

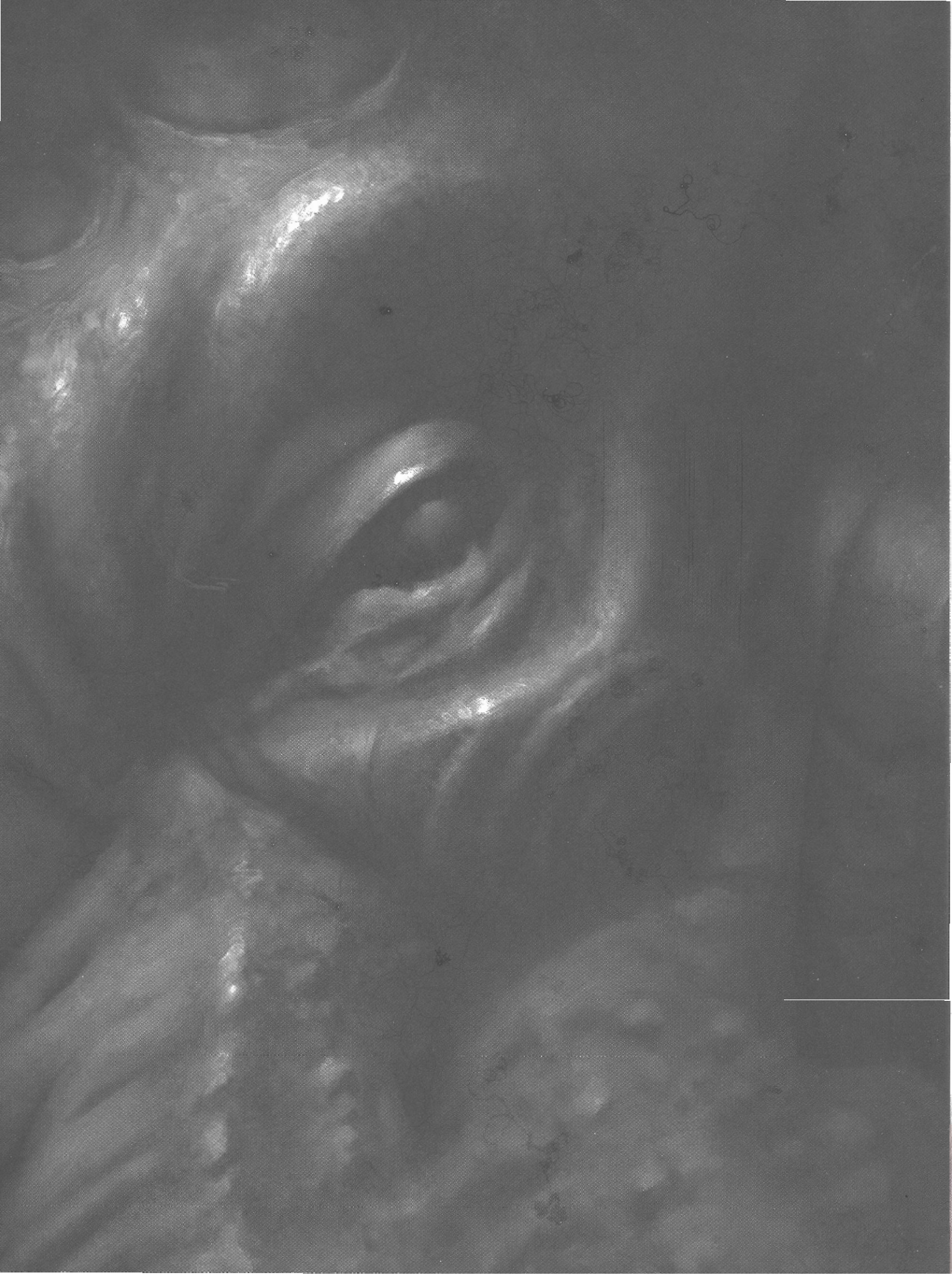
La llamada de CTHULHU

MANUAL DEL GUARDIÁN



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

EDGE





La llamada de C THULHU®

Escrito originalmente por
Sandy Petersen

Revisado posteriormente por
Lynn Willis

Esta 7ª edición revisada es una colaboración entre Paul Fricker y Mike Mason

Edición: Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason y Charlie Krank

Diseño del formato: Badger McInnes y Mike Mason

Maquetación: Badger McInnes, Nicholas Nacario, Charlie Krank y Rick Meintz

Dirección artística: Mike Mason, Meghan McLean, Daniel Skomorowski y Nicholas Nacario

Ilustración de portada: Sam Lamont

Ilustraciones de comienzo de capítulo: Jonathan Wyke, Antonio Maínez, Paul Carrick, Rob Gould, François Launet, Victor Leza, Charles Wong, Mike Perry, Nicholas Cloister, Antonio Luis y Kalli Schulz

Ilustraciones interiores: Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Loïc Muzy, Paul Carrick, Scott Neil, Jonathan Wyke, Victor Leza, Sam Lamont, Celeste Burcham, Caryad, Antonio Maínez, David Ardila, Tom Sullivan y Marco Morte

Tipografía Cristoforo creada por: Thomas Phinney

Cartografía: Stephanie McAlea

Dedicado a Lynn Willis

Traducción: Gabriel García-Soto

Corrección: José Manuel Sánchez García, César Bernal Prat y Santiago Eximeno

Localización y diseño adicional: Edge Studio

EDGE



Agradecimientos

Los autores quisieran dar las gracias a las siguientes personas por su ayuda y su apoyo incondicional: Charlie Krank, Christian Grussi, Keary Birch, Alan Bligh, John French, Scott Dorward, Matthew Sanderson, Dean Engelhardt, Matt Anderson, Tim Vincent, Kevin White, Garrie Hall, Pedro Ziviani, Dan Kramer, Scott David Aniolowski, Brian Courtemache, Brian Sammons, Chad Bowser, Tom Lynch, Andrew Leman de la HPLHS y, obviamente, a Sandy Petersen, sin el cual nada de esto hubiera sido posible. Agradecimientos de Edge Entertainment a Gustavo Díaz.

Dedicatorias

A mi padre, que me dio a conocer a Lovecraft y la ciencia ficción en general. En uno de sus libros leí mi primer relato de Lovecraft: «El modelo de Pickman».

Gracias, papá.

—S.P.

Para mis chicos, Felix y Ernest.

¡Sois los mejores!

—Mike Mason

A mi amigo Phillip Sidebotham, por introducirme a los juegos de rol y a la obra de H. P. Lovecraft.

—Paul Fricker

A los fans y a los seguidores de *La llamada de Cthulhu* y a Chaosium, que ayudaron a hacer realidad esta nueva edición. A todos aquellos a lo largo y ancho del mundo que han dedicado su tiempo y su energía a correr la voz, y que son de los nuestros. ¡Gracias a todos!

In Sanity

—Chaosium

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

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 460 a la 463.

Depósito Legal: SE 351-2019

ISBN: 978-84-16357-97-0

Publicado en 2019 por Edge Entertainment.

Aclaración a los créditos

Paul Fricker escribió y revisó las reglas de la 7ª edición, y Mike Mason las desarrolló y escribió material adicional. El Capítulo 11 ha sido escrito por Mike Mason y Paul Fricker. Mike Mason y Paul Fricker revisaron los Capítulos 5, 12, 13, 14, 15 y 16 e incluyeron material adicional. *Entre los árboles centenarios* ha sido escrita por Matthew Sanderson, con material adicional de Mike Mason. *Letras carmesíes* ha sido escrita por Alan Bligh, con material adicional de Mike Mason, y anotaciones sobre las pruebas de juego de Christopher Smith Adair. La cronología ha sido actualizada por John French y Mike Mason. Los precios del equipo han sido actualizados por Mike Mason y Dan Kramer. La hoja de personaje de la 7ª edición ha sido diseñada por Dean Engelhardt. Joe Schillizzi también colaboró en la revisión de las tablas de armas. Tony Williams colaboró en el diseño de la tipografía Cristoforo.

Esta edición también se basa en las reglas de ediciones anteriores de *La llamada de Cthulhu*. En esta edición se ha utilizado o revisado el trabajo de los siguientes autores: Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks y otros amigos.

Estas son las redacciones originales de ediciones anteriores que se han revisado y/o actualizado para esta edición: Keith Herber escribió el capítulo del Necronomicón, la Prehistoria de los Mitos, H. P. Lovecraft y los Mitos de Cthulhu y (junto a Kevin A. Ross) Principales libros de los Mitos. Les Brooks recopiló el equipo y los precios. Kevin Ross rastreó varias citas y fuentes, y añadió material y características de juego. Scott Aniolowski se dedicó a las descripciones y estadísticas de los monstruos. Hace mucho tiempo que Bill Dunn escribió la Guía de la pérdida de Cordura. Michael Tice, Eric Rowe y Shannon Appel recopilaron la información sobre Cordura. Shannon Appel también elaboró la sección sobre Tecnología alienígena, utilizando algunas invenciones de suplementos anteriores, y corrigió los Dioses, las Criaturas y la Prehistoria de los Mitos. Bruce Ballon revisó el capítulo de Cordura y escribió el ejemplo de Criterios peligrosos, la cronología y los resúmenes sobre fármacos y tratamientos. Jan Engan colaboró en los resúmenes de libros sobre ciencias ocultas. Brian Sammons creó la tabla de los Tomos de los Mitos original. Sam Johnson escribió algunas de las características de la tabla de armas. Bill Barton ayudó a crear las características de Chaugnar Fagn, el Color, y otros.

Las fotografías de la época se extrajeron de Wiki Commons o Flickr Commons, y son de dominio público.

Call of Cthulhu (7th Edition) copyright ©1981, 1983, 1992, 1993, 1995, 1998, 1999, 2001, 2004, 2005, 2014 de Chaosium Inc.; reservados todos los derechos.

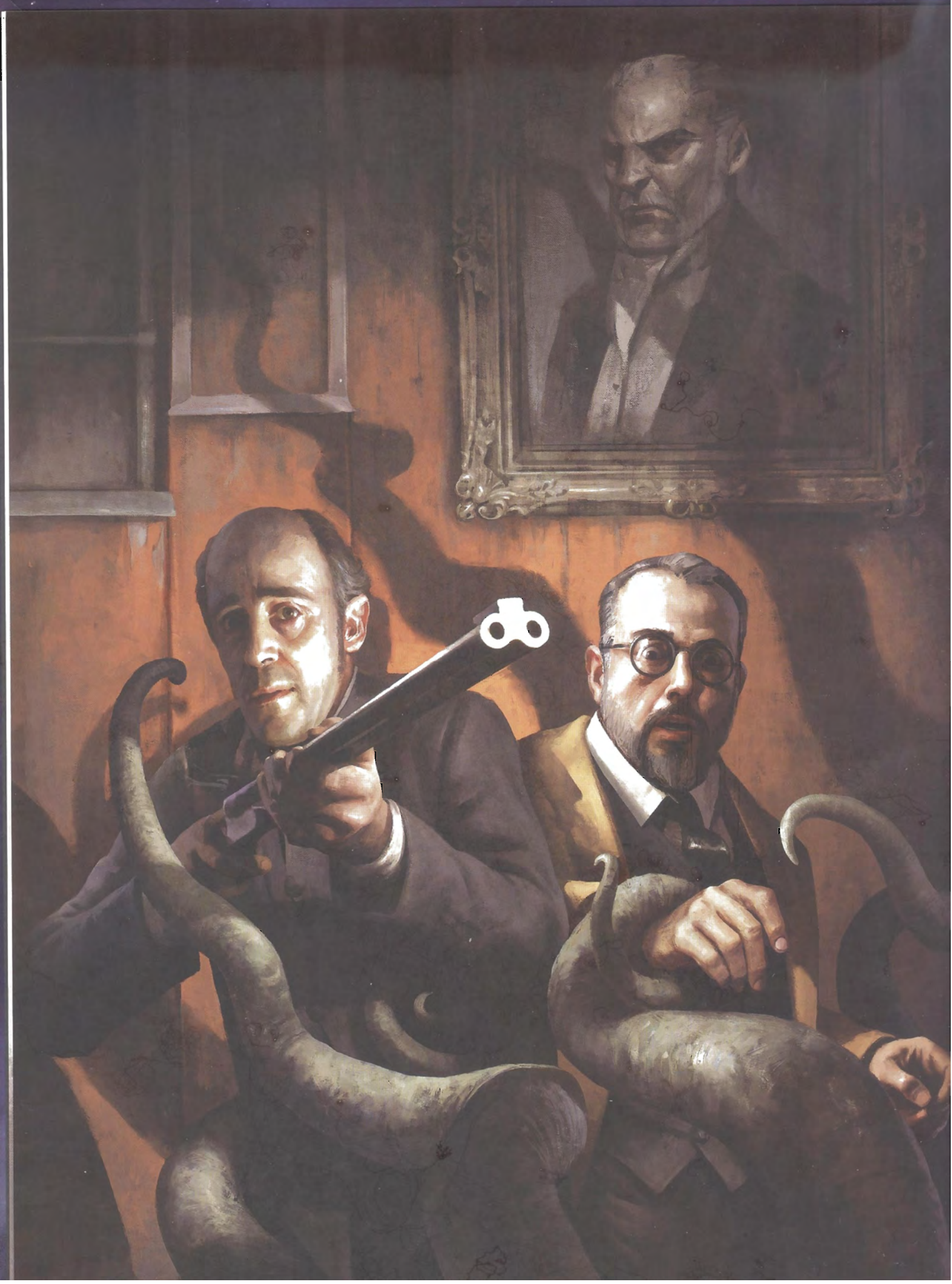
Call of Cthulhu es una publicación de Chaosium Inc.

Call of Cthulhu® es una marca registrada de Chaosium Inc. Cualquier parecido entre los personajes que aparecen en *La llamada de Cthulhu* y personas vivas o muertas de la vida real es una pura coincidencia.

A continuación se ofrece una relación de obras adicionales que han servido, entre otras, como inspiración de este libro. Todo el material relativo a Shudde-Mëll y los chthonians, y todas las demás invenciones de Brian Lumley tal y como se representan en sus obras, sobre todo en *Los que acechan en el abismo* (Editorial Edaf, 1992), se ha utilizado con su permiso. «Edición fría» de Ramsey Campbell y «El regreso de los Lloigor» de Colin Wilson (Cuentos de los mitos de Cthulhu 2: El legado. Valdemar, 2007). «El diario de Alonzo Typer», de William Lumley y H. P. Lovecraft (Más allá de los cones y otras historias en colaboración. Valdemar, 2013). «Los perros de Tíndalos», de Frank Belknap Long (Los mitos de Cthulhu. Alianza, 2011). «El retorno del brujo» (El gabinete de los delirios. Valdemar, 2017), «Estirpe de la cripta» (Los mitos de Cthulhu. Alianza, 2011), «Las siete geas» (El libro de Hiperbórea. Cátedra, 2015) y «El que deja sus huellas en el polvo» (Sueños de Yith y otras revisiones inéditas de H. P. Lovecraft. La Biblioteca del Laberinto, 2010), todos de Clark Ashton Smith. «El habitante del lago» (El habitante del lago y otros indeseables vecinos. La Biblioteca del Laberinto, 2013) y *The Last Revelation of Gla'aki* (PS Publishing, 2013; obra inédita en castellano), ambos de Ramsey Campbell. «El morador de la oscuridad» (Cuentos de los mitos de Cthulhu 1: Los orígenes. Valdemar, 2017), «El que acecha en el umbral» (Los que vigilan desde el tiempo y otros cuentos. Alianza, 2016), «El ser que caminaba sobre el viento» (La semilla de Cthulhu. Alianza, 2015) y «El cubil del engendro estelar» (El cubil del engendro estelar y otros inéditos lovecraftianos. La Hermandad del Enmascarado, 2013), todos de August Derleth. «Oscuridad, me llamo» (Los discípulos de Cthulhu. La Factoría de Ideas, 2003), de Eddy C. Bertin. «Cuaderno hallado en una casa deshabitada» de Robert Bloch y «El horror de Salem» de Henry Kuttner (Cuentos de los mitos de Cthulhu 1: Los orígenes. Valdemar, 2017). «La ventana en la buhardilla» (La habitación cerrada y otros cuentos de terror. Alianza, 2013), de H. P. Lovecraft y August Derleth. «The Rings of the Papaloi» (Dark Things. Arkham House, 1971; obra inédita en castellano), de Donald J. Walsh, Jr. «Más luz» (La saga de Hastur. La Factoría de Ideas, 2000), de James Blish. «El horror en la galería» (Leyendas de Xoth. La Biblioteca del Laberinto, 2016), de Lin Carter. «El séptimo conjuro» (Historias de tinieblas y terror. Grupo Libro '88, 1993), de Joseph Payne Brennan. «The Horror at Vecra» (Acolytes of Cthulhu. Fedogan & Bremer, 2001; obra inédita en castellano), de Henry Hasse.



H. P. Lovecraft (1890-1937) Maestro del horror.



PRÓLOGO

Es un honor poder compartir con vosotros mi experiencia con *La llamada de Cthulhu*, el mejor juego de rol de terror de todos los tiempos. Lo compré en Londres en 1983. Desde entonces se ha convertido en una obsesión. He ido adquiriendo compulsivamente todo lo que se publica hasta poseer una sobrecogedora biblioteca del horror cósmico. Módulos, campañas, ayudas al jugador y el director de juego. Inolvidables partidas como *Strange Eons*, *Los harapos del Rey*, *Horror en el Orient Express* y tantas otras.

Ahora tenéis en vuestras manos la 7ª edición; síntesis de un proceso de adaptación a las necesidades de los jugadores con un sistema de reglas que podría definirse como perfecto. Pero no quiero hablaros de dados y porcentajes, quiero hablaros de la emoción. La emoción de sentir que accedes a un universo ignoto de saberes arcanos. Quiero hablaros de la esencia de *La llamada de Cthulhu*.

La llamada de Cthulhu marca un antes y un después en el mundo del rol. Ya no se trata de conseguir tesoros y subir de nivel. El mundo es mucho más siniestro. No hay moral, los alineamientos son para niños. Aquí la cosa va de sobrevivir. Se muere fácil, y en la mayor parte de los casos (como en la vida) no sabes por qué. Abres una puerta. Un olor infecto llena tus fosas nasales, y de pronto yaces en el suelo con la cabeza separada del cuerpo. Algo, una silueta confusa y aberrante, ocupa tu campo de visión unos segundos y te sonríe; estás muerto. En la siguiente partida tu jugador ya no es como tú pensabas. Primero, tiene 70 años, porque necesitas que nada se le escape. Una conversación, un manuscrito, un criptograma. Después, no es que lleve una Thompson, es que bajo su abrigo guarda dos docenas de cartuchos de dinamita y cuatro granadas. Por último, te aseguro que no vuelve a abrir una puerta porque sí.

Disfruto jugando con ancianos armados hasta los dientes (ése y no otro fue el origen del cura de *El día de la Bestia*). Me encanta saber copto, sánscrito y swahili. Me apasiona leer libros prohibidos y presenciar aberraciones obscenas. Me fascina saber que para acumular el máximo de poder voy a volverme irremisiblemente loco, y que para luchar contra el enemigo tengo que ser, en definitiva, uno de ellos. Me entusiasma ser consciente de que controlo el 5% del contenido de una partida, y que es muy posible que me pierda el otro 95% porque no hablé con el celador del psiquiátrico, o no abrí, precisamente, aquella puerta.

La preparación de una partida puede llevar horas o meses (llevo años preparando la misma), y da igual que los jugadores se pierdan todo lo que pasa en El Cairo, o no lleguen a conocer a Armitage o se les escapen docenas de pistas. Eso es precisamente lo que hace al juego único. *La llamada de Cthulhu* es inabarcable, como un cielo de Estrellas Negras. Nunca llegaremos a comprender en su complejidad los oscuros designios de los Primigenios, y está bien que sea así. Nos derrotarán, Cthulhu surgirá del abismo y destruirá para siempre esta farsa de sociedad mojigata en la que vivimos. Acabaremos con este mundo previsible donde reina la mediocridad y la estulticia. Sí, perdonad que hable así, pero llevo 35 años jugando y ya no estoy seguro del bando al que pertenezco. Espero que os unáis a nosotros, porque somos legión.

Iä! Iä! Cthulhu fhtagn! Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

Alex de la Iglesia



PREFACIO

*Lo que ha emergido puede hundirse,
y lo que se ha hundido puede emerger
de nuevo... Cthulhu sigue vivo.*

—H. P. Lovecraft

Mi propio acercamiento a H. P. Lovecraft tuvo lugar durante mi niñez, cuando encontré un libro desmenuzado de relatos, impreso mucho antes de que yo naciera. Aquella noche lo leí en la cama y quedé hechizado para siempre. Si te gustan los relatos de Lovecraft, ahora puedes experimentar los Mitos de Cthulhu de una forma diferente.

Soy diseñador de juegos desde hace más de 30 años, y un fan de Lovecraft desde mucho antes. He sido escritor, profesor universitario e incluso productor ejecutivo en una película. Puede que hayas oído hablar de alguno de los juegos que he ayudado a crear, y puede que hasta hayas jugado a alguno de ellos. En el campo de los videojuegos probablemente sea más conocido por los juegos de estrategia en los que trabajé. Pero de lo que estoy más orgulloso es de mi aportación a la creación del género de los juegos de rol de terror como autor/desarrollador original del juego *La llamada de Cthulhu*, allá por 1980.

A veces he tenido éxito en mis otros proyectos. Algunos de los videojuegos en los que colaboré vendieron millones de copias. Pero cuando me invitan a asistir a una convención de juegos, cuando un fan me invita a una copa, me piden un autógrafo o disfruto de cualquier otra de las prebendas que me ha reportado mi modesta fama, siempre es por *La llamada de Cthulhu*, y nunca por otro de mis juegos. *La llamada de Cthulhu* despierta un cariño como no se ha visto nunca; y esto es debido al poder del mundo de Lovecraft y a los esfuerzos de Chaosium por ponerlo a vuestro alcance, amigos míos.

A través de *La llamada de Cthulhu*, Chaosium popularizó el terrorífico universo de H. P. Lovecraft en los juegos y ha hecho que «Cthulhu» se convierta en una palabra de uso cotidiano. Ahora, Chaosium ha reunido a un equipo de profesionales de los juegos con décadas de experiencia. En esta 7ª edición, Chaosium ha vuelto a conseguir combinar con éxito la aventura y el horror lovecraftiano, dos elementos a los que tengo un gran cariño. Fueron, y son, el equipo perfecto para este trabajo.

Los fans de siempre se alegrarán de escuchar que la nueva edición no ha perdido nada en el tránsito, y que está plagada de terror, horror y formas de introducirte a tí y a tus amigos en el espantoso mundo que construyeron H. P. Lovecraft y sus amigos.

