerca y pide respetuosamente a los elegantes caballeros si le podrían dar algunas monedas para comer. Clive le despachará diciéndole que mejor haría trabajando en lugar de ofender a los que son mejores que él, momento en el cual el jefe de estación intervendrá explicando que el pobre Jack perdió la mayor parte de su capacidad mental luchando en la Gran Guerra, pero que antes era una persona respetable. Si alguno de los investigadores le da dinero o tabaco, se lo agradecerá de forma tan efusiva que puede llegar a ser embarazosa.

Si Jack recibe algo de los investigadores, el otro mendigo, Jocko, correrá hasta ellos y pedirá agriamente otro tanto. A esto, el jefe de estación le increpará duramente, llamándole de vago para arriba, y advirtiéndole de que la próxima vez que pise terenos del ferrocaril le echará los perros. Ante ese comentario, Jocko (que se había encogido un tanto ante la filípica) le dará un puntapié a un sabueso moteado, el perro favorito del jefe de estación, que dormía apaciblemente junto a los equipajes. El perro le salta encima y se enzarzan. Si los investigadores ayudan a separarlos, Jocko, con lágrimas en los ojos, les jurará eterna gratitud; si no hacen nada por ayudarle, les maldecirá a ellos y a todas las sabandijas explotadoras como ellos, advirtiéndoles de que la revolución está próxima y que cuando estalle, él recordará quién estuvo a favor de los pobres y quién en contra. 'Los poderes del pueblo son extensos, muy extensos', gritará.

Por el Pueblo

La Oficina del Guardia

El guardia se llama Hamblin y recibe amablemente a los investigadorees, expresándoles su pesar por la muerte de Rogers Whittaker. Es sumamente educado en presencia de gente de calidad como el doctor Dare y los investigadores, y además ya han circulado historias del elegante criado y del deslumbrante Packard transportado por ferrocarril. Agradece su ayuda en la búsqueda de Edith Whittaker, aunque presiente que deben prepararse para lo peor, puesto que aún no ha habido noticias de la chica, y cada hora que pasa disminuyen las probabilidades de que aparezca con vida. Más de una docena de personas del pueblo y de alguaciles están aún registrando las orillas del río en su busca, pero pronto habrán de abandonarla para volver a sus ocupaciones normales.

El guardia suele ocuparse sólo de los borrachos y de las peleas del sábado por la noche, de algún pequeño robo de ropas colgadas en el exterior o en algún cobertizo, y de bromas juveniles como pintar vacas o cambiar de sentido señales de tráfico. A preguntas sobre sucesos no usuales puede responder con total honestidad que en esa parte del condado de Tiger esas cosas no pasan y sus ficheros, que está orgulloso de mostrar a gente tan principal, así lo demuestran.

También mostrará su copia del informe de la autopsia, realizada al cadáver de Whittaker por el forense de Tiger, que es exacta a la que posee el doctor Dare.

El guardia señala el área aproximada de la búsqueda en un mapa local concienzudamente dibujado a mano por los alumnos de la clase de ingeniería del señor Montgomery, en la escuela superior de Highmark, y que data de 1917.

La Casa de Huéspedes McInulty

Se trata de un edificio de tres pisos en el que Clive ha reservado una habitación para cada uno de los investigadores, para el doctor Dare y para sí mismo. El desayuno es a las 7 y la cena a las 6 en punto. Las puertas se cierran a las 9 de la noche (a las 11 el sábado) y se vuelven a abrir a las 5 y media de la mañana. No se permite fumar. Visitas sólo en el salón. No se puede blasfemar ni escupir cuando se está a la mesa. No hay teléfono.

Como quiera que el grupo está formado obviamente por gente adinerada, la señora McInulty (52 años) es sumamente amable, pero durante muchos años ha tenido más trabajo del que podía realizar. Por tanto, las familias y los niños locales los tiene algo confusos y es capaz de explicar en el plazo de algunas horas historias diferentes sobre la misma gente y los mismos acontecimientos.

Investigaciones en el Pueblo

Algunas personas creen recordar que los Whittaker bajaron del primer tren de la mañana (10:07) y se fueron andando por la carretera hacia Old Man's Bluff, una loma que se ve a unos tres kilómetros. La carretera sigue el curso del arroyo Water Gap, donde el jueves se halló el cuerpo de Rogers Whittaker.

Casi todo el mundo vio (o dice que vio) cómo sacaban el cuerpo del río, aunque el lugar donde se halló está casi a un kilómetro y medio del pueblo. Todos cuentan que estaba horriblemente desgarrado e hinchado de forma grotesca, y que esperan no ver nunca más algo tan horrible.

No ha habido ningún asesinato o muerte accidental en la zona desde hace más de un año, cuando el pequeño Roberts, que jugaba a saltar del pajar, cayó sobre una horca, clavándosela.

No ha habido sucesos misteriosos, luces extrañas, sonidos raros ni gente rara de la que la gente se acuerde. Sin embargo, hace algunos años, una vaca que pertenecía a los Roberts parió tres terneras, todas las cuales viven aún, y dos de ellas son de las que dan más leche de la comarca.

La gente aquí es muy afable, abierta, y ansiosa de oir historias del maravilloso mundo exterior. Highmark ha causado en Clive muy buena impresión, y anota mentalmente el pueblo como un buen lugar para irse a vivir tras coger el retiro, aunque no lo dirá a los investigadores.

Los del pueblo estarán dispuestos a hablar de cualquier cosa, pero no están al corriente de nada, a excepción de los asuntos locales más corrientes.

Las Chicas Pelton (Jael y Débora)

Por la calle, los investigadores verán dos chicas altas, tirándole piedras a una jauría de 10-12 perros que se las miran con recelo. Los ladridos de los perros y los soeces insultos de las chicas están fuera de lugar en un pueblo tan tranquilo. Las chicas llevan vestidos de algodón muy gastados, no llevan medias, y el pelo lo tienen muy sucio. Las dos chicas son gemelas idénticas. Algunos vecinos saldrán a los porches diciéndoles a gritos que se vayan. Si se les pregunta, los vecinos relatarán que los Pelton siempre están causando problemas, y que sería mejor que se fueran del condado. Si un investigador se intenta acercar a una de las chicas, esta fruncirá el ceño y se alejará de forma petulante, sin proferir otra cosa que insultos.

Segundo Encuentro

Tanto si el grupo sale por la tarde de ese día, como si espera a la mañana siguiente, volverá a encontrarse con los dos mendigos. Si le dan a Jack una moneda o un regalo, les saludará elaboradamente, y después reirá y aullará como un perro una y otra vez. Si los investigadores se ponen en marcha, les adelantará a la carrera hasta ponerse cincuenta metros por delante de ellos, para luego detenerse y decir que no puede avanzar más porque se ha perdido. Esto lo hará continuamente, a menos que se le amenace o se le dé un puntapié, momento en el que huirá despendolado.

Junto con Jack, los investigadores hallarán a Jocko, que siempre va con Jack, confiscando las limosnas que este recibe. Insinuará que sabe por qué están en el pueblo (aunque no es ningún secreto) y les aconsejará aviesamente que sigan el cauce del Water Gap hacia arriba hasta la garganta, porque 'hay cosas que se quedan retenidas en las partes poco profundas'. Después se pondrá a orinar, para alejarse con paso jactancioso. Si alguien se para a observar el punto en el que estaba Jocko, encontrará un trozo de cinta humedecida, bordada con nomeolvides azules. Jocko no admitirá saber nada de la cinta, pero la ha dejado allí para molestar y tentar a los investigadores.

Pelton conoce a los dos mendigos y les ha mostrado sus poderes, amén de fanfarronear de su crueldad e invencibilidad. Ambos se sienten halagados, pero a la vez le tienen miedo, aunque están orgullosos de saber algo que los del pueblo ignoran. Saben que Pelton tiene prisionera a Edith, y que probablemente fue él quien mató a su padre, pero son incapaces de darse cuenta de a cuántos más ha matado. Jocko robó el sombrero de Edith como fetiche de poder, y el resto está escondido en los matorrales, no lejos de donde dejó la cinta. En la badana está cuidadosamente bordado el nombre de Edith y su dirección.

Jack admira a Pelton, aunque este le ha enseñado a decir tan solo que es 'un gran hombre'. Pelton recuerda a Jack a los crueles y poderosos generales que pudo ver en la Gran Guerra.

Jocko ha sido convencido por Pelton de que hay poderes metamórficos subyacentes en todos y cada uno de nosotros, y que son la opresión de la sociedad y las mentiras de las religiones organizadas los que niegan al proletariado incluso los sueños de su grandeza real. De vez en cuando Pelton se divierte haciendo que Jocko realice elaborados y ridículamente humillantes 'ritos meditativos', para abrirse a la verdad interna que, según Pelton, atesora.

Pelton, por supuesto, no dudará en matarlos a los dos si llegan a representar algún peligro.

El Grupo de Búsqueda

Si los investigadores van río abajo desde el pueblo, no encontrarán nada más que viejas ruedas de carro, leña y basura tirada desde los trenes que pasan. El río se va agrandando y ensuciando merced a los vertidos de más minas, todas las cuales están en explotación.

Si los investigadores van río arriba, al cabo de un kilómetro y medio se encontrarán con el grupo de búsqueda, que está dragando los estanques y registrando las orillas. La gente parece competente y decidida, aunque

están ya algo desanimados. Todos creen que Edith está muerta, quizás arrastrada río abajo, o devorada por animales o peces. Los hombres explican que han llegado río arriba hasta la granja de Pelton, en la garganta, pero que de allí no se puede pasar porque más arriba el arroyo se estrecha y se hace muy peligroso. Dicen que es posible que el cuerpo de Edith esté en un cañón, apresado entre unas rocas, pero si es así es poco probable que aparezca nunca.

La Granja Pelton

Un kilómetro y medio más arriba, las colinas se estrechan ominosamente a uno y otro lado. El camino sigue pendiente arriba en una serie de giros, continuando hacia el Oeste, pero el río atraviesa el risco más próximo al Sur, formando una oscura y peligrosa garganta. Justo antes de la garganta, los investigadores llegan a la desvencijada granja Pelton, donde viven las dos chicas que tiraban piedras a los perros del pueblo (Débora y Jael) y su padre, Rafer Pelton. Las tierras están aún cultivadas, pero las tienen alquiladas a otros granjeros; los Pelton no tienen tampoco animales de granja, y de hecho todos los animales reaccionan con nervios o con hostilidad cuando algún Pelton se les acerca. Viven del alquiler de sus tierras y de hacer chapuzas para unos y otros. Rafer Pelton dice que tiene una pensión del Gobierno, pero nunca recibe cheques ni cartas con membrete oficial (¿Cómo iba a tenerla? Desde su fundación, el Gobierno de los EEUU nunca ha precisado un hombre lobo).

Rafer Pelton

Es el padre y el líder de este pequeño clan de hombres lobo. Es alto, cetrino, musculado, y tiene una expresión de cruel inteligencia. La madre de sus gemelas, a quien nadie del pueblo llegó a conocer, murió al dar a luz. Al contrario que otros de los que sufren esta antigua maldición, Pelton disfruta con su sino, y con los maléficos poderes de destrucción que lleva aparejados. Es un licántropo inteligente, por lo que nunca ataca en el condado de Tiger. Cuando se acerca la luna llena, él y sus hijas cogen el tren hasta Washington, Richmond o Baltimore, y allí atacan a vagabundos o a gente indefensa. Tras deleitarse con la sangre y satisfacer sus impulsos atávicos, ocultan cuidadosamente las evidencias de sus depredaciones utilizando toda su inteligencia humana para hacerlo. Como quiera que buscan siempre sus víctimas entre gente sin amigos ni dinero, se aseguran así que la policía no se preocupe demasiado.

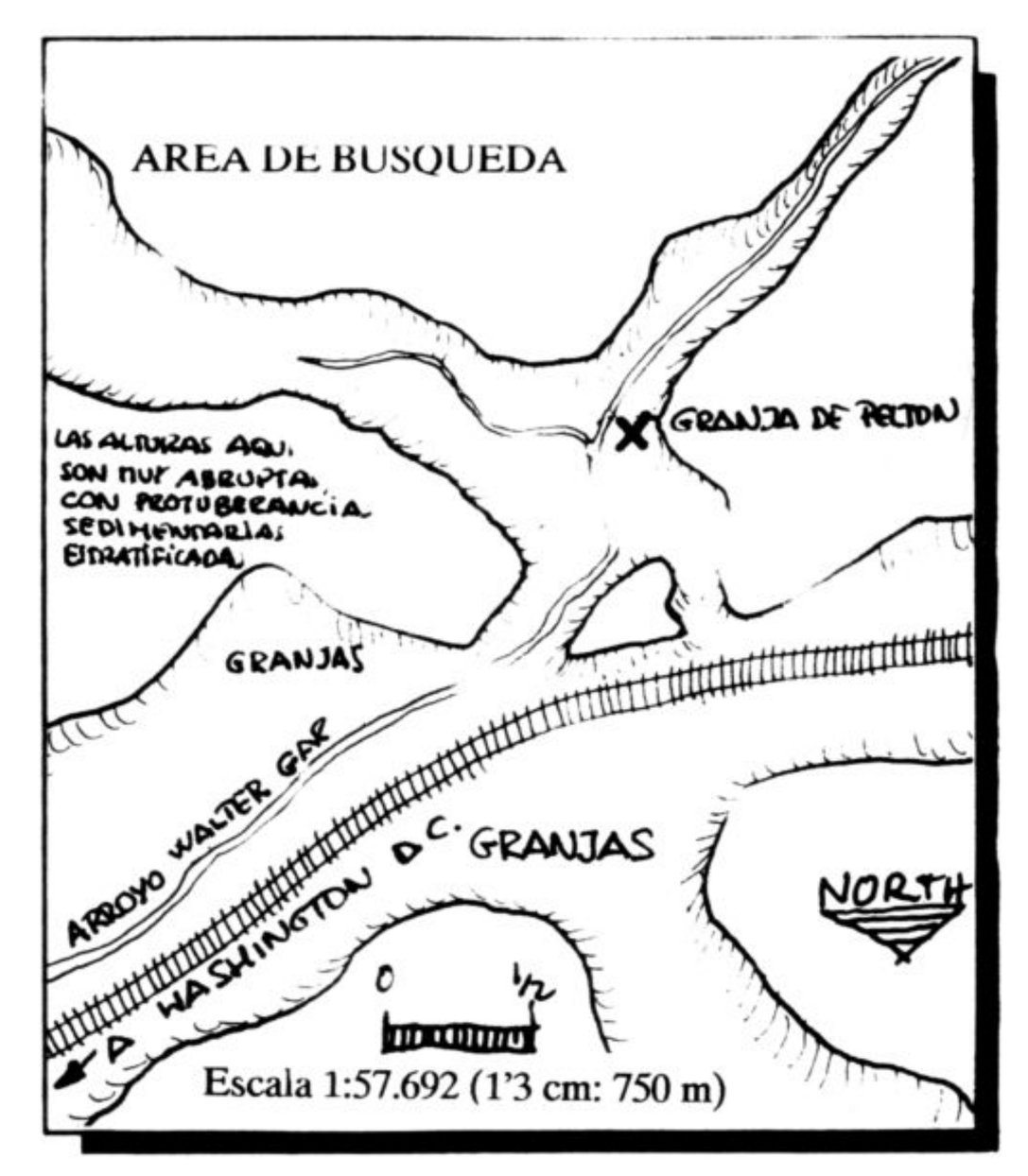
Los Whittaker fueron atacados porque Rafer decidió tener hijos, vana esperanza porque los hombres lobo no se reproducen de la manera normal. Mató a Rogers Whittaker y secuestró a su hija de forma impulsiva mientras estos exploraban el cañón del Water Gap, esperando que no fueran echados en falta, o en todo caso, que no se supiera dónde buscarlos. Las chicas (quizás por unos celos algo primitivos) se deshicieron del cuerpo de Whittaker algo chapuceramente, metiéndolo en un saco de yute lastrado con piedras, pero que estaba podrido. Al hincharse el cuerpo, la presión rasgó el saco y el cuerpo salió a la superficie.

Rafer Pelton (forma humana)

FUE 15	CON 12	TAM 17	INT 16	POD 13
DES 11	APA 12	EDU 19	COR 0	Pt Vida 15

Rafer Pelton (forma bestial)

FUE 30	CON 24	TAM 17	INT 8	POD 13
DES 11	EDU 9	COR 0	Puntos de Vida 21	



Habilidades (entre paréntesis las que aún mantiene en forma bestial, menos la última que sólo tiene en esa forma): Leer inglés 95%, Leer latín 60%, Leer francés 90%, Contabilidad 40%, Antropología 50%, Primeros auxilios 70%, Ciencias Ocultas 25%, Farmacología 50%, Tratar enfermedades 80%, Diagnosticar enfermedades 60%, (Escuchar 50%), (Descubrir 50%), Mecánica 60%, Camuflaje 50%, (Ocultarse 60%), (Moverse en silencio 60%), (Trepar 70%), (Esquivar 55%), (Saltar 65%), (Nadar 80%), (Rastrear mediante el olfato 90%).

Mordisco 75%, 1D8 + 2D6 puntos de daño.

Armadura: Piel por valor de 1 punto.

Habilidades Especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto hasta que muera. Vulnerable a la plata.

Jael Pelton

Jael tiene a su padre como un ídolo y hace todo lo que le dice. Como su padre, disfruta a conciencia de sus sangrientos apetitos, a los que toma como un signo de superioridad sobre las personas normales.

Jael Pelton (forma humana)

FUE 12	CON 13	TAM 13	INT 12	POD 10
DES 12	APA 9	EDU 5	COR 0	Pt Vida 13

Jael Pelton (forma bestial)

FUE 24	CON 26	TAM 13	INT 6	POD 10
DES 12	EDU 5	COR 0	Puntos de Vida 20	

Habilidades (id. que ant.): Leer inglés 25%, Ciencias Ocultas 20%, (Escuchar 60%), (Descubrir 40%), (Ocultarse 35%), (Moverse en silencio 50%), (Trepar 70%), (Esquivar 60%), (Saltar 50%), (Nadar 50%), (Rastrear mediante el olfato 60%).

Mordisco 40%, 1D8 + 1D6 puntos de daño.

Armadura: 1 punto.

Habilidades Especiales: Igual que su padre.

Débora Pelton

Débora es la más pensativa de las dos hermanas y desprecia a su padre por capturar a Edith. Aunque sus apetitos son tan sangrientos como los de su padre, no disfruta con ellos sino que más bien los desprecia. En algún momento del futuro próximo tiene la intención de huir de la zona, en un intento de escapar de su oscuro destino, pero no sabe que es lo mismo que hizo su padre hace muchos años.

Débora Pelton (forma humana)

FUE 12	CON 13	TAM 13	INT 14	POD 12
DES 12	APA 9	EDU 6	COR 0	Pt Vida 13

Débora Pelton (forma bestial)

FUE 24	CON 25	TAM 13	INT 7	POD 12
DES 12	EDU 6	COR 0	Puntos de Vida 20	

Habilidades (id. que ant.): Leer inglés 30%, Ciencias Ocultas 15%, (Escuchar 60%), (Descubrir 30%), (Ocultarse 40%), (Moverse en silencio 70%), (Trepar 50%), (Esquivar 60%), (Saltar 50%), (Nadar 50%), (Rastrear mediante el olfato 80%).

Mordisco 40%, 1D8 + 1D6 puntos de daño.

Armadura: 1 punto.

Habilidades Especiales: Igual que su padre.

La Granja

La granja Pelton consiste en una serie de campos bien cuidados, un edificio de dos habitaciones, una leñera y un granero derruido en su mayor parte. Las vallas son nuevas y están bien conservadas, pero los edificios parecen poco habitables. Los únicos indicios de que no están abandonados son algo de humo o una luz por la noche.

La Leñera

Aquí se guardan unos 29 metros cúbicos de leña bien curada. Algunos maderos tiene marcas de dientes.

El Granero Derruido

Los Pelton han construido aquí un nido con espacio suficiente para ocultarse los tres. Hay algunos huesos humanos esparcidos, y tienen una cierta cantidad de galleta envuelta en varias capas de tela impermeable. La familia de hombres lobo posee una docena de escondites similares repartidos por la garganta y las colinas cercanas, en uno de los cuales tienen oculta a Edith.

Un túnel de sesenta centímetros de diámetro lleva por debajo tierra hasta un punto de la orilla del arroyo a una treintena de metros, cuya salida está camuflada tras una roca plana y grande.

La Casa

La habitación delantera contiene una mesa, cuatro sillas, una chimenea para cocinar, utensilios de cocina y algunos libros, todos los cuales tratan de lobos y de hombres lobo. Entre ellos destaca una copia de *Monstres And Their Kynde (Los Monstruos y su Ralea)* en un inglés algo arcaico, que da un plus del 8% a los Mitos, tiene un multiplicador de hechizos de x1 y cuya lectura cuesta 1D8 puntos de COR. También hay un ejemplar en francés de *Les Lupus Horrifique (Lupus horrible)*, que hace referencia a un brote masivo de lupus o rabia, escrito por un tal Dr. Raphael Peltonne, e impreso privadamente en la Martinica en 1887. El libro está lleno de acontecimientos terroríficos, relatados de manera harto cínica: 2% a los Mitos y 1D4 puntos de COR. El libro no contiene hechizos. Por lo demás, no hay nada destacable en la habitación, que está bastante sucia.

La habitación trasera contiene tres camas sucias y sin hacer. Hay una segunda chimenea, que contiene carbones aún calientes. Hay ropa de hombre y de mujer tirada por el suelo, aunque un armario contiene alguna ropa razonablemente limpia y respetable. Esta es la que se ponen los hombres lobo cuando viajan a las ciudades en busca de presas.