Sandy Petersen

2014

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo Uno: Introducción..... 12

Una visión general del juego	14
Cooperación y competición.....	14
Ejemplo de juego	15
De lo que trata este juego	18
Aviso para los Guardianes.....	18
Qué necesitas para jugar.....	19

Capítulo Dos: H. P. Lovecraft y los Mitos de Cthulhu.....22

Howard Phillips Lovecraft.....	24
Su vida y la creación de los Mitos de Cthulhu.....	24
Los Mitos de Cthulhu	27

Capítulo Tres: Creación de los investigadores..... 30

Creando tu investigador	32
Paso 1: Generar las características.....	32
Otros atributos.....	34
Referencia rápida: Creación de investigadores.....	36
Paso 2: Determinar la ocupación	38
Paso 3: Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad	38
Paso 4: Crear un trasfondo.....	44
Paso 5: Equipar al investigador.....	48
Otras formas de crear investigadores.....	49
Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor	51

Capítulo Cuatro: Habilidades..... 54

Definición de las habilidades	56
Especialidades de las habilidades	56
Reglas opcionales.....	83

Capítulo Cinco: Sistema de juego..... 84

Cuándo hacer una tirada	86
Tiradas de habilidad.....	86
Críticos y pifias	93
Tiradas de habilidad enfrentadas	94
Dados de bonificación y dados de penalización	95
Recompensas de la experiencia:	
La Fase de desarrollo del investigador	98
Crédito y gastos del investigador.....	99
Contactos.....	101
Aprendizaje	102
Envejecer.....	102
Reglas opcionales.....	103

Capítulo Seis: Combate.....104

Declaración de intenciones:	
«¿Qué está haciendo tu personaje?».....	106
El asalto de combate.....	106
A puñetazo limpio.....	107
Empleo de armas en una pelea	109
Maniobras de combate.....	109
Paso 1: Compara la Corpulencia	109
Paso 2: La tirada de ataque	110
Armadura	112
Armas de Fuego	116
Modificadores de ataque de las armas de fuego	116
Fuego automático	120
Heridas y curación	121
Recuperación del daño normal	125
Recuperación de una Herida grave	125
Inconsciencia y muerte.....	125
Otros tipos de daño.....	127
Reglas puntuales: reglas de combate opcionales	127

Capítulo Siete: Persecuciones.....134

Primera parte: Establecer la persecución	136
Segunda parte: A correr.....	137
El asalto de persecución.....	138
Tercera parte: Movimiento.....	138
Barreras.....	140
Cuarta parte: Conflicto	141
Quinta parte: Reglas opcionales	142
Colisiones de vehículos.....	148

Capítulo Ocho: Cordura.....154

Puntos de Cordura y tiradas de COR	156
Cordura máxima	157
Locura	157
Efectos de la locura.....	158
Tratamiento y recuperación de la locura.....	168
Ingreso en un manicomio	169
Aumento de los Puntos de Cordura actuales.....	170
Acostumbrarse al horror	172
Reglas opcionales.....	173

Capítulo Nueve: Magia..... 174

¿Qué es la magia?.....	176
Tomos de los Mitos	177
Empleo de la magia	180
Aprender un hechizo	180
Ejecutar hechizos.....	181
Hacerse creyente.....	183
Reglas opcionales.....	184

Capítulo Diez: Dirección de juego186

Guardianes novatos.....	188
Preparativos para jugar una partida.....	189
Creación de investigadores.....	190
Personajes no jugadores (PNJs).....	193
Sacar el máximo partido al trasfondo de los investigadores	197
Tiradas de dados.....	198
Ritmo de juego.....	202
La tirada de Idea	203
Distribución de la información	205
Tiradas de percepción.....	206
Ayudas de juego.....	209
Empleo de las reglas	209
Escenas de acción	211
Presentar el terror de los Mitos.....	212
Tiradas de Cordura fallidas.....	214
Asustar a los jugadores	215
Magia.....	216
Finalizar una historia	218
Creación de aventuras.....	219
Utilizar temas lovecraftianos.....	220
Y por último.....	225

Capítulo Once: Tomos de conocimiento arcano226

Descripción de los tomos de los Mitos.....	228
Empleo de los tomos de los Mitos.....	228
Tomos de los Mitos	230
Libros de ocultismo.....	240

Capítulo Doce: Grimorio246

Hechizos	248
Magia intensificada	248
Variaciones de los hechizos.....	249
Tiradas enfrentadas de POD.....	249
Alcance de los hechizos	249
Hechizos y tiempo de ejecución durante el combate	249
Creación de un nuevo hechizo	251
El Grimorio	252
Hechizos de contacto	254
Hechizos de contacto con un dios.....	256
Hechizos de convocación	257
Hechizos de encantamiento	262
Hechizos de llamada/expulsión de un dios.....	266
Hechizos de Portal.....	270

Capítulo Trece: Artefactos y dispositivos alienígenas276

Capítulo Catorce: Monstruos. bestias y dioses alienígenas286

Representar a los monstruos de forma fidedigna	289
Combate.....	290
Hechizos de los monstruos	292
Sección uno: Monstruos de los Mitos.....	292
Sección dos: Deidades de los Mitos	328
Pronunciación de los nombres de los Mitos según Edge	328
Sección tres: Horrores tradicionales	358
Sección cuatro: Animales	362
Reglas opcionales.....	367

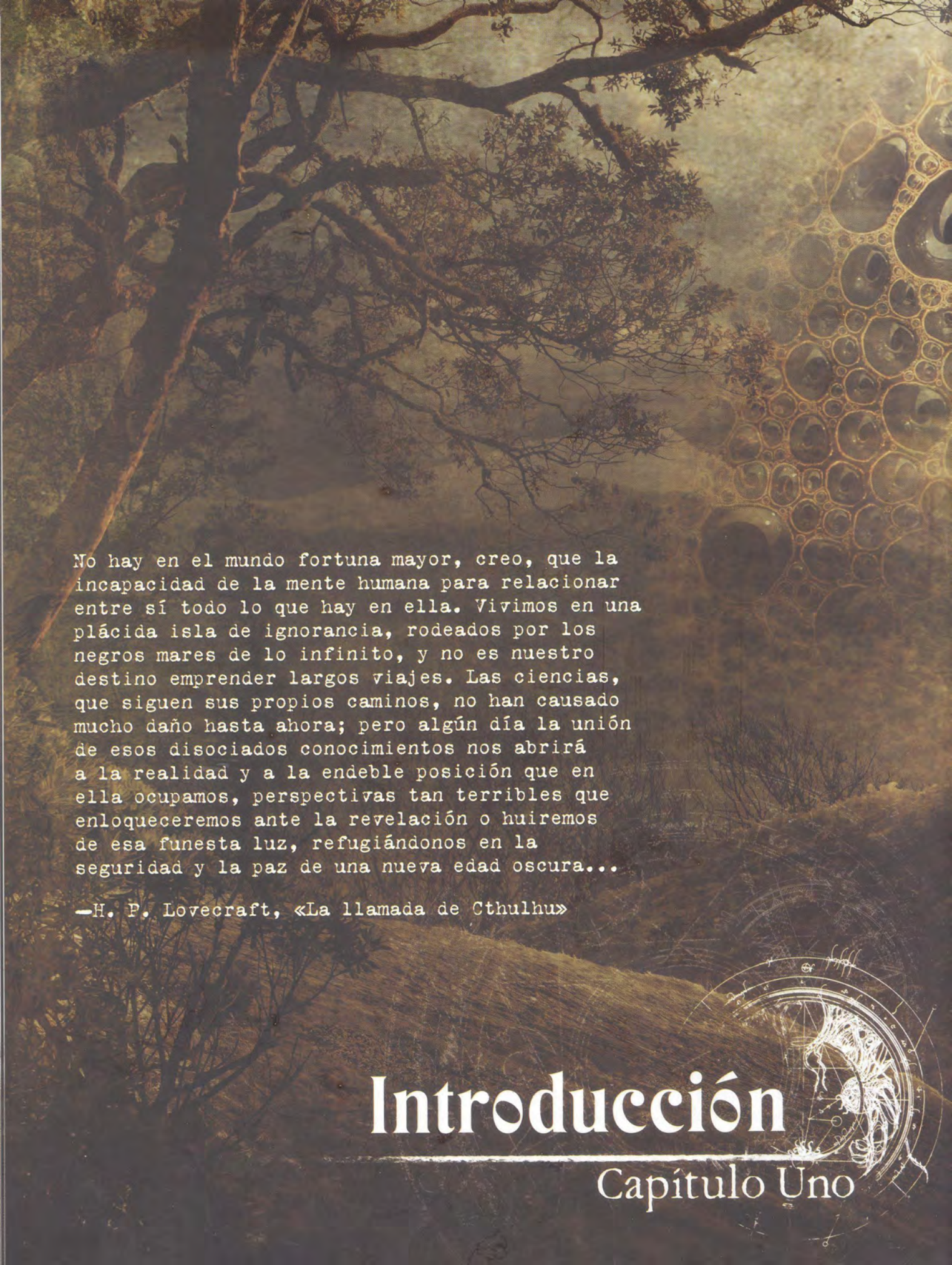
Capítulo Quince: Aventuras370

Entre los árboles centenarios	372
Introducción.....	372
Trasfondo.....	372
Cronología de los acontecimientos	373
Motivaciones de los investigadores	374
Dentro de la excavación.....	385
Conclusión	386
Personajes no jugadores.....	387
Letras carmesíes.....	390
Introducción.....	390
Dramatis Personae.....	393
Localizaciones	404
Otras pistas	407
Resolución del caso	408
Personajes no jugadores.....	409

Capítulo Dieciseis: Apéndices.....412

Apéndice I: Glosario	414
Apéndice II: Conversión a las reglas de la 7ª edición	418
Apéndice III: Listas de equipo	424
Años 20	424
Contemporáneo	428
Resumen de las reglas del juego	436
Resumen del combate cuerpo a cuerpo.....	437
Resumen de las Maniobras de combate.....	439
Otras situaciones del combate	439
Resumen del combate con armas de fuego	440
Resumen de las reglas de persecución.....	444
Resumen de las reglas de Cordura	447
Resumen de las reglas de magia	449
Prueba de cordura	451

Índice.....452



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

—H. P. Lovecraft, «La llamada de Cthulhu»

Introducción

Capítulo Uno





¡BIENVENIDO A LA LLAMADA DE CTHULHU!

LA LLAMADA DE CTHULHU ES UN JUEGO LLENO DE SECREtos, misterios y horror. Interpretando el papel de un resuelto investigador, viajarás a lugares extraños y peligrosos, desenmascararás conspiraciones malignas y te enfrentarás a los terrores de la noche. Te toparás con entidades que desafían la cordura, monstruos y sectarios dementes. Entre extraños y olvidados tomos de conocimiento encontrarás secretos que el hombre no debería conocer.

Es muy probable que tus compañeros y tú decidáis el destino del mundo.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol de terror basado en las obras de Howard Phillips Lovecraft. Durante los años 20 y los años 30 del siglo XX, Lovecraft escribió una cantidad ingente de obras relativas a horrores procedentes tanto del más allá como de nuestro interior. Desde su muerte en 1937, las historias de horror cósmico de Lovecraft han ido adquiriendo mayor reputación y relevancia, y hoy se le considera uno de los más importantes escritores norteamericanos de terror del siglo veinte, que ha influenciado a multitud de autores y directores cinematográficos y ha amasado una cantidad enorme de entusiastas y devotos seguidores. De hecho, el mismo Lovecraft podría considerarse una figura de culto por derecho propio. La obra de Lovecraft abarca desde la ciencia ficción hasta el horror gótico y se adentra en el terror cósmico nihilista; un material perfecto en el que basar un juego de rol.

La invención más famosa de Lovecraft es lo que se ha acabado conociendo como los Mitos de Cthulhu, una serie de relatos que comparten unos elementos argumentales comunes como son ciertos libros míticos de conocimientos arcanos y entidades alienígenas divinas. Los Mitos de Cthulhu avivaron la imaginación de otros escritores, muchos de ellos protegidos y amigos de Lovecraft, que no tardaron en contribuir a su compleja mitología, ampliando aún más sus conceptos y elementos constitutivos. Hoy en día, los herederos del legado literario de Lovecraft siguen escribiendo (y filmando) historias sobre «Cthulhu».

UNA VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

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

El Guardián elige una historia para dirigir. Estas historias reciben el nombre de «aventuras», y encontrarás dos al final de este libro. Una aventura proporciona al Guardián la estructura de un relato que presentar a los jugadores. El papel del Guardián es parecido al de un director que rueda una película en la que los actores no saben cómo se va a desarrollar la historia. Para ampliar esa analogía, los jugadores son como actores que tienen total libertad para improvisar sus propios guiones.

No hace falta que los investigadores se parezcan a las personas que los interpretan. De hecho, para los jugadores suele ser más gratificante y placentero crear personajes que no se parezcan en nada a ellos: duros detectives privados, rudos taxistas u ocultistas refinados hasta lo siniestro.

La mayor parte del juego consiste en un intercambio verbal. El Guardián plantea la escena describiendo el entorno, los individuos y los encuentros a los jugadores. Los jugadores le dicen al Guardián lo que sus investigadores pretenden hacer. El Guardián les dice entonces si lo consiguen o, en caso contrario, qué ocurre en su lugar. Durante la partida, el juego adopta la forma de una conversación grupal con muchas vueltas, giros y diversión en su desarrollo.

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

En *La llamada de Cthulhu*, el Guardián tiene la responsabilidad de preparar aventuras y dirigir el juego de forma imparcial. El Guardián tiene el deber de hacer que los adversarios de los investigadores sean malvados y astutos.

COOPERACIÓN Y COMPETICIÓN

Jugar es un pasatiempo social. Si quieres usar tu imaginación a solas, deberías limitarte a leer un libro. Sin embargo, ¡ten en cuenta lo siguiente! Cuando varias personas se unen y cooperan, elaboran una fantasía grupal mucho más interesante e imaginativa que la de una sola persona; y el esfuerzo colectivo tiene como resultado una experiencia muy divertida y satisfactoria para todos los implicados. Juntos creáis y desarrolláis un relato en el que cada uno de vuestros investigadores ocupa un papel protagonista.

Independientemente de si los investigadores cooperan o no, los jugadores deberán hacerlo. Se puede interpretar a los investigadores como personas agradables, como salvajes retorcidos o de cualquier forma que deseen los jugadores. Gran parte de la diversión del juego se halla en el ingenio de las conversaciones entre jugadores dentro y fuera del personaje, así como en las aterradoras o divertidas direcciones inesperadas que puede tomar la historia.

Cooperando, los jugadores y el Guardián construyen un «mundo» entretenido e inteligible en el que jugar. Las recompensas de la cooperación son geniales. ¡Recuerda que el objetivo de todo esto es pasarlo bien!

Ganadores y perdedores

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

Ganar en una situación así dependerá de si los investigadores logran sus objetivos. Perder será lo que ocurrirá cuando fracasen al intentar cumplir sus objetivos (puede que sean capaces de volver a intentarlo más tarde). Durante el juego, los investigadores podrán resultar heridos, sufrir experiencias enloquecedoras, ¡o incluso morir! Sin embargo, alguien tiene que enfrentarse a los horrores cósmicos del universo, y la muerte de un simple investigador no significa tanto si con ella se consigue rechazar el plan maestro de Cthulhu para esclavizar a la Tierra.

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

EJEMPLO DE JUEGO

Si nunca antes has jugado a un juego de rol, puede que todavía te estés preguntando cómo funciona todo esto. El siguiente ejemplo de juego puede darte una idea de cómo es una sesión de juego típica. No te preocupes por algunos de los términos utilizados, que ya irás familiarizándote con ellos a medida que leas el resto del libro (también hay un **Glosario** muy útil en la página 414).

Este ejemplo de juego utiliza la clásica ambientación de los años 20. Los investigadores están intentando descubrir por qué Boss Morgan, una personalidad importante del hampa, ha desaparecido.

Los jugadores son Marina, José, Sofi y Sebas, y cada uno de ellos controla a un investigador. Gabo ejerce las funciones de Guardián y está dirigiendo la partida (planteando la historia y controlando a los personajes no jugadores y los monstruos en el juego). Nótese que, mientras los jugadores tienen diversas formas de aludir a sus personajes, Gabo el Guardián pone en orden sus intenciones y no se preocupa por la coherencia. Nos unimos al juego en mitad de una sesión...

¿Nunca habías jugado a un juego de rol?

Si nunca habías jugado a un juego de rol, puede que te estés preguntando de qué va todo esto. Para disipar todo prejuicio y transmitirte una idea aproximada, podría ser de utilidad describir una sesión de juego normal (al lado podrás encontrar una descripción completa y detallada de una sesión).

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

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

María y sus jugadores dejan de jugar a eso de las diez y media, luego charlan un rato antes de dar por concluida la velada a eso de las once en punto. Todos están deseando volver a quedar la semana siguiente para descubrir cómo continúa la historia. Obviamente, esto es solo un ejemplo. El número de jugadores y la duración de la sesión de juego variarán de un grupo a otro.





(Gabriel) Guardián: Muy bien, chavales, ¿cuál es vuestro plan?

Marina: Vamos a ir a husmear por la casa de Boss Morgan, en busca de pruebas. *(Todos los investigadores están de acuerdo con el plan de Marina).*

José: ¡Vamos allá! Yo os llevaré al volante de mi Hupmobile. ¿Hay alguien en la calle? Vamos a medianoche.

(Gabriel) Guardián: Cuando llegáis a la casa de Morgan, comprobáis que la calle está bastante oscura debido a que dos de las farolas no funcionan. Parece desierta. No veis a nadie.

Sofía: Jake, mi detective privado, puede forzar la cerradura de la puerta trasera. *(Los jugadores están de acuerdo con este plan).*

Marina: Yo vigilaré desde la calle.

Sebastián: De momento permaneceré en el coche haciendo guardia; mi investigador sigue estando muy nervioso.

José: Yo iré con Sofía.

(Gabriel) Guardián: Sofía y José, haced una tirada de Escuchar.

Sofía: *(Tira un dado de cien)* ¡La supero!

José: Yo he fallado la tirada. Así que, Sofía, ¿qué es lo que has oído?

(Gabriel) Guardián: Escuchas el crujido de la madera; suena como si la puerta delantera de la casa se abriera discretamente. Como has tenido éxito, no olvides hacer una marca en tu habilidad de Escuchar.

Sofía: Vale. *(Hace una marca en su hoja)*. Agarro a José e intento escondernos detrás de los cubos de basura.

(Gabriel) Guardián: Muy bien, necesitareé que ambos hagáis una tirada de Sigilo.

José y Sofía: ¡Toma! Los dos hemos tenido éxito *(ambos hacen una marca en su habilidad de Sigilo)*. Estamos bien escondidos detrás de la basura.

(Gabriel) Guardián: Genial. Como es de noche y no hay farolas encendidas cerca, no podéis ver gran cosa. La silueta de una figura enorme abandona la casa y avanza arrastrándose hacia la calle. Cuando llega a la mitad de la calle, levanta una tapa de alcantarilla y se deja caer dentro. Escucháis un chapoteo. *(Gabriel hace un sonido húmedo bastante cuestionable...)*

Sofía: ¿Cerró la puerta tras él?

(Gabriel) Guardián: No solo no la cerró, sino que la dejó abierta de par en par.

Sofía: Me escabullo de vuelta y aviso a los demás.

(Gabriel) Guardián: Los demás, Sofía os ha dicho que la puerta principal está abierta.

José y Marina al unísono: Entramos.

(Gabriel) Guardián: ¿Tú qué haces, Sebastián?

Sebastián: ¿Estás de broma? ¿Sugieres que mi profesor se meta ahí dentro? De eso nada.

Sofía: Puede hacer guardia mientras los demás vamos para dentro.

Sebastián: ¿Yo solo? ¡Venga ya! ¡Irás para dentro!

(Gabriel) Guardián: Dentro está muy oscuro y silencioso.

Marina: José, déjame usar tu linterna. Yo iré delante. Los demás, apagad vuestras luces; no queremos que nos vean desde la calle.

(Gabriel) Guardián: Estáis en un recibidor. Podéis atravesar un arco hacia la sala de estar o ir a la derecha, a través de una puerta abierta, hacia lo que parece ser un estudio. Frente a vosotros hay una escalera que sube. Bajo las escaleras hay una puerta cerrada. Ante vosotros, el haz de luz se posa sobre unas manchas húmedas que hay en el suelo, probablemente pisadas. El agua de las manchas está sucia y apesta.

Marina: ¿De dónde vienen las pisadas y hacia dónde van?

(Gabriel) Guardián: No sabrías decirlo. Que todo el mundo haga una tirada de Descubrir. *(Ninguno consigue advertir las gotitas de agua que se escurren por la parte inferior del pasamanos)*. ¿Qué queréis hacer?

Marina: Voy al estudio e intento registrarlo.

José: Yo inspeccionaré la sala de estar.

Sebastián: El profesor echa un vistazo al armario del recibidor.

Sofía: Jake sube las escaleras.

(Gabriel) Guardián: *(Como el grupo se ha dividido, ahora el Guardián trata con cada jugador por separado)* Marina, en el estudio hay unas estanterías, pero curiosamente solo hay unos pocos libros. Hay dos archivadores abiertos, un escritorio cerrado, una silla para el escritorio y tres butacas de cuero.

Marina: Empezaré abriendo el escritorio.

(Gabriel) Guardián: Está cerrado con llave. Si quieres forzar la cerradura haz una tirada de Cerrajería.

Marina: He sacado un 23, eso es menos que mi puntuación de 34 en Cerrajería, ¡lo consigo! *(Marina añade una marca a la habilidad)*.

(Gabriel) Guardián: Bien. Dentro del escritorio encuentras dos cosas de interés: un sobre lacrado en el que pone «Últimas voluntades y testamento» y un pequeño libro de contabilidad titulado «Compañía Naviera de Insmouth». ¿Quieres echarles un vistazo en este momento? *(Marina se muere de ganas, pero para mantener el ritmo y la tensión el Guardián centra ahora su atención en Sofía)*. Sofía, cuando Jake sube a lo alto de las escaleras puede sentir unas gotas de agua en la parte inferior del pasamanos de madera, como si el agua se hubiera acumulado allí después de que algo mojado tocara la barandilla.

Sofía: Oh-oh. Jake continúa con mucha cautela.

(Gabriel) Guardián: En esta planta hay dos dormitorios y un cuarto de baño. La puerta del dormitorio de la derecha está abierta. Aquí hay un olor húmedo y dulzón.

Sofía: Me asomo por la puerta abierta.

(Gabriel) Guardián: Cuando entras en el dormitorio, el olor se hace más intenso y ves sangre y vísceras por todas partes. El cadáver totalmente vestido de Boss Morgan yace sobre la cama. Le han arrancado la parte superior de la cabeza y han rebañado salvajemente su contenido. Puedes ver todo esto gracias a una tenue fosforescencia verdosa que cubre gran parte de la habitación. Por favor, haz una tirada de Cordura para Jake.

Sofía: Uy, fallé.

(Gabriel) Guardián: Muy bien, Jake pierde 1D6 Cordura. *(Gabriel obtiene un 4 en 1D6)*. Jake pierde 4 Puntos de Cordura: se pone verde, emite un grito y luego vomita ante esta macabra escena. Los demás escucháis a Jake gritando en el piso de arriba.

Todos: Vamos corriendo a ayudarlo.

(Gabriel) Guardián: Vale. Debéis hacer todos una tirada de Cordura al entrar en la habitación y ver la terrible escena. *(Lo hacen, con distintos resultados)*.

Sofía: Cuando Jake recupera el control de sí mismo, busca un cuarto de baño y limpia su gabardina.

(Gabriel) Guardián: ¿Qué vais a hacer los demás?

José: Quiero inspeccionar el cuerpo detenidamente, pero sin tocarlo. Además, aviso a los demás para que no pisen la sangre.