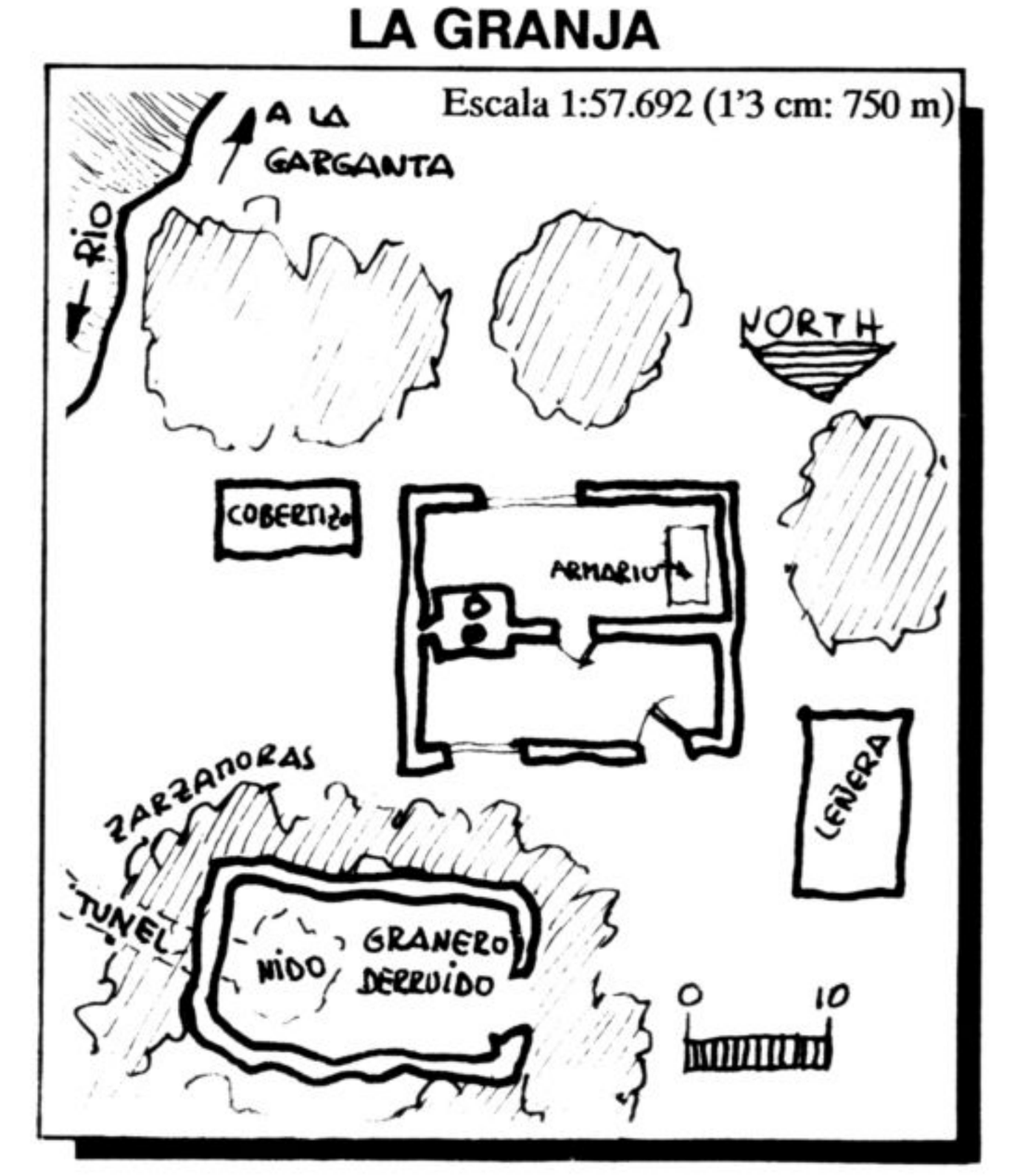
La Garganta del Water Gap

Así como el guardián es libre de hacer que el encuentro con los Pelton tenga lugar en la granja, este acontecimiento será más dramático si ocurre en la garganta, en la semioscuridad del lugar, y con el ruido ensordecedor del agua como fondo, entre repisas de roca y piedras enormes, en algún lugar a lo largo del sendero que sigue el curso de la garganta, y que al cabo de unos cuatro kilómetros y medio va a desembocar a otro valle.

Hay que asegurarse de que los investigadores establezcan un orden de marcha y que digan claramente si la búsqueda que realizan es profunda o superficial.

Cuando lleven entre 15 y 30 minutos en la garganta, Pelton (en su horrible forma bestial) exhibirá a Edith en un punto bastante por delante de los investigadores, y la hará chillar para asegurarse de que los investigadores la ven. La furia sangrienta de Pelton le lleva a atacar a los intrusos.

LA GRANJA



La Trampa

Pelton atará a Edith (que no hará más que desmayarse) a un árbol en un pequeño ensanchamiento de la garganta, y los tres hombres lobo se ocultarán. Pelton mirará para ver si alguno de los investigadores parece ir armado y le atacará en primer lugar, o a cualquiera que parezca el líder del grupo. Las dos chicas sólo atacarán cuando lo haga Pelton; han cazado con él a menudo y están bien enseñadas.

El ataque de Pelton tendrá lugar cuando la atención del grupo esté centrada en Edith, atada a un árbol y pidiendo ayuda.

Si un hombre lobo mata a uno de los del grupo, deberá tirar Idea (con su INT reducida) o distraerse tanto devorándolo que se olvide de que los demás miembros del grupo aún viven. Puede que los hombres lobo venzan, pero en cualquier caso uno o dos de los investigadores deberían poder escapar.

La Escapatoria

No es fácil escapar de los hombres lobo en la garganta, pero se puede hacer de tres maneras. En primer lu-

SOBRE LOS HOMBRES LOBO

Es posible que haya muchos tipos diferentes de licántropos. La variedad de hombre lobo en que se han convertido los Pelton obedece a la acción de un virus aún no aislado, cuyos efectos se parecen vagamente a los de la rabia, pero cuyas consecuencias son menos fatales a corto plazo y más duraderas. Normalmente, la enfermedad se transmite por la saliva cuando muerden, y una víctima que sobreviva al ataque de un hombre lobo tiene una probabilidad acumulativa de contraer la enfermedad de un 5% por cada punto de daño recibido. Así, un personaje que recibiera 5 puntos de daño tendría un 25% de probabilidades de convertirse en licántropo.

Las relaciones sexuales entre un hombre lobo y una persona normal resultan invariablemente en contagio, y todo niño concebido de tal unión nace generalmente contagiado. Los partos en estos casos suelen ser muy difíciles, causando la muerte de la madre en la mayoría de ocasiones.

La enfermedad se incuba durante 1 mes, y una vez manifestada suele causar la muerte de la víctima de una forma similar a la de la rabia. Para simular esto, si el individuo afectado falla una tirada de su CONx1 o menos en porcentaje, sufre una muerte horrible en pocas semanas, y la tranformación no tiene lugar. La vacuna contra la rabia puede mejorar las posibilidades de supervivencia hasta CONx3, pero la víctima seguirá estando aquejada del mal.

Una víctima que haya sobrevivido a la fase inicial de la enfermedad está sujeta a ataques periódicos de naturaleza espantosa, el primero de los cuales tendrá lugar casi invariablemente una noche de luna llena (al parecer, la intensidad de la luz tendría algo que ver con el efecto, en una reacción parecida a la de la epilepsia). A partir de ese momento, los ataques ocurren al azar, a menudo inducidos por la histeria, aunque suelen producirse a intervalos más o menos mensuales. La luz de la luna llena parece seguir teniendo un gran efecto sobre los licántropos durante toda su existencia. Aquéllos que acaban disfrutando con su enfermedad a menudo descubren que pueden provocar el cambio de fase a voluntad, aunque en momentos de tensión física o emocional fuerte puede ser incontrolable.

El proceso de transformación dura unos 5 minutos y cuesta 5 puntos de magia por cada cambio hombre-lobo o lobo-hombre. La transformación puede tener lugar de día o de noche, pero dada la vulnerabilidad del licántropo durante su transcurso, procurará buscar un lugar oculto y oscuro para sufrirlo. El proceso de transformación suele ir siempre precedido por una breve 'aura', una alucinación o un sueño despierto. A pesar de la terrorífica naturaleza de estas auras, son útiles porque alertan al hombre lobo de que la transformación está a punto de tener lugar, y le dan tiempo de ocultarse o de huir de la vista de otros.

Durante los ataques un hombre lobo es totalmente salvaje y feral, muy parecido al clásico perro rabioso o al humano enfermo de rabia.

Los hombres lobo son sumamente resistentes al dolor en su estado bestial, y pueden regenerar 1 punto de daño por asalto mientras están transformados, aunque luego tienen cicatrices y morados, y posteriormente quedan muy débiles, tanto que a menudo la víctima (una vez de vuelta a su forma humana) debe pasar varios días en cama, con náuseas y temblores. Por ello prefieren que no les hieran.

La naturaleza de los extraños efectos de la plata sobre los licántropos no se conoce con exactitud, pero la reacción es tan rápida como la del cianuro sobre las personas normales. La eficacia de la plata hizo que los médicos de la Edad Media prescribieran bebidas e infusiones conteniendo partículas de este metal, pero no tenían efecto alguno sobre el avance o la mortalidad de la enfermedad. Es posible que el hipersensible sistema nervioso de los licántropos sea susceptible a una conductividad eléctrica superior, o bien que la formación de complejos de plata sea intrínsecamente venenosa para la alterada química corporal de los hombres lobo. Es posible también que otros elementos como el cobalto o el platino tengan efectos similares, pero no se han podido realizar ensayos dada la rareza de ambos. Simbólicamente, la plata es el metal de la luna, por lo que parece adecuado que el elemento que parece facilitar su poder a los licántropos sea el mismo que puede destruirlos.

Cuando se hiere a un hombre lobo con un arma de plata, se compara el daño realizado con la CON de la criatura, como si de un veneno se tratara. Si el monstruo falla una tirada de resistencia, muere. Si no, se lleva adicionalmente la mitad del daño (redondeando hacia arriba), y este no lo puede regenerar. Por ejemplo, supongamos que una bala de plata le hace 15 puntos de daño a un hombre lobo cuya CON es 20. Primero se anotaría los 15 y tiraría resistencia (para lo que tendría un 75% de probabilidades de no morirse). De pasar la tirada, se llevaría 8 puntos más de la plata, y estos no podría regenerarlos de la manera usual (N. del T.: Es decir, que habría de curarlos como si de una herida normal se tratara)

Ver a un hombre lobo en su forma bestial cuesta 1D8 puntos de COR si se falla la tirada, y nada si se pasa.

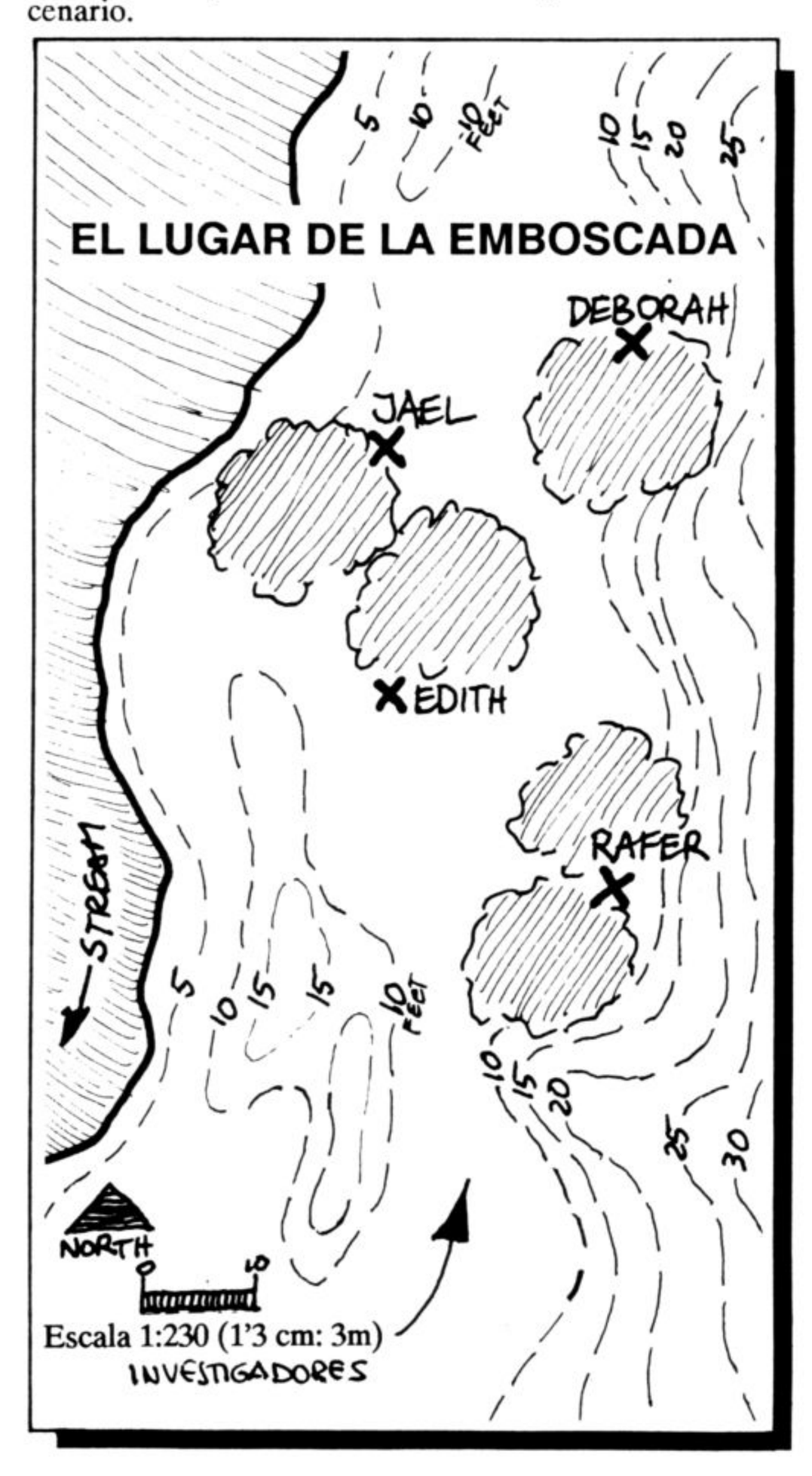
En general, y a pesar de la información aquí recogida, el estado de las investigaciones sobre los licántropos aún deja mucho que desear.

gar, puede que los tres estén tan cegados con sus otras víctimas que no se den cuenta de la huida. Si pueden llegar río abajo más allá de la granja, estarán tan cerca del grupo de búsqueda que Pelton no se atreverá a seguirles hasta allí.

En segundo lugar, pueden trepar por las paredes de la garganta, lo cual exigirá seis tiradas de Trepar. Los hombres lobo no pueden seguirles por la pared, pero pueden llegar hasta lo alto por otros caminos más seguros, aunque más lentos, y empezar a perseguirlos desde allí.

Por último, un investigador puede arriesgarse a saltar al Water Gap, que tiene unos 12 metros de ancho en este lugar y es bastante rápido, pero seis tirads de Nadar le llevarán río abajo hasta el grupo de búsqueda, al módico precio de 1D6 puntos de daño de golpes y rascaduras.

En cualquier caso, los hombres lobo intentarán eliminar al resto del grupo antes de que den la alarma (y esta sea tomada suficientemente en serio), por lo que no hay que descartar un ataque al tren o a la casa de huéspedes. Si un investigador consigue escapar con vida y llegar a Washington, la influencia de las familias Walshingham y Whittaker asegurará que se monte una expedición punitiva de envergadura para erradicar el mal de una vez por todas. Los hombres lobo tratarán de alistar a los dos vagabundos, Jack y Jocko, para su causa, pero es difícil que estos causen demasiados problemas. Los detalles de tal campaña quedan más allá de los objetivos de este escenario.



Acerca de Edith

Edith Whittaker es una joven que ha llevado una vida bastante recogida, y por tanto no está preparada en absoluto para ser secuestrada y retenida, por razones inimaginables, por un grupo de hombres lobo. Se ha pasado la mayor parte del tiempo inconsciente o fingiendo estarlo, y todo lo que podrá contar a los investigadores es una de las tremendas transformaciones de Rafer Pelton, y los groseros hábitos higiénicos de sus dos hijas. La ocultaron en una pequeña cueva en mitad de la garganta, cerca de un salto de agua que habría ahogado sus gritos, si hubiera tenido presencia de ánimo como para gritar. No recuerda nada más, por lo que los detalles pueden ser convenientemente dispuestos por el guardián.

Pelton puede haberla infectado durante su estancia en la cueva, por lo que es posible que los investigadores la lleven de vuelta a la civilización para enterarse en la siguiente luna llena de una serie de misteriosos asesinatos cerca de su casa.

Pelton puede también haberla embarazado, y en ese caso morirá durante el parto si no puede sacar su CONx1 en porcentaje. El niño o niña empezará a manifestar los síntomas de la licantropía al llegar a la pubertad.

La mente de Edith habrá sido afectada por la terrible muerte de su padre y también por su propia odisea. Las murmuraciones sobre ella serán particularmente crueles, por lo que pasarán muchos años antes de que pueda superar tan terrible trauma. Es posible que, posteriormente, quiera convertirse en investigadora.

Recompensas

Todo investigador superviviente que pueda demostrar que Edith ha muerto recibirá algún tipo de gratitud por parte de la familia Whittaker, y algún conocimiento e influencia sobre la burocracia de los EEUU. Si se puede recobrar a Edith con vida, su familia y amigos se asegurarán de que los investigadores reciban información confidencial que les permita obtener beneficios de 5 por 1 en cualquier inversión que realicen durante el siguiente año, hasta un máximo de 10.000 dólares de capital inicial.

Cada investigador ganará un 15% para añadir a su Crédito.

Si la banda de hombres lobo es dispersada o aniquilada, cada investigador recibirá 1D3 + 3 puntos de COR.

Finalmente, Walshingham insistirá en que, en cada ocasión en que los investigadores tengan que pernoctar en Washington, lo hagan en su casa, ahorrándose así gastos de alojamiento y comida.

El Secreto de Castronegro

Extrañas desapariciones, bestiales mutilaciones de ganado y ritos demoníacos depravados desconciertan a las autoridades de Nuevo México.

¿Podrán los investigadores resolver el caso?

Introducción

Castronegro es un pequeño y tranquilo pueblo de Nuevo México, a unos 60 Km de Silver City, cerca de Black Mountain. A primera vista parece un lugar apagado, con los habituales rancheros y pastores, que no ha cambiado gran cosa en varias décadas. Sin embargo, bajo esta apariencia tranquila, Castronegro es un foco del mal, un lugar donde suceden cosas extrañas, cuyos pueblos vecinos se quejan de constantes desapariciones, y en el que en verano tienen lugar extrañas ceremonias en ciertas colinas. Quizá algún día un intrépido investigador descubra el secreto de Castronegro y ponga fin a este horror. Hasta entonces, la soñolienta población seguirá pudriéndose al sol del desierto.

Castronegro es una aventura pensada para un grupo de investigadores de *La Llamada de Cthulhu* moderadamente experimentados, y debería desarrollarse lentamente, haciendo que cada pista lleve hasta la siguiente, hasta que por fin Castronegro sea salvado o condenado para siempre. Como con todos los escenarios, es sumamente aconsejable que el guardián se lo lea cuidadosamente antes de hacerlo jugar.

Información para el Guardián

Castronegro es el hogar de un brujo maléfico de 300 años de edad, llamado Bernardo de Díaz. En 1680 dejó España con su familia y con otra igual de corrupta que la suya, la de los Villeira-Pereira, con destino a las colonias españolas del Nuevo Mundo. En su calidad de rico hacendado fundó la comunidad de Agua Blanca, que más tarde llegaría a ser conocida como Castronegro.

Los de Díaz y los Villeira-Pereira sufren de una extraña degeneración hereditaria, resultado de los entrecruzamientos familiares, el canibalismo y la más negra brujería. Ambas familias han desarrollado una serie de características inhumanas, las más notables de las cuales son: dientes muy largos (especialmente los caninos), extremidades delgadas y largas, postura encorvada, ojos color verde intenso, pómulos prominentes, y cabello muy negro. Estas características ya estaban presentes en ellos antes del viaje al Nuevo Mundo, pero adquirieron mayor prominencia una vez allí. Sin embargo, la mayoría de ellos pueden pasar por humanos normales con cierta facilidad.

En 1728, cuando la Inquisición aún estaba en su apogeo, algunos supuestos brujos y brujas huyeron a Castronegro, siendo los más notables de entre ellos Gabriela de Herrera y Alonso García, quienes gozaban de un cierto renombre como hechiceros. Más adelante se instalaron en Castronegro otras familias, la mayoría de las cuales nada tenían que ver con la brujería. Los indios locales fueron pacificados y llegaron a vivir en el pueblo, al cuidado de los misioneros (que también llegaron). Los de Díaz y los Villeira-Pereira tuvieron gradualmente que ocultar sus prácticas, y las víctimas más deformes de la 'maldición' fueron confinadas en el laberinto existente bajo la Casa de Díaz, la mansión privada de Bernardo de Díaz. La gente normal del pueblo y los indios pronto aprendieron que era poco saludable fijarse demasiado en la apariencia de los de Díaz, o prestar atención a unas misteriosas luces nocturnas en las montañas. Hasta los religiosos fueron sometidos, viéndose obligados a preocuparse tan solo de asuntos espirituales. Así se llegó a un equilibrio.

Con la conquista de Nuevo México por los EEUU, la aristocrática familia de Díaz se convirtió en Díaz a secas. Actualmente, Castronegro es un pueblo de unos 600 habitantes, contando los ranchos próximos y algunos pequeños asentamientos de indios Apaches. Aproximadamente el 30% de la población pertenece a las familias Díaz o Villeira-Pereira, siendo el resto gente normal de Nuevo México, aunque muchos son de origen indio o español.

Cuando los investigadores lleguen a Castronegro, las cosas pueden complicarse. Sin embargo, puede ser que desentierren los diversos secretos menores de Castronegro para acabar descubriendo el oculto pasado de Bernardo Díaz. Su fin último en la aventura es destruir a Bernardo Díaz y huir del pueblo.

EXTRAÑAS DESAPARICIONES DESCONCIERTAN A LOS SHERIFFS

La policía del Suodeste de Nuevo México está perpleja ante una serie de desapariciones de personas, evidentemente inconexas entre sí.

El 28 de Septiembre se descubrió que Joaquín Villeira-Pereira, nativo de la pequeña localidad de Castronegro, había abandonado su habitación en el Hotel Armitage de Silver City, dejando allí todas sus posesiones. Las autoridades suponen que existen indicios de criminalidad, pero no existen sospechosos ni pis-

Esto no sería excesivamente sorprendente si no fuera por dos desapariciones previas. El 16 de Septiembre desapareció el doctor William Godfrey, conocido profesor de Psicología de la Universidad de Nuevo México en Albuquerque, en el camino entre Silver City y Las Cruces. El 18, un viajero de Boston, el señor David Lane, desapareció de la habitación que había alquilado en el centro de Silver City. Ambas desapariciones están aún por resolver, aunque la policía cree que podrían estar relacionadas.

Las Desapariciones Cerca de Silver City

La aventura empieza el 1 de Octubre (el año queda a discreción del guardián). Uno de los investigadores verá dos columnas de Asociated Press un tanto extrañas en el periódico local.

Para interesar más a los investigadores en el asunto, el guardián podría hacer que uno de ellos (preferiblemente un profesor de universidad) conociera al doctor Godfrey. El misterio es lo suficientemente interesante para poner en acción a cualquier investigador digno de tal nombre. Si es necesario, el guardián puede hacer que un familiar del doctor Godfrey solicite los servicios de uno de los investigadores.

En este punto, los investigadores pueden empezar a buscar información y pistas durante algún tiempo. Los temas a investigar se relacionan a continuación: El doctor William Godfrey, David Lane, Joaquín Villeira-Pereira, la población de Castronegro y las muertes de ganado. Los investigadores habrán de ir a Nuevo México para realizar las pesquisas oportunas. Cada investigador puede tan solo seguir una pista por día, y posiblemente más si ello implica recorrer largas distancias a campo través o por carretera.

El doctor William Godfrey

En casa del doctor Godfrey en Albuquerque los investigadores podrán enterarse de que su ama de llaves dió parte a las autoridades cuando este faltó durante dos días consecutivos. El ama, una tal señora Baines, describe al doctor Godfrey como un hombre enérgico, de unos cincuenta años. Se estaba quedando calvo, tenía algo de barriga y llevaba gafas de montura dorada.

Con una tirada de la habilidad de Comunicación adecuada (cuál en concreto deberá determinarlo el guardián), la mujer permitirá al grupo explorar la casa. En el estudio hay algunos elementos de interés, que probablemente requieran de un Descubrir: Un abrigo con un billete de tren a Silver City, Nuevo México, en el bolsillo; un revólver del 38 cargado en un cajón del escritorio; y por último un ejemplar del *Nameless Cults* (Edición de Golden Goblin Press), oculto tras otros libros en un pequeño estante detrás del escritorio. Quienquiera que lo examine verá en la contraportada una etiqueta que pone: 'La Tumba/100 $'. No hay nada más de interés.

Una charla con los colegas del doctor en la Universidad de Albuquerque revelará que estaba considerado como un experto en Ciencias Ocultas, a la vez que profesor de Psicología, y harán referencia a su estudio de las supersticiones de los Apaches y los antiguos habitantes españoles del territorio.

La policía no pondrá pegas para comentar lo que saben de la desaparición del doctor, aunque les gustaría mucho más trabajar en casos más importantes como robos en casas, tiroteos o robos de coches. La siguiente información es la que puede hallarse en la comisaría de policía de Albuquerque, y es básicamente correcta. El doctor Godfrey viajó a Silver City en tres ocasiones durante los dos meses previos a su desaparición, cada una de ellas con una estancia de quince días. La última vez se alojó en casa de un amigo la noche antes de partir, y este amigo le acompañó a la estación, confirmando su salida de Silver City. Sin embargo, no llegó a Albuquerque esa noche, y dos días más tarde su ama de llaves llamó a la policía.

Si los investigadores husmean un poco más podrán encontrar al revisor que hacía la ruta ese día (esto no debería ser fácil, y al menos requerirá una tirada de Suerte por parte de los investigadores, amén de otras actividades o tiradas que establezca el guardián). Si se le persuade de forma apropiada (al menos 10$ de persuasión) recordará al profesor, al que describirá como un hombre mayor, gordo y con gafas. Recordará también que el profesor le preguntó qué autobús habría de coger para ir de Silver City al pueblecito de Castronegro. La última vez que vio al profesor fue, si mal no recuerda, el 14 de Septiembre. Estaba acompañado de dos tipos raros, evidentemente vaqueros o algún tipo de gente de campo. Supone que los extraños eran hermanos o al menos parientes, puesto que tenían un acusado aire de familia. Habría pensado que eran de origen indio, por su pelo negro y sus pómulos prominentes, si no fuera por sus ojos intensamente verdes. Parece recordar que en esa ocasión el doctor Godfrey parecía algo aturdido o posiblemente bebido.

David Lane

En la habitación de David Lane en la calle Hyde, los investigadores verán sin lugar a dudas que Lane fue evidentemente secuestrado el 18 de Septiembre, puesto que todas sus efectos de viaje se quedaron atrás. El ama describe a Lane como un joven de aspecto desvaído, con cabello rubio y ojos azules.

Si uno de los investigadores puede deslumbrar al ama con la habilidad de Comunicación adecuada (a juicio del guardián), esta permitirá ver la habitación. La mayor parte de las cosas de interés han sido confiscadas por la policía como parte de su investigación, pero se dejaron una evidencia. Si un mismo investigador es capaz de sacar consecutivamente Idea y Descubrir, verá un sobre abierto, usado como marca en una novela que hay en la mesita de noche. Está dirigido a Lane en su dirección de la calle Hyde y lo remite un tal padre Alonso Villeira-Pereira, de la Capilla de Castronegro. De la carta no hay ni rastro.

En la comisaría de Silver City la policía cree que hay algo turbio en la desaparición. Una tirada de Discusión permitirá descubrir que la policía encontró huellas de pisadas en el polvo junto a la ventana de Lane. Un par eran de zapatos como los de Lane, otro eran de botas

CONTINUA EL MISTERIO DE LAS MUERTES DE GANADO

En el capítulo más reciente hasta ahora de las misteriosas muertes de ganado en Nuevo Méjico, el ranchero Charles Dexter perdió 92 cabezas de ganado entre el 8 y el 19 de Septiembre, en su rancho de la aislada localidad de Flourine. Esta ha sido la mayor pérdida atribuida a los, hasta ahora inaprehensibles, 'asesinos de ganado.'

Las reses fueron halladas muertas en los alrededores del rancho del señor Dexter, todas ellas con la lengua arrancada de cuajo, y también con otros signos de violencia.

El señor Dexter ha quedado tan afectado por el terrible suceso que ha vendido su rancho, emigrando a Europa. Antes de marchar manifestó: 'Tengo una cierta idea de quiénes han estado matando mi ganado. No soy un cobarde, pero no tengo deseo alguno de enfrentarme con ellos. Me voy para siempre.' El señor Dexter continuó diciendo que tenía pensado emigrar desde hacía algún tiempo, pero que la reciente catástrofe le impulsó a hacerlo de inmediato.

Durante los últimos dos años han tenido lugar misteriosas mutilaciones de ganado en los ranchos locales, pero por regla general sólo se veían afectadas una o dos vacas al mes. El nuevo incidente parece apuntar a un posible recrudecimiento de estos extraños sucesos en el Sudoeste de los EEUU.

gruesas con una marca en el tacón en forma de cruz, y finalmente otro eran huellas grandes de pies descalzos. Los vecinos de Lane recuerdan haber visto a dos extraños personajes rondando por la calle Lane durante todo el día 17. Ambos tenían el pelo negro, dentadura picada, complexiones cetrinas y vestían ropas bastas, que les caían bastante mal. Uno de ellos calzaba botas de cuero. La comisaría puede facilitar también la dirección de Lane en Boston.

En su casa de Boston (o vía el correo) se puede entrevistar a los padres de David Lane. Hace falta Discusión o Elocuencia para que expliquen algo o se dignen contestar las cartas de los investigadores.

Los Lane están bien situados y viven en una casa modesta cerca de Beacon Hill. Su hijo había estado en Albuquerque durante algún tiempo, y planeaba visitar una pequeña población llamada Castronegro para investigar algunos rumores extraños que había oído de los Apaches locales. En sus cartas hablaba excitadamente de algo que tenía que ver con una 'evolución invertida', y de las Ciencias Ocultas. De camino pensaba quedarse un par de semanas en Silver City, para visitar a un amigo llamado David Little, quien tenía cierto interés también por el ocultismo.

En Silver City los investigadores pueden hablar con David Little mediante una tirada de Discusión o de Elocuencia. Se trata de un viejo profesor, algo encorvado, que desconfía de ellos. Parece nervioso. Sólo dirá que el interés de Lane en el ocultismo le llevó demasiado lejos, puesto que sus conocimientos atrajeron la atención de las personas menos indicadas.

Joaquín Villeira-Pereira

En la habitación de Joaquín en el Hotel Armitage de Silver City los investigadores podrán encontrar poca cosa de interés. Todas sus pertenencias fueron retiradas por la policía, para registrarlas y entregarlas después a sus familiares en Castronegro. Si se interroga al dueño del hotel, este recuerda al desaparecido como un joven furtivo, de complexión pálida, ojos intensamente verdes y pelo negro.

En la oficina del sheriff de Silver City, los investigadores podrán obtener más información con una tirada de Elocuencia o Derecho. Se les dirá en ese caso que los alguaciles no encontraron nada de interés entre los efectos de Joaquín, cuyo tío Felipe Villeira-Pereira (un hombre alto de unos treinta años, con ojos verdes y pelo negro) pasó a recogerlos dos días después de la desaparición.

Castronegro

En los archivos de cualquier periódico importante de Albuquerque o de Silver City, un Buscar libros proporcionará algunos artículos sobre la población de Castronegro, que datan de los últimos treinta años, y todos los cuales relatan desapariciones de niños de la zona. Al principio se creyó que la fuente del problema podrían ser los aún no pacificados Apaches cercanos, pero paulatinamente las desapariciones quedaron catalogadas como un misterio. Otro artículo cuenta de la desaparición de una persona de Castronegro que visitaba Albuquerque en 1892, caso similar al de Joaquín Villeira-Pereira. Los otros artículos datan de 1890, 1898, 1902 y 1918. En el artículo de 1898 se menciona a un habitante de Castronegro llamado Bernardo Díaz como principal sospechoso, pero no existe información alguna de si llegó a ser arrestado.

En la biblioteca de la Universidad de Nuevo México, en Albuquerque, se puede encontrar la siguiente información mediante un Buscar libros:

En la estación de Silver City los investigadores pueden enterarse de que los billetes de autobús (que sale también desde allí) hasta Castronegro cuestan 25 centavos. El autobús sale todos los martes por la mañana y tarda dos horas en llegar a Castronegro, regresando a la mañana siguiente.

HISTORIA DE CASTRONEGRO

Castronegro es una pequeña población de Nuevo México, situada a unos 60 Km al Norte de Silver City, a unos siete kilómetros y medio al este de la rama Norte del río Gila. La estación de ferrocarril más próxima es Silver City.

Castronegro fue fundado en 1680 por un noble y acomodado caballero español llamado Bernardo de Díaz, quien trajo a su familia y a otra apellidada Villeira-Pereira desde España. El nombre original de la población era Agua Blanca, que fue cambiado a Castronegro en el siglo XVIII por razones desconocidas.

En 1728, durante la eliminación de la masonería en Madrid por parte de la Inquisición, muchos refugiados españoles huyeron a Castronegro.

Castronegro no ha cambiado mucho desde su fundación hace más de 200 años. Tiene una población de unos 600 habitantes, y su único enlace con el mundo exterior es un autobús semanal a Silver City, puesto que las líneas telefónicas aún no han sido instaladas. Es un ejemplo pintoresco de la América Hispana.

Mutilaciones de Ganado

Si los investigadores indagan acerca de las mutilaciones de ganado, recibirán poca ayuda. La policía de Albuquerque no posee ninguna información al respecto, y los policías sugieren que se hable con los sheriffs locales. En cualquier condado del Sudoeste de Nuevo México en que los investigadores prueben suerte, el sheriff les dará largas; se le verá poco contento de hablar del tema y no les dejará ver sus archivos. Si se le presiona adecuadamente (Discusión o Derecho) dará el nombre de algunos rancheros que han perdido ganado.

Charles Dexter está ahora en Europa y no volverá hasta dentro de un año. Sus vaqueros han sido todos despedidos y han dejado unánimemente Nuevo México sin dejar dirección.

Si los investigadores se molestan en charlar con algunos ganaderos, todos admitirán haber perdido 'una o dos vaquillas'. Si intentan profundizar más sobre las pérdidas, tanto los rancheros como sus vaqueros se cerrarán en banda y no dirán nada más. Las muertes de ganado les han asustado sobremanera y no saben a qué pueden deberse. Si se les pregunta directamente sobre Castronegro los rancheros quedarán perplejos: 'No es el mejor lugar del mundo, pero no creo que los asesinos de ganado vengan de ahí.'

La Llegada a Castronegro

Cuando el autobús llegue al pueblo, el conductor proporcionará a los investigadores (que son los únicos pasajeros) una breve descripción de este. Señalará el Hotel Herrera (el único), el club privado 'The Changeling' (si los investigadores tienen aspecto oficial no dirá nada más, pero si tienen aspecto de hombres de mundo les dará a entender que es un lugar donde se sirve alcohol, lo cual es cierto) y la Capilla de Castronegro (la única iglesia). Si demuestran algún interés en el ocultismo o la mística les señalará asimismo la librería 'La Tumba' y

la biblioteca local, que según parece posee una gran cantidad de material de lectura pagano. Mostrará después la Casa de Díaz, un gran edificio construido sobre una colina a unos setecientos cincuenta metros al Noroeste del pueblo, construido en el siglo XVIII por el fundador de este, y en el que aún vive su descendiente directo, Bernardo Díaz VI. Bernardo, según manifestará el conductor con una risa nerviosa, es una de las razones por la que los viajeros no se quedan demasiado en el pueblo. El pueblo es suyo y no le gustan los forasteros.

Si los investigadores llegan a Castronegro en coche o por otros medios, el guardián deberá asegurarse de que obtengan esta descripción. Una manera posible de obtenerla es una conversación oida por casualidad en Silver City.

Los Investigadores Atraen la Atención

Una vez los investigadores empiecen a preguntar a la gente y a husmear en los asuntos de la familia Díaz atraerán atención de dos maneras. Por un lado, recibirán la visita del policía local, Fred García, que les advertirá de que no causen problemas, y por el otro serán blanco periódicamente de francotiradores desconocidos.

Fred García (pariente lejano del fugitivo Alonso García) detesta los problemas. En cuanto las cosas se empiecen a complicar, le echará la culpa a los investigadores. Cuando comiencen los tiros les pedirá que abandonen el pueblo, y si insisten en quedarse les registrará, confiscando cualquier arma que encuentre después de cada tiroteo. Si alguno de ellos resulta herido dejará de darles la lata e iniciará una investigación.

Fred García

FUE 16	CON 11	TAM 13	INT 9	POD 11
DES 15	APA 12	EDU 8	COR 45	Pt Vida 12

Habilidades: Derecho 65%, Primeros auxilios 45%, Escuchar 50%, Descubrir 30%, Charlatanería 45%, Revólver del 45 60%.

Si alguno de los del pueblo es atacado o el granero de Shephard volado, intentará arrestar a los investigadores acusándolos de ello. Si precisa ayuda adicional mandará a por el sheriff de Silver City.

Si los investigadores se aventuran fuera del hotel sufrirán al menos un disparo al día, que siempre vendrá de lejos y tendrá un 10% de probabilidades de acertar. Si acierta hará 2D6 + 3 puntos de daño, y cuando se investigue no se hallará a nadie.

Los servicios del doctor Carlos Villeira-Pereira están a disposición de todo el que precise atenciones médicas.

Para que el guardián lo tenga más fácil, hemos dividido Castronegro en diez secciones, que se relacionan en el orden general en el que la mayor parte de los grupos las querrán investigar. Cada una de ellas lleva más cerca del secreto final, con lo que el 'suspense' irá en aumento.

El Hotel Herrera

El hotel Herrera es el único lugar posible en el que alojarse. Cuesta 2 $ por noche en habitación individual, comidas incluidas. Se trata de un viejo edificio de adobe, de dos pisos, que al menos tiene cien años. El primero contiene un salón algo tosco, un comedor, la recepción, una cocina y las habitaciones del propietario. El segundo piso lo ocupan una docena de dormitorios: 2 para los empleados (una doncella y un cocinero), 2 para sendos granjeros Apaches que están en el pueblo para vender sus productos, 1 ocupada por James Whitlock, que es a la vez el botones y el borracho del pueblo, y 7 libres para huéspedes. Cada habitación contiene una cama, una pequeña zona para sentarse (con una mesa y dos sillas), un baño (con bañera) y una ventana con vistas.

El propietario se llama Juan Herrera (descendiente de Gabriela de Herrera, la bruja que huyó a Castronegro en 1728). Es un hombre alto y rubio, de unos treinta años. Herrera es honrado pero sabe lo suficiente de lo que pasa para permanecer callado. Indicará a los investigadores cómo llegar a cada lugar del pueblo, desde el estanco de los Villeira-Pereira hasta 'The Changeling' (un club privado del que uno puede hacerse socio por la módica cantidad de 5 $ y que, ocasionalmente, y si los investigadores parecen gente de fiar, sirve licor) pasando por la capilla. Si expresan algún interés por el ocultismo les indicará cómo llegar a la excelente tienda local 'La Tumba', haciéndoles ver lo extraordinario que es disponer de una tienda tan especializada en un pueblo tan pequeño.

Juan Herrera no sabe nada del doctor Godfrey o de David Lane, y si se le pregunta acerca de Joaquín Villeira-Pereira sólo podrá dirigir a los investigadores a la tienda de su tío, el estanco (situación 3). Juan Herrera habla muy mal el español y excelentemente el inglés. Es de trato abrupto y nervioso. Sus características son:

Juan Herrera

FUE 13	CON 14	TAM 14	INT 14	POD 12
DES 12	APA 10	EDU 11	COR 50	Pt Vida 14

Habilidades: Contabilidad 30%, Historia 20%, Escuchar 60%, Descubrir 35%, Regatear 40%, Garrote 35%.

Una vez los investigadores profundicen más en el escenario, pueden sufrir experiencias extrañas en el hotel. Una vez hayan investigado algunos otros lugares, Bernardo Díaz se fijará en ellos y les enviará pesadillas. Cada noche un investigador sufrirá unas pesadillas tan horrendas que a la mañana siguiente habrá perdido 1 punto de COR. No podrá recordar lo soñado a menos que saque una tirada de INTx1 en porcentaje, en cuyo caso

La tienda de ocultismo 'La Tumba'

recordará haber visto a unos seres extraños y semihumanos, peludos, con ojos verdes brillantes, bailando obscenamente alrededor de un extraño obelisco de piedra (idéntico al que se describe más adelante). Si persisten, oirán extraños sonidos de rascar y rasgar, y por la noche aparecerán de repente rostros pálidos y horribles en sus ventanas. Estas caras sólo serán visibles por el rabillo del ojo, y se desvanecerán si se investiga, y lo mismo pasará si se busca el origen de los ruidos. La noche siguiente a la de oir los primeros ruidos, un investigador será secuestrado de su habitación. No se oirá nada y parecerá haberse esfumado, dejando tras de sí todas sus pertenencias. Si todos los investigadores han cerrado su puerta con llave esto no ocurrirá, pero los ruidos continuarán. Si los investigadores no cierran sus puertas con llave y el secuestro tiene lugar, los ruidos cesarán durante unos días. Si los investigadores continúan su labor, volverán a empezar. Si se hacen indagaciones, nadie del hotel admitirá haber oido nada anormal.

La Tumba

'La Tumba' es una extraña tiendecita de artículos relacionados con el Ocultismo, atiborrada de extraños artefactos. En el escaparate, y junto a una estatua que representa a un demonio guardián de un templo de Bali hay un cartel en letra gótica que reza: 'La Tumba. Propietario: Felipe Díaz'. Cuando entren los investigadores no se verá a nadie, puesto que Felipe Díaz se mantendrá oculto hasta que estén distraidos contemplando algo, momento en el que aparecerá sobresaltándolos. En la tienda hay muchos objetos de interés, y es probable que a los investigadores les sorprenda que una tienda de estas características, que generalmente sólo se encuentra en grandes ciudades, pueda sobrevivir en un pueblo tan pequeño. También es peculiar que haya pocos objetos de arte nativo o figurinas de culto, teniendo en cuenta la situación geográfica de la tienda. Entre la multitud de objetos, principalmente libros, hay seis objetos o juegos de objetos de interés particular, haciendo falta una tirada de Descubrir para cada uno.

1) Una colección de seis extravagantes estatuillas paganas, talladas en algún tipo de piedra verde, y que miden unos 15 cm de altura cada una. Una tirada de Arqueología o de Ciencias Ocultas las identificará como de origen oriental antiguo. Una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá reconocer el formato y la piedra como pertenecientes a la legendaria meseta de Leng, lugar prehistórico donde se supone que criaturas de leyenda se mezclaban libremente con la humanidad. Valen 50 $ cada una.

2) Un fonograma de cera. Se trata de un cilindro de metal cubierto por una delgada capa de cera, de los que se usaban a finales del siglo XIX e inicios del XX para grabar el sonido. Sólo se puede reproducir con un fonógrafo de cilindro (que en los años 20 estaba ya pasado de moda pero que sin duda es posible encontrar si se busca diligentemente), de los que en la tienda no hay ninguno. Si los investigadores compran la grabación y consiguen procurarse el fonógrafo hallarán que se trata de un extraño canto, producido por una voz rasgueante que evidentemente no es humana. Todos los oyentes pierden 1D3 puntos de COR (sin tirada que valga) la primera vez que oigan la grabación que, de paso, vale 100 $. En Albuquerque se puede encontrar un fonógrafo adecuado por tan solo 20 $.

3) Una extraña estatuilla de un ser con aspecto de rata, erguido sobre sus patas traseras. Mide unos treinta centímetros y está hecha de arcilla roja cocida. La estatuilla está extremadamente detallada y bien hecha. Su cara es misteriosamente humana, y verla por vez primera cuesta 1 punto de COR si se falla la tirada. Todo personaje que tire Mitos de Cthulhu recordará referencias a una raza menor con esa apariencia. El precio es 25 $.

4) Un pequeño cáliz de plata de unos 15 cm de altura, trabajado con circunvoluciones y diseños extraños. Cuesta 100 $.

5) Un tomo antiguo, sin título, en latín. Es una guía completa al canibalismo, completa y con horrendas ilustraciones. Cualquiera que se lo lea pierde 1D6 puntos de COR de forma automática. Tan solo hojear las ilustraciones ya cuesta 1D3. El precio es 80 $.

6) Un libro de poesía titulado *The Dark Angel's Kiss (El Beso del Angel de la Muerte)*, lleno de alusiones e indicios sobre los Mitos de Cthulhu, pero nada específico. Leerlo cuesta 1D3 puntos de COR y proporciona un +1% a los Mitos. Está marcado a 20 $.

El propietario de 'La Tumba', Felipe Díaz, es un hombre mayor, alto y macilento, con ojos verdes y cabello negro. Tiene una sonrisa fastidiosamente divertida y burlona. Venderá cualquier objeto de la tienda a los investigadores, pero dejará claro que no se hace responsable de ningún problema posterior. Si se le pregunta acerca del negoccio o de la clientela, contestará que hace mucha venta por correo.

Felipe Díaz

FUE 7	CON 6	TAM 16	INT 16	POD 14
DES 12	APA 10	EDU 14	COR 0	Pt Vida 10

Habilidades: Leer latín 70%, Leer árabe 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Historia 70%, Buscar libros 60%, Ciencias Ocultas 60%, Elocuencia 60%.
Hechizos: Maldición de Azathoth.

Aunque Felipe Díaz vende objetos de pequeña importancia a diversos ocultistas para mantenerse en el negocio, su auténtica finalidad es suministrar a Bernardo Díaz los objetos y artefactos que requiere, y que recibe de contactos (tanto suyos como de los Villeira-Pereira) de todo el mundo.

El Estanco de los Villeira-Pereira

El estanco es una tiendecita dirigida por Felipe Villeira-Pereira, tío del desaparecido Joaquín. A primera vista se puede distinguir un grupo de cinco estatuillas paganas de Leng, idénticas a las de 'La Tumba'. Dentro no hay nada de particular.

Felipe Villeira-Pereira es un hombre alto de unos treinta años, de cabello negro y ojos verdes. Si se le pregunta acerca de su sobrino Joaquín manifestará que era una deshonra para la familia y que se merece lo que le haya podido ocurrir por marcharse. A continuación se dará la vuelta murmurando algo entre dientes. Si alguien consigue un Escuchar podrá entender que dice algo así como que su sobrino no valía ni siquiera para ser enterrado en el panteón familiar (es decir, que cree que ha muerto). Felipe era el custodio del joven, cuyos padres murieron cuando este era un niño. Si los investigadores continúan intentando sonsacarle detalles les dirá que, o bien compran algo y se van, o bien se van de una vez.

Felipe Villeira-Pereira

FUE 12	CON 11	TAM 15	INT 14	POD 13
DES 12	APA 12	EDU 13	COR 15	Pt Vida 13

Habilidades: Contabilidad 50%, Mitos de Cthulhu 10%, Regatear 30%.

The Changeling

(N. del T.: En los cuentos de hadas ingleses, cuando las hadas se llevan a un niño recién nacido, dejan en su lugar a una copia exacta del que se han llevado, que actúa como un niño normal, etc. A este 'doble' del niño original, que ha sido cambiado por las hadas, se le denomina 'changeling', del verbo inglés cambiar, 'to change'. No he podido encontrar un equivalente en castellano)

'The Changeling' es la taberna local. Está hecha de adobe y tiene casi 150 años. Tiene un solo piso que contiene el bar, 12 mesas, un trastero y una bodega en la que se mantienen las bebidas frescas, a salvo del calor de Nuevo México. Es oficialmente un 'club privado', pero cualquiera que pague 5 dólares en la puerta puede entrar. Los habituales entran gratis. Es un lugar de encuentro de la gente del pueblo, y allí se reúnen los habitantes normales, y a veces algún Díaz o Villeira-Pereira. Aunque aún rige la Prohibición, nadie hace ningún esfuerzo por disimular, puesto que los inspectores del Gobierno han sido todos sobornados o asustados para que no aparezcan.