Marina: Inspecciono las otras habitaciones que hay en esta planta.

Sebastián: El profesor te acompaña.

(Gabriel) Guardián: José, puedes ver más salpicaduras de agua sucia sobre el cadáver. Incluso hay un poco de agua dentro de su cavidad craneal. Hay algunas abrasiones en lo que le queda de cara. Haz una tirada de Descubrir.

José: Lo consigo. ¿Qué pasa?

(Gabriel) Guardián: En la pared, a unos 2 m de altura, hay una huella ensangrentada y aguada de una mano. Hay marcas de garras visibles y la huella tiene unos 20 cm de ancho, aunque los dedos son bastante rechonchos. La huella apenas se ha corrido y puedes distinguir las líneas de la palma.

José: ¡Ahí va! Chisto a Marina, Jake y el profesor para que vengan aquí. ¿Lleva la cámara el profesor, Sebastián?

Sebastián: ¡Rayos! ¡Sabía que el profesor se estaba olvidando de algo! Eh... aprieto la hoja de papel de un cuaderno sobre la huella para obtener una copia.

(Gabriel) Guardián: Consigues una copia. Sebastián, tu profesor también distingue unos símbolos extraños en la pared opuesta. Cuando los examina, parecen moverse, girando de forma hipnótica.

Sebastián: Oh-oh. Quiero examinarlos con más detenimiento.

(Gabriel) Guardián: No te da tiempo. Haced todos una tirada de Escuchar para vuestros investigadores *(José, Sebastián y Sofía fallan. Marina tiene éxito)*. Marina, escuchas un ruido metálico procedente de la calle. Los demás no oís nada.

Marina: ¿Qué podrá ser? ¡Espero que no sea el ruido de una tapa de alcantarilla!

(Gabriel) Guardián: ¡La puerta principal se cierra de repente y podéis oír unas fuertes pisadas que suben las escaleras! *(El Guardián pega pisotones en el suelo y se encoje de hombros para causar más impresión)*.

Sebastián: Mi profesor espera junto a la ventana... ¡listo para saltar!

Marina: Enfoco mi linterna hacia la puerta del dormitorio, intentando ver qué se nos viene encima.

Sofía: Jake desenfunda su revólver calibre .38 de cañón corto y mira por encima del hombro de Marina.

José: Me agazapo detrás de Jake y de Marina, pero estoy desvainando mi cuchillo de trinchera, por si acaso.

(Gabriel) Guardián: Lo que entra en la habitación arrastrando los pies es una abominable parodia de un hombre. Tiene casi 2,5 m de estatura, y extremidades deformes y retorcidas. Su rostro es una aglomeración de arrugas. Carece de rasgos visibles. Su piel de un marrón-verdoso enfermizo está flácida, y de sus miembros cuelgan tiras de carne en descomposición. Chorrea el mismo líquido sucio y marrón que habíais visto antes. Tenéis que hacer una tirada de Cordura. Si tenéis éxito perdéis 1 punto, ¡pero si falláis serán 1D10 puntos!

José: He conseguido superar mi tirada.

Sebastián: ¡Yuju! Yo también.

Sofía: La pifíe. *(Gabriel hace la tirada de pérdida de Cordura y obtiene un 3).* ¡Jake pierde 3 Puntos de Cordura!

(Gabriel) Guardián: *(Marina también falla la tirada. Gabriel hace la tirada de pérdida de Cordura del investigador de Marina y obtiene un 9).* Marina, tu investigador está realmente conmocionado por el horror que hay frente a él. Pierde 9 Puntos de Cordura.

Marina: Oh-oh. ¡Estoy realmente aterrada!

(Gabriel) Guardián: Vamos a ver *(examina la ficha del investigador de Marina)*. Marina, como tu investigador ha perdido más de 5 Puntos de Cordura podría sufrir locura temporal. Si no obtienes un resultado mayor que su Inteligencia en 1D100, será incapaz de asimilar todo esto y se desmayará *(Marina obtiene un 04 y su investigador se desmaya)*.

(Gabriel) Guardián: Como el investigador de Marina tenía la linterna, ahora está rodando por el suelo iluminando la habitación de forma incontrolada. El profesor de Sebastián acaba de darse cuenta de que las ventanas están protegidas con una celosía de hierro. La única forma de salir es a través de la Criatura.

Todos (una algarabía): ¡Intento arrancar el enrejado golpeándolo con una silla! ¿Dónde está mi linterna? ¿Alguien sabe lo que es ese bicho? Le pego un tiro en la cara. ¡Socorro! ¡Socorro!

¿Se abrirá la celosía de la ventana? ¿Qué significan los símbolos de la pared? ¿Atacará el monstruo? ¿El investigador de Marina se habrá acordado de coger el libro de contabilidad y los documentos legales que encontró? ¿El revólver calibre .38 de Jake afectará al monstruo?

DE LO QUE TRATA ESTE JUEGO

De igual forma se da la terrible supervivencia de cosas más viejas y poderosas que el hombre; cosas que han quedado rezagadas de forma blasfema en los eones hasta épocas que no eran las suyas; entidades monstruosas que han yacido eternamente aletargadas en criptas increíbles y cavernas remotas, más allá de las leyes de la razón y la causalidad, y listas para ser despertadas por tales sacrílegos conocedores de sus tenebrosos signos prohibidos y claves furtivas.

—H. P. Lovecraft y William Lumley,
El diario de Alonzo Typer

Este juego está basado en los Mitos de Cthulhu tal y como fueron concebidos por H. P. Lovecraft; sin embargo, hay ciertos conceptos y creaciones interesantes de algunos contemporáneos de Lovecraft y otros autores posteriores que también se han utilizado para garantizar que se pueda hacer uso de todos los horrores de los Mitos. Muchas aventuras de *La llamada de Cthulhu* se desarrollan en los Estados Unidos durante los años 20 (lo que se conoce como la Era clásica), donde se ambientan casi todos los relatos de Lovecraft. Para Lovecraft, los años 20 eran la actualidad, y por eso este libro utiliza tanto la Era clásica como nuestra propia Actualidad como ambientaciones temporales. Hay muchos suplementos y aventuras publicados para eras distintas, incluyendo la victoriana Luz de gas y la Edad Oscura. Ambienta tus partidas en la época que prefieras. Un Guardián podrá cambiar la época a una fecha más reciente o más antigua si así lo desea. Los Mitos de Cthulhu trascienden el espacio y el tiempo, y las inconmensurables maquinaciones de los Antiguos podrían infiltrarse en cualquier ambientación y periodo histórico imaginables.

La nueva edición

La llamada de Cthulhu se publicó por primera vez en 1981, y desde entonces Chaosium la ha apoyado y la ha mantenido disponible. Este libro, la séptima edición, se ha revisado por completo y contempla algunos cambios significativos, mientras mantiene la compatibilidad con ediciones anteriores. En la sección **Conversión a las reglas de la 7ª Edición** de la página 418 se proporcionan indicaciones para utilizar material publicado anteriormente.

AVISO PARA LOS GUARDIANES

Se recomienda a todos aquellos que pretendan dirigir una partida de *La llamada de Cthulhu* que se familiaricen con la obra de H. P. Lovecraft. Al leer los relatos de Lovecraft, no solo aprenderás mucho sobre los Mitos de Cthulhu, sino que también empezarás a comprender algunas de las temáticas del horror fundamentales que se utilizan en este juego. Puedes leer cualquier cosa escrita por él, pero las siguientes obras son el corazón de los Mitos y serán un buen punto de partida.

- ⑨ *El miedo que acecha*
- ⑨ *El horror de Red Hook*
- ⑨ *El color surgido del espacio*
- ⑨ *El horror de Dunwich*
- ⑨ *La sombra sobre Innsmouth*
- ⑨ *Los sueños de la casa de la bruja*
- ⑨ *El morador de las tinieblas*
- ⑨ *La casa maldita*
- ⑨ *La llamada de Cthulhu*
- ⑨ *El caso de Charles Dexter Ward*
- ⑨ *El que susurra en la oscuridad*
- ⑨ *En las montañas de la locura*
- ⑨ *En la noche de los tiempos*

Un Guardián que lea al menos la mitad de las obras indicadas, casi todas ellas novelas cortas, estará preparado para dirigir este juego. Se anima a los posibles jugadores a leer al menos un relato antes de intentar investigar alguno de los misterios de los Mitos.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

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

- ⑨ Este manual.
- ⑨ Dados para juegos de rol.
- ⑨ Papel.
- ⑨ Lápices y una goma.
- ⑨ Dos o más personas con las que jugar.
- ⑨ Un sitio tranquilo (la mesa de la cocina es un buen punto de partida).
- ⑨ Tres o cuatro horas para jugar.

Dados para juegos de rol

Como decíamos, para jugar a este juego el Guardián y los jugadores necesitarán un conjunto de dados para juegos de rol, incluyendo un dado percentil (D100), un dado de cuatro caras (D4), un dado de seis caras (D6), un dado de ocho caras (D8) y un dado de veinte caras (D20). Lo ideal, para que el ritmo no se resienta, es que tanto los jugadores como el Guardián tengan cada uno su propio juego de dados.

Puede que los novatos en los juegos de rol no hayan visto nunca dados que tengan más de seis caras. Se puede encontrar una gran variedad de ellos en casi todas las tiendas de juegos y tiendas online; probablemente también en el lugar en el que compraste este libro.



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

También se utilizan los dados para indicar cuántos Puntos de Vida se pierden a causa de un ataque, para crear investigadores, para determinar una pérdida de Cordura, etc.

Lectura del D100 (Dado percentil)

El dado percentil (al que se refiere la abreviatura D100) suele consistir en dos dados de 10 caras que se tiran al mismo tiempo. Estos dados se venden juntos, uno (el dado de las unidades) está numerado con el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0, y el otro (decenas) está numerado con el 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 y 00. Cuando se tiran, lee los números que quedan en la cara superior de los dados para obtener el resultado. El dígito sencillo corresponde a las unidades, el dígito doble a las decenas, y deberás leerlos en combinación. Un resultado de 00 en el dado de las decenas combinado con un 0 en el dado de las unidades indica un resultado de 100. Un resultado de 00 en el dado de las decenas combinado con cualquier otro resultado en el dado de las unidades indica una tirada por debajo de 10; por ejemplo, un resultado de 00 en el dado de las decenas y 3 en el de las unidades se leerá 3%.

Otra posibilidad es usar dos dados de «unidades» de diferente color, cada uno de ellos numerado con el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0. Lee el dado de uno de los colores como las decenas y el otro como las unidades: así, un resultado de 2 y 3 se considerará 23, un resultado de 0 y 1 se considerará 1, y un resultado de 1 y 0 se considerará 10. Un resultado de 0 y 0 se considerará un 100.

Variaciones de las tiradas de dados

Hay casos en las reglas o en una aventura en los que la notación de un dado viene precedida por un número; esto indica al lector que se deberán tirar más de uno de esos dados y que se deberá sumar sus resultados. Por ejemplo, 2D6 significa que se deberán tirar y sumar dos dados de 6 caras (o tirar D6 dos veces y sumar los resultados).

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

Puede que una notación requiera que se tiren varios dados distintos al mismo tiempo. Si el zarpazo de un monstruo inflige 1D6+1+2D4 puntos de daño, calcula el poder del ataque tirando los tres dados solicitados, sumando los resultados y añadiendo 1 (es decir, tirando 1D6 y 2D4 [1D4 y otro 1D4] y añadiendo uno al total obtenido). La notación «Bonificación al daño» (o BD) adjunta al daño de un ataque recuerda al Guardián y a los jugadores que deben añadir la «Bonificación al daño» del monstruo o el investigador al resultado de los dados.

La hoja de personaje

Los jugadores deberán anotar los detalles de sus investigadores en hojas de personaje, que se pueden encontrar al final de este libro (páginas 460-463), listas para fotocopiar; también hay hojas de personaje disponibles para descargar de forma gratuita en edgeent.com. Hay una versión distinta para partidas ambientadas en los años 20 y otra para la actualidad. La hoja de personaje contiene toda la información que necesita el investigador para resolver misterios. El próximo capítulo explica cómo rellenar esta hoja.

Miniaturas y otra parafernalia

Se puede jugar a *La llamada de Cthulhu* de forma verbal, sin miniaturas ni más parafernalia que los dados y las hojas de los investigadores. Sin embargo, puede que sientas que las miniaturas, contadores o marcadores te ayudan a visualizar la acción, indicando la posición de cada investigador durante una escena de combate o determinando quién se encuentra en la vanguardia cuando se investiga por unas antiguas catacumbas y cosas por el estilo. Se usen miniaturas o no, los jugadores suelen encontrar de utilidad que el Guardián haga un croquis de la zona en la que se desarrolla la acción o el encuentro en un folio o una hoja cuadrículada.

Del mismo modo, a algunos grupos de juego les gusta usar utilería en sus partidas, como estatuillas, cartas, libros e incluso tablillas de barro. Si se preparan con esmero, tales objetos pueden otorgar dramatismo y atmósfera a una partida. Sin embargo, también pueden acabar pareciendo algo tontos si la presentación es pobre. Algunos jugadores no pueden creer que un trozo de poliestireno sea otra cosa que un trozo de poliestireno; ¡incluso aunque el Guardián haya pasado horas tallándolo para que se parezca al «Obelisco Negro de Thantos»! La mejor forma de decidir si la utilería funcionará con tu grupo es hablar de ello y acordar si todos vosotros creéis que merece la pena el tiempo y el esfuerzo que requieren.

Léeme: cómo usar este libro

Este libro contiene todo lo que necesitas para jugar a *La llamada de Cthulhu*, menos dados, lápices, papel y unos amigos. Existe una cantidad ingente de material para este juego, incluyendo aventuras cortas y rápidas, campañas de escala global para jugarlas durante muchas sesiones de juego, libros de ambientación, foros online, etcétera.

Antes de dirigir este juego por primera vez deberías familiarizarte con las reglas y conceptos de *La llamada de Cthulhu*. Este manual se divide en una serie de secciones clave.

La sección de reglas: todo lo que necesitas saber para jugar a este juego, incluyendo la creación de investigadores, las reglas del juego y consejos para sacar el máximo partido a *La llamada de Cthulhu*.

La sección de referencia para el Guardián: esta es solo para aquellos que vayan a dirigir partidas de *La llamada de Cthulhu* (el Guardián). *La llamada de Cthulhu* es un juego de misterios y secretos, y leer estas páginas de referencia podría echar a perder tu disfrute si no estás planeando ser el Guardián del Conocimiento Arcano.

Si eres nuevo en *La llamada de Cthulhu* te recomendamos que leas completamente esta Introducción (sobre todo el **Ejemplo de juego** en las páginas 16-18). Luego lee las reglas. Además de esto, si planeas ser tú el que dirija el juego, también deberías leer el **Capítulo 10: Dirección de juego** y familiarizarte con el resto de la Sección de referencia para el Guardián (páginas 186-369). Por último, elige una de las aventuras que hay al final del libro (*Entre los árboles centenarios* es una buena opción). ¡Entonces ya estarás listo para dirigir tu primera partida!

Sin embargo, si ya estás familiarizado con H. P. Lovecraft y con versiones anteriores del juego de *La llamada de Cthulhu*, es probable que quieras pasar directamente al **Capítulo 3: Creación de investigadores** y familiarizarte con las reglas de la nueva edición.





Al oeste de Arkham las colinas se elevan salvajes,
y hay valles con bosques espesos que ningún
hacha ha cortado jamás. Hay cañadas angostas y
sombrias donde los árboles se inclinan de formas
fantásticas, y donde finos arroyuelos corren sin
haber recibido jamás un destello de luz solar.

—H. P. Lovecraft, «El color surgido del espacio»

H. P. Lovecraft y los Mitos de Cthulhu

Capítulo dos





HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

A LO LARGO DE SUS 46 AÑOS, LOVECRAFT (HPL) ESCRIBIÓ o colaboró en más de 65 relatos, docenas de artículos y ensayos y cientos de poemas, además de escribir unas 100.000 cartas. A pesar de que nunca consiguió el éxito de crítica y público en vida, el legado de Lovecraft y su contribución a la narrativa de horror moderna no se puede ignorar. Sus obras han llegado a millones de personas por todo el mundo y sus creaciones, especialmente Cthulhu y el *Necronomicón*, se han convertido en célebres iconos del horror para una legión de devotos seguidores. Hoy día, se reconoce que Lovecraft hizo una aportación fundamental a la literatura americana y que se trata de uno de los más destacados escritores de horror del siglo veinte.

SU VIDA Y LA CREACIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU

A pesar de que ciertos trastornos nerviosos de carácter crónico impidieron a Lovecraft mantener una asistencia regular a clase, resultó ser un niño precoz y un ávido lector. A los tres años, cuando su padre fue internado en un psiquiátrico, Lovecraft y su madre se mudaron a la casa de su abuelo materno. Fue en la biblioteca del abuelo Whipple donde Lovecraft descubrió Las mil y una noches, la mitología griega y romana y a Edgar Allan Poe. Escribió su primer relato, «La pequeña botella de cristal», a la edad de seis años, más o menos cuando comenzaba a tener sus primeros sueños acerca de los terribles ángeles descarnados de la noche carentes de rostro (tuvo sueños muy vívidos a lo largo de toda su vida). Fue también gracias a aquella biblioteca que Lovecraft desarrolló un gusto por el pensamiento y la literatura georgianos que lo acompañó a lo largo de su vida. Lovecraft, que más tarde se describiría a sí mismo como «materialista mecanicista», también se sintió atraído por las ciencias. En 1899 comenzó a publicar una pequeña revista llamada *Scientific Gazette*, seguida poco después por la *Rhode Island Journal of Astronomy*. Estas pequeñas publicaciones a ciclostil se vendían puerta a puerta por un HPL montado en bicicleta. A los trece años, su amado abuelo murió. Su padre ya había fallecido, tras sucumbir a su enfermedad en 1898, todavía confinado en el Hospital de Butler. Una serie de fracasos comerciales habían dilapidado la fortuna de la familia Whipple, forzando a la madre y a las tías de Lovecraft a vender la mansión familiar y trasladarse a una vivienda más pequeña. Este fue un duro golpe para Lovecraft.

Otro ataque de nervios le forzó a abandonar la facultad en 1905 y de nuevo en 1908. A falta de dos años y medio para su graduación, no regresó jamás. Lovecraft nunca tuvo un trabajo, y se mantuvo con la menguante fortuna familiar y con lo poco que podía sacar como corrector o escribiendo las obras de otros. Siempre fue un sentido aristócrata, y a lo largo de su vida se debatió entre el deseo del éxito y los ingresos de un escritor profesional, y el de un aficionado distante por alcanzar

nuevos objetivos estéticos sin preocuparse de las exigencias comerciales. A pesar de ello, sus primeros intentos de vender sus relatos se toparon con un éxito incomparable, al aceptar Edwin Baird, editor de *Weird Tales*, los cinco primeros relatos que le envió. Sus historias aparecieron en nueve de los once números publicados entre finales de 1923 y principios de 1925. Pero la suerte de Lovecraft cambió cuando la dirección editorial de *Weird Tales* pasó a manos de Farnsworth Wright. Wright, un buen editor a pesar de todo, no era capaz de apreciar la obra de Lovecraft y, a partir de entonces, HPL se encontró con más trabajos rechazados que aceptados. Relatos que ahora pueden considerarse clásicos, como «La llamada de Cthulhu», solo vieron la luz tras ser rechazados repetidas veces por *Weird Tales*. Sus intentos poco entusiastas de proporcionar lo que Wright esperaba de la ficción comercial solo tuvieron éxito en parte. Wright rechazó tanto «En las montañas de la locura» como «En la noche de los tiempos», relatos ahora famosos que finalmente se publicaron en *Astounding Stories*. El magnífico «El caso de Charles Dexter Ward» no vio la luz hasta años después de la muerte de Lovecraft. Desanimado por los continuos rechazos, Lovecraft dejó de presentar sus relatos y «Los sueños de la casa de la bruja» solo fue publicado porque su amigo August Derleth lo envió en secreto a Wright, instándole a que lo publicase.

Irónicamente, fue durante esta época cuando Lovecraft llevó a cabo el grueso de su labor de corrección editorial, gran parte de la cual no era sino escribir para que firmara otra persona. Lovecraft podía escribir el texto prácticamente completo de un relato basándose en unas pocas ideas sueltas proporcionadas por el «autor». De hecho, Lovecraft escribió el 90% o más de algunos de ellos, como «La maldición de Yig» de Zealia Bishop y «Horror en el museo» de Hazel Heald. Wright no dudaba en aceptar esos relatos, mientras seguía rechazando todo lo que llegara firmado por Lovecraft.

A pesar de que consiguió atraer a un pequeño núcleo de seguidores acérrimos (muchos de ellos también escritores), nunca logró nada más allá de una publicación medio regular en las revistas de relatos de la época. Lovecraft, nunca tan popular como escritores del tipo de Seabury Quinn, ganó gran parte de sus siempre escasos ingresos corrigiendo y reescribiendo las obras de otros, o incluso ejerciendo de escritor fantasma como en el caso de «Encerrado con los faraones» (1924), firmado por el artista del escapismo Harry Houdini. Fue a través de la publicación en revistas de aficionados, y más tarde en *Weird Tales*, como Lovecraft se puso en contacto con otros escritores de relatos macabros.

Lovecraft fue un escritor de cartas prodigioso; mantenía una correspondencia frecuente con otros autores de ficción, como Robert E. Howard (creador de Conan el Bárbaro), Clark Ashton Smith (creador de Averroigne y Zothique) y Robert Bloch (que más tarde escribiría *Psicosis*). Los mundos ficticios de Lovecraft y sus relatos se comentaban a menudo, al igual que pasó con los mundos creados por Smith y otros autores. No pasó mucho tiempo antes de que Smith y Lovecraft trasladasen esas ideas comunes a sus obras, haciendo referencia

en sus relatos a las creaciones del otro. Fue Smith el que creó a dioses como Tsathoggua, Atlach-Nacha y Abhoth, y quien inventó el tomo de magia titulado *El libro de Eibon*. La mágica Hiperbórea prehistórica de Smith apareció con frecuencia en la obra de Lovecraft. Otros autores no tardaron en adoptar también esa idea. Robert E. Howard, creó el espantoso *Unaussprechlichen Kulten* y al poeta loco Justin Geoffrey, autor del terrible *El pueblo del monolito*. Estos fueron incorporados también a los relatos de Lovecraft, junto a varias referencias a la Cimmeria prehistórica de Howard.

El joven Robert Bloch aportó los blasfemos libros *De vermiis mysteriis* y *Cultes des goules*, así como al invisible vampiro estelar que devoró a un poco disimulado Lovecraft en el relato «El vampiro estelar» (1935). Las creaciones de Bloch fueron absorbidas rápidamente por Lovecraft, que vengó su «muerte» despachando a Robert Blake, el protagonista de «El morador de las tinieblas» (1936). Su viejo amigo Frank Belknap Long añadió al repertorio a los perros de Tindalos y a Chaugnar Faugn, que apareció en «El horror de las colinas», un relato de Long basado en uno de tantos sueños vívidos de Lovecraft.