El propietario es Gilberto Díaz, un hombre alto de cabello negro, aire indio y ojos verdes brillantes. Es hospitalario pero será algo distante con respecto a los investigadores. No dirá nada acerca de desapariciones ni muertes de ganado. Si se le pregunta con rudeza se limitará a dar la espalda a los investigadores y a ponerse a limpiar vasos.

Gilberto Díaz

FUE 14	CON 12	TAM 16	INT 13	POD 12
DES 12	APA 8	EDU 8	COR 20	Pt Vida 13

Habilidades: Química 10%, Mitos de Cthulhu 10%, Escuchar 70%, Discusión 30%, Fabricar cerveza 90%.

En la taberna se encuentra también un tal James Whitlock, que es el borracho del pueblo. Es bajito y torpe, con cabello castaño mal peinado y rostro sin afeitar. Tiene 40 años pero parece al borde de los 60. Bebe para olvidar las cosas que ha visto y en las que empezó a participar antes de que su natural horror le llevara a detenerse. Unas pocas bebidas y una tirada de Discusión o Elocuencia harán que se explaye durante algunos minutos, proporcionando alguna información de utilidad.

Afirma saber que las desapariciones en Silver City y otras partes eran "ssacrificcios a losh viejoss de Castronegro. Enncienden lucess y bailan en lass colinash. Ssi váis por ahí de noshe, sse puedenn oir chillidos y ggemidoss, y no sson niñoss divirtiéndosse. Yo loss he visto, yo. Y he vissto lo que va con elloss, y lo que fue con elloss al ggranero de Sshepard. Ya ssé que no me creéiss y que no oss importa. Nno ssabéiss ná de ná. ¿A que no ssubíss a la colina y al ggranero de Sshephard a ver lo que véiss? Y de passo le echáiss una mirada a la bbóveda de loss Díaz. Entoncess ssabríaiss que no ess ssólo el alcohol el que habla por mí."

James Whitlock

FUE 8	CON 6	TAM 13	INT 12	POD 12
DES 8	APA 8	EDU 10	COR 20	Pt Vida 10

Habilidades: Mitos de Cthulhu 5%, Descubrir 40%, Seguir rastros 50%, Ocultarse 60%.

La Biblioteca de Castronegro

La biblioteca es uno de los pocos edificios de madera del pueblo. Es bastante moderna, y no tendrá más de 20 años, siendo construida al amparo de una donación de Andrew Carnegie. Cuida de ella un extraño bibliotecario llamado Efraím Díaz. En la planta baja está la recepción, un índice, seis salitas de lectura y algunas estanterías. El primer piso está enteramente dedicado a almacenar libros.

En la biblioteca se pueden encontrar las siguientes informaciones, cada una de las cuales requerirá de un Buscar libros.

1) Una historia de Castronegro idéntica a la que figura en la biblioteca de la Universidad de Albuquerque.

2) Una historia de la zona antes de que se construyera el pueblo. La mayor parte son conjeturas, puesto que hay pocos hechos probados, pero un capítulo habla de una tribu de indios, evidentemente no relacionados con los apaches, comanches, zuni o navajos que habitaban allí hasta pocas décadas antes de la llegada de los españoles. Estos indios alzaron al menos un monolito de piedra y los nombres de sus dioses, Niurab y Yohoso, fueron recordados durante cientos de años por las tribus vecinas, en forma de maldiciones. Evidentemente, la tribu fue aniquilada por los navajos hacia 1650 dejando tras de sí pocas reliquias, pero algunas de sus piedras pueden encontrarse aún en las colinas que rodean Castronegro.

3) Una historia de Castronegro a partir de los linajes. Las partes más interesantes son los árboles genealógicos de los Díaz y los Vilieira-Pereira, que se remontan a la fundación original de 1680. Aunque llegaron otras familias posteriormente, es evidente que unos y otros componen el 30% de la población. Una tirada de Idea permitirá descubrir un hecho curioso en la línea de Bernardo Díaz: aproximadamente cada 30 años desde 1730 figura el nacimiento de un nuevo Bernardo Díaz (es decir, que Bernardo Díaz II nació en 1731, el III en 1769, el IV en 1812, el V en 1850 y el actual, Bernardo Díaz VI en 1891), y unos veinte años después del nacimiento de cada uno, se produce el fallecimiento de su predecesor. El actual Bernardo Díaz tendrá unos 30 años y su padre murió en 1910.

4) Una lista de niños desaparecidos durante los últimos 100 años en Castronegro y poblaciones de los alrededores. Esta macabra lista, recopilada de diversas fuentes, incluyendo muchos rumores, señala que al menos han desaparecido unos 200 niños, sin tener en cuenta las posibles pérdidas no denunciadas, ni los niños de familias indias.

5) Un informe sobre las muertes de ganado, que empezaron hace unos seis años y han continuado al ritmo de unas dos vacas al mes en cada rancho del Sudoeste de Nuevo Méjico, excepto en el caso del desafortunado Charles Dexter.

El bibliotecario, Efraim Díaz, es un viejecito algo jorobado, de pelo gris y ojos verdes. Es muy amable y servicial, pero le afea un tremendo olor corporal. Si se le pregunta acerca de las desapariciones en Silver City o de libros de Ocultismo en la biblioteca dirá que de esos asuntos no sabe nada. Un Descubrir permitirá notar que una de las salitas de lectura está llena de libros antiguos que, con una tirada de Ciencias Ocultas se podrán identificar, aún a distancia, como conocidos volúmenes sobre Ocultismo. Un cartel en la puerta de esta salita pone 'Privado' y Efraím la cerrará apresuradamente si los investigadores muestran un interés indebido, murmurando que son libros recién llegados, aún por catalogar.

Efraím Díaz

FUE 8	CON 6	TAM 13	INT 18	POD 16
DES 12	APA 7	EDU16	COR 0	Pt Vida 10

Habilidades: Leer latín 90%, Leer árabe 80%, Leer alemán 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Buscar libros 100%, Ciencias Ocultas 80%, Discusión 60%.

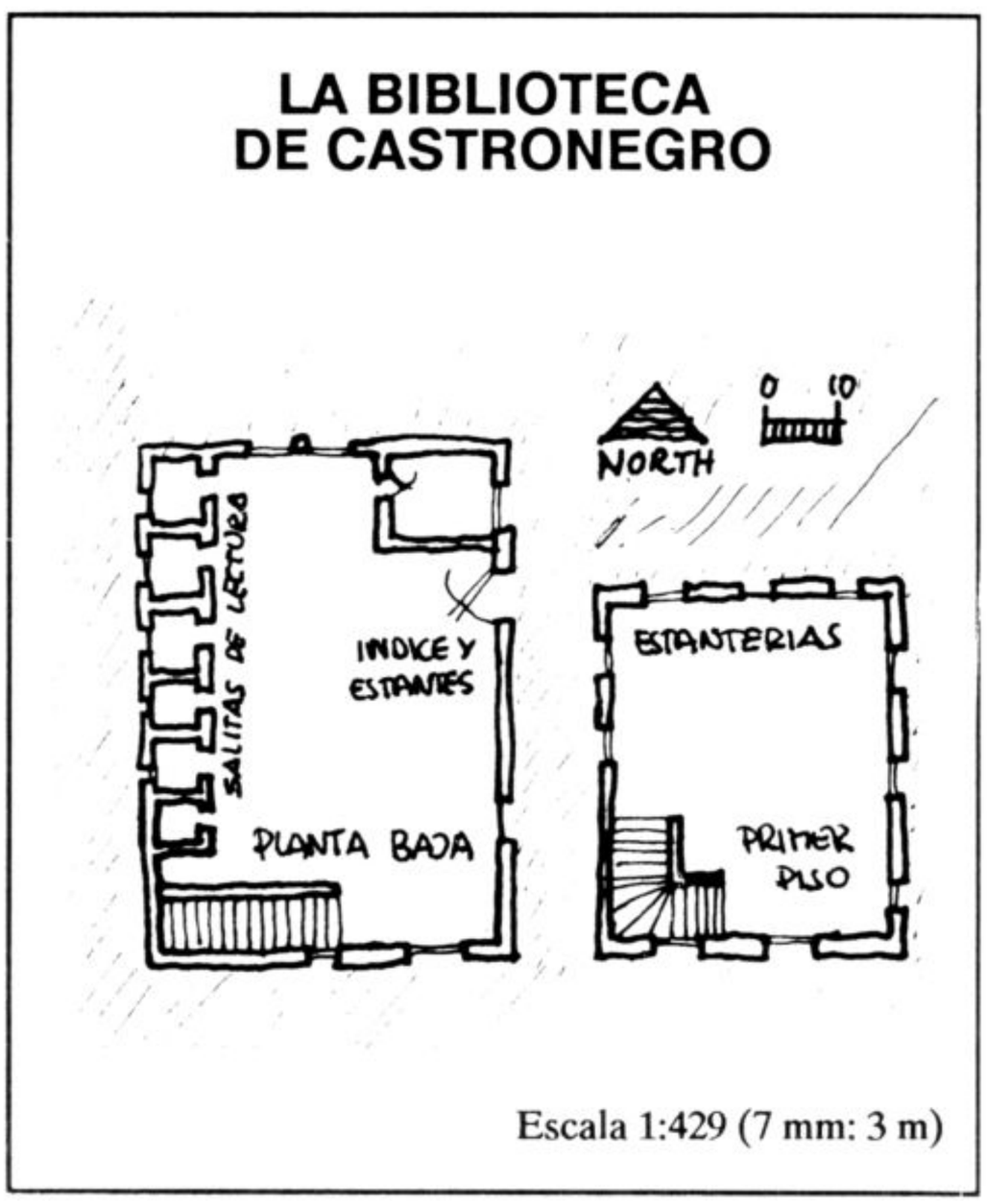
Hechizos: Consunción.

Si los investigadores intentan forzar la entrada a la biblioteca por la noche, la cerradura no dará demasiados problemas, pudiéndose abrir con una tirada de Mecánica. Si Efraím cerró la puerta de la salita, hará falta también entendérselas con la cerradura o echarla abajo (FUE 20).

En la misteriosa salita privada hay montones de antiguos libros de ocultismo, incluyendo el *Liber Ivonis*, *Prodiges in the New England Canaan* y una guía del canibalismo, sin título y en latín (ver "La Tumba' para más detalles sobre este libro).

La Capilla de Castronegro

La capilla es un edificio grande de abobe, con un campanario alto y vidrieras de colores en las ventanas. A todos los efectos parece tratarse de una iglesia católica normal, pero tiene un aire insalubre que hace que la mayoría de los buenos católicos del pueblo vayan los domingos a misa al vecino pueblo de Mogollón, a 30 Km al Este. Debería llamar la atención de los investigadores el hecho de que en un pueblo de 600 habitantes sólo haya un templo.



Dentro, la capilla es silenciosa y espectral, y tal parece que los del pueblo no la visitaran en exceso. Junto en la entrada hay una escalinata que lleva al campanario, y justo debajo de las campanas hay una habitación hexagonal con extrañas ventanas, a modo de troneras. El aire en este campanario parece estar enrarecido, y una tirada de Escuchar captará lo que parecen ser susurros fantasmales que cantan extrañas letanías, aunque es difícil distinguir lo que dicen, y ni siquiera si en realidad se oye algo. En el centro de la cámara hay una estatua bastante horrible, esculpida en basalto, que representa a una figura humana distorsionada, parcialmente envuelta en un sudario, y con una guadaña en la mano izquierda. La mano derecha señala hacia el Sudoeste (hacia el Obelisco, ver más adelante). Cualquiera que vea esta estatua por vez primera perderá 1 punto de COR si falla la tirada.

En la sección principal de la capilla, leyendo en la parte posterior, los investigadores podrán encontrar al cura, el padre Alonso Villeira-Pereira, que es un hombre anciano y encorvado, de pelo blanco y ojos verdes. Es educado y habla con suavidad, pero con un tono burlón, como si no se tomara en serio nada de lo terrenal, y especialmente a los investigadores.

Si se le pregunta acerca de David Lane responderá que Lane pidió cierta información acerca de la zona de Castronegro, que el padre recogió para él de la biblioteca local y le envió por correo a Silver City. El padre Alonso afirmará no saber nada de las desapariciones de Silver City ni de las muertes de ganado.

Si se le pregunta acerca de la macabra estatua del campanario, admitirá que es algo controvérsica, razón por la cual se guarda en allí en lugar de en el edificio principal. Es una obra de arte traida a Castronegro en el siglo XVII por el fundador del pueblo, el propio Bernardo de Díaz.

Si se le pregunta por qué no hay ningún Díaz ni ningún Villeira-Pereira enterrados en el cementerio, se reirá y les informará de la existencia del mausoleo privado de la familia Díaz (ver más adelante), al Norte del pueblo.

Si algún personaje se preocupa de mirar qué libro estaba leyendo el padre Alonso cuando llegaron, verá que no estaba en latín, griego ni ningún otro idioma conocido. Una tirada de Ocultismo permitirá identificarlo como un código cifrado ocultista, de la época medieval. El padre Alonso confesará tener un interés 'meramente académico' en el tema.

Alonso Villeira-Pereira

FUE 6	CON 8	TAM 11	INT 18	POD 16
DES 12	APA 10	EDU 16	COR 0	Pt Vida 10

Habilidades: Leer latín 90%, Leer alemán 90%, Mitos de Cthulhu 30%, Buscar libros 60%, Ciencias Ocultas 60%, Elocuencia 80%.

Hechizos: Llamar a Yog-Sothoth, Consunción.

El Obelisco

En las colinas que se extienden a las afueras del pueblo, en dirección exactamente al Sudoeste desde la capilla, hay un obelisco prehistórico de piedra, utilizado por Bernardo Díaz y su degenerada familia para realizar tremendos rituales y sacrificios sangrientos.

El antiguo monolito está en un calvero del bosque, bastante oculto, pero si se sigue la línea marcada por la estatua del campanario se encontrará sin dificultad. De lo contrario será preciso dar batidas por el bosque, en cuyo caso una tirada de Seguir rastros permitirá encontrarlo, pudiéndose realizar un intento cada hora. Bernardo Díaz y los suyos han sembrado el bosque de trampas para disuadir a la gente de acercarse, por lo que cada hora todos los del grupo habrán de tirar Suerte. Si alguien falla, pisa una trampa para osos que le inflinge 1D8 puntos de daño y le imposibilita para seguir caminando. Si los que fallan en una misma hora son más de uno, se tira al azar quién es el 'afortunado', puesto que sería demasiada casualidad que más de una persona a la vez pisara una trampa.

El obelisco mide unos 3 metros de alto y está crudamente grabado por encima. Una tirada de Botánica o la mitad de una de Conocimientos harán ver que todo el follaje a menos de 6 metros de la piedra parece ligeramente enfermizo, y dos tiradas simultáneas de Escuchar y de Idea denotarán la ausencia de toda vida animal en las inmediaciones. No se oye ni un pájaro ni un insecto.

El suelo cerca del obelisco es bastante arenoso y suelto. Si algún investigador lo examina con detenimiento podrá encontrar los siguientes objetos (una tirada de Descubrir para cada uno):

1) En un círculo alrededor del monolito hay unos rastros extraños, la mayor parte correspondientes a pies descalzos, algunos de los cuales llevan las uñas muy largas, pero también hay las huellas de un par de botas con una cruz marcada en el tacón.

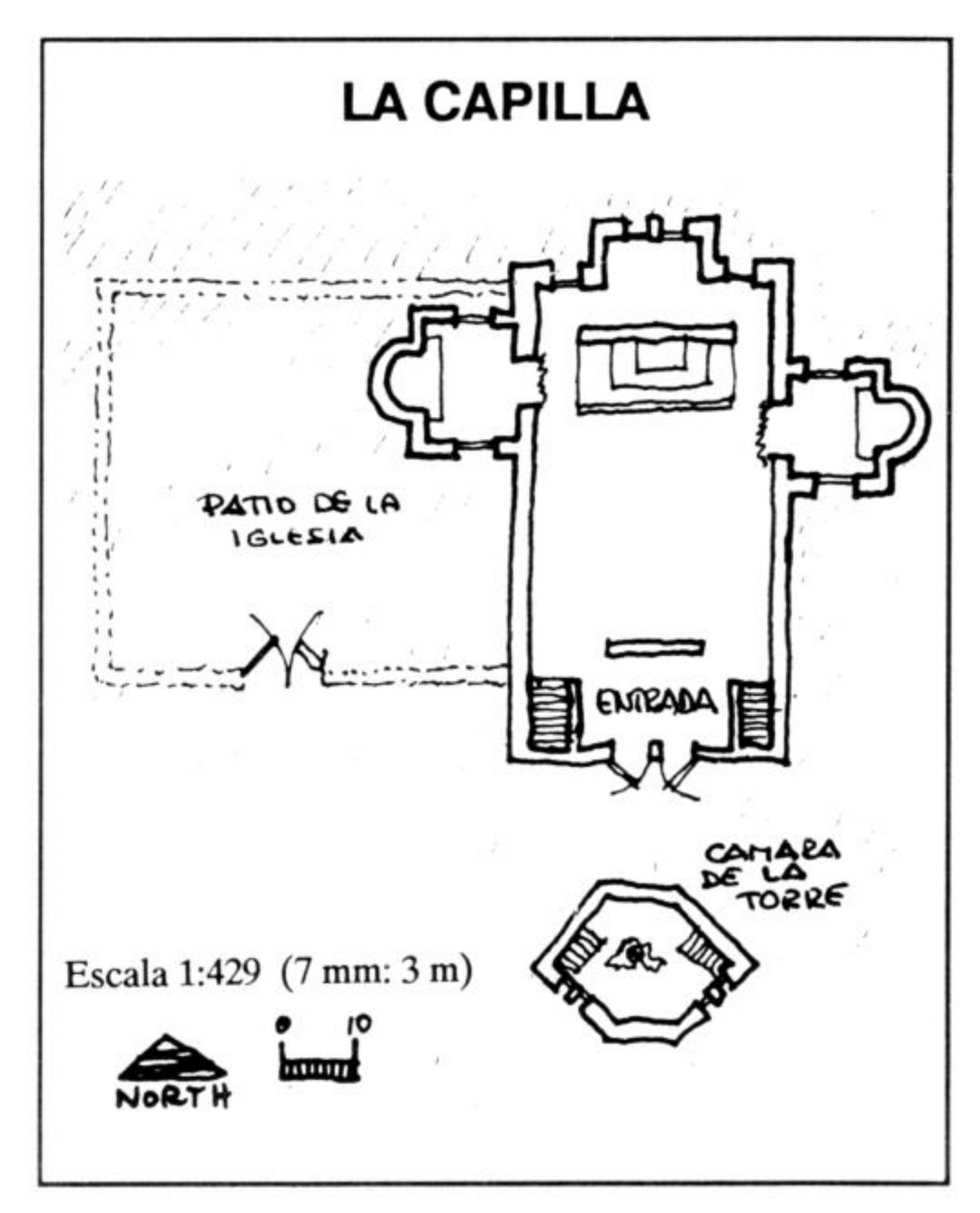
2) Ocultas bajo la capa superior de tierra hay tres estatuillas paganas idénticas a las vistas en 'La Tumba'.

3) Parcialmente enterrado bajo el obelisco hay un reloj de bolsillo roto, con las iniciales 'DL' grabadas en la parte posterior.

4) También enterradas cerca del obelisco hay unas gafas rotas, con montura dorada.

5) En una rama de un árbol cercano hay jirones de terciopelo negro, evidentemente arrancados de las ropas de alguien.

6) Un tosco sendero lleva hacia el Este. Una tirada de Seguir rastros o un Descubrir combinado con la mitad de una tirada de Idea permitirán seguirlo hasta el granero de Shephard.



El Granero de Shephard

El granero es todo lo que queda de una granja desierta a unos 750 m al Sur de Castronegro. El viejo granero gris y medio derruido lo utilizan Bernardo, su familia y sus amigos para guardar sus atuendos ceremoniales, los huesos de los niños a los que sacrifican, y un pequeño altar dedicado a sus despreciables dioses.

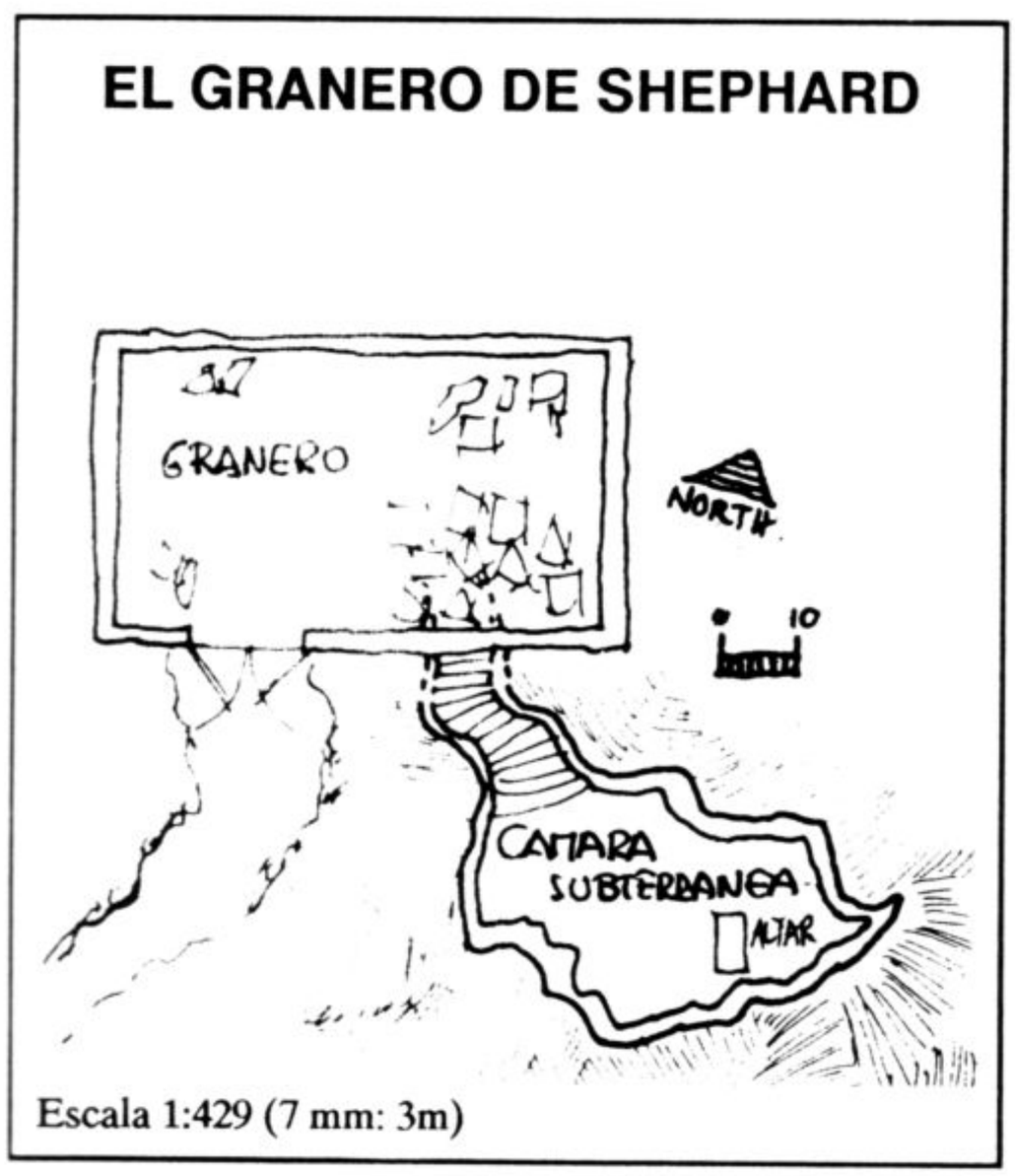
En el exterior hay algunos fenómenos interesantes. Una tirada de Botánica o la mitad de una de Conocimientos permitirán notar que las malas hierbas que crecen en el campo que rodea al granero están enfermas, retorcidas y bastante marchitas en general, en un radio de 6 m a su alrededor. Una tirada de Descubrir permitirá ver huellas grandes de pies descalzos, con uñas muy largas, y huellas de botas con una cruz grabada en el tacón. Una tirada de Escuchar permitirá oir música de flauta algo lejana.

Las puertas del establo están cerradas con un cerrojo (FUE 25) bastante complicado, que requiere la mitad de una tirada de Mecánica (o de Cerrajería). Si los investigadores deciden forzarlo, tan solo dos podrán hacer fuerza a la vez y necesitarán una palanqueta u otra barra de hierro.

Dentro, el granero está vacío a excepción de una pila de cajas de embalaje en la esquina Este. El suelo se halla cubierto de paja podrida y se han desmontado todas las separaciones para los animales. Las cajas están vacías pero, ocultos tras la pila, hay una serie de objetos de interés. Cualquiera que investige encontrará 6 mantos de terciopelo negro cuidadosamento doblados, 2 hoces de plata, y 3 estatuillas orientales paganas, similares a las que han ido apareciendo a lo largo de todo el escenario.

Estos mantos son por supuesto los que visten en sus ceremonias los adoradores del diablo locales. Las hoces están encantadas, y actúan como armas mágicas. Cada una hace 1D6 puntos de daño y resiste 6. La probabilidad base de acertar con una hoz es de un 15%. Todo investigador que saque un Escuchar mientras esté dentro del granero oirá una música de flauta lejana.

Si el montón de cajas se aparta por completo aparecerá una trampilla que oculta un pasillo casi vertical y descendente. Una vez abierta se oirá claramente la música que procede de abajo.



Si los investigadores bajan por el pasillo no será tarea difícil, aunque tendrán que arrastrarse a gatas o dejarse deslizar como por un tobogán, con los subsiguientes daños a su ropa. Al llegar al fondo entrarán en una cámara que contiene un Ser horroroso vagamente parecido a una rana o a una serpiente con docenas de tentáculos vibrantes (una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá reconocerle como un Servidor de los Otros Dioses).

La Cosa al Pie del Tobogán

FUE 14 CON 14 TAM 14 INT 18 POD 18
DES 16 Puntos de Vida 14

Tentáculo 35%, 2D6 puntos de daño

La Cosa sólo puede ser dañada por armas mágicas y regenera 2 puntos de daño por asalto. Sus características completas vienen en las reglas (capítulo sobre los Mitos de Cthulhu del Libro del Guardián).

Los investigadores disponen de 2 asaltos para atacar, salir corriendo o utilizar magia mientras la Cosa sigue tocando la flauta. Al final de los 2 asaltos entrará en acción el hechizo que estaba realizando, que absorbe la luz dejando a los investigadores entre tinieblas. Sin ver nada, un investigador debe tirar Idea para poder atacar, y aún así su probabilidad se reduce a la mitad. Si falla con un arma de fuego, el guardian tiene derecho a pedir tiradas de Suerte a los demás investigadores para evitar un rebote.

Si los investigadores matan a la Cosa ganan 1D6 puntos de COR cada uno, y si escogen huir no les seguirá, limitándose a realizar un ataque a uno de los que huyen.

La Cosa se evaporará 3 asaltos después de morir, y no aparecerá en ninguna foto que se haya podido tomar de la estancia. La flauta sin embargo permanecerá y cualquiera que aprenda a tocarla (5% de probabilidad básica) puede intentar realizar el hechizo de oscuridad. La realización de este hechizo requiere una tirada de Tocar la flauta combinada con el gasto de uno o más puntos de magia. Cada punto de magia gastado creará un área de 1 metro de radio de oscuridad alrededor del flautista. Durante la realización del hechizo hay que tocar la flauta continuamente. La Cosa podía mantener el hechizo y atacar a la vez gracias a sus múltiples miembros, pero ni siquiera ella podía realizar el hechizo y atacar a la vez. Por supuesto que ningún ser humano sera capaz de hacer otra cosa que tocar la flauta mientras el hechizo esté en funcionamiento. Esta flauta está también encantada para un segundo propósito y suma un 20% a la probabilidad de Convocar a un Servidor de los Otros Dioses.

Tras ocuparse de la Cosa los investigadores notarán una amplia grieta en la pared Este, llena de huesos humanos (esta visión cuesta 1D3 puntos de COR si se falla la tirada). Cualquiera que rebusque en la pila encontrará 3 cráneos de adultos moderadamente recientes (los del doctor Godfrey, David Lane y Joaquin Villeira-Pereira). El registro dental de Albuquerque confirmará la identidad del doctor Godfrey, y el de Boston el de David Lane.

Hay también un altar bajo de basalto junto a la pared Este. Encima hay un pequeño cáliz de plata, moldeado con diseños extraños (idéntico al de 'La Tumba').

Cualquier investigador que examine el cáliz de cerca verá una pelicula de sangre seca en el fondo.

En la pared Sur hay símbolos extraños grabados en la roca y resaltados con tinta negra. Se trata de pictogramas indios de origen prehistórico, excepto la palabra 'Yog-Sothoth'.

La noche siguiente a la visita de los investigadores, el granero será destruido por la familia Díaz mediante una

explosión de dinamita en la caverna que, de paso, prenderá fuego a la parte superior. El sonido de la explosión se podrá oir en cualquier punto de Castronegro, y el fuego se verá desde las ventanas de los investigadores en el hotel.

El Mausoleo de la Familia Díaz

El mausoleo es el lugar privado donde se entierra a los muertos de las familias Díaz y Villeira-Pereira. Está a unos 750 m al Norte del pueblo, cerca de la Casa de Díaz, y es claramente visible desde una colina grande que cae justo al Norte del pueblo.

El mausoleo está marcado exteriormente por una gran puerta de mármol enclavada en uno de los lados de una empinada colina. Una tirada de Botánica o la mitad de una de Conocimientos revelará que el follaje cercano está descolorido e infectado de hongos. Una tirada de Descubrir mostrará huellas de botas con una cruz marcada en el tacón, más o menos en dirección a la Casa de Díaz.

La puerta de mármol está cerrada con un candado grande (FUE 25, sólo 2 investigadores pueden intentar reventarlo a la vez, y precisan de una palanqueta o una barra de hierro). La mitad de una tirada de Mecánica permitirá abrirlo.

Dentro del mausoleo hay una gran cámara excavada en la roca, que contiene 20 sarcófagos abiertos con las siguientes inscripciones:

Fernando de Díaz 1594-1683
Francisco de Díaz 1604-1696
Reinaldo de Díaz 1624-1710
Felipe Villeira-Pereira 1632-1724
Isabel de Díaz 1636-1725
Jonás de Díaz 1645-1728
Enrique Villeira-Pereira 1657-1744
Rosita de Díaz 1671-1782
Carlos de Díaz 1685-1790
Tomás Villeira-Pereira 1688-1791
Magdalena de Díaz 1700-1794
Federico de Díaz 1724-1814
Eduardo Villeira-Pereira 1737-1824
Rodolfo de Díaz 1742-1837
Pablo Villeira-Pereira 1748-1845
Maribel Villeira-Pereira 1756-1847
Fernando Villeira-Pereira 1764-1860
Carlos Díaz 1777-1892
Cristóbal Villeira-Pereira 1789-1893
Bernardo de Díaz 1580-

Los contenidos de los 19 primeros sarcófagos son casi idénticos, puesto que cada uno guarda el cuerpo horriblemente momificado de una persona, resecado por la aridez de Nuevo México hasta el punto de alcanzar una dureza parecida al cuero. Cada momia tiene en las manos una estatuilla pagana, idéntica a las que se venden en 'La Tumba'. Una inspección cercana revelará que todos los enterrados aquí tenían el pelo negro. Ver estas momias cuesta 1D3 puntos de COR si se falla la tirada.

El sarcófago destinado a Bernardo de Díaz está completamente vacío.

La Casa de Díaz

La Casa es un horror de piedra negra que se alza en la colina más alta de las proximidades del pueblo, y a unos 750 m de este. De cerca se advierte que esta muy mal conservada, como si hubiera estado abandonada durante años o incluso décadas.

Guardan la puerta 4 grandes perros Doberman:

	1	*2*	*3*	*4*
FUE	14	15	14	13
CON	10	12	13	13
TAM	8	8	8	8
POD	6	7	5	8
DES	13	16	14	13
Puntos Vida	9	10	11	11
Movimiento	11	11	11	11
Mordisco(%)	55	60	40	50
Daño	1D8	1D8	1D8	1D8

Los perros atacarán juntos y no les asustan los disparos. Ladrarán salvajemente a cualquiera que se acerque y si los intrusos no se van de inmediato, atacarán. Estos Doberman son evidentemente mestizos (por decir algo), porque tienen hocicos particularmente feos, y un aire horriblemente humano en sus mandíbulas y en sus ojos verdes. Si los investigadores huyen tras iniciar combate, los perros no les seguirán pero sí tendrán un ataque libre por la espalda.

Si se consigue neutralizar a los perros, los investigadores pueden intentar la entrada. La puerta principal está cerrada con llave y es sorprendentemente resistente (FUE 40). Todas las ventanas de la planta baja tienen barrotes y cerrojo (FUE 30). Si se rodea la casa se verá que hay un viejo pino junto a la parte posterior, cuyas ramas quedan muy cerca de una de las ventanas del primer piso (que no tienen barrotes). Con dos tiradas sucesivas de Trepar se puede llegar a la ventana y forzarla (FUE 10), teniendo en cuenta que un fallo en la tirada obliga a tirar de nuevo Trepar, so pena de perder el equilibrio e irse abajo. Una caida del árbol cuesta 1D6 puntos de daño. Un solo investigador podría trepar al árbol, bajar a la planta baja y abrir desde dentro la puerta principal.

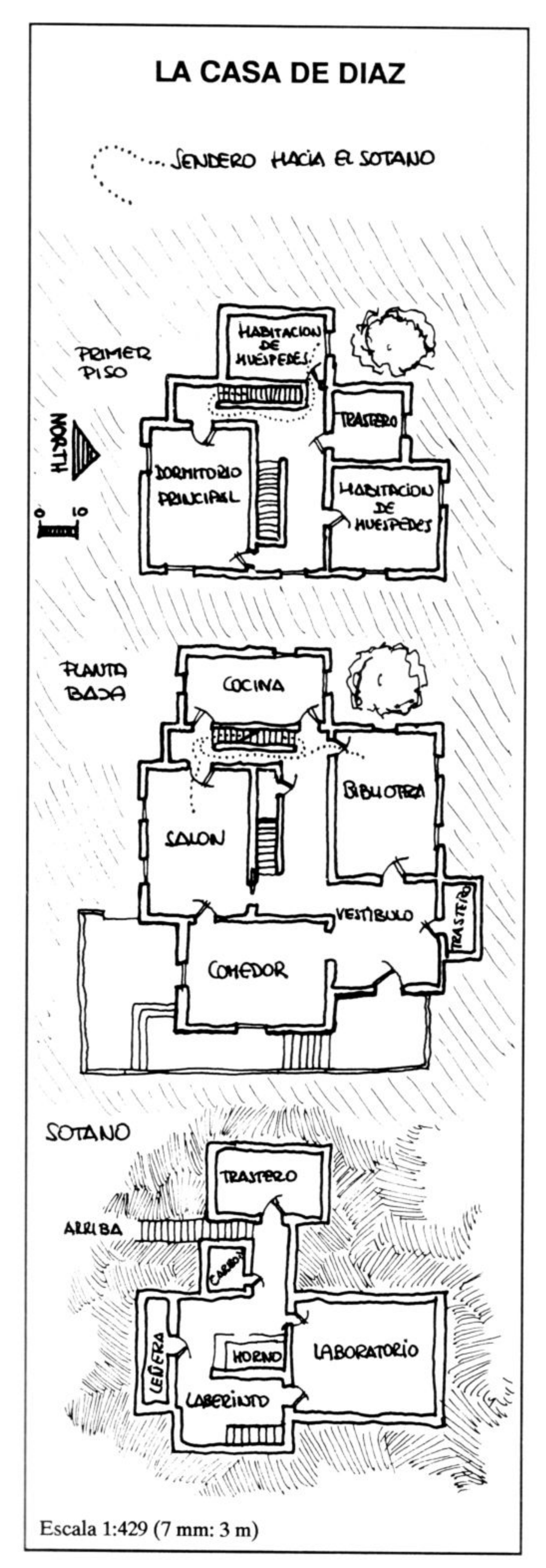
Por dentro, la casa parece tan abandonada como por fuera. La mayoría de los muebles están cubiertos por fundas y hay una capa de polvo considerable. La casa consta de planta y un piso, y hay un sótano, todo lo cual se describe a continuación.

La Planta Baja

El Vestíbulo es un pasillo largo que conecta entre sí la mayoría de las habitaciones de la planta baja. Tiene una alfombra vieja y raída, evidentemente de origen oriental. Las paredes están decoradas con retratos de eminentes miembros de las familias Díaz y Villeira-Pereira. Cualquier investigador que haya estado en el mausoleo reconocerá algunos de los nombres, y cualquiera que saque un Seguir rastros notará huellas en el polvo, que van de la biblioteca a la despensa.

Los Trasteros están llenos de muebles sin usar y telarañas. No hay nada de interés.

La Biblioteca es una habitación espaciosa, panelada en madera noble, y con una alfombra vieja y podrida. Está llena de estanterías cubiertas de libros antiguos, todos los cuales son tomos y grimorios de magia negra. Hay más de 20 libros relacionados con los Mitos de Cthulhu. Cualquiera que lea uno ganará un 1% de conocimiento de los Mitos y perderá 1D4 puntos de COR. Los libros tienen un multiplicador de hechizos de x1 y cada uno contiene 1D3 hechizos. No hay ninguno en inglés y los idiomas precisos quedan a discreción del guar-



dián. La mayoría estarán en español o latín, con algunos en griego, pero hay muchos en lenguas ocultas y misteriosas, incluyendo 2 ó 3 idiomas orientales diferentes.

Un Descubrir permitirá hallar un rastro en la alfombra, que va de la puerta de la biblioteca a la despensa.

El Salón es una habitación grande y de techo alto, que antaño estuvo bien amueblada, pero ahora está muy deteriorada. En la pared Norte hay un retrato grande de Bernardo Díaz. En el retrato, y representada sobre el hombro de Bernardo, hay como una marmota o una rata deforme, que evidentemente le murmura algo al oido. Bernardo lleva un gran anillo de rubí en su mano izquierda que, aún con las luces apagadas, parece brillar o relucir con una débil luz propia.

La Cocina está completamente desierta. Los utensilios y la estufa de cocinar (de leña) son muy primitivos y datan del siglo XVIII. Los platos y jarras están hechos de peltre.

El Comedor es una de las pocas habitaciones en las que hay signos de uso reciente. La casi totalidad del espacio lo ocupa una enorme mesa de piedra, cubierta con un caro mantel de seda. Una tirada de Seguir rastros o de Descubrir permitirá notar un rastro en la alfombra, que va desde aquí hasta la despensa.

La Despensa es donde confluyen los rastros procedentes del comedor, la biblioteca y de la escalinata del primer piso, descendiendo por una pequeña escalera hacia el sótano. Algunos centenares de lenguas de buey ahumadas proporcionan a la despensa un agradable aroma.

El Primer Piso

Hay un Vestíbulo o Pasillo similar al de la planta baja, que dispone de una alfombra persa raída y está decorado con más retratos de los Díaz y de los Villeira-Pereira.

Las Habitaciones de Huéspedes no han sido utilizadas en décadas, y todos los muebles están tapados con fundas. El único signo de ocupación es un rastro que va desde la ventana de la habitación que está al Este hasta la escalera de atrás.

El Trastero es idéntico a los de abajo, con muebles sin usar y telarañas.

El Dormitorio Principal es evidentemente el sitio donde dormía Bernardo Díaz (aunque no duerme muy a menudo). Contiene una cama con dosel, una cómoda con espejo y ropas diversas, que incluyen indumentaria gastada y raída de los siglos XVII y XVIII. Entre ellas hay una capa de terciopelo negro del mismo estilo que las que se encuentran en el granero de Shephard.

El Sótano

El Sótano es diferente del resto de la casa, puesto que es utilizado de forma regular por Bernardo Díaz y su familia.

El Trastero es una habitación que se encuentra al pie de las escaleras, y que tan solo contiene cajas vacías y más muebles sin usar. Si los investigadores han hecho mucho ruido mientras estaban arriba, habrá aquí emboscados media docena de degenerados miembros de las familias Díaz y Villeira-Pereira, dispuestos a atacar a los investigadores en cuanto bajen por la escalera.

La Casa de Díaz

Díaz	*1*	*2*	*3*	*4*
FUE	14	13	12	9
CON	12	12	15	12
TAM	12	11	12	14
INT	4	5	3	3
POD	12	11	10	11
DES	12	12	13	8
Puntos de vida	12	13	14	13
Garra (%)	45	45	55	40
Daño (1D4+)	1D6	1D6	1D6	1D6

Villeira-Pereira	*1**	*2*
FUE	11	9
CON	16	11
TAM	10	16
INT	9	5
POD	7	14
DES	9	10
Puntos de vida	13	14
Garra (%)	70	35
Daño (1D4+)	1D6	1D6

* Este Villeira-Pereira posee además una escopeta, con la que tiene un 70% de probabilidad de acertar, y que hace 4D6 puntos de daño.

La Leñera y la Carbonera son lo que su nombre indica, y están llenas de troncos de pino la una y de carbón la otra. El horno es una reliquia de mediados del siglo XIX y puede utilizar tanto uno como otro combustible. Junto al horno hay una pila enorme de cenizas.

El Laboratorio es donde trabaja Bernardo Díaz, y está lleno de parafernalia ocultista. Además están aquí el propio Bernardo Díaz y su familiar con aspecto de rata, Greedygut (N. del T.: Para los lectores no familiares con el tema, se creía que los brujos solían tener consigo a un demonio en forma de algún pequeño animal, como una rata, un cuervo, etc., que les aconsejaba y les ayudaba en sus propósitos, siempre maléficos). Ver a Greedygut cuesta 1D4 puntos de COR si se falla la tirada. Al principio estará oculto tras unas botellas que hay sobre la mesa.

Bernardo Díaz

FUE 14	CON 18	TAM 16	INT 19	POD 24
DES 14	APA 18	EDU 52	COR 0	Pt Vida 17

Habilidades: Leer inglés 100%, Leer latín 100%, Leer griego 100%, Leer francés 100%, Leer alemán 60%, Leer español 100%, Química 80%, Mitos de Cthulhu 80%, Historia 100%, Ciencias Ocultas 100%, Escuchar 75%, Descubrir 100%, Charlatanería 90%, Elocuencia 90%, Pintar retratos 90%.

Hechizos: Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Vampiro de fuego, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Contactar con un Chthonian, Contactar con un Pólipo volante, Contactar con una Semilla informe de Tsathogghua, LLamar a Yog-Sothoth, Llamar a

Cthugha, Llamar a Nyogtha, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con Y'golonac, Contactar con Yig, Maldición de Azathoth, Polvo de Ibn Ghazi, Signo de conjuración, Símbolo arcano, Hechizar a una víctima (ver más adelante).

Greedygut

FUE 4 CON 10 TAM 12 INT 18 POD 18
DES 18 Puntos de Vida 6

Habilidades: Mitos de Cthulhu 142%, Escuchar 70%, Descubrir 90%, Ocultarse 80%, Moverse en silencio 100%, Trepar 80%, Esquivar 90%, Saltar 90%,
Hechizos: Todos los que conoce Bernardo Díaz.

Bernardo Díaz es un hombre alto, de cabello negro y ojos verdes. Es bien parecido y parece tener unos 30 años. En su mano izquierda lleva un anillo grande de rubí, que le ha permitido vivir más de 300 años. Si se le quita el anillo, Bernardo Díaz morirá instantáneamente y quedará reducido en segundos a una momia reseca. Si un personaje intenta específicamente cortarle la mano debe utilizar un arma cortante, anunciar lo que pretende hacer previamente, y sufrir una penalización de la mitad a su probabilidad. Si acierta, le ha dado a la mano, que aguanta un total de 12 puntos de daño antes de ser cercenada, aunque el daño puede acumularse durante varios asaltos.

En cuanto los investigadores divisen a Bernardo Díaz, este empezará a hablarles tranquilamente. Cada asalto que hable con ellos intentará hechizarles, mediante una especie de hipnotismo. Realizar este hechizo le cuesta 2 puntos de magia y para tener éxito debe vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia. Si tiene éxito, el investigador se quedará paralizado, sin darse cuenta de nada hasta que se le saque del trance mediante un daño físico directo o una acción drástica. A menos que se le ataque, Bernardo Díaz continuará hablando e intentando realizar el hechizo cada asalto. Si se le ataca, responderá al ataque y Greedygut saldrá de su escondite para realizar el mismo hechizo. Greedygut se limitará a esquivar los ataques que le puedan hacer, y Díaz ignorará cualquier herida puesto que es casi inmune al daño físico. Cualquier herida que le produzca menos de 17 puntos de daño le hará simplemente un agujero que, en segundos, dejará de sangrar y se cerrará. Tal visión requiere una tirada de COR o la pérdida de 1D6 puntos. Si una herida le produce 17 o más puntos de daño, caerá al suelo aturdido y no podrá levantarse o realizar hechizos durante un asalto completo. Sin embargo, después de ese tiempo volverá a la normalidad. Mientras una herida se cierra, el anillo de Bernardo se pone a brillar, y vuelve a apagarse una vez cerrada, hecho que los investigadores deberían notar, concluyendo que tiene algo que ver con la invulnerabilidad del brujo. Básicamente, la única manera de acabar con él es cortándole la mano. Si Díaz y Greedygut consiguen hipnotizar a todos los investigadores, les mantendrán cautivos durante algunos días para sacrificarlos después.

Si Bernardo es derrotado, quedará el anillo, y si un investigador es lo suficientemente arrojado como para probárselo, empezará a brillar de repente, mientras que el investigador sentirá fuego y hielo corriendo por sus nervios y su cerebro. A continuación se desmayará, despertándose al cabo de varias semanas. Una vez puesto, el anillo no se puede quitar a menos que se corte el dedo. Tras el despertar (probablemente en un hospital), el investigador recibirá la visita de una figura grotesca, de unos treinta centímetros de largo y con forma de sapo, que se presentará, en una vocecilla algo estrangulada, como Puddock, el nuevo amigo, compañero y demonio familiar de este. La tirada de COR es obligatoria, so pena de perder 1D8 puntos, y perdiendo 1 aún si se consigue. Puddock tiene un 50% de conocimiento de los Mitos de Cthulhu y puede aumentarlo con toda normalidad. No tiene COR ni EDU, pero posee todas las demás características y habilidades igual que Greedygut, al mismo nivel porcentual. No conoce hechizos pero puede aprender los que sepa el investigador a un ritmo diabólico, en un solo día. Sus conocimientos internos del Ocultismo y de los Mitos permitirán ayudar a que el investigador aprenda con rapidez nuevos hechizos. Si Puddock está presente, se añade un 1 al multiplicador de hechizos de cualquier libro. El investigador pronto aprenderá que no puede matar a Puddock, puesto que este conoce todos sus pensamientos y acciones antes incluso de que las realice, pudiendo así evitar cualquier intento de matarle. Puddock explicará al investigador que mientras lleve el anillo puesto nunca envejecerá. El guardián deberá interpretar cuidadosamente el papel de Puddock, e intentar que llegue a formar parte importante de la vida del investigador. Tarde o temprano intentará conseguir que el investigador se pase al Otro Bando, y se convierta en un esclavo demente, al servicio de los Otros Dioses y de los Primigenios, pero no tiene prisa. Con toda la eternidad por delante es seguro que el investigador acabará por perder la COR que le reste y seguirá las indicaciones de Puddock.