August Derleth fue quien hizo una mayor aportación a la creciente colección de Primigenios y razas alienígenas. Este continuó escribiendo relatos de los Mitos mucho después de la muerte de Lovecraft en 1937 y creó, entre otros, a Cthugha, el pueblo Tcho-Tcho, Ithaqua y los habitantes de la arena. Basando varios de sus cuentos en las ciudades ficticias lovecraftianas de Arkham, Dunwich, Innsmouth y Kingsport, introdujo a personajes como el Dr. Shrewsbury. Aunque muchos están en desacuerdo con las interpretaciones de Derleth (sus deseos de crear un panteón de dioses bondadosos basados en el Nodens lovecraftiano y sus intentos por definir como fuerzas elementales a Cthulhu y a Nyarlathotep), nadie puede negar el incansable esfuerzo realizado por este hombre por mantener la obra de Lovecraft publicada y disponible durante décadas después de su muerte fundando la editorial Arkham House Publishing.

Una de las aportaciones favoritas de Derleth a los Mitos fue Hastur, una enorme criatura supuestamente atrapada en el fondo del Lago de Hali, cercano a la ciudad de Carcosa, en un planeta en órbita alrededor de la estrella Aldebarán. Aunque Lovecraft solo los mencionó brevemente en sus primeros relatos, en realidad se trata de creaciones de Ambrose Bierce (1842-1914 aprox.), periodista norteamericano y uno de los primeros exponentes del relato fantástico. Bierce fue una influencia temprana de Lovecraft, al igual que de muchos otros escritores. Su autor favorito siempre fue Edgar Allan Poe (1809-1849), cuya influencia puede verse claramente en algunos de sus primeros relatos para adultos. «El extraño» (1921) quizá sea el que emula en mayor medida el estilo y la temática de Poe. Arthur Machen (1863-1947) fue otra de sus primeras influencias; su relato «El gran dios Pan» (1894) es muy similar en su temática a «El horror de Dunwich». Robert W. Chambers (1865-1933) también dejó su huella en Lovecraft. La misteriosa obra teatral *El Rey de amarillo* figura

en alguna de las historias de Chambers, y tal vez inspirase a Lovecraft a crear el *Necronomicon*, los *Manuscritos phakóticos* y otros volúmenes de saber arcano por los que su obra es famosa. Chambers fue el primero en tomar prestado el Lago de Hali y la Carcosa de Bierce, lo que quizá animó a Lovecraft a intentar ese tipo de intercambios.

Puede que Lord Dunsany (1878-1957) fuera la influencia contemporánea más fuerte de Lovecraft. La obra de Dunsany *Los dioses de Pegana* (1905) fue el que animó a Lovecraft a escribir varias historias oníricas y el que sembró en él la idea de un panteón artificial de dioses. Algernon Blackwood, otro contemporáneo admirado por Lovecraft, utilizó las leyendas nativas norteamericanas para su versión del Wendigo, adaptada más tarde a los Mitos por August Derleth bajo el nombre de Ithaqua.

Antes de la muerte de Lovecraft, este círculo de correspondientes incluiría nombres tan reconocibles como Henry Kuttner, C. L. Moore, J. Vernon Shea, E. Hoffman Price y Fritz Lieber. Algunas de estas cartas se encuentran recopiladas en cinco volúmenes editados por Arkham House, y otras han sido publicadas por Necronomicon Press. La Universidad Brown de Providence, Rhode Island, ciudad de origen de Lovecraft, conserva una colección catalogada con miles de ellas.

No fue hasta muy tarde en la carrera de Lovecraft, y probablemente solo a instancias de alguno de sus correspondientes más jóvenes, que comenzó a integrar en sus relatos tardíos algunas de las creaciones que había en los primeros. En «La sombra sobre Innsmouth» (1931) nos encontramos con los profundos híbridos que adoran a Dagón, una criatura a la que no se había mencionado desde el relato «Dagón» (1917), su segundo relato para adultos. De forma parecida, la ciudad ficticia de Arkham y su Universidad Miskatonic, que se utilizaron por primera vez como telón de fondo en «El grabado en la casa» (1920) y «Herbert West: Reanimador» (1921-1922), acaban por desarrollarse en sus relatos tardíos, comenzando por «El horror de Dunwich» (1928) y continuando hasta «El ser en el umbral» (1933). Los relatos «En las montañas de la locura» (1931) y «En la noche de los tiempos» (1934-1935) contienen una detallada historia prehumana de la Tierra, que describe los diferentes seres alienígenas que visitaron y colonizaron el planeta en el pasado. Algunas de estas razas, como los hongos de Yuggoth y la semilla estelar de Cthulhu, provenían de relatos anteriores y se integraron cuidadosamente en los tardíos.

El terrible *Necronomicon*, una de las creaciones más famosas de Lovecraft, sufrió una evolución gradual. Se mencionó por primera vez en «El sabueso» (1922), donde se le atribuye a Abdul Alhazred, un poeta árabe mencionado en un relato anterior titulado «La ciudad sin nombre» (1921). Alhazred era, de hecho, la personalidad ficticia que adoptó Lovecraft a los cinco años, cuando su imaginación infantil se encendió gracias al ejemplar de *Las mil y una noches* de su abuelo.

Lovecraft murió prácticamente en el anonimato en Marzo de 1937, a los 46 años, víctima de la enfermedad de Bright y de un cáncer fulminante. Su madre había muerto en 1921 tras dos años de confinamiento en la misma institución mental en la que había muerto su padre. Un breve matrimonio de dos años, durante los que residió en Nueva York, tuvo un resultado desastroso, aunque el divorcio nunca se llevó a cabo y, en 1926, Lovecraft regresó a Providence para vivir el resto de sus días como soltero en casa de sus tías.

Durante esos últimos años, su producción fue menos abundante, pero también fue en ese periodo cuando escribió la mayoría de sus relatos más memorables. También encontró tiempo para viajar y visitó lugares que llamaban a su corazón de anticuario: Maine, Filadelfia, Quebec, San Agustín, Charlotte, Nueva Orleans, Salem y Nantucket. Lovecraft pudo ver complacidos sus gustos por los viajes, lo antiguo y lo decadente gracias a los desplazamientos en autobús, las noches en albergues de la Young Men's Christian Association (YMCA o Asociación Juvenil Cristiana), y una alimentación basada en las galletas, el queso y las judías enlatadas.

Hay muchas pruebas de que Lovecraft fue un individuo extravagante en todos los sentidos. Predispuesto a la hipocondría y de una prematura conducta senil, durante toda su vida estuvo más comprometido con una visión social y artística más propia de tiempos pasados que del suyo. Alérgico al frío y asqueado por el marisco, fue también un científico y filósofo poseedor de una mente inquisitiva y una aguda inteligencia. Muchos de los que llegaron a conocerlo en vida cambiaron profundamente gracias a su amistad. Fueron bastantes los que, animados e iluminados por su erudición y su filosofía práctica, consiguieron alcanzar una fama mayor que la que su mentor jamás disfrutó en vida. Hoy, generaciones después de su muerte, sigue causando ese efecto. Su nombre es más conocido que nunca, y todos los que lo descubren, ya sea por medio de sus relatos o por películas, juegos, cómics o cartas coleccionables, quedan tan fascinados por sus extrañas creaciones y mundos de pesadilla como lo hicieron sus propios contemporáneos hace muchos años.



Terminología

No existen datos de que Lovecraft utilizara nunca el concepto Mitos de Cthulhu para referirse a sus relatos, a los que aludía como su ciclo de Cthulhu y su ciclo de Yog-Sothoth. A pesar de que todos sus relatos se pueden conectar mediante referencias comunes a personas, lugares y cosas, en su mayoría carecen de una auténtica estructura troncal o de cualquier cosa que pudiera parecerse a una historia y mitología preconcebidas.

El concepto Mitos de Cthulhu suele atribuirse a August Derleth. Desde entonces, seguidores y eruditos han debatido la definición de este término, discutido el contenido de los Mitos de Cthulhu en varios de los relatos de Lovecraft, elaborado panteones experimentales de dioses y divinidades, propuesto cronologías, y afrontado intentos vanos de explicar todas las facetas de los Mitos literarios.

Entre tanto, docenas, tal vez cientos de escritores, tanto profesionales como aficionados, han continuado escribiendo relatos inspirados en los Mitos que expanden los conceptos originales de Lovecraft mientras que, al mismo tiempo, desarrollan también los suyos; en ocasiones de forma contradictoria a la de Lovecraft y con escasa coherencia entre ellos. En lo que a *La llamada de Cthulhu* respecta, Chaosium ha incorporado casi todas las creaciones de Lovecraft, así como la de otros autores, formando un entramado impreciso de Mitos que permite al Guardián añadir o eliminar determinadas criaturas y conceptos a su antojo.

Después de Lovecraft

Los años 40 y 50 vieron una nueva expansión de los Mitos. Robert Bloch y James Wade añadieron unos cuantos relatos al canon, pero fue August Derleth quien hizo la mayor contribución, produciendo gran cantidad de relatos originales y realizando colaboraciones póstumas basadas en anotaciones de Lovecraft. Derleth también fundó Arkham House con Donald Wandrei, un negocio editorial creado con el fin de garantizar que los relatos de Lovecraft no cayeran en el olvido.

No fue hasta 1964 que la aparición de un joven autor británico llamado Ramsey Campbell precedió un interés renovado por los Mitos de Cthulhu. Animado por August Derleth, *El habitante del lago y otros indeseables vecinos* (como se llamó la primera recopilación publicada de Campbell en 1964), fue una serie de pastiches inspirados en Lovecraft y situados en el Valle del Severn en Inglaterra. Estos relatos describen ciertas historias, criaturas y razas similares en el fondo pero distintas en la forma a las de Lovecraft. Sus creaciones de los Mitos más famosas incluyen a Y'golonac, Gla'aki, los insectos de Shaggai y una hueste de otras criaturas y deidades. 1971 presenció la aparición de Brian Lumley, otro británico que trajo a los Mitos sus chthonians subterráneos, los misteriosos *Fragmentos de G'harne* y al hechicero contemporáneo Titus Crow.

Entre los numerosos autores contemporáneos influidos por Lovecraft se encuentran Gary Myers, Basil Copper, T.E.D. Klein, David Drake y Thomas Ligotti, así como otros autores actuales como W. H. Pugmire, Joseph S. Pulver Sr. y Laird Barron. Muchos otros, como Stephen King, han colaborado en nuevas antologías de los Mitos. Son pocos los autores modernos de relatos de terror que pueden afirmar que su obra no tiene influencias de Lovecraft.

Las historias de inspiración lovecraftiana han extendido sus tentáculos más allá de las publicaciones y se han adentrado en el celuloide. En la actualidad se han producido muchos largometrajes y cortometrajes basados en las historias de Lovecraft. Sin duda *Re-Animator*, de Stuart Gordon (una actualización de «Herbert West: Reanimador») y *Dagon* (una interpretación moderna de «La sombra sobre Innsmouth») han contribuido a trasladar la obra de Lovecraft al cine comercial. Directores como John Carpenter, Frank Darabont, Guillermo del Toro y Sam Raimi han incorporado temas y referencias lovecraftianos a sus obras.

LOS MITOS DE CTHULHU

Es un error pensar que el horror está inextricablemente asociado a la oscuridad, el silencio y la soledad.

—H. P. Lovecraft, *Aire frío*

Lovecraft escribió en una ocasión: «Todos mis relatos están basados en la premisa fundamental de que las leyes, los intereses y las emociones consensuadas de la humanidad carecen de validez y significado dentro del inmenso universo infinito». El autor también imaginaba que las verdades fundamentales del universo eran tan alienígenas y horribles que la mera exposición a ellas podía provocar la locura y el suicidio. Aunque la humanidad anhele tanto la verdad como el bienestar, solo le es posible tener la una o el otro. La mente humana es un recipiente inflexible. Es incapaz de contener al mismo tiempo la verdad y la cordura; cada gota que se vierte sobre la primera debe hacer desbordar parte de la segunda. Aquellos seres humanos que ansían alcanzar el poder que hay oculto en la verdad pueden abandonar todo retazo de cordura a cambio de la capacidad de manipular los secretos del tiempo y el espacio. Una vez firmado su pacto con el Diablo, esos hechiceros inmisericordes traerán la muerte y la desolación a este mundo con tal de conseguir más conocimiento y poder.

El desarrollo de estas ideas en los relatos de Lovecraft se conoce por el nombre de Mitos de Cthulhu. El término abarca un conjunto tan amplio de relatos, narraciones, ensayos, cartas y deducciones, a veces contradictorios, que resulta imposible resumirlos (entre otras cosas, porque hoy en día continúa escribiéndose material relacionado con los Mitos en todo el mundo). Para complicar más las cosas, una de sus premisas era que, por definición, no se puede llegar a comprender algo verdaderamente alienígena. Los Mitos no solo son misteriosos, sino cambiantes y contradictorios; no solo

no los comprendemos, sino que jamás podremos llegar a hacerlo. Por lo tanto, solo disponemos de los nombres que nosotros mismos hemos creado para muchas de estas criaturas. Ni siquiera sabemos cuáles son los «auténticos» nombres con los que ellas se denominan, o si los tienen siquiera.

Una visión general

Aunque las relaciones entre entidades de los Mitos de Cthulhu no están claras, sabemos que algunas son claramente superiores o inferiores en poder a otras. Los dioses son las criaturas más poderosas, seguidas (a cierta distancia, al parecer) por los Primigenios. Dependiendo de cada autor, el universo está dirigido por los seres conocidos como «Dioses Exteriores», «Dioses Arquetípicos» u «Otros Dioses». Solo se conoce por su nombre a algunas de estas entidades. La mayoría son ciegas y estúpidas en términos humanos. Se trata de seres alienígenas extremadamente poderosos, algunos de los cuales podrían tener un origen extracósmico. Los Dioses Exteriores gobiernan el universo y tienen poco trato con la humanidad, excepto en el caso de Nyarlathotep. Los humanos que se entrometen en los asuntos de estas entidades sufren las consecuencias, y suelen acabar locos o muertos. Se conoce el nombre de algunos Dioses Exteriores. Parecen ser auténticos dioses, no como los horrores alienígenas de los Primigenios, y puede que algunos encarnen algún principio cósmico. Solo algunas de estas divinidades parecen interesarse por los asuntos humanos o reconocer siquiera nuestra existencia. Cuando lo hacen, se les suele mostrar intentando atravesar los muros del cosmos o las dimensiones con el fin de sembrar la destrucción. Todas las razas y divinidades menores de los Mitos responden ante los Dioses Exteriores, y muchos de ellos incluso los adoran.

Los Dioses Exteriores están controlados hasta cierto punto por su alma y mensajero, Nyarlathotep. Cuando algo incomoda a los Dioses Exteriores, es él quien se dedica a investigar. Azathoth, el sultán demoníaco y gobernante del cosmos, se retuerce estúpidamente en el mismo centro del universo al son de una flauta diabólica. Yog-Sothoth, segundo al mando o cogobernante, existe a la vez en todo el tiempo y el espacio, pero se encuentra encerrado fuera del universo mundano. Yog-Sothoth solo puede ser invocado a esta realidad mediante el uso de poderosos hechizos mientras que, teóricamente, es posible encontrarse con Azathoth solo con adentrarse lo suficiente en el espacio. Un grupo de otros Dioses Exteriores y seres extraños danzan lentamente alrededor de Azathoth, pero ninguno de ellos tiene nombre.

El término Dioses Arquetípicos suele hacer referencia a otra raza de divinidades de carácter neutral y, posiblemente, rivales de los Dioses Exteriores. Los Dioses Arquetípicos, si es que existen, no parecen resultar tan peligrosos para la humanidad como Azathoth y los suyos, pero tienen aún menos contacto con ella. Nodens es el más conocido de ellos.

En ocasiones, los Dioses Exteriores y arquetípicos se han integrado en un todo denominado confusamente «Otros Dioses».

a pesar de tratarse de deidades de otros planetas distintos de la Tierra. Pocas veces se los invoca, pero cuando aparecen producen un horror indescriptible. Para añadir más confusión, algunos de los Dioses Exteriores menores se conocen colectivamente como «Otros Dioses menores». Las especies asociadas a estos dioses, como los shantaks, horrendos cazadores, servidores de los Otros Dioses y retoños oscuros de Shub-Niggurath, resultan difíciles de encontrar en la Tierra.

Los Primigenios no son tan sobrenaturales como los Dioses Exteriores, pero para la humanidad siguen siendo divinos y terribles. Los seres humanos prefieren adorar a los Primigenios antes que a los Dioses Exteriores, ya que se encuentran comparativamente más cerca y, en ocasiones, intervienen en los asuntos de la humanidad o contactan con algún individuo. Hay sectas y familias enteras que adoran en secreto a

los Primigenios. Por otra parte, los locos solitarios prefieren orientar su devoción hacia los Dioses Exteriores. Los seres que sirven a los Primigenios suelen habitar en los parajes más remotos de la Tierra. Lo habitual es que los investigadores se enfrenten a sus adoradores y siervos alienígenas.

Los Primigenios parecen ser criaturas alienígenas inmensamente poderosas y poseedoras de facultades de carácter sobrenatural, pero no dioses verdaderos como se considera a los Dioses Exteriores. Cada Primigenio es distinto de los demás y muchos parecen estar reclusos temporalmente de alguna forma. Se dice que los Primigenios pueden saltar de un mundo a otro «cuando las estrellas se alinean» y que no pueden vivir cuando estas no son propicias. Sin embargo, «no pueden vivir» no significa necesariamente que estén muertos, como afirma el famoso verso del Necronomicon:

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

Lo que ha quedado fuera

El diseñador original, Sandy Petersen, tomó la decisión de ignorar una parte de los Mitos que no resultaba de su agrado y que sentía que no se ajustaba al concepto original de Lovecraft. Dejó fuera la «guerra en los cielos» en la que los Primigenios combatieron y perdieron contra los Dioses Arquetípicos, supuestas deidades bondadosas en oposición a la maldad cósmica de los Primigenios. La idea de una guerra cósmica nunca apareció en las obras del propio Lovecraft; y lo que es más alarmante, vicia parte del crudo horror que se puede encontrar en sus ideas originales. Ir por ahí llevando Símbolos arcanos como si fueran crucifijos y agua bendita y tener siempre a unos bonachones Dioses Arquetípicos en la recámara, listos para salvarte el pellejo si las cosas se ponen feas, debilita profundamente el lúgubre horror original de un universo indiferente en el cual la humanidad se encuentra desnuda e indefensa. También dejó fuera la idea de que los Primigenios estuvieran conectados de alguna forma con los elementos griegos de la tierra, el agua, el fuego y el aire (ejemplificados en Nyarlathotep, Cthulhu, Cthugha y Hastur respectivamente). Esta idea no resiste un análisis (si Cthulhu es un dios acuático, ¿cómo es posible que ahora mismo esté muerto por encontrarse en el fondo del mar?), y debilita la premisa de que los Primigenios son entes alienígenas monstruosos.

Además, para esta edición, los diseñadores han omitido la clasificación de las razas de los Mitos entre Servidoras e Independientes (variantes mayores y menores). Tales clasificaciones tienden a mitigar la naturaleza alienígena de estos seres, arrebatando parte de la naturaleza incognoscible que les fuera otorgada por Lovecraft. La organización, jerarquía y lealtades de las razas de los Mitos deberían ser misteriosas, inhumanas y desconcertantes.

Obviamente, si el Guardián considera que estas nociones son buenas y están bien hechas, puede utilizarlas a placer. *La llamada de Cthulhu* es tu juego.

Cthulhu, la creación más famosa de Lovecraft, es un Primigenio. Junto al resto de su raza, duerme en una tumba inmensa en el fondo del océano Pacífico. Cthulhu parece ser el Primigenio más importante de los que se hallan en la Tierra. Existen otros de formas diversas que son menos poderosos pero disfrutan de mayor libertad. Ithaqua, el que camina en el viento, vaga a su antojo por las latitudes árticas del planeta. Hastur el innumerable habita cerca de la estrella Aldebarán, y Cthugha cerca de Fomalhaut. No cabe duda de que otros Primigenios infestan otros mundos, y quizá sea frecuente la existencia de planetas gobernados por un Primigenio dominante. Los humanos adoran a todos los Primigenios cuya presencia en la Tierra se conoce pero, como se evidencia en los relatos, Cthulhu tiene más adoradores que todos los demás juntos. Otros Primigenios de menor importancia, como Quachil Utaus, no suelen tener adoradores, aunque algún hechicero podría saber cómo invocarlos. Las intervenciones de los Primigenios en los asuntos humanos son escasas. Algunos entendidos sospechan que estos seres superiores no suelen pensar en los seres humanos ni tenerlos en cuenta siquiera. Para ellos, la humanidad es despreciable e insignificante.

Algunas especies de los Mitos suelen estar asociadas a Primigenios o Dioses Exteriores en particular, como los byakhee a Hastur o los Ángeles descarnados de la noche a Nodens. A menudo, los dioses o Primigenios se manifiestan acompañados de varios de estos seres, que pueden actuar como asesinos, mensajeros, espías o medio de transporte, espantar a los investigadores o formar el grueso de las fuerzas de sus amos en los enfrentamientos. Los investigadores se encontrarán con estas razas servidoras mucho más a menudo que con sus amos, los Primigenios y los Dioses Exteriores.

También son importantes otras especies alienígenas, y algunas han llegado a enfrentarse a los Primigenios. El poder de estos seres varía, y algunas especies podrían haberse extinguido. Además, están íntimamente relacionadas con nuestro planeta, tal y como se describe en las obras «En las montañas de la locura» y «En la noche de los tiempos». En estos relatos Lovecraft nos muestra la auténtica historia de la Tierra.



Algunas de estas especies, como los pólipos volantes o los dholes, no están asociadas con ningún dios en particular o no tienen un interés especial en la magia, como los Antiguos o la Gran Raza.

En los albores de la era Cámbrica, los seres conocidos como los Antiguos volaron hasta la Tierra. Habitaron en gran parte de la superficie, combatieron con otras especies y, finalmente, fueron obligados a retroceder hasta la Antártida. Los Antiguos, quizá por error, engendraron los organismos que, en el futuro, evolucionarían hasta convertirse en los dinosaurios, los mamíferos y los seres humanos. De igual manera, crearon a los terribles shoggoths, cuya última revuelta estuvo a punto de causar la extinción de los Antiguos.

Hace eones, unas criaturas cónicas indígenas de la Tierra fueron invadidas mentalmente por la Gran Raza de Yith, unos seres mentales provenientes de las estrellas. La Gran Raza sobrevivió en estos cuerpos ocupados hasta hace unos 50 millones de años, momento en el que fueron derrotados por los terribles pólipos volantes de origen extraterrestre a los que habían encerrado en inmensas cavernas subterráneas. Sin embargo, antes de su caída, la Gran Raza logró transmitir sus mentes en el tiempo hacia el futuro para escapar a su destrucción.

La semilla estelar de Cthulhu llegó también de las estrellas y conquistó una gran parte del planeta en lo que algún día sería el océano Pacífico, pero quedó atrapada cuando ese continente se hundió bajo las aguas. Los seres conocidos como los Hongos de Yuggoth (o mi-go) establecieron sus primeras bases en la Tierra durante el periodo Jurásico, hace unos doscientos millones de años. Fueron retirándose poco a poco hasta conservar únicamente las cimas de algunas montañas, donde aún mantienen colonias mineras.

Fueron docenas las especies que participaron en este desfile antediluviano como, por ejemplo, los hombres serpiente, que construyeron ciudades y una civilización en la era Pérmica, antes de la evolución de los dinosaurios; o la especie alada que sucedió a la Gran Raza de Yith. Incluso ha llegado a mencionarse alguna especie del futuro de la Tierra, como los organismos coleópteros que sucederán al hombre, y los arácnidos que, según se ha profetizado, serán la última especie inteligente que habitará la Tierra, dentro de miles de millones de años. Actualmente, los seres humanos comparten el planeta con los profundos y los gules (razas con las que nuestra especie parece estar relacionada de alguna forma) y, además, con unos cuantos mi-go. También es posible que otras especies visiten la Tierra en algún momento, o que estén aletargadas o inactivas.



La más demoníaca de todas las conmociones es aquella provocada por lo rotundamente inesperado y lo grotescamente increíble. Ningún terror que haya experimentado antes podría compararse con lo que vi en ese momento; con las extrañas maravillas que esa visión traía consigo.

—H. P. Lovecraft, «El intruso»

Creación de los investigadores

Capítulo Tres



ACERCA DE ESTE CAPÍTULO

EN LA LLAMADA DE CTHULHU, LOS JUGADORES ASUMEN el papel de un investigador, alguien cuya misión consiste en desenterrar secretos ocultos, descubrir lugares olvidados y, armado con un conocimiento que ningún hombre debería poseer, enfrentarse a los espeluznantes horrores de los Mitos de Cthulhu.

Los investigadores trabajan en equipo, y pueden ser de procedencias y ocupaciones muy variadas, ya que todas ellas aportarán ciertos conocimientos al grupo. Juntos, unidos en camaradería y con un propósito común, os mantendréis firmes ante la oscuridad que se avecina.

Este capítulo proporciona las reglas para crear los personajes investigadores. Al final de este capítulo también encontraréis algunos métodos alternativos de creación de investigadores, así como una página doble donde se ofrece un resumen muy útil que te servirá de referencia rápida.

Crear a tu investigador desde cero es muy divertido. Las reglas detallan cómo tirar las características de tu investigador, elegir una ocupación y unas habilidades y desarrollar un trasfondo personal. Cuando se comienza una aventura de *La llamada de Cthulhu*, se recomienda que todos los jugadores «creen» sus investigadores en compañía de la persona que asumirá el papel de Guardián; esto garantiza que todo el mundo ayuda a «crear» el grupo, haciendo que cada investigador asuma un papel determinado y asegurándose de conseguir un equilibrio de habilidades y ocupaciones.

CREANDO TU INVESTIGADOR

Hay más de una forma de crear un investigador. Algunas personas prefieren hacerse una idea acerca del tipo de investigador que desean crear antes de hacer ninguna tirada de dados, mientras que otros prefieren que sean los dados los que guíen sus decisiones. A continuación se dan las reglas normales de creación de investigadores, y se darán más opciones al final de este capítulo. En el **Capítulo 10: Dirección de juego** se proporcionan más indicaciones.

LOS PASOS

Estos son los cinco pasos para crear a un investigador:

- ① **Paso 1:** Generar las características
- ② **Paso 2:** Determinar la ocupación
- ③ **Paso 3:** Elegir las habilidades y distribuir los puntos de habilidad
- ④ **Paso 4:** Crear un trasfondo
- ⑤ **Paso 5:** Equipar al investigador

PASO 1: GENERAR LAS CARACTERÍSTICAS

Una característica es una de las ocho cifras que conforman los cimientos de un investigador. Durante el juego, cada característica representa un aspecto de un investigador (inteligencia, destreza, etcétera). Estas cifras determinan la competencia relativa de un investigador y sugieren la forma en que actuará y reaccionará durante el juego.

El valor de cada característica se genera de forma aleatoria tirando dos o más dados de seis caras. Cada resultado obtenido se multiplica entonces por 5 para generar un porcentaje que en un principio podrá oscilar entre un 15% y un 90%.

Determinar las características

Escribe los resultados obtenidos en un pedazo de papel antes de anotarlos en tu hoja de personaje, ya que pueden ser modificados por la edad de tu investigador.

FUERZA (FUE)

Para generar la característica de Fuerza tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

La Fuerza mide la capacidad muscular de un investigador. Cuanta más alta sea, más peso podrá levantar el investigador y podrá aferrarse a algo con más firmeza. Esta característica determina el daño que causa un investigador en combate cuerpo a cuerpo. Si la FUE de un investigador se reduce a 0 este quedará inválido, incapaz de levantarse de la cama.

CONSTITUCIÓN (CON)

Para generar la característica de Constitución tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

Esta característica representa la salud, el vigor y la vitalidad. Las enfermedades y los venenos pueden desafiar directamente la constitución de un investigador. Los investigadores que tienen una constitución elevada suelen tener más Puntos de Vida; una ventaja a la hora de resistir los ataques y las lesiones. Una lesión física grave o un ataque mágico podrían reducir la característica y, si la constitución llegara a cero, el investigador moriría.

TAMAÑO (TAM)

Para generar la característica de Tamaño tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

El Tamaño representa tanto la estatura como el peso con un solo número. Utilízala para determinar si alguien es capaz de echar un vistazo por encima de un muro, escurrirse a través de una pequeña abertura o, incluso, para averiguar de quién es la cabeza que asoma sobre la hierba. El Tamaño sirve para determinar los Puntos de Vida, la Bonificación al daño y la Corpulencia. Alguien podría ver reducido su valor de TAM para reflejar la pérdida de un miembro aunque, para eso, la solución suele ser reducir la DES. Si el investigador perdiera todo su TAM, desaparecería (¡y quién sabe adónde iría a parar!).

¿Unas características bajas generan investigadores mediocres?

Lo habitual en los juegos de rol es que cuanto más altas son las características de un personaje, más posibilidades tendrá de tener éxito en el juego. Sin embargo, en *La llamada de Cthulhu*, tener una puntuación baja en algunas características no siempre implica que el investigador vaya a verse impedido e incapaz de desempeñar su función dentro del grupo de investigadores. A menudo, una o dos puntuaciones de característica bajas pueden ayudar a dar «vida» al investigador y hacer que parezca más real, ¡a diferencia de un increíble superhombre!

En lugar de rechazar una mala tirada, intenta incorporarla a la composición general de tu investigador. Tal vez una destreza baja signifique que el investigador ha sufrido algún tipo de herida en una pierna o una mano mientras servía en el ejército, o que una educación baja sea el resultado de no haber ido nunca a la escuela y haberse visto obligado a crecer en las calles.

DESTREZA (DES)

Para generar la característica de Destreza tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

Los investigadores con valores más altos de Destreza son más rápidos, ágiles y flexibles. El Guardián puede solicitar una tirada de DES para intentar agarrarse a algo y evitar una caída, moverse más rápido que un adversario o llevar a cabo alguna acción delicada. Un investigador sin DES carecerá de coordinación y será incapaz de realizar tareas físicas.

Durante el combate, el personaje con la DES más alta actúa primero (consulta el **Capítulo 6: Combate**).

APARIENCIA (APA)

Para generar la característica de Apariencia tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

La Apariencia representa el atractivo físico y la personalidad. Una persona que tenga una APA alta es encantadora y agradable, pero podría carecer de una belleza convencional. Alguien que tenga APA 0 será terriblemente feo, y puede que también posea un comportamiento detestable y provoque comentarios y conmoción allá donde vaya.

La APA puede ser de utilidad en encuentros sociales o cuando se pretende causar una buena impresión.

INTELIGENCIA (INT)

Para generar la característica de Inteligencia tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

La Inteligencia representa lo bien que los investigadores son capaces de aprender, recordar y analizar información, y lo

bien que resuelven enigmas. Un investigador con INT 0 no es más que un idiota baboso y balbuceante.

La Inteligencia determina la cantidad de puntos para habilidades de interés particular que se adjudican a un nuevo investigador (multiplica la INT×2, como se indica en **Intereses particulares** en la página 41). La INT también es el valor que se emplea para hacer las tiradas de Idea e Inteligencia (consulta el **Capítulo 5: Sistema de juego**).

Si el valor de Inteligencia parece contradecir otra característica, nos encontramos ante una nueva posibilidad para interpretar y definir aún más a nuestro investigador. Por ejemplo: un investigador con una EDU alta pero una INT baja puede ser un profesor pedante o un intérprete de segunda; alguien que conoce los hechos, pero no su significado. Por otro lado, poseer una INT alta y una EDU baja puede ser síntoma de ignorancia, como en el caso de un granjero recién llegado a la gran ciudad, pero no por ello será menos astuto.

PODER (POD)

Para generar la característica de Poder tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

El Poder indica la fuerza de voluntad y, cuanto mayor es su valor, mayores son también las aptitudes para la magia y para resistirse a ella. Un personaje sin POD es casi como un zombi sin «aspiraciones» e incapaz de hacer uso de la magia. A no ser que se indique lo contrario, el POD que se pierde durante una partida se pierde de forma permanente.

Al comienzo del juego, la cantidad de Puntos de Cordura (COR) es igual al POD del personaje. Los Puntos de Cordura se tratan con más detalle en el **Capítulo 8: Cordura**.

El POD determina la cantidad de «Puntos de Magia» de un personaje, los cuales, a diferencia del POD, se pueden gastar y regenerar durante el juego. Los Puntos de Magia son iguales a una quinta parte del POD (consulta el **Capítulo 9: Magia**).

Es raro que el POD de los personajes e investigadores normales varíe. Sin embargo, aquellos versados en los misterios de la magia de los Mitos de Cthulhu podrán ser capaces de aumentar su POD personal.

EDUCACIÓN (EDU)

Para generar la característica de Educación tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5.

La Educación es una medida de los conocimientos formales y objetivos que posee el investigador, así como un indicador del tiempo que ha dedicado a su educación. La EDU mide la información de la que se dispone, no el uso inteligente de la misma (véase **Inteligencia**). Un personaje sin EDU es como un niño recién nacido o como un amnésico sin ningún conocimiento acerca del mundo; probablemente curioso y crédulo.

Una EDU de 60 significa que el personaje ha terminado el bachillerato, mientras que una de 70 indica que esa persona ha pasado algunos años en la universidad. Es probable que

aquellos que posean una EDU de más de 80 tengan un título universitario o hayan escrito una tesis, como se espera de aquellos que han cursado estudios superiores. Nótese que pueden darse casos en los que una persona que posea una Educación elevada no haya recibido una educación en sentido tradicional, puede que se trate de un autodidacta o que posea una naturaleza estudiosa y observadora.

EDU es un factor a la hora de determinar de cuántos puntos para habilidades de ocupación (consulta **Habilidades de ocupación** en la página 38) dispone un personaje, y representa su porcentaje inicial de la habilidad de Lengua propia (véase la página 74). También se utiliza la EDU para hacer tiradas de Conocimiento (consulta el **Capítulo 5: Sistema de juego**).

Nota: De ahora en adelante, cualquier mención a una característica se refiere a su valor total (resultado de la tirada multiplicado por cinco). Cualquier ajuste se hará sobre ese valor.

Suerte

Al crear un investigador, tira 3D6 y multiplica el resultado por 5 para obtener la puntuación de Suerte. Consulta el **Capítulo 5: Sistema de juego** para ver cómo se utiliza la Suerte.

Edad

Un jugador puede elegir una edad para su investigador de entre 15 y 90 años. Si deseas crear un investigador cuya edad se encuentre fuera de ese margen, deberás contar con la aprobación del Guardián. Utiliza los modificadores correspondientes a la edad que has elegido (no se acumulan).

- ⑨ **15 a 19 años:** Resta 5 puntos de entre FUE y TAM. Resta 5 puntos de EDU. Tira dos veces para generar la puntuación de Suerte (véase **Suerte**, más arriba) y utiliza el valor más alto.
- ⑨ **20 a 39 años:** Haz una tirada de mejora de EDU.
- ⑨ **40 a 49 años:** Haz 2 tiradas de mejora de EDU, resta 5 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 5 de APA.
- ⑨ **50 a 59 años:** Haz 3 tiradas de mejora de EDU, resta 10 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 10 de APA.
- ⑨ **60 a 69 años:** Haz 4 tiradas de mejora de EDU, resta 20 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 15 de APA.
- ⑨ **70 a 79 años:** Haz 4 tiradas de mejora de EDU, resta 40 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 20 de APA.
- ⑨ **80 a 89 años:** Haz 4 tiradas de mejora de EDU, resta 80 puntos de entre FUE, CON y DES, y resta 25 de APA.

Para hacer una tirada de mejora de EDU tira un D100. Si el resultado es mayor que tu EDU actual, añade 1D10 puntos a tu característica de EDU (nótese que la EDU no puede ser mayor de 99).

Valores de mitad y quinta parte de característica

Una vez se han determinado los valores porcentuales de cada característica, el siguiente paso es anotar en la hoja de personaje los valores de la mitad y la quinta parte de cada característica, escribiendo los valores junto al porcentaje.

- ⑨ Divide el valor porcentual por dos, redondeando hacia abajo, y anótalo tras el valor porcentual.
- ⑨ Divide el valor porcentual por cinco, redondeando hacia abajo, y anótalo debajo del valor porcentual «mitad» anterior.

Cuando un texto se refiere al «valor de la característica», esto significa el valor completo (el número mayor). Cuando se requiera la mitad o la quinta parte del valor se expresará claramente, normalmente usando los términos tirada Difícil (mitad del valor) y Extrema (quinta parte del valor).

La mitad y la quinta parte son solo fracciones que se utilizan en relación a las características y las habilidades del juego, y todas las cifras se calculan de antemano para que el juego no se vea entorpecido por cálculos mentales. En la página 51 se puede encontrar una tabla de **Mitad y quinta parte de un valor**.

OTROS ATRIBUTOS

Bonificación al daño y Corpulencia [FUE y TAM]

Todos los investigadores y los personajes y monstruos controlados por el Guardián poseen atributos llamados «Bonificación al daño» (BD) y Corpulencia. Las criaturas y personas más grandes y fuertes infligen más daño físico que sus congéneres más débiles.

Para determinar la Bonificación al daño, suma los valores de FUE y TAM y compara el resultado en la **Tabla I: Bonificación al daño y Corpulencia** (en la siguiente página). Cada intervalo de resultados se corresponde con un modificador a las tiradas o una tirada de dados, de uno o más dados. La Corpulencia se determina utilizando las mismas cifras.

En combate cuerpo a cuerpo, añade la Bonificación al daño indicada a todos los golpes del personaje, ya los haga con un arma natural, como el puño, o con un arma cuerpo a cuerpo.

La Corpulencia se utiliza en las maniobras de combate y en las persecuciones, y también ayuda a representar la proporción (consulta **Maniobras de combate**, página 109).

Nota: La Bonificación al daño no se aplica en los ataques con armas de fuego.

~ Tabla I: Bonificación
al daño y Corpulencia

FUE+TAM	Bonificación al daño	Corpulencia
2 – 64	-2	-2
65 – 84	-1	-1
85 – 124	Ninguna	0
125 – 164	+1D4	1
165 – 204	+1D6	2
205 – 284	+2D6	3
285 – 364	+3D6	4
365 – 444	+4D6	5
445 – 524	+5D6*	6*

*Añade 1D6 a la Bonificación al daño y un +1 a la Corpulencia por cada 80 puntos adicionales o fracción de esta cifra.

Alguien que tenga una FUE y TAM combinados de 134 añadirá 1D4 a sus tiradas de daño en combate cuerpo a cuerpo, mientras que un investigador flojuchito cuyo valor combinado sea de solo 70 reducirá 1 punto de su daño en combate cuerpo a cuerpo.

Puntos de Vida [CON y TAM]

Los Puntos de Vida se utilizan para llevar la cuenta del daño acumulado que ha recibido un investigador, personaje no jugador o monstruo durante el juego, e indica cuánto tiempo podrá mantenerse en pie antes de desplomarse debido al dolor, el cansancio o la muerte.

Determina el total de Puntos de Vida del personaje sumando su CON y TAM, y luego dividiendo el resultado entre diez (redondeando hacia abajo).

La hoja de personaje ha sido diseñada para ayudar al jugador a llevar la cuenta de los Puntos de Vida y las heridas. Anota los Puntos de Vida totales del investigador en el cuadro con el encabezamiento «Puntos de Vida». Para obtener más detalles acerca de los Puntos de Vida y las heridas, consulta **Heridas y curación** (página 121).

Movimiento (MOV)

Un investigador se puede desplazar una cantidad de metros (o yardas) igual a **cinco veces su valor de MOV en un asalto**.

- ⑨ Si tanto su DES como su FUE son menores que su TAM: MOV 7
- ⑨ Si o bien su DES o bien su FUE es igual o mayor que su TAM, o si las tres son iguales: MOV 8
- ⑨ Si tanto su DES como su FUE son mayores que su TAM: MOV 9
- ⑨ Si su edad está en la década de los 40: reduce su MOV en 1.
- ⑨ Si su edad está en la década de los 50: reduce su MOV en 2.
- ⑨ Si su edad está en la década de los 60: reduce su MOV en 3.
- ⑨ Si su edad está en la década de los 70: reduce su MOV en 4.
- ⑨ Si su edad está en la década de los 80: reduce su MOV en 5.

Nota: No apliques estas reglas de movimiento a aquellos que no sean humanos.



REFERENCIA RÁPIDA: CREACIÓN DE INVESTIGADORES

1 Genera las características

Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5 para las características FUE, CON, DES, APA y POD. Tira 2D6+6 y multiplica el resultado por 5 para TAM, INT y EDU. Antes de anotar estos resultados en la hoja, decide la edad del investigador:

Edad	Modificadores
15-19	Resta 5 puntos entre FUE y TAM, y también de EDU. Tira dos veces para determinar la Suerte y elige el resultado mayor.
20-39	Haz una tirada de mejora de EDU.
40-49	Resta 5 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 5 puntos la APA. Haz 2 tiradas de mejora de EDU.
50-59	Resta 10 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 10 puntos la APA. Haz 3 tiradas de mejora de EDU.
60-69	Resta 20 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 15 puntos la APA. Haz 4 tiradas de mejora de EDU.
70-79	Resta 40 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 20 puntos la APA. Haz 4 tiradas de mejora de EDU.
80-89	Resta 80 puntos entre FUE, CON y DES (de una sola o repartidos entre dos o tres), y reduce 25 puntos la APA. Haz 4 tiradas de mejora de EDU.

Tirada de mejora de EDU: tira 1D100. Si el resultado es mayor que tu EDU actual, añade 1D10 puntos a tu característica de EDU (nótese que la EDU no puede ser mayor de 99).

Ahora escribe el valor total, la mitad y la quinta parte de cada característica en las casillas de la hoja de personaje.

3 Determina el Movimiento

Si tanto su DES como su FUE son menores que su TAM: MOV 7

Si o bien su DES o bien su FUE es igual o mayor que su TAM, o si las tres son iguales MOV 8

Si tanto su DES como su FUE son mayores que su TAM: MOV 9

Si su edad está en la década de los 40: reduce su MOV en 1.
Si su edad está en la década de los 50: reduce su MOV en 2.
Si su edad está en la década de los 60: reduce su MOV en 3.
Si su edad está en la década de los 70: reduce su MOV en 4.
Si su edad está en la década de los 80: reduce su MOV en 5.

2 Atributos derivados

Los Puntos de Cordura son iguales al valor de la característica de POD.

Los Puntos de Magia son iguales a una quinta parte del POD.

Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5 para determinar la Suerte.

Los Puntos de Vida son iguales a TAM+CON dividido por 10 (redondeando hacia abajo).

Rodea el resultado en los recuadros de esta sección.

4 Elige una ocupación y asigna puntos a las habilidades

Elige una ocupación (páginas 42-43) y anota las habilidades y el Crédito de la ocupación. Calcula los puntos para habilidades de la ocupación utilizando las características indicadas en la ocupación. Distribuye estos puntos entre las habilidades de la ocupación, y no olvides asignar puntos al Crédito. Añade los puntos a la puntuación básica indicada junto a cada habilidad en la hoja de personaje. La información sobre las habilidades se encuentra a partir de la página 59.

5 Habilidades de interés particular

Calcula los puntos de interés particular multiplicando la INT×2. Reparte estos puntos entre cualesquiera habilidades para terminar de definir al investigador (sin olvidar las habilidades de combate y armas de fuego, si resultaran apropiadas).

El valor para el combate sin armas es la habilidad de Combatir (Pelea) de tu investigador. ¡Los puntos que no se asignen se perderán!

6 Valores de combate

Determina la Bonificación al daño y la Corpulencia sumando FUE+TAM y consultando el resultado:

FUE+TAM	BD	Corpulencia	FUE+TAM	BD	Corpulencia
2 a 64	-2	-2	205 a 284	+2D6	3
65 a 84	-1	-1	285 a 364	+3D6	4
85 a 124	0	0	365 a 444	+4D6	5
125 a 164	+1D4	1	445 a 524*	+5D6*	6*
165 a 204	+1D6	2			

*por cada 80 puntos o fracción, +1D6 BD y +1 Corpulencia

Anota tus puntos de habilidad en la casilla de Esquivar, de forma que todas tus habilidades de combate se encuentren en un mismo lugar como referencia rápida.

7 Otros antecedentes y Retrato

Dale un nombre a tu investigador y anota su edad, sexo, ocupación, lugar de residencia actual y lugar en el que creció. El recuadro en blanco es el espacio destinado al retrato de tu investigador (si estás utilizando una hoja de personaje en PDF podrás arrastrar una imagen digital a este espacio).

8 Crea un trasfondo

Piensa acerca de tu investigador y escribe entre tres y seis frases acerca de: Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas y Rasgos. No es imprescindible escribir algo sobre todas las categorías, pero cuanto más seas capaz de definir, más vida cobrará tu investigador. Utiliza las tablas de las páginas 44-48 como fuente de inspiración. Elige una de las anotaciones y subráyala o pon un asterisco (*) para indicar que se trata del vínculo fundamental de tu investigador (consulta la página 48). Nótese que el espacio destinado a las otras categorías se rellena durante el juego.

9 Determina los ingresos

Consulta el Crédito de tu investigador en la **Tabla II: Dinero y propiedades** (página 41) para determinar el Nivel de gasto, el Dinero en efectivo y las Propiedades, y anótalos.

10 Equipo

Anota todas las armas, equipo u objetos importantes que posee tu investigador. Considera los objetos útiles que normalmente acompañarían la ocupación de tu investigador. Consulta con el Guardián si no lo tienes claro.

Las listas de Equipo se pueden encontrar en la página 424.

Las listas de Armas se pueden encontrar en la página 430.

11 Tus compañeros investigadores

Anota los nombres de otros investigadores y el nombre de los jugadores que los interpretan como recordatorio de quién es quién. También hay un espacio debajo de cada nombre para poder añadir un par de palabras que resuman su ocupación o personalidad.

Formulario de creación de personaje con secciones:

- TRASFONDO**: Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas, Rasgos, Lesiones y cicatrices, Fobias y miedos, Tótems arcanos, hechizos y artefactos, Encuentros con entidades extrañas.
- EQUIPO Y POSESIONES**: Nivel de gasto, Dinero, Bienes.
- DINERO Y BIENES**: Nivel de gasto, Dinero, Bienes.
- COMPAÑEROS INVESTIGADORES**: Grilla para anotar nombres y jugadores.
- NOTAS**: Espacio para anotaciones.
- REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA**: Reglas de habilidades y características, Heridas y curación.
- HERIDAS Y CURACIÓN**: Primeros auxilios curan +1 PV, Medicina cura +1D3 PV, Herida grave = pérdida de 2-3 de los PV máximos en un solo ataque, Llegar a 0 PV sin Herida grave = Incósciente, Llegar a 0 PV con Herida grave = Moribundo, Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina, Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día, Con Herida grave hay que esperar un día de curación semanal.