Una inspección del cuerpo de Bernardo Díaz revelará que lleva puestas las famosas botas con una cruz marcada en el tacón.

Al Laberinto se entra mediante una puerta maciza que lleva a una gran cámara. Una escalinata crudamente tallada desciende hacia las madrigueras subterráneas que hay más abajo, habitadas por los miembros degenerados e imbéciles de las familias Díaz y Villeira-Pereira. Un olor nauseabundo, que recuerda al de la jaula de los leones en el Zoo, sube por la escalera. Los laberintos de más abajo son peligrosos, oscuros y horrendos, y lo mejor que se puede hacer es tapiar la habitación para que los de dentro no puedan salir.

Si los investigadores insisten en bajar, cada hora tendrán un encuentro con 1D6 miembros degenerados de una u otra familia. A discreción del guardián, el grupo también puede perderse. Hay miles de pasillos y kilómetros de túneles, así como unos 300 caníbales que habitan este infierno.

Los Díaz y Villeira-Pereira degenerados tienen características humanas normales excepto que su INT es solo 1D6. Todos tienen un ataque de garra que hace un daño básico de 1D4, y su probabilidad porcentual es más o menos 2D6x5.

Cómo Acabar el Escenario

Si se mata a Bernardo Díaz, los monstruos del laberinto subterráneo quedarán sin liderazgo y acabarán de deteriorarse, pereciendo, a menos que otro mago fuerte aparezca para tomar el mando.

Matar a Bernardo Díaz y dispersar el culto de Castronegro proporcionan 1D10 puntos de COR a cada investigador. Si se elimina a algún Díaz o Villeira-Pereira degenerado en combate, se ganan 1D3 puntos por cada victoria, no importa cuántos de ellos hubiera en el combate.

Si alguno de los investigadores es capturado por Fred García o alguno de sus ayudantes, los restantes miembros de las familias Díaz y Villeira-Pereira presentarán cargos contra él.

Cualquier personaje que se vuelva loco de forma pública será internado en el manicomio de Albuquerque, una institución de aceptable calidad, con una tasa de recuperación del 35%.

Poesía

Cuatro poemas relacionados con los Mitos, escritos por Howard Philips Lovecraft y publicados en The Fungi from Yuggoth and Other Tales (Los Hongos de Yuggoth y Otras Historias), y una canción humorística acerca del propio Cthulhu.

(N. del T.: El material que viene a continuación no ha sido traducido, que yo sepa, nunca antes al castellano, y ante la duda hamletiana de si traducir a secas o intentar recomponer la métrica y las rimas, me he decidido por lo primero intentando, eso sí, que dentro de cada estrofa exista una cierta unidad.)

HALLOWEEN EN UN SUBURBIO

Los campanarios son blancos a la salvaje luz de la luna,
y los árboles refulgen plateadamente;
más allá de las altas chimeneas vuelan los vampiros,
y las arpías que habitan en los aires,
revolotean, ríen y contemplan.

Porque el pueblo muerto y extendido ante la luna,
nunca brilló en el crepúsculo,
sino creció de la profundidad que guardan los muertos años,
donde fluyen caudalosos los ríos de la locura
hacia los golfos, y hasta un pozo soñado.

Un viento frío sopla entre las gavillas
de las praderas que pálidas rielan,
y viene a enroscarse donde brillan las lápidas
y los Gules del cementerio aúllan
ante cosechas que vuelan y se pierden.

Ni el aliento de los extraños dioses grises del cambio
que arrancaron lo que era suyo del pasado
puede apresurar esta hora, en la que un poder espectral
siembra el sueño sobre el trono cósmico,
y libera una vastedad desconocida.

Y de nuevo se estiran el valle y la llanura
que vieron lunas ya olvidadas,
y los muertos saltan alegres bajo los pálidos rayos,
brotando de las oscuras fauces de la tumba
para sacudir al mundo de temor.

Y todo lo que la mañana saludará con desespero,
fealdad y peste
de barrios donde se aglomeran piedras y ladrillos,
estará algún día con el resto,
y morará junto a las sombras maléficas.

Entonces ladrarán, salvajes, los lemures en la sombra,
y las leprosas espiras se alzarán;
porque lo nuevo y lo viejo se hallan por un igual
escritos en el regazo del horror y de la muerte,
para que los desgarren los sabuesos del Tiempo.

-H.P. Lovecraft

LAGO DE PESADILLA

Hay un lugar en la distante Zan,
más allá de donde moran los hombres,
donde, sólo, y en horrible estado
vive un espíritu desolado y muerto;
un espíritu antiguo e impío,
que soporta una terrible melancolía,
quien de las aguas aburridas y densas
extrae vapores pestilentes.
Por la orilla, un cenegal,
exhibe seres decadentes y ofensivos,
y los pájaros que, curiosos, llegan a esa orilla
nunca más son vistos por mortal alguno.
Aquí de día brilla un sol de justicia
sobre yermos vidriosos y deshabitados,
de noche fluyen, pálidos, los rayos de luna
sobre las profundidades abisales.
Sólo las pesadillas pueden abarcar
las escenas que bajo ellos se desarrollan;
escenas demasiado antiguas para la vista humana,
y que yacen sumergidas en la noche eterna;
porque en las profundidades sólo caminan
las sombras de una raza muda.
Una medianoche, preñada de mal,
ví ese lago dormido y silencioso;
mientras por el espeluznante cielo se movía
una luna gibosa que brillaba y brillaba.
Ví la extensa orilla pantanosa,
y las cosas horribles que poblaban las marismas;
lagartos y serpientes convulsos y moribundos;
cuervos y vampiros putrefactos;
todos ellos, y sobrevolando los cadáveres,
necrófagos que de ellos se alimentaban.
Y al alzarse la terrible luna,
que a las mismas estrellas asustaba,
ví brillar las apagadas aguas del lago
hasta que apareció lo sumergido.
Brillaban, cientos de metros por debajo,
las torres de una ciudad olvidada;
cúpulas deslucidas y mohosos muros;
espiras cubiertas de algas y vacíos salones;
templos desiertos y bóvedas terroríficas,
y calles cubiertas de oro que nadie codiciaba.
Esto ví, y junto a ello

una horda de sombras informes deslizarse;
una horda nociva que ante mis ojos
parecía moverse en horrible danza
por sepulturas fangosas que yacían
junto a un camino nunca recorrido.
De estas tumbas surgió un impulso
que removió el reposo de las aguas,
mientras las letales sombras del espacio
aullaban a la faz sardónica de la luna.
Entonces bajaron las aguas,
absorbidas por las cavernas de los muertos,
hasta que, de la humeante tierra recién emergida
surgieron vapores fétidos de apestoso origen.
Por la ciudad, recién descubierta,
flotaban las sombras monstruosas,
cuando de repente se abrieron
las puertas de todas las sepulturas.
Nadie podría relatar, ni nadie entender
el horror que sobrevino entonces.
Veo el lago, y la luna que hace muecas,
la ciudad y las cosas que la habitan,
y al despertar rezo porque la ciudad del lago
nunca más vuelva a emerger.

-H.P. Lovecraft

EL HORROR DE NAVIDAD

(N. del T.: Las fiestas de Navidad, en inglés 'Yule' o más modernamente 'Christmas' coinciden con una antigua fiesta pagana denominada 'geol' o 'geohhol'.)

Hay nieve en la tierra,
y los valles están fríos,
y una profunda medianoche
se aposenta, negra, sobre el mundo;
pero una luz en las casi invisibles colinas
nos sugiere festejos antiguos e impíos.

Hay muerte en las nubes,
y miedo en la noche,
porque los muertos en sus sudarios
festejan la marcha del sol,
y cantan salvajemente en los bosques mientras bailan
alrededor de un altar fungoso y blanco.

Ante ningún viento terrenal
se inclina el bosque de robles,
cuyas enfermas ramas entrelazadas
por enloquecido muérdago se ahogan,
porque así son los poderes de oscuridad,
llegados de las tumbas de los Druidas.

-H.P. Lovecraft, Diciembre de 1926

LA AVANZADA

Cuando la noche enfría el amarillo arroyo,
y las sombras acechan los senderos de la jungla,
el palacio de Zimbabwe enciende todas sus luces
para un gran rey que teme soñar.

Pues sólo él, de toda la humanidad
vadeó el pantano que hasta las serpientes evitan;
y luchando hacia el sol poniente,
llegó hasta la sabana que hay más allá.

Ningún otro ojo humano vio aquéllo
porque los ojos son para ver cosas humanas
pero allí, al seguir la noche al crepúsculo,
encontró el refugio de los Secretos Arcanos.
Extrañas torres se alzaban más allá de la llanura,
y muros y bastiones se extendían
alrededor de las cúpulas distantes que viciaban la tierra
como hongos leprosos tras la lluvia.

Una luna envidiosa se retorcía para brillar
leguas allá, donde no puede haber vida;
haciendo palidecer torres y cúpulas,
sin ventanas y de aspecto maligno.

Entonces, aquél que de niño corrió sin temor
entre ruinas cubiertas de lianas,
tembló porque lo que veía
no era un asentamiento humano destruido.

Formas inhumanas, entrevistas y semiimaginadas,
medio sólidas y medio etéreas,
borboteaban desde inmensos vacíos bostezantes
en el cielo, hacia muros blancos y pestilentes.

Y por el vacío, desde la zona apestada
hordas amorfas hervían oscuramente,
sus oscuras zarpas llenas de restos
de las cosas que el hombre ha soñado y conocido.

Los antiguos Pescadores del Exterior
(¿No contaban historias los sacerdotes
de cómo encontraron los antiguos mundos
y se apoderaron de lo que quisieron?)

Sus ocultas y terribles avanzadas estaban
en un millón de mundos del espacio;
aborrecidas por todas las razas vivientes
pero intactas en su soledad.

Sudando de terror, el que miraba se arrastró
de vuelta al pantano que las serpientes evitaban,
hasta alcanzar, al amanecer,
la seguridad del palacio donde dormía.

Nadie le vio marchar, ni volver al alba,
ni su piel llevaba marca alguna
de lo que halló en la oscuridad maldita,
pero la paz había huido de sus sueños.

Cuando la noche enfría el amarillo arroyo,
y las sombras acechan los senderos de la jungla,
el palacio de Zimbabwe enciende todas sus luces
para un gran rey que teme soñar.

-H.P. Lovecraft

EL CUBIL DEL GRAN CTHULHU

Música: Chattanooga Choo-Choo

¡Oye chaval!
¿Es este el cubil del Gran Cthulhu?
En la ciudad de fango,
donde siempre es de noche.

Bob Hope nunca fue
por el camino hacia el Gran Cthulhu.
No hay mapa alguno,
y los Tcho-Tcho ponen trampas.

Verás una antigua ciudad sumergida, con ángulos al revés,

y hasta la cuarta dimensión si te la miras mucho rato.
Ven al aquelarre,
y tráete un pentagrama,
o se te puede llevar un tentáculo.

Hay una montaña en medio con una casa en la cima.
Oirás crujir de dientes, traqueteos y chasquidos.
El alma te fallará
cuando veas al gran monstruo marino,
¡Oh, oh, al Gran Cthulhu ponerse a hablar!

Sube a bordo,
por el camino hacia el Gran Cthulhu.
Wendigos y Dholes
tu alma harán picadillo.

Bajo el mar,
en la antigua ciudad de R'lyeh,
en el cubil del Gran Cthulhu,
tu alma se comerán.

COROS:
¡Gran Cthulhu, Gran Cthulhu,
tu alma se comerá!
¡Gran Cthulhu, Gran Cthulhu!
En el cubil del Gran Cthulhu,
tu alma se comerán.

(Aquí viene un solo de saxofón obligatorio, al estilo de Tex Beneke)

-Joan Carruth y Larry Press

Examen de Cordura

Si alguien se lee todo lo que sigue sin respirar perderá 1D3 puntos de COR de forma automática.
Pero ahora en serio, H.P. Lovecraft utilizó muchas de estas formas descriptivas en sus escritos,
y pueden ser de utilidad para los guardianes al describir
las criaturas de los Mitos a los investigadores.

ABERRANTE, ABISMAL, ABOMINABLE, ABORTO, ABSURDO, ABYECTO, ACECHANTE, ACIDO, ADHESIVO, AGITADO, AHITO, AIROSO, ALBOROTADO, ALUCINANTE, AMBIGUO, AMENAZADOR, AMORFO, ANARQUICO, ANGULAR, ANIMADO, ANIMAL, ANOMALO, ANONIMO, ANSIOSO, ANTEDILUVIANO, ANTIGUO, APENDICULADO, APESTOSO, ARRASTRANTE, ARRUINADO, ASOMBROSO, ASQUEROSO, ASTADO, ATERRADOR, ATROZ, AULLADOR,AULLANTE, AUMENTADO.

BABOSO, BALANTE, BARBARO, BASTO, BESTIAL, BILIOSO, BLANQUECINO, BLASFEMO, BRAMANTE, BRILLANTE, BRIOSO, BRUMOSO, BRUTAL, BULBOSO, BULLENTE.

CACAREANTE, CADAVERICO, CADAVEROSO, CALMADO, CAMBIANTE, CANCEROSO, CAOTICO, CARCOMIDO, CELOSO, CELULAR, CENAGOSO, CENCERRIL, CENICIENTO, CERULEO, CETRINO, CILINDRICO, CLEPTOMANO, CODICIOSO, COLOSAL, CONGELADO, CONICO, CONTONEANTE, CORPULENTO, CORROMPIDO, COSTROSO, CREMOSO, CRIMINAL, CRISTALINO, CRUEL, CHAPURREANTE, CHILLON, CHORREANTE.

DEBIL, DEFORME, DEGENERADO, DEGRADADO, DELIRANTE, DEMENTE, DEMONIACO, DENTELLANTE, DEPRAVADO, DESASEADO, DESCOMPUESTO, DESCOMUNAL, DESCONOCIDO, DESENMASCARADO, DESEQUILIBRADO, DESFIGURADO, DESGARBADO, DESLUMBRANTE, DESORDENADO, DESTELLANTE, DESVARIANTE, DESVIADO, DETESTABLE, DIABOLICO, DIFUSO, DISCORDANTE, DISFORME, DISLOCADO, DISOLUTO, DISPARATADO, DISTORSIONADO, DISUELTO, DOLIENTE.

EFERVESCENTE, EFUSIVO, ELASTICO, EMETICO, ENFERMIZO, ENFERMO, ENGAÑOSO, ENORME, ENROLLADO, ENSORDECEDOR, ENVOLVENTE, ESCAMOSO, ESFERICO, ESPECTRAL, ESPELUZNANTE, ESPESANTE,ESPONJOSO, ESPUMAJOSO, ESPUMOSO, ESQUELETICO, ESTANCADO, ESTIGIO, ESTOMAGANTE, ESTRAFALARIO, ESTUPEFACIENTE, EVASIVO, EXAGERADO, EXECRABLE, EXTENDIDO, EXTRAÑO.

FABULOSO, FANTASMAGORICO, FANTASTICO, FECUNDO, FEO, FERMENTANTE, FETIDO, FIBROSO, FIERO, FLEMATICO, FLOJO,

FLUCTUANTE, FLUENTE, FLUIDO, FRACTURADO, FRAGANTE, FRENETICO, FRONDOSO, FRUNCIDO, FUNDIDO, FUNESTO, FUNGICO, FURIOSO.

GANGRENOSO, GARGANTUESCO, GELATINOSO, GELIFICADO, GEMEBUNDO, GIGANTESCO, GLOBULAR, GLOTON, GOMOSO, GOTEANTE, GRAZNANTE, GRISACEO, GROSERO, GUARRO.

HEBROSO, HIBRIDO, HINCHADO, HIPNOTICO, HIRVIENTE, HORMIGUEANTE, HORRENDO, HORRIBLE, HORROROSO, HUMEDO.

ICTEO, IDIOTA, ILOGICO, IMPENITENTE, IMPLACABLE, IMPORTUNO, INCOHERENTE, INCOLORO, INCOMPLETO, INCONGRUENTE, INCREIBLE, INDECIBLE, INDEFENSO, INDIGESTO, INDISTINTO, INEDITO, INFECTADO, INFERNAL, INFESTADO, INFINITO, INHUMANO, INMADURO, INMATERIAL, INMENSO, INMORAL, INMORTAL, INPRONUNCIABLE, INQUIETO, INSANO, INSENSIBLE, INSIPIDO, INSOMNE, INSONORO, INVIDENTE, INYECTADO, IRIDISCENTE, IRISADO, IRRACIONAL, IRREGULAR.

LARVARIO, LASCIVO, LEPROSO, LICUADO, LOCO, LUMINISCENTE, LUNATICO.

MACILENTO, MAGNIFICO, MALEVOLO, MALICIOSO, MALIGNO, MASIVO, MARCHITO, MEMBRANOSO, METALICO, MIOPE, MISERABLE, MOHOSO, MOJADO, MONSTRUOSO, MONUMENTAL, MORBIDO, MORTIFICANTE, MOTEADO, MUCOSO, MURMURANTE, MUTILADO.

NAUSEABUNDO, NAUSEATIVO, NEBULOSO, NECIO, NIGROMANTE, NOCIVO.

OBSCENO, OBSEQUIOSO, OCTOPOIDE, ODIOSO, OLEOSO, OLOROSO, OMINOSO, ORGANICO, OSCURO, OVAL.

PAGANO, PALIDO, PALMEADO, PALPITANTE, PARALIZADO, PARASITO, PASTOSO, PECULIAR, PEGAJOSO, PELUDO, PEREZOSO, PERFIDO, PERVERSO, PLASTICO, PLEGABLE, PODRIDO, PONZOÑOSO, POROSO, PREÑADO, PRODIGIOSO, PROFANO, PROFUSO, PROMINENTE, PROTOPLASMICO, PROTUBERANTE, PSEUDOPOIDE, PULSANTE, PULSATIL, PUNZANTE, PUSTULAR, PUTRIDO.

QUEJUMBROSO.

RADIANTE, RANCIO, RASTRERO, RECHINANTE, RECTANGULAR, REMOLINEANTE, RENQUEANTE, REPELENTE, REPRENSIBLE, REPTIL, REPUGNANTE, REPULSIVO, RESBALADIZO, RESPLANDECIENTE, RETORCIDO, REUMATICO, REVOLVENTE, REVUELTO, REZUMANTE, RIGIDO, RUDO, RUGOSO, RUSTICO.

SACRILEGO, SANGRIENTO, SANGUINEO, SEPULCRAL, SILBANTE, AILENCIOSO, SIMIESCO, SINGULAR, SIRUPOSO, SOLEMNE, SOLLOZANTE, SOMBRIO, SORDIDO, SUCIO, SULFUROSO, SUPURANTE.

TEMBLOROSO, TEMIBLE, TENTACULAR, TERRIBLE, TERRORIFICO, TORCIDO, TORPE, TRANSFORMADO, TRANSPARENTE, TREMENDO, TREMULO, TUBULAR, TUMEFACIENTE, TUMULTUOSO, TURBIDO, TURBULENTO.

ULCERADO, ULTIMO.

VAGO, VAPOROSO, VASTO, VENENOSO, VERDOSO, VERMIFORME, VIBRANTE, VIL, VIPERINO, VISCOSO, VIVIDO, VOLUMINOSO, VOMITIVO.

XENOFOBICO.

ZODIACAL.

Apéndices

Las páginas que vienen a continuación contienen informaciones de interés que el guardián puede utilizar como desee. En primer lugar hay el esquema de dos escenarios que pueden utilizarse, bien para empezar una campaña de *La Llamada de Cthulhu*, bien para rellenar intérvalos desocupados entre una aventura y otra.

Después viene un ensayo que intenta ahondar en alguno de los misterios del "Necronomicón", junto con una cronología de los acontecimientos que marcaron la difícil vida de H.P. Lovecraft.

ESCENARIO INICIAL PARA UNA CAMPAÑA

Es un desapacible día del otoño de 192-. Un autocar avanza por una serpenteante carretera montañosa de Vermont. Aunque el follaje otoñal es agradable de contemplar, lo triste del día ha apagado un tanto los ánimos, y los antes joviales pasajeros han enmudecido. Es importante que todos sean de Boston, o de algún área urbana similar, aunque no hace falta que se conozcan unos a otros.

El autocar tiene una disposición un tanto arcaica, puesto que hay 24 asientos más el del conductor, dispuestos dos a cada lado del pasillo central. Las ventanillas tienen cortinas (lujo asiático), retenidas por tiras para que entre la luz, pero los pasajeros hace rato que se han dado cuenta de que la suspensión del autobús es poco lujosa, porque a cada bache parece como si hubiera explotado una mina, y más de uno tiene dolor de cabeza.

El conductor, Hiram Sikes (que es un PNJ) es la única fuente de comodidad en este ritual, pionero de los viajes educativos. La sagacidad de Sikes y su profundo conocimiento del paisaje han hecho más llevaderas las curvas y las irregularidades del camino, ya que no más cómodas. Todos están deseando llegar a Montpelier, y todos están contentos de haber ido con Hiram. El guardián deberá esbozar esta situación y hacer que los personajes se presenten entre sí. En ese momento, el autocar pasa junto a un cartel que pone 'DESVIO' y Hiram explica que debido al desvío el viaje durará una hora más. Al oscurecerse y enfriarse la tarde, Hiram hace cada vez más chistes sobre su artritis.

Veinte minutos más tarde, en una vaguada entre dos colinas, el autocar se para sin que previamente haya dado señal alguna de avería. Avisando a sus pasajeros de que pueden salir a estirar las piernas, Hiram coge sus herramientas y se enfrasca con el motor.

Los personajes pueden ver dos cosas: al Sur una bonita perspectiva de árboles otoñales y un pueblecito a unas millas; al Norte una arboleda poco usual de abedules, de color rojo encendido. Uno de los personajes que se haya acercado a los abedules ve una cosa blasfema de color rosado moviéndose entre los árboles, quedando aterrorizado por la visión. Se trata de un Hongo de Yuggoth (y cuesta 1D6 puntos de COR si se falla la tirada). Con suma rapidez, el ser extraño se esconde, de manera que nadie más que ese personaje lo vea, y si se investiga después, no se halla rastro alguno.

Cuando se le explica a Hiram la situación, su actitud cambia de repente; 'No me extraña que no pudiera encontrar ...' empieza a decir para callarse de golpe. Indica a los pasajeros que vuelvan de inmediato al autocar y se estén allí hasta que él vuelva, cosa que repetirá e incluso exigirá de forma algo exaltada, hasta que todos hagan lo que él dice. Explica que están bajo su responsabilidad y que no piensa dejarles allí tirados. Después coge algo de debajo de su asiento y se dirige hacia la arboleda. Si alguien ha sacado un Descubrir verá que ha ocultado un revólver bajo la chaqueta.

Pasa una hora y por la carretera el tráfico es nulo. Todo intento de encontrar a Hiram fracasa y lo mismo sucede si se trata de hacer arrancar el autobús. Por fin, los personajes ven a Hiram a una cierta distancia, o al menos parece que fuera él. Grita: "¡Arranquen el autocar y síganme!" Su voz suena forzada y zumba un tanto, como si se hubiera resfriado durante su periplo en solitario.