PASO 2: DETERMINAR LA OCUPACIÓN

Una ocupación indica de qué forma se gana la vida un investigador, ya se trate de un médico, un estudiante o un timador de poca monta. La ocupación también indica el campo de especialización de un investigador determinado, y por lo tanto dicta cuáles deberían ser sus mejores habilidades.

La ocupación actual de tu investigador tendrá unos efectos limitados durante el juego; es solo una base para determinar sus habilidades iniciales y ayudar a definir su trasfondo. Algunas ocupaciones son típicas lovecraftianas: Anticuario, Dilectante, Escritor, Inspector de policía, Médico, Periodista, y Profesor de universidad. Hay otras ocupaciones que no encontrarás habitualmente en los relatos de Lovecraft; sin embargo, puede que interesen a determinados jugadores y que resulte divertido utilizarlas en una aventura de *La llamada de Cthulhu*.

Cada ocupación reúne un conjunto de habilidades. En las ocupaciones de ejemplo, la de Anticuario abarca: Arte/Artesanía, Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, Tasaación, una habilidad interpersonal (Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión), y una habilidad a elección del jugador (para reflejar algo especial o relevante acerca del pasado del investigador). Algunas ocupaciones no incluyen elecciones libres; otras pueden incluir dos o más.

Una vez hayas elegido la ocupación de tu investigador, escríbela en la hoja de personaje y luego anota las habilidades profesionales de la ocupación.

Se pueden encontrar ocupaciones de ejemplo en la página 42.

PASO 3: ELEGIR LAS HABILIDADES Y DISTRIBUIR LOS PUNTOS DE HABILIDAD

Habilidades de ocupación

Una vez elegida una ocupación, calcula tus puntos para habilidades de ocupación utilizando las características indicadas en cada ocupación. Reparte el total resultante entre aquellas habilidades indicadas en la ocupación: las habilidades profesionales de tu investigador. También se deberán asignar puntos al Crédito dentro del margen indicado en la ocupación. No es necesario asignar puntos a todas las habilidades; sin embargo, aquellos puntos que no se asignen se perderán. Nótese que, en la hoja de personaje, cada habilidad tiene junto a ella un número entre paréntesis: este es el porcentaje básico de éxito en esa habilidad, y cualquier punto que se asigne a esa habilidad se añadirá a esta puntuación básica.

Anota la puntuación total de cada habilidad en la hoja de personaje (los puntos que has asignado más la puntuación básica que aparece en la hoja de personaje). La hoja también

Algunas cosas que considerar cuando se elige una ocupación

Intenta tener una imagen mental acerca de quién y qué es tu investigador: el concepto del personaje. Busca una ocupación que se ajuste a ese concepto y añádele algo de color. Recuerda que la finalidad de la creación de tu investigador es la de elaborar el relato de aquel a quien quieres encarnar durante el juego. Tus características, ocupación, género y edad ayudan a crear a un investigador «vivo» y bien definido.

Lee las habilidades asociadas a cada ocupación para ver cuáles de ellas te gustan más. Algunas habilidades te llamarán más la atención que otras. Tal vez quieras que tu investigador sea un hombre o mujer de acción, lo que te llevará a elegir una ocupación que incluya habilidades como Combatir, Tregar y Lanzar. También puedes decidir crear a un investigador más estudioso, con talento para Buscar libros, Descubrir y Psicología.

Puede que también quieras considerar las habilidades y la ocupación de tu investigador en relación con los demás jugadores y el tipo de investigadores que van a interpretar. Buscar un equilibrio de ocupaciones implica que el grupo contará con una buena mezcla de habilidades que beneficiará a todos. Es posible que el Guardián tenga determinadas ocupaciones en mente para asignar a los jugadores, dependiendo del estilo de juego y de la aventura a la que vayáis a jugar. Comenta tus ideas con el resto de jugadores para crear el grupo de investigadores más adecuado para vuestra partida. Después de todo, sería bastante extraño que en una aventura ambientada en la Antártida todos encarnaran a personajes músicos.

Recuerda, lo importante no es lo que tu investigador pueda o no pueda hacer, sino cómo decides «interpretar» a tu personaje, y eso, más que ninguna otra cosa, ¡será lo que a menudo determine tu diversión durante el juego!

cuenta con un espacio para anotar la mitad y la quinta parte de cada valor en todas las habilidades, lo que te proporciona una referencia rápida durante el juego. En la página 51 se puede encontrar una **Tabla de Referencia Rápida de mitad y quinta parte de un valor**. Se recomienda repartir primero los puntos para habilidades de ocupación y luego los puntos para habilidades de interés particular antes de escribir los valores de la mitad y la quinta parte de cada habilidad junto al valor total de cada una de ellas, ya que se pueden utilizar los puntos para habilidades de interés particular para aumentar las habilidades de ocupación, así como para otras habilidades (véase **Intereses particulares** más adelante).

FUERZA

- 0: Frágil; incapaz siquiera de levantarse o de levantar una taza de té.
 15: Enclenque, débil.
 50: El promedio de la fuerza humana.
 90: Una de las personas más fuertes que has visto nunca.
 99: La persona más fuerte del mundo (levantador de pesas olímpico). Máximo humano.
 140: Superior a la fuerza humana (gorila o caballo).
 200+: Una fuerza monstruosa (*por ejemplo*, Gla'aki, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 341).

CONSTITUCIÓN

- 0: Muerto.
 1: Enfermizo, con tendencia a padecer enfermedades prolongadas y tal vez incapaz de desenvolverse sin ayuda.
 15: De salud frágil, con tendencia a sufrir episodios de mala salud y muy propenso a padecer dolores.
 50: Un humano sano normal.
 90: No coge un resfriado, robusto y vigoroso.
 99: Constitución de hierro, capaz de soportar los dolores más intensos. Máximo humano.
 140: Más allá de la constitución humana (*por ejemplo*, un elefante).
 200+: Una constitución monstruosa, inmune a casi cualquier enfermedad terrestre (*por ejemplo*, Nyogtha, consulta el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 347).

TAMAÑO

- 1: Un bebé (entre 1 y 12 libras / 0'5-6 kg).
 15: Un niño, de baja estatura (enano) (33 libras / 15 kg).
 65: El tamaño de un humano medio (estatura y peso moderados) (170 libras / 75 kg).
 80: Muy alto, de complexión robusta u obeso (240 libras / 110 kg).
 99: Desmesurado en algún sentido (330 libras / 150 kg).
 150: Caballo o vaca (960 libras / 436 kg).
 180: El humano más obeso del que se tiene conocimiento (1.400 libras / 634 kg).
 200+: 1920 libras / 872 kg (*por ejemplo*, Chaugnar Faugn, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 333).
 Nota: Algunos humanos pueden superar el TAM 99.

DESTREZA

- 0: Incapaz de moverse sin ayuda.
 15: Lento, torpe, con escasas habilidades motoras de motricidad fina.
 50: Destreza humana normal.
 90: Rápido, ágil y capaz de llevar a cabo grandes hazañas de motricidad fina (*por ejemplo*, un acróbata o un bailarín profesional).
 99: Un atleta de nivel olímpico. Máximo humano.
 120: Más allá de la destreza humana (*por ejemplo*, un tigre).
 200+: Velocidad del rayo, capaz de desplazarse o de llevar a cabo grandes hazañas más rápido de lo que cualquier humano podría asimilar.

APARIENCIA

- 0: Tan feo que otros se ven abrumados por el miedo, la repugnancia o la pena.
 15: Feo, posiblemente desfigurado en el parto o a causa de una lesión.
 50: Apariencia humana normal.
 90: Una de las personas más bellas que hayas visto jamás, magnetismo natural.
 99+: El culmen del *glamour* y lo guay (supermodelo o estrella cinematográfica de fama mundial). Máximo humano.
 Nota: *La APA se aplica solo a los humanos, y nunca excede 99.

INTELIGENCIA

- 0: Irracional, incapaz de comprender el mundo que le rodea.
 15: De aprendizaje lento, solo capaz de realizar las operaciones matemáticas más básicas o leer libros para principiantes.
 50: El promedio del intelecto humano.
 90: Astuto, probablemente capaz de entender varios idiomas y teoremas.
 99: Genio (Einstein, Da Vinci, Tesla, etc.). Máximo humano.
 140: Más allá del intelecto humano (*por ejemplo*, Antiguos, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 294).
 210+: Intelecto monstruoso, capaz de comprender y operar en varias dimensiones (*por ejemplo*, el Gran Cthulhu, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 335).

PODER

- 0: Una mente frágil, sin fuerza de voluntad, sin potencial mágico.
 15: De voluntad débil, fácil de dominar por aquellos que poseen un intelecto o fuerza de voluntad mayores.
 50: El promedio humano.
 90: De voluntad fuerte, determinado y con un gran potencial para conectar con lo inaprensible y lo mágico.
 100: Voluntad de hierro, un vínculo sólido con el «reino» espiritual o el mundo invisible.
 140: Más allá de lo humano, probablemente alienígena (*por ejemplo*, Yig, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 355).
 210+: Un potencial mágico monstruoso y un poder más allá de la comprensión humana (*por ejemplo*, el Gran Cthulhu, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 335).
 Nota: El POD humano puede llegar a exceder 100, pero esto es excepcional.

EDUCACIÓN

- 0: Un bebé recién nacido.
 15: Absolutamente carente de educación en todos los sentidos.
 60: Graduado de secundaria.
 70: Graduado universitario (licenciatura).
 80: Estudios superiores (maestría).
 90: Doctorado, profesor universitario.
 96: Autoridad a nivel mundial en su campo de estudio.
 99: Máximo humano.

La creación de Harvey Walters

Para ayudar a ilustrar las distintas reglas de La llamada de Cthulhu, nos complace presentarte a Harvey Walters, el afamado periodista e investigador de lo sobrenatural neoyorquino de los años 20. Para distinguir entre la persona que encarnará a Harvey y el personaje de Harvey (el investigador en el juego), la jugadora es mujer y el investigador es un hombre.

Para empezar, tenemos que hacer las tiradas para las características de Harvey. La jugadora coge una hoja de personaje en blanco y un lápiz, y después tira unos cuantos dados de seis caras.

La jugadora de Harvey obtiene un 4 que, al multiplicarlo por 5, le otorga una Fuerza de 20%. Esto es pésimo. Harvey es excepcionalmente débil y esmirriado, pero a la jugadora no le preocupa demasiado; La llamada de Cthulhu es un juego diferente, y se necesitan todo tipo de investigadores. Afortunadamente para Harvey, la jugadora obtuvo después un 14 en los dados, lo que le otorga una CON de 70%. Esto está muy bien, y Harvey será bastante robusto. Esto ayuda a compensar su terrible puntuación de FUE.

Las demás características de Harvey acaban siendo: TAM de 80% (todo ese tiempo que ha pasado leyendo y sin ejercitarse significa que probablemente tenga sobrepeso), DES 60% (por encima de la media), APA 85% (a pesar de sus defectos, Harvey tiene una personalidad deslumbrante), INT 85% (una puntuación excelente), POD 45% (lo que le otorga 9 Puntos de Magia pero una Cordura inicial baja; empieza con 45 COR) y EDU 80% (se puede asumir que Harvey tiene un título universitario). La jugadora de Harvey obtiene un 9 para determinar su valor de Suerte, por lo que Harvey comenzará el juego con Suerte 45.

La jugadora quiere que Harvey tenga 45 años de edad. Hace dos tiradas de mejora de Educación. La EDU de Harvey es 80. Primero obtiene un 86 en la tirada y recibe una recompensa de 4 puntos (1D10). Ahora Harvey tiene Educación 84. Su segunda tirada es de 82 y no consigue obtener ninguna recompensa. Entonces reduce su DES en 5 hasta 55 y su APA en 5 hasta 80; ya no es tan deslumbrante como antaño pero todavía es un tipo atractivo.

Habiendo determinado todas sus características, la jugadora anota los valores de la mitad y la quinta parte de cada una de ellas. La EDU 84 de Harvey se divide entre 2, por lo que la mitad de este valor será 42%. Después se divide por cinco para obtener la quinta parte del valor (84 dividido entre 5, redondeando hacia abajo, es igual a 16%). La jugadora de Harvey anota estas puntuaciones en las casillas provistas en la hoja y repite este proceso con todas las características.

Ahora se determinan la Bonificación al daño y la Corpulencia de Harvey. Harvey Walters no tiene Bonificación al daño y tiene una Corpulencia de 0, ya que su FUE y su TAM suman un total de 100. Con una CON de 70 y un TAM de 80 para un total de 150, Harvey tiene 15 Puntos de Vida ($150 \div 10 = 15$).

Harvey Walters tiene FUE 20, TAM 80 y DES 55. Tanto su FUE como su DES son menores que su TAM, por lo que el MOV de Harvey es 7. Tiene 42 años de edad, por lo que su movimiento se ve reducido en un punto hasta MOV 6. Harvey no va a ganar muchas carreras.

Harvey Walters es un periodista que trabaja para Enigma Magazine. Los periodistas utilizan $EDU \times 4$ para calcular sus puntos destinados a habilidades de ocupación. La EDU 84 de



PRENSA
ENIGMA MAGAZINE
Harvey Walters

Harvey (multiplicada por 4) le proporciona 336 puntos para repartir entre las habilidades indicadas en la ocupación de Periodista, así como a su puntuación de Crédito. La INT de Harvey es de 85, por lo que contará con 170 puntos ($85 \times 2 = 170$) para repartir en habilidades de interés particular. Estos puntos se pueden gastar como desee el jugador. La jugadora de Harvey ha asignado 41 puntos de habilidades de ocupación a su Crédito, lo que significa que tiene un nivel de vida Medio. Podrá alojarse en hoteles de precios moderados, salir a comer (a sitios económicos) y tomar un taxi de vez en cuando. Una vez gastados todos sus puntos, la jugadora anota en la hoja de personaje los valores de la mitad y la quinta parte de cada una de las habilidades.

En cuanto a su trasfondo, la jugadora de Harvey escribe «atractivo, bien vestido y con algo de sobrepeso» en su descripción personal. Entonces utiliza las tablas para determinar el resto del trasfondo de Harvey. Tras anotar todo esto en la hoja, lee:

- ⑤ **Descripción personal:** atractivo, bien vestido y con algo de sobrepeso.
- ⑤ **Ideología / Creencias:** cree en el destino. Busca presagios y augurios.
- ⑤ **Allegados:** su tío Theodore, que le transmitió su amor por la arqueología. Harvey demostrará ser mejor que su tío, que se volvió loco a causa de sus obsesiones.
- ⑤ **Lugares significativos:** un estudio en el primer piso de su casa.
- ⑤ **Posesiones preciadas:** piezas arqueológicas que pertenecieron a su tío, ahora en el estudio de Harvey.
- ⑤ **Rasgos:** seductor.

Harvey no necesita nada más para empezar a jugar, solo una libreta, una pluma y su moneda de la suerte. Si quisiera contar con un coche como parte de su equipo inicial, tendría que obtenerlo de sus propiedades, ya que los coches no se encuentran dentro de la lista de ingresos medios de los años 20.

¡Harvey ya está listo para empezar sus aventuras!



Intereses particulares

Los investigadores también hacen uso de experiencias, habilidades y conocimientos obtenidos mediante aficiones y otras habilidades no profesionales llamados intereses particulares. Multiplica la INT del investigador $\times 2$ y reparte los puntos entre cualquier habilidad (lo que también incluye asignar más puntos a habilidades de ocupación), excepto en Mitos de Cthulhu (a no ser que el Guardián esté de acuerdo con ello).

Anota la puntuación total de cada habilidad en la hoja de personaje (los puntos que has asignado más la puntuación básica que aparece en la hoja de personaje). La hoja también cuenta con un espacio para anotar la mitad y la quinta parte de cada valor en todas las habilidades, lo que te proporciona una referencia rápida durante el juego. En la página 51 se puede encontrar una **Tabla de Referencia Rápida de mitad y quinta parte de un valor**.

Habilidades de armas y armas de fuego

Las habilidades de armas y armas de fuego, y sus distintas especialidades, permiten usar armas a un investigador. Se pueden invertir puntos de habilidades de ocupación (si procede) o de interés particular para aumentar cualquiera de estas habilidades. Cuando una ocupación incluye la habilidad de Combatir o Armas de fuego, y no se especifica ninguna especialidad, será el jugador el que elija una o más especialidades de esa habilidad (véase el **Capítulo 4: Habilidades**).

Crédito

El Crédito inicial de un investigador se determina durante la creación del personaje, en función de la ocupación elegida (véase **Ocupaciones de ejemplo** en la página 42). Durante el juego, el Crédito determina la cantidad de dinero que un personaje tiene a su disposición (véase **Tabla II: Dinero y propiedades**, página 41). El Crédito también indica el nivel de vida que se puede permitir una persona, así como la posición relativa de un personaje en la sociedad (véase **Crédito** en el **Capítulo 4: Habilidades**, página 66).

La habilidad de Crédito de tu investigador parte de cero. El margen de niveles iniciales de cada ocupación puede ser muy amplio, y el nivel elegido debería reflejar la categoría del investigador en esa profesión. Por ejemplo, dentro de la ocupación «criminal» hay lugar para un pobre y solitario carterista (Crédito 9) o para un capo adinerado (Crédito 90). Se puede invertir cualquier cantidad de puntos de habilidad en Crédito dentro de los límites recomendados para esa ocupación.

Hay seis niveles de vida: indigente, pobre, medio, adinerado, rico e inmensamente rico. Cada uno de ellos determina el estilo de vida, tipo de alojamiento, medios de transporte y gastos que una persona se puede permitir tranquilamente en el día a día.

— Tabla II: Dinero y propiedades —

AÑOS 20

Crédito	Dinero	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente (CR 0 o menos)	0,50 \$	Ninguna	0,50 \$
Pobre (CR 1-9)	CR $\times$ 1 (1 \$-9 \$)	CR $\times$ 10 (10 \$-90 \$)	2 \$
Clase media (CR 10-49)	CR $\times$ 2 (20 \$-98 \$)	CR $\times$ 50 (500 \$-2.450 \$)	10 \$
Adinerado (CR 50-89)	CR $\times$ 5 (250 \$-445 \$)	CR $\times$ 500 (25.000 \$-44.500 \$)	50 \$
Rico (CR 90-98)	CR $\times$ 20 (1.800 \$-1.960 \$)	CR $\times$ 2.000 (180.000 \$-196.000 \$)	250 \$
Inmensamente rico (CR 99)	50.000 \$	5M \$+	5.000 \$

ACTUAL

Crédito	Dinero	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente (CR 0 o menos)	10 \$	Ninguna	10 \$
Pobre (CR 1-9)	CR $\times$ 20 (20 \$-180 \$)	CR $\times$ 200 (200 \$-1.800 \$)	40 \$
Clase media (CR 10-49)	CR $\times$ 40 (400 \$-1.960 \$)	CR $\times$ 1.000 (10.000 \$-49.000 \$)	200 \$
Adinerado (CR 50-89)	CR $\times$ 100 (5.000 \$-8.900 \$)	CR $\times$ 10.000 (500.000 \$-890.000 \$)	1.000 \$
Rico (CR 90-98)	CR $\times$ 400 (36.000 \$-39.200 \$)	CR $\times$ 40.000 (3,6M \$-3,92M \$)	5.000 \$
Inmensamente rico (CR 99)	1 millón \$	100 millones \$+	100.000 \$

Ocupaciones de ejemplo

Las siguientes ocupaciones son solo un ejemplo de las posibilidades (*La guía del investigador* de Edge aporta datos sobre muchas otras). Utilízalas como guía a la hora de crear otras ocupaciones que no aparezcan en esta lista. Las ocupaciones que aparecen en los relatos de Lovecraft están marcadas con la etiqueta [Lovecraftiana], mientras que aquellas con la etiqueta [Actual] solo están disponibles en ambientaciones contemporáneas.

Si creas una nueva ocupación, acota a ocho el número de habilidades o el concepto de ocupación como una concentración de pericias y conocimientos (habilidades) carecerá de sentido.

Algunas ocupaciones, como Pirata informático, solo existen en ambientaciones determinadas, como el mundo contemporáneo. Solo deberías elegir aquellas habilidades que sean adecuadas al momento histórico en el que se desarrollan tus aventuras. Si no estás seguro, consúltalo con el Guardián.

Puedes encontrar la definición de las habilidades en el **Capítulo 4: Habilidades**.

ABOGADO: Buscar libros, Contabilidad, Derecho, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 30–80

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

AGENTE DE POLICÍA: Armas de fuego, Combatir (Pelea), Derecho, Descubrir, Primeros auxilios, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una de las siguientes como especialidad personal: Conducir automóvil o Equitación.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

ANTICUARIO [Lovecraftiana]: Arte/Artesanía (cualquiera), Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, Tasación, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Crédito: 30–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

ARTISTA: Arte/Artesanía (cualquiera), Descubrir, Historia o Naturaleza, Otras lenguas, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 9–50

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre POD×2 o DES×2.

ATLETA PROFESIONAL: Combatir (Pelea), Equitación, Lanzar, Nadar, Saltar, Tregar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Crédito: 9–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2.

BIBLIOTECARIO [Lovecraftiana]: Buscar libros, Contabilidad, Lengua propia, Otras lenguas y otras cuatro habilidades como especialidades personales o lecturas especializadas.

Crédito: 9–35

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

CLÉRIGO: Buscar libros, Contabilidad, Escuchar, Historia, Otras lenguas, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Crédito: 9–60

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

CRIMINAL: Descubrir, Psicología, Sigilo, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y cuatro especialidades de entre las siguientes: Armas de fuego, Cerrajería, Combatir, Disfrazarse, Juego de manos, Mecánica y Tasación.

Crédito: 5–65

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

DILETANTE [Lovecraftiana]: Armas de fuego, Arte/Artesanía (cualquiera), Equitación, Otras lenguas, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y tres habilidades cualesquiera.

Crédito: 50–99

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2+APA×2.

ESCRITOR [Lovecraftiana]: Arte (Literatura), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Naturaleza o Ciencias ocultas, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

FANÁTICO: Historia, Psicología, Sigilo, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras tres habilidades cualesquiera.

Crédito: 0–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre APA×2 o POD×2.

GRANJERO: Arte/Artesanía (Agricultura), Conducir automóvil (o camioneta), Conducir maquinaria, Mecánica, Naturaleza, Seguir rastros, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

INGENIERO: Arte/Artesanía (Dibujo técnico), Buscar libros, Ciencia (Ingeniería), Ciencia (Física), Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica y una habilidad cualquiera.

Crédito: 30–60

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

INSPECTOR DE POLICÍA [Lovecraftiana]: Armas de fuego, Arte/Artesanía (Interpretación) o Disfrazarse, Derecho, Descubrir, Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.

Crédito: 20–50

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

INTÉRPRETE: Arte/Artesanía (Interpretación), Disfrazarse, Escuchar, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 9–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2+APA×2.

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

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

MÉDICO [Lovecraftiana]: Ciencia (Biología), Ciencia (Farmacología), Medicina, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicología y otras dos habilidades como especialidades personales o académicas (*por ejemplo*, un psiquiatra podría elegir Psicoanálisis).

Crédito: 30–80

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

MIEMBRO DE UNA TRIBU: Ciencias ocultas, Combatir o Lanzar, Descubrir, Escuchar, Naturaleza, Supervivencia (cualquiera) y Tregar.

Crédito: 0–15

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

MISIONERO: Arte/Artesanía, Medicina, Mecánica, Naturaleza, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 0–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

MÚSICO: Arte/Artesanía (Instrumento), Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras cuatro habilidades cualesquiera.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o POD×2.

OFICIAL MILITAR: Armas de fuego, Contabilidad, Orientarse, Psicología, Supervivencia, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otra habilidad cualesquiera.

Crédito: 20–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

PARAPSIÓLOGO: Antropología, Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Ciencias ocultas, Historia, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

PERIODISTA [Lovecraftiana]: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

PILOTO: Ciencia (Astronomía), Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica, Orientarse, Pilotar (aeronave) y otras dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 20–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2+DES×2.

PIRATA INFORMÁTICO [Actual]: Buscar libros, Descubrir, Electricidad, Electrónica, Informática, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 10–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

PROFESOR DE UNIVERSIDAD [Lovecraftiana]: Buscar libros, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología y otras cuatro habilidades como especialidades personales o académicas.

Crédito: 20–70

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

SOLDADO: Armas de fuego, Combatir, Esquivar, Sigilo, Supervivencia, Tregar o Nadar y dos de las siguientes: Mecánica, Otras lenguas o Primeros auxilios.

Crédito: 9–30

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

VAGABUNDO: Escuchar, Orientarse, Saltar, Sigilo, Tregar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera.

Crédito: 0–5

Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre APA×2, DES×2 o FUE×2.

~ Nivel de vida ~

CRÉDITO 0: INDIGENTE

Se considera indigentes a aquellas personas que están por debajo del nivel de pobreza.

Alojamiento: Una persona así estará viviendo en la calle.

Transporte: Caminando, haciendo dedo o de polizón en un tren o un barco.

CRÉDITO 1-9: POBRE

Solo pueden permitirse la mínima expresión de un tejado sobre sus cabezas y al menos una exigua comida al día.

Alojamiento: Limitado a viviendas de alquiler baratas u hoteles de mala muerte.

Transporte: Transporte público del tipo más económico. Cualquier medio de transporte en propiedad será barato y poco fiable.

CRÉDITO 10-49: CLASE MEDIA

Un nivel de vida razonable, tres comidas al día y un capricho de vez en cuando.

Alojamiento: Una casa o apartamento corrientes, ya sea alquilado o en propiedad. Se espera que se pueda alojar en hoteles de un precio moderado.

Transporte: Puede utilizar los medios de transporte normales, pero no viajar en primera clase. En la época actual, es probable que esta persona tenga un coche fiable.

CRÉDITO 50-89: ADINERADO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de lujo y comodidades.

Alojamiento: Una residencia considerable, tal vez con algo de servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Puede que una segunda residencia en el campo o el extranjero. Estancia en hoteles caros.

Transporte: Primera clase. Esta persona será propietaria de un coche caro o su equivalente.

CRÉDITO 90+: RICO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de un gran lujo y comodidades.

Alojamiento: Una residencia o hacienda lujosa, con abundante servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Otras residencias en el campo o el extranjero. Alojamiento en los hoteles más lujosos.

Transporte: Primera clase. En la época actual, esta persona sería propietaria de gran cantidad de coches de lujo.

No será necesario llevar una contabilidad para el alojamiento, la comida o los gastos de viaje imponderables siempre y cuando el gasto de un investigador se encuentre dentro de los límites de su nivel de vida. Consulta la **Tabla II: Dinero y propiedades** si el investigador desea hacer compras más importantes.

CRÉDITO 99: INMENSAMENTE RICO

Igual que rico, pero el dinero no es una preocupación. Las personas enmarcadas en esta categoría se encuentran entre los más ricos del mundo.

PASO 4: CREAR UN TRASFONDO

Ninguno de los hombres que participaron en aquella terrible batalla pudo ser persuadido para que dijera una sola palabra al respecto, y todo fragmento de los datos imprecisos que se conservan proceden de aquellos que no participaron en el último asalto. Hay algo aterrador en el cuidado con el que aquellos asaltantes destruyeron hasta el último retazo que guardara la más mínima alusión al asunto.

—H. P. Lovecraft, *El caso de Charles Dexter Ward*

La mayor parte de las ideas y cualidades que hacen que un investigador sea interesante y divertido de interpretar tienen que ver con la elección personal, no con las tiradas de dados. Piensa en qué historia personal, amigos, enemigos y logros podrían haber llevado a tu investigador a adentrarse en los secretos de los Mitos.

En el reverso de la hoja de personaje se enumeran diez categorías; intenta escribir al menos una frase para las seis primeras (Descripción personal, Ideología/Creencias, Allegados, Lugares significativos, Posesiones preciadas y Rasgos). No es imprescindible escribir algo sobre todas las categorías, pero cuantas más cosas seas capaz de definir, más vida cobrará tu investigador. Durante el juego se pueden añadir nuevas anotaciones o modificar alguna de las existentes.

Las categorías de Lesiones y cicatrices, Fobias y manías, Tómos arcanos, Hechizos y artefactos y Encuentros con entes extraños se pueden escribir durante el juego. Obviamente, es posible que algunos investigadores comiencen el juego con una lesión o una cicatriz significativa, si es que eso responde a su trasfondo; si es así, anótalo.

El trasfondo de un investigador cumple tres funciones dentro del juego:

En primer lugar, es un conjunto de breves afirmaciones que sirven como guía para interpretar el personaje, ayudan a perfilar al investigador y te recuerdan cómo se relaciona con el mundo.

En segundo lugar, se puede recurrir a él durante la fase de desarrollo del investigador para recuperar Puntos de Cordura (véase la **Fase de desarrollo del investigador**, en la página 98).

En tercer lugar, y tal vez sea lo más importante de todo, la corrupción del trasfondo del investigador refleja su pérdida de cordura y el conocimiento cada vez mayor de los Mitos, a medida que todo aquello que una vez apreció vaya perdiendo su significado. El Guardián podrá añadir o modificar una entrada del trasfondo durante un episodio de locura o como consecuencia de una herida grave. Al final, los únicos vínculos del investigador con el mundo serán el dolor y la locura.

CUANDO ELABORES LAS ANOTACIONES DEL TRASFONDO, SÉ ESPECÍFICO, EMOCIONAL Y EMPÁTICO

Intenta expresar cada idea de modo que enfatices su naturaleza personal. Por ejemplo, «mi esposa» identifica al sujeto, pero no dice nada acerca de la naturaleza de la relación.

- ⑨ Dale un nombre. Nombra a la persona o el lugar, identifica el objeto o el concepto.
- ⑨ Asócialo un sentimiento. Comienza determinando si es positivo o negativo y continúa a partir de ahí.
- ⑨ Haz que sea intenso, utiliza *amor* en lugar de *agrado*, utiliza *desprecio* en lugar de *desagrado*.
- ⑨ Sé empático; utiliza *necesita* en lugar de *preferiría*.
- ⑨ Intenta expresarlo de forma que parezca personal y significativo.

Considera «esposa» como punto de partida. Ahora dale un nombre, «Mi esposa, Annabel». Ahora sé emotivo, «Mi amada esposa, Annabel». Ahora sé empático, «Mi amada esposa, Annabel. No podría vivir sin ella». Este pequeño proceso proporciona mucha más información y contexto. Obviamente, se podría desarrollar de una forma totalmente distinta: «Mi esposa, Annabel, que hace de mi vida un infierno», «Mi pobre esposa Annabel; ojalá pudiéramos tener un hijo juntos».

Uso de tablas aleatorias como fuente de inspiración

A veces puede resultar difícil inventarse detalles del trasfondo sobre la marcha. Las siguientes tablas aleatorias proporcionan una forma de crear algunos detalles del trasfondo rápidamente: puedes tirar en las tablas, elegir aquellos que te parezcan adecuados o simplemente utilizar las listas como fuente de inspiración.

Tira 1D10 en cada una de las tablas siguientes para elegir una nota para cada categoría, según proceda. Cada opción cuenta con algunos ejemplos para que utilices como punto de partida. No te sientas obligado a utilizar lo que te sale en la tirada; si no se ajusta al concepto de tu personaje tira otra vez o elige otra opción. Sin embargo, no lo descartes de inmediato; a veces, algo que en un principio parece incongruente puede añadir un inesperado pero bienvenido giro a un personaje.

Sobre todo, ten claro que las tablas aleatorias son solo un trampolín para tu imaginación. Cada tirada de dados te proporcionará algún dato acerca de un aspecto de la vida ante el que reaccionar; puedes asimilarlo o rechazarlo, pero asegúrate de reaccionar a él y utilizarlo como alimento para tu imaginación. Elaborad vuestros trasfondos en grupo para crear personajes creíbles y bien definidos.

Puede que estés creando un investigador de veintitantos años, sin intención de que tenga familia. Al tirar en «Allegados» te sale un niño. Puede que no estuvieras considerando que tu personaje tuviera un hijo pero, ¿por qué no? Tal vez ser padre no es algo que le haya sucedido de forma intencionada. Considera las posibilidades: puede que tuviera una aventura con una mujer casada, puede que su mujer hubiera muerto y su hijo fuera entregado en adopción, o puede que esté felizmente casado y con hijos.

Descripción personal

Piensa en unos rasgos distintivos que resuman la apariencia (APA) de tu investigador.

Aquí tienes algunas posibilidades (elige en lugar de tirar):

- | | |
|----------------|-----------------------|
| ⑨ Aburrido | ⑨ Estirado |
| ⑨ Apocado | ⑨ Fornido |
| ⑨ Arrugado | ⑨ Frágil |
| ⑨ Atlético | ⑨ Guapo |
| ⑨ Cansado | ⑨ Hermoso |
| ⑨ Cara de niño | ⑨ Juvenil |
| ⑨ Corpulento | ⑨ Musculoso |
| ⑨ Corriente | ⑨ Pálido |
| ⑨ Curtido | ⑨ Peludo |
| ⑨ Delicado | ⑨ Ratón de biblioteca |
| ⑨ Desaliñado | ⑨ Rechoncho |
| ⑨ Descuidado | ⑨ Refinado |
| ⑨ Desgarbado | ⑨ Rollizo |
| ⑨ Deslumbrante | ⑨ Rubicundo |
| ⑨ Distinguido | ⑨ Sofisticado |
| ⑨ Duro | ⑨ Sucio |
| ⑨ Elegante | ⑨ Taciturno |
| ⑨ Esbelto | ⑨ Torpe |

Ideología/Creencias

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Hay un poder superior al que veneras y rezas (Vishnu, Jesucristo, Haile Selassie I, etc.).
2. La humanidad se las puede apanar sin religiones (ateo acérrimo, humanista, secularista, etc.).
3. La ciencia tiene todas las respuestas. Elige un área de tu interés (evolución, criogenia, exploración espacial, etc.).
4. Crees en el destino (el karma, el sistema de castas, supersticiones, etc.).
5. Miembro de un club o sociedad secreta (Francmasones, el Instituto Femenino, Anonymous, etc.).
6. En la sociedad hay un mal que debe ser erradicado. ¿Cuál es este mal? (drogas, violencia, racismo, etc.).
7. Lo oculto (astrología, espiritismo, tarot, etc.).
8. Política (conservador, socialista, liberal, etc.).
9. «El dinero es poder, y voy a amasar tanto como pueda» (avaro, emprendedor, implacable, etc.).
10. Abanderado/Activista (feminismo, igualdad de derechos, sindicalismo, etc.).

Allegados

Tira 1D10 o elige un resultado de cada una de las dos listas siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador. Piensa en un nombre para estas personas.

Primero, ¿quién?

1. Padre (madre, padre, madrastra, etc.).
2. Abuelo (abuela materna, abuelo paterno, etc.).
3. Hermano (hermano, hermanastro, hermanastra, etc.).
4. Hijo (hijo, hija, hijastro, hijastra, etc.).
5. Pareja (esposa, prometida, amante, etc.).
6. La persona que te enseñó tu habilidad de ocupación que tenga la mayor puntuación. Identifica la habilidad y plantéate quién te la enseñó (un profesor del colegio, la persona de la que fuiste aprendiz, tu padre, etc.).
7. Amigo de la infancia (compañero de clase, vecino, amigo imaginario, etc.).
8. Una persona famosa. Tu ídolo o tu héroe. Puede que nunca os hayáis conocido (estrella de cine, político, músico, etc.).
9. Otro investigador de tu grupo de juego. Elige uno o determínalo al azar.
10. Un personaje no jugador (PNJ) del juego. Pide al Guardián que te elija uno.

Después, tira para determinar por qué esa persona es tan importante para ti. No todas estas opciones se ajustarán a todo el mundo, por lo que puede que tengas que tirar más de una vez o simplemente elegir algo que resulte apropiado.

1. Estás en deuda con esa persona. ¿De qué forma te ayudó? (económicamente, te protegió en los malos tiempos, te consiguió tu primer trabajo, etc.).
2. Te enseñó algo. ¿Qué? (una habilidad, a amar, a ser un hombre, etc.).
3. Dio sentido a tu vida. ¿Cómo? (aspirar a ser como esa persona, quieres estar con ella, quieres hacerla feliz, etc.).
4. Hiciste algo que perjudicó a esa persona y buscas la reconciliación. ¿Qué hiciste? (le robaste dinero, informaste a la policía sobre ella, te negaste a ayudarla cuando estaba desesperada, etc.).
5. Una experiencia compartida. ¿Qué? (pasasteis juntos una mala racha, crecisteis juntos, servisteis juntos en una guerra, etc.).
6. Pretendes demostrarle tu valía. ¿Cómo? (consiguiendo un buen trabajo, encontrando una buena esposa, consiguiendo una educación, etc.).
7. Le idolatras (por su fama, por su belleza, por su trabajo, etc.).
8. Remordimiento (deberías haber muerto en su lugar, discutisteis por algo que dijiste, no te ofreciste a ayudarlo cuando tuviste la oportunidad, etc.).
9. Quieres demostrar que eres mejor que esa persona. ¿Cuál era su defecto? (pereza, alcoholismo, incapaz de amar, etc.).
10. Te hizo daño y ahora buscas venganza. ¿De qué le culpas? (la muerte de un ser querido, tu ruina financiera, la ruptura de tu matrimonio, etc.).

Lugares significativos

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador. Piensa en un nombre para estos lugares.

1. Donde cursaste tus estudios (colegio, universidad, etc.).
2. Tu ciudad natal (aldea rural, centro de comercio, ciudad ajetreada, etc.).
3. El lugar donde conociste a tu primer amor (un concierto, de vacaciones, un refugio antiaéreo, etc.).
4. Un lugar de tranquilidad y contemplación (la biblioteca, paseos por sus campos, pesca, etc.).
5. Un lugar para socializar (club de caballeros, bar local, la casa de tu tío, etc.).
6. Un lugar vinculado a tu ideología/creencias (la parroquia, la Meca, Stonehenge, etc.).



7. La tumba de un ser querido. ¿Quién? (tu padre, un hijo, un amante, etc.).
8. La residencia familiar (una casa de campo, un apartamento alquilado, el orfanato en el que creciste, etc.).
9. El lugar en el que fuiste más feliz en toda tu vida (el banco del parque en el que diste el primer beso, tu universidad, etc.).
10. Tu lugar de trabajo (la oficina, la biblioteca, el banco, etc.).

Posesiones preciadas

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Un objeto vinculado a tu habilidad más alta (un traje caro, una identificación falsa, un puño americano, etc.).
2. Un objeto fundamental para tu ocupación (el maletín de un médico, un coche, unas ganzúas, etc.).
3. Un recuerdo de tu niñez (cómic, una navaja de bolsillo, una moneda de la suerte, etc.).
4. Un recuerdo de una persona fallecida (una joya, una fotografía que llevas en la cartera, una carta, etc.).
5. Algo que te dio un allegado (un anillo, un diario, un mapa, etc.).

6. Tu colección. ¿De qué es? (billetes de autobús, animales de peluche, discos, etc.).
7. Algo que encuentres pero que no sabes qué es: buscas respuestas (una carta escrita en un idioma desconocido que encuentres en una alacena, una extraña flauta de origen desconocido que encuentres entre los efectos personales de tu difunto padre, una curiosa esfera de plata que desenterraste en tu jardín, etc.).
8. Un artículo deportivo (un bate de críquet, una pelota de béisbol firmada, una caña de pescar, etc.).
9. Un arma (un revólver reglamentario, tu viejo rifle de caza, el cuchillo que llevas escondido en la bota, etc.).
10. Una mascota (un perro, un gato, una tortuga, etc.).

Rasgos

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Generoso (propinas generosas, siempre ayuda a personas necesitadas, filántropo, etc.).
2. Bueno con los animales (amante de los gatos, creció en una granja, mano para los caballos, etc.).
3. Soñador (tiende a estar con la cabeza en las nubes, visionario, muy creativo, etc.).
4. Hedonista (el alma de la fiesta, borracho divertido, «vive deprisa y muere joven», etc.).

5. Jugador y amante del riesgo (cara de póquer, lo ha probado todo al menos una vez, vive al límite, etc.).
6. Buen cocinero (hace unas tartas maravillosas, puede elaborar un plato con casi cualquier cosa, paladar refinado, etc.).
7. Seductor/Seductora (cortés, voz cautivadora, mirada arrebatadora, etc.).
8. Leal (apoya a sus amigos, nunca rompe una promesa, moriría por sus creencias, etc.).
9. Buena reputación (el mejor conversador de sobremesa del país, el más pío de los hombres, impávido ante el peligro, etc.).
10. Ambicioso (alcanzar una meta, convertirse en el jefe, hacerse con todo, etc.).

Vínculo fundamental de trasfondo

Examina el trasfondo de tu investigador y elige la nota que creas que es más importante. Este será su vínculo fundamental: aquello que da sentido a su vida por encima de todo. Indícalo en tu hoja de personaje subrayándolo o poniéndole un asterisco. Este vínculo podrá ayudar a tu investigador a recuperar Puntos de Cordura (véase el **Capítulo 8: Cordura**).

El Guardián puede hacer lo que se le antoje con cualquier elemento de la historia, excepto con el vínculo fundamental del investigador. El Guardián no puede destruir, matar ni arrebatarse el vínculo fundamental sin antes permitir al jugador hacer una tirada para salvar ese vínculo fundamental de algún modo.

En un principio, la idea que hay detrás del hecho de que los jugadores sean capaces de otorgar la inmunidad a un elemento del mundo de juego puede parecer todo un desafío (para el Guardián). Sin embargo, esta inmunidad es bastante limitada; el vínculo fundamental puede morir, desaparecer o ser destruido por el Guardián, pero el investigador al que esté conectado deberá verse implicado en ello o se le deberá dar la oportunidad de implicarse. Dentro del juego, esto significa que se deberá presentar al jugador la oportunidad de hacer al menos una tirada para salvar su vínculo.

Perder el vínculo fundamental durante el juego requiere hacer una tirada de Cordura (pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura, véase el **Capítulo 8: Cordura**).

Otros detalles

Escribe los siguientes detalles en la hoja de personaje.

LUGAR DE NACIMIENTO

Casi todos los relatos de Lovecraft se desarrollan en Nueva Inglaterra. Si quieres puedes comenzar el juego en ese lugar; sin embargo, tu investigador podría haber nacido en cualquier lugar del mundo. Ningún país o cultura determinados tiene ninguna penalización ni ventaja sobre cualquier otro.

Sin embargo, la elección que se tome conllevará ciertas implicaciones como, por ejemplo, que un investigador nacido en los EE. UU. o Canadá tiene muchas probabilidades de que el inglés sea su lengua materna, uno nacido en Quebec podría aprender francés durante su infancia, uno natural de Arizona podría saber español o navajo, y otro de San Francisco podría hablar cantonés.

GÉNERO DEL INVESTIGADOR

El investigador puede ser hombre o mujer. Ninguna regla hace distinción entre hombre y mujer, y ninguno de los dos sexos tiene ninguna ventaja sobre el otro. Se anima a los jugadores a interpretar cualquier sexo basándose en sus preferencias más que en consideraciones tácticas. Puede que algunas aventuras publicadas tengan en cuenta el efecto del género en determinadas sociedades y periodos históricos.

NOMBRE

El nombre del investigador puede ser aquel que el jugador encuentre más divertido o sugerente. Las modas sobre nombres cambian a lo largo de las décadas, y ciertos nombres podrían encajar mejor en una ambientación o periodo histórico determinados.

RETRATO

Hay un espacio en la hoja de personaje reservado para que dibujes un retrato de tu investigador. Si lo prefieres, puedes buscar un retrato que te parezca adecuado en una revista o imprimir uno de internet. Es una herramienta muy útil para presentar tu investigador al resto de jugadores. Incluso una pequeña ilustración es capaz de decir mucho.

PASO 5: EQUIPAR AL INVESTIGADOR

El nivel de vida habitual de tu investigador viene dictado por su puntuación de Crédito. La probabilidad de poseer bienes considerables, como un coche o una casa, también viene dictada por la puntuación de Crédito. El Guardián asesorará acerca del equipo con el que debería empezar un investigador. El jugador podrá adquirir objetos adicionales, si es que están disponibles para la venta.

Dinero y propiedades

Las siguientes cantidades en dólares americanos, por periodo, denotan la riqueza de un investigador. El investigador puede acceder fácilmente a su dinero en efectivo, mientras que solo podrá gastar la riqueza vinculada a sus propiedades si dispone de tiempo para liquidar su capital.

Cruza las referencias del Crédito del investigador con el periodo para determinar su dinero en efectivo, propiedades y nivel de gasto.

NOTAS

Dinero en efectivo: No necesariamente en posesión de la persona. El Guardián puede preguntar dónde lo guarda. Por ejemplo: si el investigador está viajando al extranjero, ¿lo lleva escondido en un cinturón-monedero o hay alguien en casa que le envía dinero cuando se lo pide? Esto tendrá sus consecuencias si atracan al investigador o pierde su equipo.

Nivel de gasto: Esta es una cantidad arbitraria por debajo de la cual, para facilitar el juego, no es necesario llevar la cuenta. Los personajes pueden gastar hasta su nivel de gasto sin necesidad de invertir dinero en efectivo. En teoría, un investigador puede gastar cada día una cantidad que esté por debajo de su nivel de gasto, pero en la práctica esto solo se debería hacer de forma ocasional: si el Guardián siente que un jugador está explotando esta abstracción financiera, podrá solicitar la liquidez de propiedades. Los niveles de gasto existen únicamente para que no se resienta el ritmo del juego; nadie quiere tener que andar llevando la cuenta de cada céntimo.

Propiedades: Las propiedades son las cosas que posee tu investigador al comienzo del juego, y la cantidad de dólares que aparece en la tabla es el valor total de esas cosas. El jugador deberá anotar su valor en dólares y decidir la forma que adoptan, normalmente inmuebles o inversiones. Se incluye un listado de posesiones habituales dentro de cada uno de los niveles de vida. Si tu nivel de vida incluye una casa o un coche, estos bienes formarán parte del valor de tus propiedades.