El autocar arranca a la primera (mediante la palanca de delante). Mientras tanto, Hiram ha continuado carretera adelante y se ha perdido tras una curva. Cuando el autocar toma la curva, puede verse al viejo tumbado inerte en la carretera. Cualquier intento de revivirle o de proporcionarle Primeros auxilios fracasa de forma automática, pero quien le haga los Primeros auxilios notará que el cuerpo está extrañamente frío y rígido. Si alguien piensa en registrar el cadáver, se dará cuenta que ya no lleva el revólver.

La carretera lleva directamente a Montpelier y no hay desvíos o pueblos antes que este. A la entrada, el autocar se encuentra con el coche del sheriff, que ha notado el retraso y ha salido a ver qué pasaba.

Cuando oiga la historia completa, el sheriff se pondrá muy serio y prevendrá a los personajes de que no que deben explicársela a nadie. El forense, aparentemente en complicidad con el sheriff, certifica la muerte de Hiram como ataque cardíaco sin ni siquiera examinar el cadáver. Ambos dan la impresión de ocultar algo, y de que allí hay algo más, que los personajes no aciertan a ver. La misma noche, el sheriff fleta otro autocar para el regreso a Boston, sin tampoco tomar declaración a los pasajeros uno por uno (aunque toma nota de sus direc-

ciones). Tan solo les dice que esto es por su propio bien.

Pero el pobre hombre no conseguirá poner a cubierto a estos inocentes. Una vez en casa, y al cabo de una semana, empezarán a pasar cosas que no podrán ignorarse durante mucho tiempo. Aquéllos personajes que tengan un empleo serán despedidos, las casas de los diletantes serán saqueadas, y al menos dos personajes notarán por la noche presencias sombrías cerca de su casa. Entonces el sheriff de Montpelier les llamará para prevenirles de que su vida está en peligro a causa de lo que vieron. No dirá de forma abierta que los Hongos de Yuggoth desean proteger sus explotaciones mineras de miradas indiscretas, pero debe quedar más o menos claro. Reunirá a los personajes y les dirá enfáticamente que deben agruparse para defenderse mejor, y que él intentará ayudarles, pero que su familia está como rehén en manos de poderes mayores de lo que cualquiera de los que están en la habitación podría imaginar. Hablará de fuerzas desconocidas en acción, y de inteligencias que no son de este mundo. Se asegurará que todos disponen de las direcciones y números de teléfono mutuos, si es que todos tienen teléfono, y les indicará que la antigua finca Adams, cerca de Montpelier podría encerrar algo de valor para ellos, pero que deberán tener cuidado.

Justo después de decir que la muerte de Hiram debe ser vengada, recibirá una llamada telefónica de alguien con una voz zumbante, durante la cual se pondrá pálido, marchándose rápidamente después. Al día siguiente, los investigadores podrán leer que ha fallecido de un *Ataque Cardíaco* en el tren de vuelta a Montpelier.

Ahora los personajes deben dirigirse a la antigua finca Adams, donde se encontrarán con sectarios de menor empaque y con algunos fragmentos de diario, y quizá consigan librar a Montpelier de la amenaza fungoide. No conviene que aparezcan los Hongos de Yuggoth a menos que los personajes estén muy reforzados y sepan lo suficiente para enfrentarse a ellos con garantías.

La Guarida de los Sectarios

Este es un ejemplo para guardianes principiantes, o para guardianes experimentados que no dispongan de tiempo o ganas de montar un escenario sobre la marcha. El autor pretende ilustrar con él el comportamiento de una banda típica de sectarios enloquecidos.

Esta área se espera que se utilice para el encuentro culminante de una larga investigación, y se ha dejado deliberadamente poco detallada, para que el guardián pueda añadir algo de color local. Evidentemente la localización es lejos de los EEUU y los investigadores deberían invertir algún tiempo en determinar dónde está, y quizá también en organizar el viaje.

Como referencia digamos que las zonas típicamente volcánicas donde esto encajaría pueden ser las costas Occidentales de Norte y Sudamérica, la costa Oriental de Siberia, Japón, las Filipinas, Indonesia, algunas cadenas de islas del Pacífico, la zona de Asia Suroccidental y Africa Oriental conocida como 'Great Rift Valley' (N. del T.: Que se extiende desde el valle del Jordán hacia el Sur, hasta Mozambique), el Sur de Italia, Islandia, las Indias Occidentales (N. del T.: Que incluyen las Bahamas, las Antillas mayores y las menores) y, aunque carece de 'nativos', la Antártida.

Vista Externa

Las columnas de nativos de ojos vidriosos se abren paso lentamente por estrechos senderos que serpentean por la falda de un humeante volcán, que ha estado en actividad durante 500 años. Las historias de los nativos cuentan que un demonio enemigo fue enterrado aquí por sus dioses o héroes. Los nativos más próximos, que ya están cerca del borde del cono, dicen que están obligados por un rito especial secreto que mantiene indefenso al demonio. Los intrusos mueren.

El borde superior está a una altitud de 2.700 metros y costará 10 tiradas de Trepar el subir la pendiente de 60 en línea recta. Hay tres senderos que llevan a lo alto, que parecen tener entre 30 cm y 1 m de ancho. El sendero Oeste, el más ancho, tiene unos siete kilómetros y medio de largo; el central, unos cinco y cuarto; el del Este, el más empinado, tiene sólo algo más de tres kilómetros pero hacen falta dos tiradas de Trepar y una de Saltar para llegar con seguridad a la cima. Los senderos central y Oeste no requieren tirada alguna. Todos ellos tienen guardas nativos para que no se acerquen intrusos, pero la probabilidad es algo menor en el difícil sendero del Este.

Vista Desde el Borde

El cráter es un círculo de unos 300 m de ancho en la parte superior. El borde superior está a 100 m sobre el suelo del cráter, y las paredes son negociables sólo en unos pocos sitios. Hay escalones cincelados en la lava, que permiten bajar desde los tres senderos hasta el suelo del cráter. El centro de estos escalones está muy gastado, y la roca está pulimentada por el paso de muchos pies a lo largo de verias generaciones. Si se desea correr sobre la seca superficie hay que tirar DESx5 o caer rodando abajo.

En el interior del cráter sólo hay cuatro características destacables (ver dibujo).

1. *La Fumarola*: De ella surge contínuamente un chorro de humo, delgado pero constante, que se alza al cielo como una columna.
2. *La Aguja*: Es el punto más alto del interior, y se alza unos 20 metros sobre el nivel del suelo del cráter. La roca tiene unos 5 metros de ancho en la parte superior y parece ser de un tipo de piedra diferente a la roca volcánica de alrededor.
3. *La Falla*: Es como si se tratara de un terraplén, bajo donde lo cruzan los senderos, y de unos 2 m de altura en general (requiere una tirada de Trepar).
4. *El Altar*: Una roca volcánica grabada con ángulos extraños y diseños sobrenaturales. El solo hecho de mirarlo reduce el POD de un investigador en 1D6 durante todo un día (lo cual reduce su porcentaje de Suerte). Siempre hay atadas a él una o más víctimas para el sacrificio.

La Ceremonia

La gente se dirige al círculo para bailar, agrupados en corrillos, y no en líneas, con gente suelta por el medio.

El sacerdote ocupa el extraño altar e invierte una o dos horas en exhortar a su parroquia, con media docena de acólitos que le hacen coro (desde abajo). Después, los acólitos suben al altar y empieza otra serie de exhortaciones y de danzas rituales. En un momento dado, el sacerdote llama la atención hacia su amuleto, para saltar a continuacióndel altar y trazar un círculo en el polvo alrededor del altar con sus acólitos.

La fumarola emite entonces un sonido profundo y gimiente que durará el resto de la ceremonia.

La aguja empezará a brillar, amarilla al principio y después con luces iridiscentes y oscilantes que parece-

rán irradiar de la mismísima roca, pulsando con tonalidades a veces sobrenaturales. Todos los que vean la luz tiran COR so pena de perder 1D3 puntos.

Después de un rato, el área brilante habrá formado un volumen en forma de burbuja, dentro del cual aparecerá de repente un servidor, perteneciente a la lista de razas y monstruos que aparece en el capítulo sobre los Mitos de Cthulhu. Puede tratarse de un Horrendo cazador, de un Byakhee, etc., según corresponda al dios de que se trate. Tirada de COR.

Mientras la multitud baila enloquecidamente, el diabólico mensajero se moverá lo más rápido posible entre ellos, destruyendo a 1D10 en un lugar bien visible (sobrevolando a la muchedumbre, o cogiéndolos y llevándoselos a la aguja), y de la forma más espantosa que describirse pueda. Nueva tirada de COR, pérdida posible 1D6.

El Primigenio al que se adore se hará brevemente visible a través del punto que brilla sobre la aguja, y flotando en el aire. Sólo será visible una parte de él, lo suficiente para alargar un miembro y arrancar del altar a las víctimas. Tirada de COR o pérdida de 1D100.

Los bailarines supervivientes continúan su enloquecida danza hasta la caída de la noche, en que se desplomarán exhaustos y muertos de sueño, para despertarse al día siguiente con sólo 1 punto de vida. Se moverán sin sentido alguno y el guardián puede recrearse describiendo su comportamiento irregular e inadecuado. Sólo cuando uno de entre ellos muera reaccionarán al unísono, quedándose paralizados mientras contemplan a su vecino siendo despedazado, devorado, disuelto o destruido de alguna otra manera.

Cuando todos estén bailando, una vez haya anochecido, el sacerdote y sus acólitos abandonarán la cumbre y volverán al pueblo. Allí el sacerdote permanecerá despierto mientras los demás duermen en círculo a su alrededor. Los nativos volverán al alba y retornarán a sus tareas habituales con su mirada vidriosa usual.

El Sacerdote

FUE 15	CON 17	TAM 12	INT 12	POD 16
DES 15	APA 10	EDU 3	COR 0	Pt Vida 15

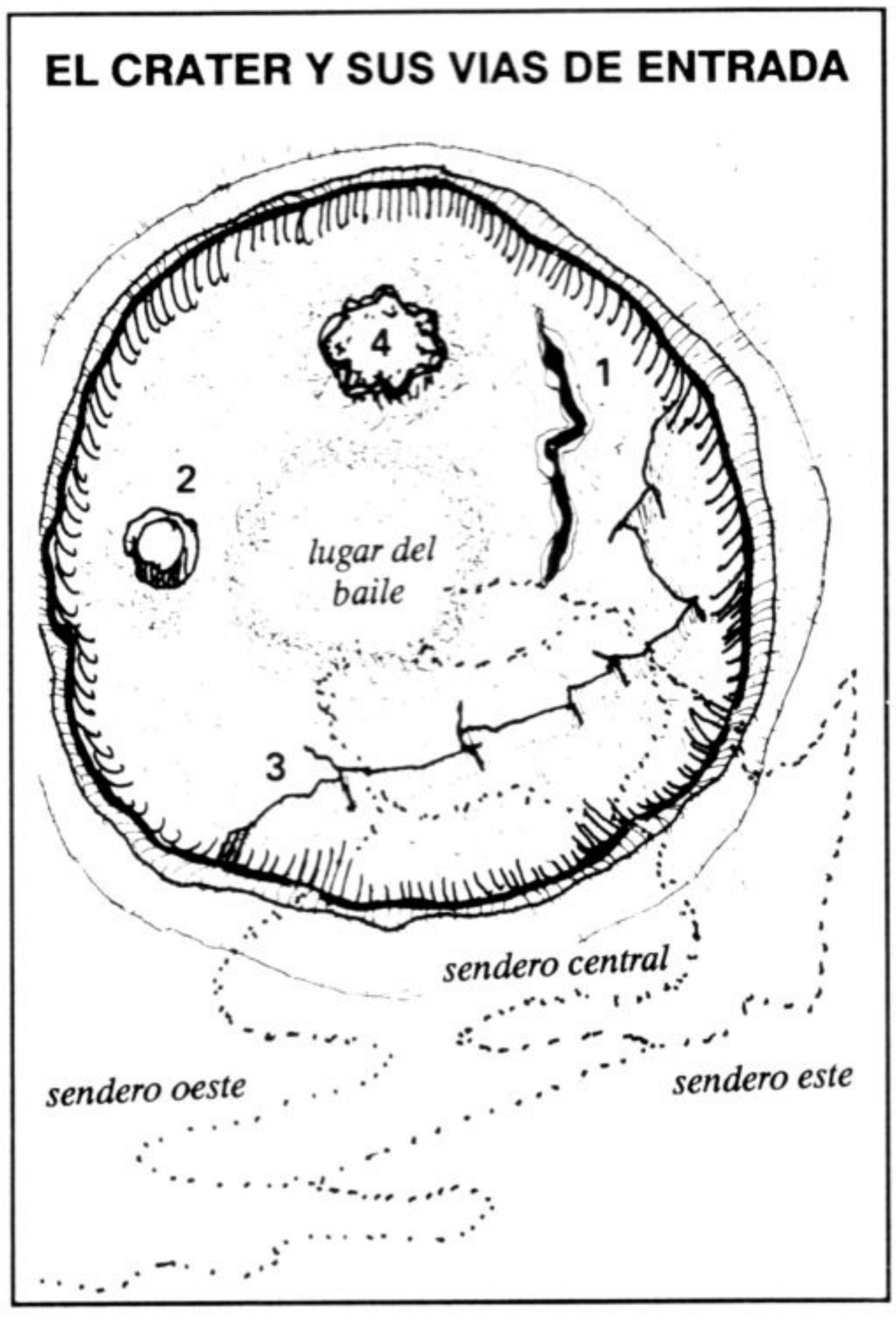
Habilidades: Mitos de Cthulhu 65%, Incitar al frenesí 85%, Ciencias Ocultas 25%.

Armas: Ataque con lanza 65%, Parada con lanza 85%, 1D10 + 1 + 1D6 puntos de daño. Ataque con maza 75%, Parada con maza 55%, 1D10 + 1D6 puntos de daño.

Hechizos: Convocar a la raza servidora que se desee, Atar a esa misma raza, Llamar o Contactar al dios apropiado.

Objetos Mágicos: Amuleto de protección contra la raza servidora escogida. Este amuleto se 'carga' con los puntos de magia del que lo lleva, y le protege contra la pérdida de COR provocada por la visión del servidor que aparece en la ceremonia. Cada punto de magia que se invierta en el amuleto reduce en 1 punto la COR perdida al ver al monstruo. El amuleto sólo puede almacenar puntos de magia durante 1 hora y debe recargarse después. Cuando se utiliza con el hechizo de convocatoria adecuado también protege a todos los que estén dentro del círculo trazado con el amuleto.

El amuleto también proporciona un 10% adicional a la probabilidad de Convocar y Atar a la criatura deseada.



BIBLIOTECAS Y SU USO

Las siguientes bibliotecas pueden ser fuente de abundante material sobre Ocultismo. Hay muchas más, algunas de las cuales vienen relacionadas en la sección sobre los Mitos de Cthulhu. Ninguna biblioteca tendrá colecciones completas, y más de las que se indican poseerán alguna copia del "Necronomicón". El guardián no tiene por qué limitarse a esta lista y ni siquiera tiene necesidad de utilizarla. Su principal virtud es proporcionar una lista mundial de bibliotecas.

Las colecciones privadas no son, en general, acccesibles a los extraños, o al menos no sin fuertes precauciones. Por lo general hará falta una carta de presentación de un amigo del propietario de la biblioteca, o una tirada de PODx1 o menos en porcentaje una vez cada tres meses (de tiempo de juego) de bombardear al propietario con súplicas por escrito.

Las bibliotecas cuyo nombre va precedido de un asterisco (*) pertenecen a grupos privados que pueden estar interesados o no en dejar que alguien de fuera examine sus colecciones.

ARGIS APULEIS (colección privada), Estanbul. Particularmente interesante por la multitud de fragmentos de la Gran Biblioteca de Alejandría, textos gnósticos y coptos, y muchos fragmentos en arameo.

UNIVERSIDAD DE BARCELONA, Barcelona, España. Adquirió muchos de los archivos de Felipe II y de los místicos españoles de esa era. También diversas obras moriscas.

UNIVERSIDAD DE CAMBRIDGE, Cambridge, Inglaterra. Equilibrada selección de fuentes frisias, norue-

gas, y del inglés antiguo y medio. Algunas obras celtas y algunos curiosos volúmenes de origen español.

CONDE PERDONIO VELEZ (colección privada), Cuzco, Perú. Se conoce muy poco de esta colección excepto que es muy extensa con algunas reproducciones de grabados preincaicos, obtenidas mediante la técnica del frotado (N. del T.: Consistente en poner una hoja de papel en blanco sobre el grabado, y frotar con un lápiz, carboncillo o similar).

*** DEPOSITO DORADO DE LA VERDAD RESPLANDECIENTE**, Lhasa, Tibet. Textos budistas tibetanos y tántricos, algunos de ellos muy antiguos. Acceso sumamente difícil

UNIVERSIDAD DE HARVARD, Cambridge, Massachusetts. La colección Quartermass, entre otras, es una fuente soberbia de material sobre el misticismo en Europa y el Norte de Africa.

COLECCION DEL HERMITAGE, Leningrado, Unión Soviética. Su tema principal son los místicos rusos, y posee datos recientes sobre las actividades secretas de los zares.

JERONIMO VAN DYCKERT (colección privada), Johannesburgo, Sudáfrica. Excelente y extenso material sobre Africa. Van Dyckert estaba obsesionado por las culturas del continente previas a la colonización europea. Posee también curiosidades traidas de la Antàrtida por algunos exploradores. Los que hagan consultas deberán desconfiar de algunos análisis raciales un tanto espúreos.

*** SANTA IGLESIA DE LA PRIMERA PIEDRA**, Kansas City, Missouri. Datos extensos e inmediatos sobre acontecimientos recientes en el Medio Oeste. Muchas transcripciones de glosolalia (N. del T.: El original inglés pone 'glossophalia', palabra que no he podido encontrar en ningún diccionario de la lengua inglesa, por lo que creo se trata de una errata, y que el término correcto es 'glossolalia', ciencia que estudia los 'idiomas' incoherentes, como los que hablan ciertas personas aquejadas de síndromes esquizofrénicos). Algunos libros antiguos cuyo significado no se comprende demasiado. Muy difícil consultar nada si no se es miembro de la citada iglesia.

*** POSESIONES DE LA CONCHA BLANCA**, algún lugar de Borneo. Nada se sabe de esta colección excepto que se halla en lo alto de una montaña en donde la humedad es baja.

BIBLIOTECA DEL CONGRESO, Washington D.C. Las obras sobre Ciencias Ocultas que los investigadores querrán sin duda consultar se hallan en la colección 'Z', que requiere una acreditación especial.

LING TAN YU (colección privada), Kweilin, China. Muchas fuentes antiguas, chinas en su mayor parte, recogidas tanto por su contenido como por su valor pictórico o estético. Precaución: El señor Lin es de lo más degenerado.

UNIVERSIDAD MISKATONIC, Arkham, Massachusetts. Abundantes escritos sobre los juicios de brujería en Nueva Inglaterra. Posee una copia del "Necronomicón".

BIBLIOTECA PUBLICA DE NUEVA YORK, Nueva York. Escritos ocultistas bastante corrientes, pero también una enorme colección de cartas privadas de todos los tiempos y continentes. Aleatoriamente valiosísima.

UNIVERSIDAD DE OXFORD, Oxford, Inglaterra. Místicos ingleses, manuscritos celtas, latín medieval y las primeras fuentes escritas del inglés antiguo. Existen insistentes rumores que apuntan a la existencia de una colección especial no catalogada que incluiría profundos manuscritos clásicos.

BIBLIOTECA NACIONAL, París, Francia. Textos exhaustivos en francés antiguo, y otros de la Iglesia Católica. Curiosidades gasconas y bretonas. Estudios haitianos y albigenses. Documentos de la Inquisición capturados durante la Revolución francesa. Informes de experimentos decadentes realizados a finales del siglo XIX.

INSTITUTO SCHWEIBEN, Berlín, Alemania. Documentos del Sacro Imperio Romano Germánico, latín medieval seglar, muchas reproducciones de grabados escandinavos obtenidas por la técnica del frotado. Obras católicas heréticas y de extraños cultos protestantes. Montones de objetos y tomos de origen oriental aún por catalogar.

JEQUE IBN AL FAWZI (colección privada), Bagdad, Mesopotamia. Colección central de escritos preislámicos. Muy buena información sobre sectas heréticas. Frecuentes ataques por parte de estudiantes musulmanes derechistas contra los que la consulten.

SWAMI SHOMANANDA (colección privada), Benarés, India. Una de las mejores colecciones de estudios hindúes. Algunas monografías sobre las 'antiguas costumbres' de Ceilán, y algunos datos sobre el Sudeste asiático.

*** BIBLIOTECA DEL VATICANO**, Roma, Italia. Fuente principal para cualquier escrito católico, y depósito central de información sobre herejías cristianas, juicios por brujería, comportamiento de los romanos inmediatamente antes de la caida del Imperio, religiones que competían en esa época, etc. La colección central puede ser difícil de examinar.

UNIVERSIDAD DE YALE (colección especial vigilada), New Haven, Connecticut. Gran cantidad de escritos de Norteamérica, transcripciones de rituales de ceremonias y leyendas de los indios, archivos históricos de Nueva Inglaterra y más.

ZEBULON PHARR (colección privada), San Francisco, California. Mucha información sobre los indios del Oeste y el Sudoeste, reliquias curiosas de las montañas Owyhee; muchas notas y cartas sobre los Conquistadores: qué hicieron y qué encontraron.

NOTAS SOBRE UN FRAGMENTO DEL "NECRONOMICON"

por el profesor Phileus P. Sadowski, Ph.D., D. Litt.

El "Necronomicón" es una obra familiar para muchos estudiantes de temas arcanos, aunque pocos han tenido la oportunidad de estudiarlo personalmente, debido a las peculiares tendencias de algunos miembros de la humanidad, demasiado sensibles y muy poco bibliófilos, a afirmar que el libro está maldito y a destruir cualquier copia que pueda hallarse. He sido incapaz por tanto, a

pesar de contínuos esfuerzos e investigaciones en todas las grandes bibliotecas y capitales intelectuales del mundo, de tener en mis manos una copia de ese antiguo volumen. Incapaz hasta hace dos veranos.

Mis extensos estudios sobre Ocultismo me llevaron, en verano de 1919, a la maravillosa tierra de Egipto donde me abrí camino (como era de esperar) hasta las antiguas librerías que rodean la madrasa de Al-Azhar, que es la universidad (que funcione con regularidad) más antigua del mundo. Se han vendido libros allí sin interrupción desde hace más de 1.000 años. Ni que decir tiene que no es imposible hallar manuscritos antiguos muy interesantes, de puño y letra de algún paciente escriba medieval, pero el documento que encontré ese día cálido de verano fue muchísimo más de lo que podía esperar.

Pero antes de explicar con claridad lo sucedido, quizás no esté de más un poco de información complementaria sobre esa obra maestra del conocimiento arcano, el "Necronomicón", a beneficio de los no versados en estas materias. Gran parte de la popularidad del libro se debe a los escritos del famoso fantasista H.P. Lovecraft. Según sus estudios, el nombre 'Necronomicón' no es sino el título de la traducción griega que realizara Theodorus Philetas en el 950 de nuestra era, basándose en un manuscrito árabe. Un tal Olaus Wormius (no confundir con el estudioso del mismo nombre que vivió durante el siglo XVI) tradujo la obra del griego al latín en 1228, única versión que se supone haya sobrevivido hasta el presente (Un análisis de las investigaciones realizadas por Lovecraft sobre el "Necronomicón" puede examinarse en el libro *Lovecraft: A Biography de L. Sprague de Camp, pp. 405-410). El significado del* título griego , que la traducción latina mantiene, es más o menos 'cosas relativas a las costumbres, prácticas o leyes de los muertos' ('Necros' significa 'muerto', y 'nomos' significa 'costumbre, práctica o ley'). El título árabe original era "Kitab Al-Azif", que puede traducirse como 'el libro de los aullidos de los demonios del desierto o Djinn'.

Sin embargo, hay un error en la descripción que Lovecraft hace del libro, no atribuible a un fallo suyo, sino que parece ser un error de un escriba, que se ha ido perpetuando hasta la actualidad, y que vale la pena corregir aquí. El autor del libro original se dice que era un árabe loco que murió alrededor del año 738 de nuestra era, llamado Abdul Al-Hazred. Ningún árabe que se respetara llevaría tal nombre, puesto que si bien en la ficción muchos árabes se llaman Abdul, este no es un nombre árabe. 'Abd' en árabe significa 'esclavo o adorador', como en Abd al-Malik, que significa 'esclavo del rey', o Abd al-Rahman (también escrito como Abderramán), que significa 'adorador del generoso' (un calificativo de Dios), o también Abd Allah, que se suele escribir como Abdulá, y que significa 'esclavo o adorador de Dios'. 'Al' o 'ul' significa en estos casos 'de', y 'Allah' significa 'el único Dios', por lo que 'Abdul' querría decir 'el esclavo o adorador de...', lo que en árabe no tiene sentido, puesto que precisa de otro sustantivo para completar el nombre. El nombre de Abdul al-Hazred es sin duda un error de copia por parte de Theodorus Philetas al traducir al griego, o más probablemente de Olaus Wormius, que no sabía árabe, al traducir al latín. El nombre correcto sería entonces Abd al-Hazred.

'Hazred', que en sí no es palabra árabe, es probablemente una corrupción textual de la que quizá sea posible reconstruir el original. En la Edad Media, cuando un autor no entendía por completo un idioma extranjero y tenía que recurrir a los diccionarios bilingües disponibles, a menudo cometía fallos al transliterar de un idioma a otro, de acuerdo a cómo oía la pronunciación de las palabras. Así por ejemplo, los 'hashisheen' del árabe se convertían en 'assassinus' en latín y en 'asesinos' en castellano (N. del T.: 'Traduttore ... traditore'). El nombre árabe 'Ibn Rushd' se convirtió en latín en 'Averroes', y 'Hazrad' puede ser un caso similar, por lo que yo especularía con que el nombre original era 'Azrad', forma elativa del verbo 'zarada', que significa 'estrangular' o 'devorar'. El nombre correcto del autor del "Necronomicón", que yo reconstruiría como Abd al-Azrad se traduciría como 'el adorador del gran estrangulador o devorador'. Pero como quiera que mi propósito no es impartir una clase de gramática árabe, volvamos a mi narrativa.

En mi búsqueda por entre las estanterías de mi librero favorito en El Cairo (cuyo nombre dejaré en secreto para que su tesoro de manuscritos no caiga en manos de ávidos turistas) encontré un pergamino, escrito en árabe, que examiné con algún interés. El documento era obviamente antiguo, tanto por el tipo de escritura que empleaba como por el hecho de que el uso del pergamino en el mundo árabe se abandonó tras la introducción del papel en el siglo IX.

Al examinar el documento ví de inmediato dos líneas de poesía que leí con creciente excitación, al reconocer que eran una versión árabe exacta del famoso verso del "Necronomicón":

Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,
Y con los evos extraños aún la muerte puede morir.

Los versos árabes quedaron grabados en mi mente desde que leí el pergamino en aquélla vieja y polvorienta tienda de El Cairo, y trataré de reproducirlos aquí puesto que contienen una importante información referida al culto de Cthulhu, hasta ahora desconocida. En caracteres árabes las líneas van así:

لا صَيْتًا ما قَادِرًا يَتَبَقَّى سَرْمَدِي
فَإِذَا يَجِيءُ ٱلشُّذَّاذُ ٱلْمَوْتُ قَدْ يَنْتَهِي

La métrica del poema es -/---/---/---/- para ambas líneas, y el acento cae en la '/'. Una transliteración de los caracteres árabes sería:

la mayyitan ma qadirun yatabaqa sarmadi
fa itha yaji ash-shuthath al-mautu qad yantahi

Traducido literalmente quedaría poco más o menos:

No está muerto aquello que posee la capacidad de continuar existiendo eternamente,
Y si vienen extraños (o raros) tiempos (o cosas), la muerte puede dejar de existir.

Dado que el verso de Lovecraft no es sino una traducción al inglés de una traducción latina de una traducción griega, lo cual puede explicar las ligeras variaciones de significado, es obvio que nos hallamos ante la versión original árabe. Este de por sí ya sería un hallazgo de primera magnitud, pero además una de las frases en árabe nos proporciona una clave a misterios aún más profundos.

La frase en cuestión contiene las palabras 'yaji ash-shuthath'. 'Ash-shuthath' es un plural y significa 'los anormales', ya sea referido a personas o a cosas, dependiendo del contexto. 'Yaji' significa tan sólo 'vienen'. Ahora bien, en árabe coloquial el sonido débil 'j' se transforma a menudo en el sonido fuerte 'g', y muchas veces las terminaciones en vocales se eliminan y las palabras se enlazan igual que en otros idiomas. Así, esta frase en árabe coloquial podría ser 'yag-shuthath', fácilmente reconocible como el 'yog-sothoth' de Lovecraft con tan solo un ligero cambio en la calidad de las vocales.

CRONOLOGIA DE H.P. LOVECRAFT

1890 Nace el 20 de Agosto.
1893 Empieza a leer; su padre es internado en una institución.
1898 Muere su padre.
1904 Muere su abuelo.
1908 Lovecraft sufre de poiquilotermia y deja de asistir a la escuela pública.
1913 Controversia en la columna de cartas de la revista ARGOSY.
1914 Ingresa en la Asociación de Prensa Amateur.
1915 Su correspondencia empieza a ser voluminosa, y lo será durante el resto de su vida.
1918 Vende *Marshes of Ipswich (Los Pantanos de Ipswich)*
1919 Su madre es internada en una institución. Lovecraft empieza a leer a Dunsany.
1921 Muere su madre. Conoce a Sonia Greene en una convención la UAPA y escribe *Nameless City (La Ciudad Sin Nombre)*.
1922 En el cuento *The Hound (El Sabueso)*, menciona por vez primera el Necronomicón.
1923 Escribe *Rats in the Walls (Las ratas en las paredes)*.
1923-1925 Ventas regulares a la revista WEIRD TALES (*Cuentos Extraños*)
1924 Se casa con Sonia Greene.
1925 Escribe el ensayo *Supernatural Horror in Literature (El horror Sobrenatural en la Literatura)* y el cuento *In the Vault (En la Bóveda)*.
1926 Vuelve a Providence, Rhode Island.
1927 Escribe *Dream Quest of the Unknown Kadath (En Busca de la Ciudad del Sol Poniente), The Colour out of Space (El Color Surgido del Espacio) y THe Case of Charles Dexter Ward (El Caso de Charles Dexter Ward)*. Realiza una gira por Nueva Inglaterra.
1928 Escribe *The Dunwich Horror (El Horror de Dunwich)*
1929 Se divorcia de Sonia Greene, pero el divorcio nunca se completa.
1930 Escribe *Whisperer in Darkness (El que Susurra en la Oscuridad)*.
1931 Escribe *At the Mountains of Madness (En las Montañas de la Locura)* y *Shadow over Innsmouth (La sombra sobre Innsmouth)*. Viaja por el Sureste del país.
1932 Más viajes por el Sur.
1933 Escribe *The Thing in the Doorstep (El ser en el Umbral)*
1934 Viaja por el Sureste.
1935 Escribe *The Shadow Out of Time (La Sombra surgida del Tiempo)*.
1936 Escribe *The Haunter of the Dark (El que Acecha en la Oscuridad)*.
1937 H.P. Lovecraft muere de cáncer el 15 de Marzo.

Lo que tenemos ante nosotros es probablemente una parte de un ritual árabe de adoración demoníaca. Los adoradores, durante alguna desconocida ceremonia cantaban '¡Yag-shuthath! ¡Yag-shuthath!' que significa '¡viene el anormal! (o los tiempos anormales), referencia obvia al retorno de los Otros Dioses, que es la preocupación central de los adoradores del culto de Cthulhu. Ni que decir tiene que estas revelaciones me impactaron fuertemente. Tenía ante mí no sólo un documento histórico único sino, a la vez una prueba de la existencia del culto de Cthulhu, dedicado al retorno de los Otros Dioses.

Tras leer por encima el resto del pergamino quedé convencido, por la naturaleza arcana de lo allí expuesto, de que se trataba de un fragmento del "Kitab al-Azif" original, o "Necronomicón", y quizá incluso de una página del manuscrito original de puño y letra del propio Abd al-Azrad. ¡El pergamino debía de pasar a mi poder! Pregunté el precio y dejé asombrado al librero al pagarlo sin regatear y salir corriendo.

En pocos días acabé mis asuntos en El Cairo y me dispuse a abordar el avión de regreso. En la Aduana del aeropuerto registraron mi equipaje y al encontrar el pergamino me preguntaron si poseía el permiso de transporte de antigüedades egipcias.

'¿Permiso?', pregunté inocentemente.

Ningún tipo de persuasión pudo convencer al aduanero, que insistía en que el documento no podía salir del país (técnicamente la palabra era 'contrabando'). Mediante una pequeña donación en favor de la madre enferma del aduanero pude abordar mi avión sin tener que informar del asunto a nadie, y con la promesa de que entregaría el pergamino a la Biblioteca Nacional para su catalogación y estudio, y que se me permitiría volver a estudiar el documento cuando quisiera.

A mi regreso pocas semanas más tarde me precipité a la Biblioteca Nacional para comprobar horrorizado que no tenían registrada la entrada o adquisición de tal documento. ¡El pergamino se había perdido! No sé si el aduanero vendió la reliquia en el mercado negro (en cuyo caso quizá vuelva a aparecer), o si sirvió de envoltorio para el bocadillo de alguien. En cualquier caso, el documento ha desaparecido y sólo mi reputación intachable me permite dar fe de lo hasta ahora expuesto.

La Llamada de Cthulhu

Nombre del Investigador .....

Profesión .....**Sexo** .....**Edad** .....

Nacionalidad ..... **Residencia** .....

CARACTERISTICAS

FUE .... **DES** ... **INT** .... **Idea** .....

CON .... **APA** ... **POD** ....**Suerte** ...

TAM .... **COR** .... **EDU** ....**Conocimientos** ...

Estudios en .....

Títulos .....

Bonificación o Penalización al Daño .....

PUNTOS DE MAGIA

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

PUNTOS DE CORDURA

(Locura .....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

HABILIDADES

(C) Antropología (00) .... ☐
(C) Arqueología (00) .... ☐
(C) Astronomía (00) .... ☐
(C) Botánica (00) .... ☐
(C) Buscar Libros (25) .... ☐
(D) Camuflaje (25) .... ☐
(R) Cantar (05) .... ☐
(C) Ciencias Ocultas (05) .... ☐
(M) Conducir Automóvil(20) .... ☐
(M) Conducir Maquinaria (00) .... ☐
(C) Contabilidad (10) .... ☐
(R) Crédito (15) .... ☐
(R) Charlatanería (05) .... ☐
(C) Derecho (05) .... ☐
(P) Descubrir (25) .... ☐
(P) Diagnosticar Enfermedades (05) .... ☐
(C) Dibujar mapas (10) .... ☐
(D) Discreción (10) .... ☐
(R) Discusión (10) .... ☐
(M) Electricidad (10) .... ☐
(R) Elocuencia (05) .... ☐
(A) Equitación (05) .... ☐
(P) Escuchar (25) .... ☐
(A) Esquivar (2xDES) .... ☐
(C) Farmacología (00) .... ☐
(C) Fotografía (10) .... ☐
(C) Geología (00) .... ☐
(C) Hablar (00) _____ .... ☐
(C) Hablar (00) _____ .... ☐
(C) Historia (20) .... ☐
(A) Lanzar (25) .... ☐
(C) Leer-Escribir Inglés (5xEDU) .... ☐
(C) Leer-Escr. (00) _____ .... ☐
(C) Leer-Escr. (00) _____ .... ☐
(C) Leer-Escr. (00) _____ .... ☐
(C) Lingüística (00) .... ☐
(M) Mecánica (20) .... ☐
(C) Mitos de Cthulhu (00) .... ☐
(A) Nadar (25) .... ☐
(D) Ocultarse (10) .... ☐
(M) Pilotar Avión (00) .... ☐
(C) Primeros Auxilios (30) .... ☐
(R) Psicoanálisis (00) .... ☐
(P) Psicología (05) .... ☐
(C) Química (00) .... ☐
(R) Regatear (05) .... ☐
(A) Saltar (25) .... ☐
(P) Seguir Rastros (10) .... ☐
(C) Tratar Enfermedades (05) .... ☐
(C) Tratar Envenenamientos (05) .... ☐
(A) Trepar (40) .... ☐
(D) Vaciar Bolsillos .... ☐
(C) Zoología(00) .... ☐

ARMAS

Nombre	*%Ataque*	*Daño*	*Empalar*	*%Parada*	*P.A.*

HECHIZOS, NOTAS, ETC.

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

(C) = Conocimientos (R) = Relación (A) = Agilidad
(D) = Discreción (P) = Percepción (M) = Manipulación

HISTORIA PERSONAL Y NOTAS

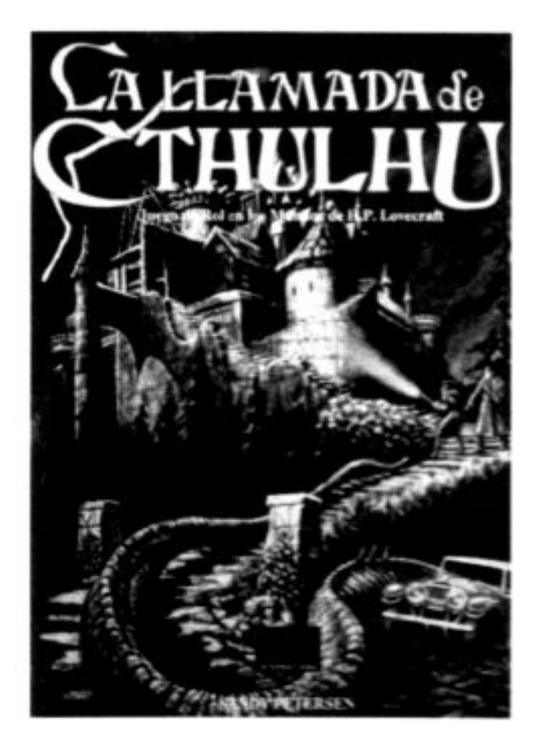
SUELDO Y AHORROS

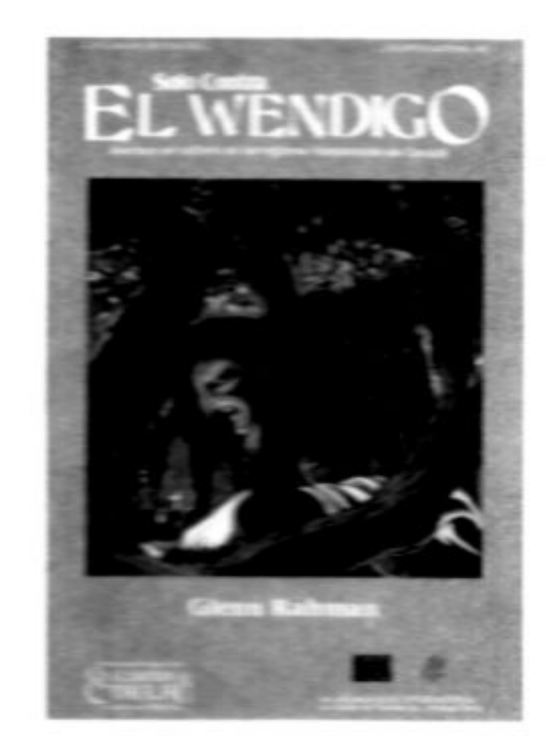
Salario Anual . . . . . .

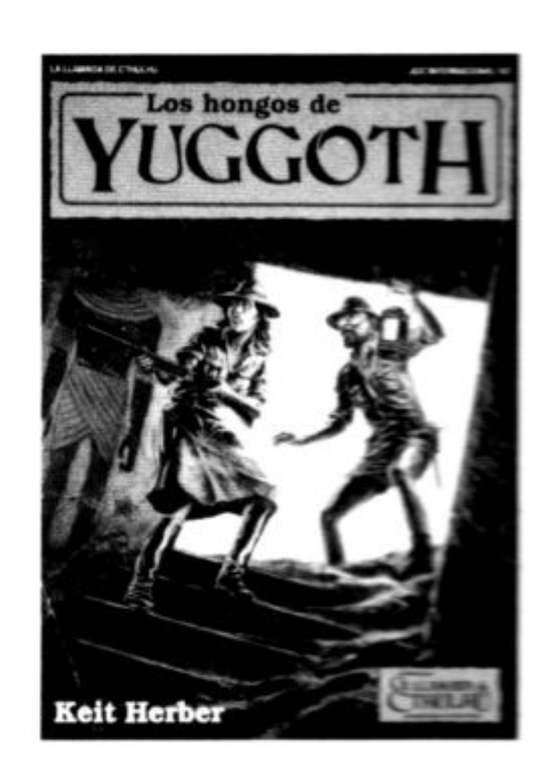
Ahorros

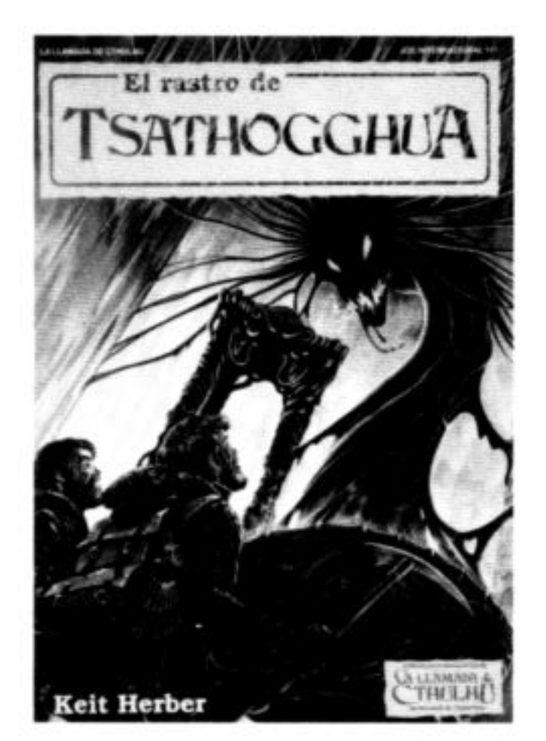
JOC INTERNACIONAL

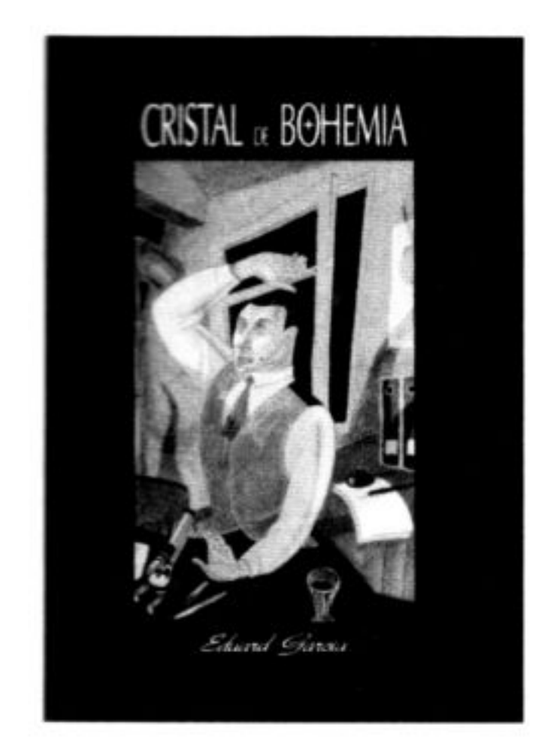
La mejor colección de juegos de rol

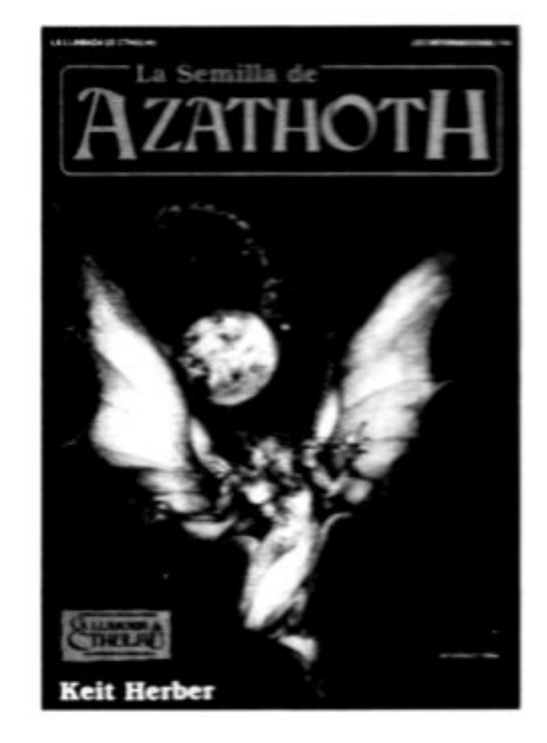












En LIDER, fanzine especializado en *juegos de simulación y rol*, dispones de la adecuada información sobre *La Llamada de Cthulhu*, para aprovechar al máximo su sistema de juego.

* Escenarios
* Ayudas de Juego

En LIDER 3: **Dossier La llamada de Cthulhu**
En LIDER 4: **La Cabaña del Tío Tom**
En LIDER 6: **La Desaparición de Linda Warren**
En LIDER 7: **Los Cazalibros**
En LIDER 8: **Fin de semana en Bishop House**
En LIDER 9: **Muerte en el expreso**
En LIDER 10: **La isla de la Paz**
En LIDER 11: **¿Especial Cthulhu?**
En LIDER 12: **La bestia no debe nacer I**
En LIDER 13: **La bestia no debe nacer II**
En LIDER 14: **La bestia no debe nacer III**
En LIDER 15: **La bestia no debe nacer IV**
En LIDER 16: **La bestia no debe nacer V**
En LIDER 18: **"A pedra da serpe"**
En LIDER 20: **Los huérfanos**

PARA RECIBIR INFORMACIÓN PERIÓDICA

Boletín para fotocopiar y enviar

Información sobre las **novedades** para *La Llamada de Cthulhu*, sobre los proveedores especializados, sobre como conseguir los **Dados Especiales** para el juego, el fanzine **LIDER**, y las **figuras de plomo** de 25 mm. de **Ral Partha** y **Metal Magic**, con los investigadores y Monstruos.

Nombre ..... Edad.....

Dirección ..... Tel.....

Localidad ..... C.P.....

Envía este boletín a JOC INTERNACIONAL - Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España
Incluye los sellos para la respuesta.
Deseo recibir seguidamente un ejemplar de la revista LIDER y adjunto 500 Ptas. en sellos de correos.

La llamada de Cthulhu

Escaneado Por : Cacho-Z

Libro del Investigador

●

Libro del Guardián

●

Libro de referencia de los años 20

●

El compañero de Cthulhu

●

Número de jugadores: 2 o más
Edad: De 12 años en adelante

ISBN 84-7831-000-2
9 788478 310005

La llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc. para su juego de rol basado en las obras de H.P. Lovecraft