Equipo

El último paso consiste en anotar todas las armas, equipo u objetos importantes que posee tu investigador. No es necesario escribir una lista detallada de todo lo que posee tu personaje, solo un listado de objetos significativos. Suele ocurrir que, al principio, los investigadores no posean nada excepcional ni digno de escribir en cuanto a su equipo; no hay problema, ya que pronto descubriréis todo tipo de objetos extraños y extraordinarios durante el juego. No es necesario pagar por los objetos que se ajusten a la descripción del nivel de vida de tu investigador, simplemente los tienes.

Incluso aunque tu investigador no adquiera un arma, es posible que él o ella sepan cómo usarlas. Tal vez tu investigador participara en una guerra, o adquiriese cierta familiaridad con los cuchillos o las armas de fuego mientras crecía en una granja. Sea la época que sea, no hay muchas personas expertas en el uso de armas, aunque a menudo tendrán cierta familiaridad con ellas. Excepto en escasas ocupaciones como Soldado, los puntos adicionales invertidos en Combatir y Armas de fuego suelen proceder de los puntos de habilidades de interés personal.

Consulta las **Listas de equipo** (páginas 424-429) y la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435).

OTRAS FORMAS DE CREAR INVESTIGADORES

La conclusión fundamental de crear un investigador es que generas un conjunto de características que se encuentran dentro del marco de valores apropiado. El método que utilices para hacer esto carece de importancia, ya que otros grupos de juego acordarán métodos distintos. Algunos prefieren una aproximación aleatoria; otros prefieren cierto margen de libertad para intercambiar o modificar los valores, tal vez con la intención de ajustar las características a una plantilla de personaje preconcebida o para que se ajusten a su visión del equilibrio de juego.

Por estos motivos, a continuación se ofrece una selección de métodos alternativos para crear investigadores. El Guardián deberá comentar y elegir el método o la combinación de métodos para crear investigadores que se ajuste mejor a su grupo de juego.

Opción 1: Volver a empezar

Utiliza el método por defecto. Si no te gusta el resultado de tus tiradas, descártalas y empieza de nuevo. Puede que el Guardián permita el uso de esta opción cuando un jugador obtenga tres o más características con una puntuación inicial inferior a 50.

Opción 2: Modificar los resultados más bajos

Utiliza el método por defecto. Si te parece que hay demasiadas tiradas bajas (puede que tres o más inferiores a 10), tira 1D6 adicional y reparte los puntos obtenidos entre los resultados más bajos antes de multiplicarlos por 5.

Opción 3: Escoger dónde asignar las características obtenidas

Tira y anota cinco tiradas de 3D6 y tres tiradas de 2D6+6. Multiplica cada uno de estos ocho resultados por 5.

Asigna los valores de las características como desees entre las ocho características. Se recomienda asignar un valor mínimo de 40 a INT y TAM, aunque podrán ser inferiores si el Guardián da su consentimiento.

Opción 4: Compra de puntos de características

Reparte 460 puntos entre las ocho características como desees (dentro del margen de 15 a 90). Se recomienda asignar un valor mínimo de 40 a INT y TAM, aunque podrán ser inferiores si el Guardián da su consentimiento, y ninguna característica podrá ser inferior a 15.



Opción 5: Método rápido

Se recomienda este método si quieres estar listo para la acción rápidamente.

- ④ Asigna 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 y 80 como desees entre tus características.
- ④ Aplica los modificadores de edad y EDU (véase la página 34).
- ④ Calcula la Bonificación al daño y la Corpulencia (véase la página 34).
- ④ Calcula los Puntos de Vida (CON+TAM dividido entre 10) y la Suerte (3D6×5).
- ④ Elige una ocupación y ocho habilidades de ocupación que sean apropiadas.
- ④ Asigna los siguientes valores entre las ocho habilidades de ocupación y el Crédito: una a 70%, dos a 60%, tres a 50% y tres a 40% (asigna estas puntuaciones directamente, ignorando la puntuación básica de las habilidades). Si tu ocupación elegida conlleva una puntuación de Crédito inferior a 40%, deberás ajustar la puntuación de Crédito y asignar el exceso a otras habilidades.
- ④ Elige cuatro habilidades no incluidas en tu ocupación y auméntalas un 20% (añadiendo 20 a la puntuación básica de la habilidad).
- ④ Tira para obtener algunos detalles de trasfondo para elaborarlos en el futuro, durante el juego.
- ④ Empieza a jugar.
- ④ Calcula los valores de la mitad y una quinta parte durante el juego.
- ④ Calcula tu dinero cuando lo necesites.

Opción 6: Alcanzar las cotas del potencial humano

Quizá hayas notado que muchas características tienen un máximo de 99, aunque las tiradas de dados solo permiten alcanzar una puntuación máxima de 90. Si estás dispuesto a permitir investigadores realmente excepcionales, otorga 1D10 puntos porcentuales adicionales para que los jugadores distribuyan a su antojo entre las características. De este modo, un investigador que tenga INT 90 podrá incrementarla hasta 99 si obtiene un 9 en el dado.

Esta opción se puede utilizar en combinación con cualquier otro método.

REGLA OPCIONAL: UN LÍMITE A LOS VALORES DE HABILIDAD INICIALES

Los investigadores que tengan valores muy altos en alguna habilidad no deberían desequilibrar el juego, ya que algunas tiradas de habilidad requieren obtener un resultado menor a la mitad o una quinta parte de su puntuación. Del mismo modo, se puede esquivar o defenderse contra una habilidad de Combatir de 99% (y una tirada de 100 es un fracaso automático).

Si te parece que las puntuaciones altas suponen un problema para tu grupo de juego, simplemente aplica un límite superior a las habilidades iniciales como, por ejemplo, 75%.

~ Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor ~

Localiza el valor de la característica o habilidad bajo la columna Número Base, y consulta la fila para determinar la mitad (Difícil) y la quinta parte (Extrema) del mismo.

Número Base	Mitad del valor ($\frac{1}{2}$)	Quinta parte del valor ($\frac{1}{5}$)	Número Base	Mitad del valor ($\frac{1}{2}$)	Quinta parte del valor ($\frac{1}{5}$)
1	0		51	25	
2			52		
3	1	0	53	26	10
4			54		
5	2		55	27	
6			56		
7	3	1	57	28	11
8			58		
9	4		59	29	
10			60		
11	5		61	30	
12		2	62		12
13	6		63	31	
14			64		
15	7		65	32	
16			66		
17	8	3	67	33	13
18			68		
19	9		69	34	
20			70		
21	10		71	35	
22		4	72		14
23	11		73	36	
24			74		
25	12		75	37	
26			76		
27	13	5	77	38	15
28			78		
29	14		79	39	
30			80		
31	15		81	40	
32		6	82		16
33	16		83	41	
34			84		
35	17		85	42	
36			86		
37	18	7	87	43	17
38			88		
39	19		89	44	
40			90		
41	20		91	45	
42		8	92		18
43	21		93	46	
44			94		
45	22		95	47	
46			96		
47	23	9	97	48	19
48			98		
49	24		99	49	
50		10	100	50	20

AÑOS 20

Nombre *Harvey Walters*
 Jugador
 Ocupación *Periodista*
 Género *Hombre* Edad *42*
 Lugar de residencia *Nueva York*
 Lugar de nacimiento *Boston*

CARACTERÍSTICAS

FUE	20	10	4	DES	55	27	11	POD	45	22	9
CON	70	35	14	APA	80	40	16	EDU	84	42	16
TAM	80	40	16	INT	85	42	17	Mov	6	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

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

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99						

CORDURA

Inicial *45* Máxima ☐

PUNTOS DE MAGIA

00	01	02	03	04	05
	06	07	08	09	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
Máximo	9	21	22	23	24
		25			

Agotada

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	%	☐	☐
Armas de fuego			
☐ (Arma corta) (20%)	%	☐	☐
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐ Arqueología (01%)	80.2%	40	16
Arte/Artesanía (05%)			
☐ Fotografía	25.5%	12	5
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐ Buscar libros (20%)	55.5%	27	11
☐ Cerrajería (01%)	%	☐	☐
☐ Charlatanería (05%)	%	☐	☐
Ciencia (01%)			
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐ Ciencias ocultas (05%)	30.2%	15	6
Combatir			
☐ (Pelea) (25%)	25.5%	12	5
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐ Conducir automóvil (20%)	%	☐	☐

☐ Conducir maquinaria (01%)	%	☐	☐
☐ Contabilidad (05%)	%	☐	☐
Crédito (00%)	41.1%	20	8
☐ Derecho (05%)	62.2%	31	12
☐ Descubrir (25%)	%	☐	☐
☐ Disfrazarse (05%)	%	☐	☐
☐ Electricidad (10%)	%	☐	☐
☐ Encanto (15%)	%	☐	☐
☐ Equitación (05%)	%	☐	☐
☐ Escuchar (20%)	45.5%	22	9
☐ Esquivar (DES/2)	27.7%	13	5
☐ Historia (05%)	%	☐	☐
☐ Intimidar (15%)	%	☐	☐
☐ Juego de manos (10%)	%	☐	☐
☐ Lanzar (20%)	%	☐	☐
Lengua propia (EDU)			
☐ Inglés	84.4%	42	16
Otras lenguas (01%)			
☐ Latín	66.6%	33	13
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐ Mecánica (10%)	%	☐	☐
☐ Medicina (01%)	%	☐	☐

Mitos de Cthulhu (00%)	%	☐	☐
☐ Nadar (20%)	%	☐	☐
☐ Naturaleza (10%)	%	☐	☐
☐ Orientarse (10%)	%	☐	☐
☐ Persuasión (10%)	70.2%	35	14
Pilotar (01%)			
☐ Aeronave	50.2%	25	10
☐ Primeros auxilios (30%)	%	☐	☐
☐ Psicoanálisis (01%)	%	☐	☐
☐ Psicología (10%)	65.5%	32	13
☐ Saltar (20%)	%	☐	☐
☐ Seguir rastros (10%)	%	☐	☐
☐ Sigilo (20%)	%	☐	☐
Supervivencia (10%)			
☐	%	☐	☐
☐ Tasación (05%)	%	☐	☐
☐ Tregar (20%)	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐
☐	%	☐	☐

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	25	12	5	1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	27
	13
	5

→ TRASFONDO ←

Descripción personal *Guapo, bien vestido y con algo de sobrepeso.*

Rasgos *Seductor.*

Ideología/Creencias *Cree en el destino. Busca presagios y augurios.*

Lesiones y cicatrices

Allegados *Tío Theodore, que le transmitió su amor por la arqueología. Harrey demostrará ser mejor que su tío, que se volvió loco a causa de sus obsesiones.*

Fobias y manías

Lugares significativos *Estudio en el primer piso de su casa.*

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas *Piezas arqueológicas que pertenecieron a su tío, ahora en el estudio de Harrey.*

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Libreta y pluma

Cámara

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto *Medio (12 \$)*

Dinero *82 \$*

Bienes *2.125.12 \$*

Apartamento alquilado

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Yo

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia 100/96+

Fracaso > Habilidad

Normal ≤ Habilidad

Difícil ½ Habilidad

Extremo ¼ Habilidad

Crítico 01

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

HERIDAS Y CURACIÓN

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

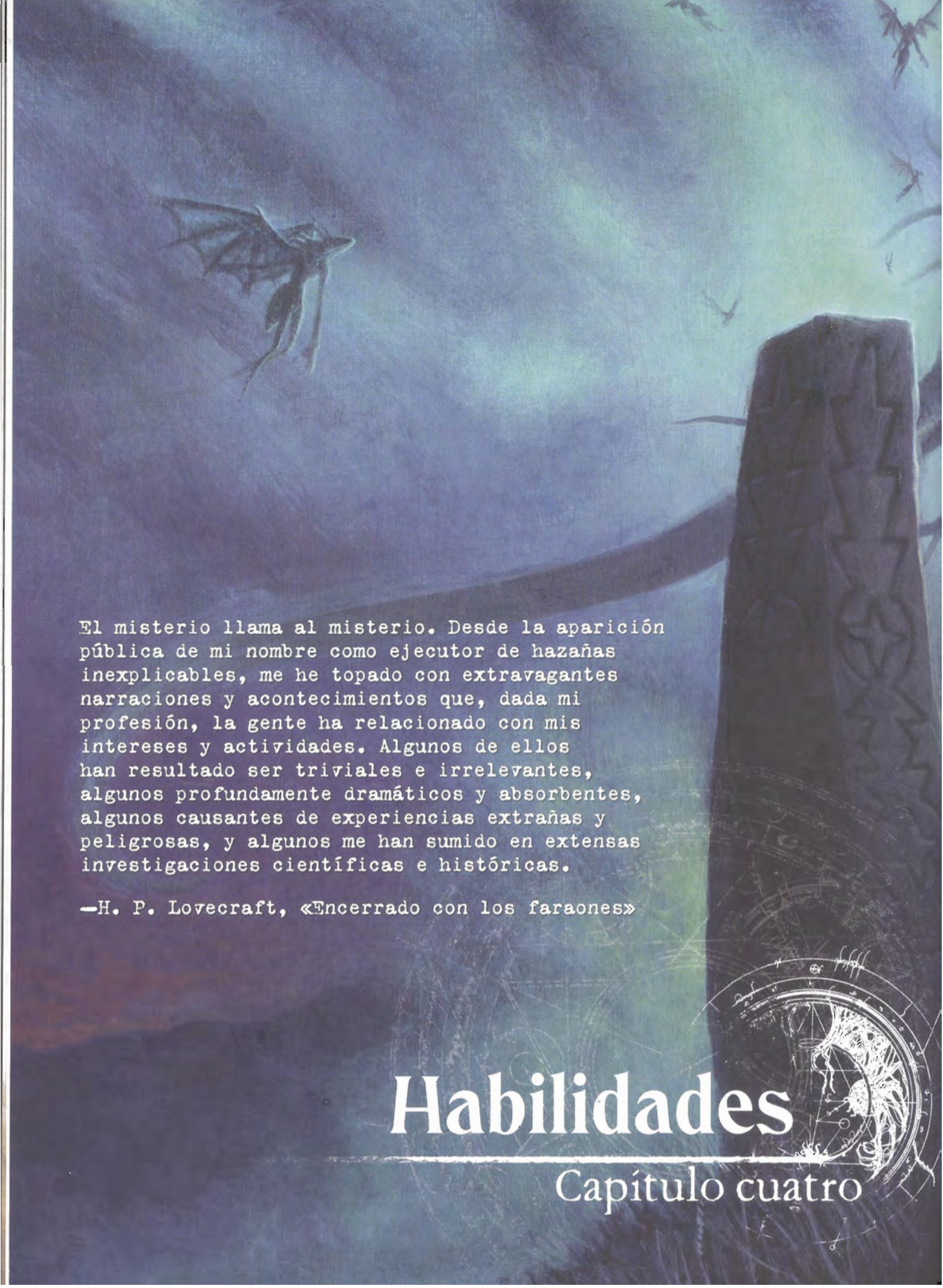
Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

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

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

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

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



El misterio llama al misterio. Desde la aparición pública de mi nombre como ejecutor de hazañas inexplicables, me he topado con extravagantes narraciones y acontecimientos que, dada mi profesión, la gente ha relacionado con mis intereses y actividades. Algunos de ellos han resultado ser triviales e irrelevantes, algunos profundamente dramáticos y absorbentes, algunos causantes de experiencias extrañas y peligrosas, y algunos me han sumido en extensas investigaciones científicas e históricas.

—H. P. Lovecraft, «Encerrado con los faraones»

Habilidades

Capítulo cuatro



ESTE CAPÍTULO CONTEMPLA LAS HABILIDADES EN DETALLE, proporcionando descripciones de su utilidad y su alcance dentro del juego. Cada tipo de habilidad comprende un amplio abanico de posibilidades y por eso, para garantizar la brevedad, las descripciones han de ser visiones generales de su propósito y alcance.

DEFINICIÓN DE LAS HABILIDADES

Las habilidades representan lo que se sabe en una época concreta, y algunas de ellas tienen la etiqueta [Actual] para denotar que solo se pueden utilizar en ambientaciones contemporáneas. Algunas habilidades reciben un nombre genérico que podría no ser adecuado para algunas ambientaciones; por ejemplo, Conducir automóvil no será adecuada para una partida ambientada en el Londres victoriano y deberá ser reformulada de forma apropiada; en este caso, Conducir carruaje.

El porcentaje en una habilidad no es una proporción de lo que es hipotéticamente cognoscible. Si fueran capaces de poner sus respectivos conocimientos sobre una mesa como si se tratara de fichas de póquer y calcular la diferencia, un médico de 60% en la actualidad tendrá un conocimiento mucho mayor que un médico de 90% de 1910.

Del mismo modo, algunas habilidades se verán afectadas por la ubicación. Un investigador japonés podría tener una habilidad de Derecho de 75% en Japón; sin embargo, si ese mismo investigador pusiera a prueba sus conocimientos de derecho español es probable que el Guardián aumentara la dificultad de la tirada.

Un valor de 50% en una habilidad es lo bastante alto como para que un personaje pueda ganarse la vida con ella. Si un investigador destaca en una habilidad que no está relacionada con su profesión, puede que el jugador y el Guardián quieran deliberar para darle una nueva ocupación.

Los casos particulares que surjan en vuestras partidas requerirán que el Guardián tome decisiones acerca de cómo aplicar las reglas relacionadas con el empleo de las habilidades. En cada una de las habilidades se proporcionan algunas sugerencias acerca de cómo utilizarla bajo determinadas circunstancias. Estas sugerencias son para estimular que el Guardián utilice su criterio en lugar de tener que estar consultando multitud de reglas puntuales.

Ciertas habilidades abarcan un amplio espectro de conocimiento, como Armas de fuego, Arte/Artesanía, Ciencia y Combate, lo que permite que los investigadores se especialicen en un campo más acotado.

Algunas de las habilidades que se detallan a continuación tienen la etiqueta [Infrecuente] y no se incluyen en la hoja de personaje normal (Artilería, Demolición, Hipnosis, Lectura de labios, etc.). Si el Guardián desea incluir estas habilidades adicionales en el juego, o si un jugador desea adquirir una de ellas, debería quedar claro su uso antes de la creación de personajes. El Guardián podrá incluir otras habilidades dependiendo de la

ambientación y el periodo; por ejemplo: si se fuera a ambientar una aventura en un planeta alienígena de un futuro lejano, entonces se podrían crear varias habilidades nuevas.

ESPECIALIDADES DE LAS HABILIDADES

Algunas habilidades genéricas se dividen en especialidades. Los jugadores podrán invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad de esa habilidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica. Así, un jugador podría invertir puntos en Combatir (Pelea) o Combatir (Lanza), pero no en Combatir en general.

En el caso de Arte/Artesanía, Ciencia y Supervivencia, esas habilidades comprenden una gran diversidad de especializaciones. El Guardián deberá decidir sobre la aplicación de una especialidad particular a la situación en cuestión. Dependiendo de cada caso, el Guardián podrá permitir el empleo de una especialidad alternativa con un nivel de dificultad mayor si considera que se solapan lo suficiente.

A menudo se dan habilidades y conocimientos coincidentes entre especialidades. Al final de este capítulo encontrarás una regla opcional para representar el beneficio que supone esta coincidencia entre habilidades.

Los investigadores están intentando descifrar un código numérico. El Guardián pide una tirada de habilidad de Criptografía. Un jugador que no tiene Criptografía pregunta si podría utilizar la habilidad de Matemáticas en su lugar. El Guardián permite hacer la tirada con un nivel de dificultad mayor. Si se utiliza Criptografía solo se necesita obtener un éxito Normal (una tirada igual o menor que el valor de la habilidad); es por esto que, si se utiliza Matemáticas, será necesario superar una tirada Difícil (una tirada igual o menor a la mitad del valor de la habilidad).

Habilidad enfrentada/Nivel de dificultad

En la descripción de cada habilidad se proporcionan datos acerca de qué habilidad (si es que la hay) se puede oponer a ella, y sugerencias acerca de qué usos se considera que tienen un nivel de dificultad Normal y cuáles uno Difícil. El nivel de dificultad Normal (una tirada igual o menor que el valor de la habilidad) es la dificultad por defecto. Cuando las circunstancias sean significativamente más difíciles se podrá exigir superar un nivel de dificultad Difícil (una tirada igual o menor a la mitad del valor de la habilidad).

Solo se exigirá superar un nivel de dificultad Extremo (una tirada igual o menor a la quinta parte del valor de la habilidad) cuando se den las circunstancias más adversas y extremas. A veces, esto se puede deber simplemente a que el desempeño de la habilidad se ve gravemente entorpecido, como al ser disparado o perseguido, o se hace en unas condiciones espantosas.

Puntuación en una habilidad: ¿qué significa?

NIVEL GENERAL DE PERICIA EN FUNCIÓN DEL VALOR DE LA HABILIDAD

01%–05% Primerizo: Profano en la materia.

06%–19% Neófito: Principiante con algunos conocimientos.

20%–49% Aficionado: Posee cierto talento o un entrenamiento rudimentario (a nivel de pasatiempo).

50%–74% Profesional: Permite a un personaje ganarse la vida con esa habilidad. Equivalente a una licenciatura en una materia determinada.

75%–89% Experto: Un grado elevado de especialización. Es el equivalente a un título de máster o un doctorado.

90%+ Maestro: Entre los mejores del mundo en esa habilidad.

Algunos ejemplos de casos en los que se podría imponer una dificultad Extrema son:

- ⑨ **Demolición:** Desactivar un artefacto explosivo de un diseño radicalmente distinto a cualquiera que se haya visto jamás, tal vez de origen futurista o alienígena.
- ⑨ **Electricidad:** Intentar reparar tecnología futurista o alienígena que utiliza algo parecido a componentes electrónicos.
- ⑨ **Escuchar:** Espiar una conversación en voz baja en un entorno extremadamente ruidoso.
- ⑨ **Cerrajería:** Abrir una cerradura de alta seguridad usando solo un trozo de alambre (*es decir*, sin herramientas); reventar la cámara acorazada del banco más seguro.
- ⑨ **Medicina:** Diagnóstico y tratamiento de dolencias extrañas, nuevas o alienígenas.
- ⑨ **Psicología:** Percibir las intenciones de alguien o determinar si una persona está mintiendo cuando su habilidad enfrentada relevante tiene una puntuación de 90% o más (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión).

Forzar las habilidades

En la descripción de cada habilidad se proporcionan ejemplos de lo que se podría considerar una «tirada forzada» (véase **Forzar una tirada** en la página 88), y también algunas de las posibles consecuencias de fracasar en una tirada forzada. Estas sugerencias se deben considerar como tales: sugerencias.

El margen de lo que podría justificar una tirada forzada es muy amplio, y lo mejor será determinarlo mediante las acciones, motivaciones y sucesos que se produzcan dentro del juego. Del mismo modo, las consecuencias de una tirada forzada serán más acertadas si se inspiran en los acontecimientos, los personajes no jugadores y la ambientación del juego.

Además, cuando resulta apropiado, se proporciona un ejemplo de una posible consecuencia cuando un investigador fuerza una tirada durante un acceso de locura. El mero hecho de que el investigador esté trastornado mientras lleva a cabo una tarea aumentará el riesgo de la tirada, ya que las consecuencias de fallar una tirada forzada serán mucho más extremas (o sorprendentes).

Estos ejemplos solo dan ideas, y se espera que tanto los jugadores como el Guardián elaboren sus propias justificaciones y consecuencias para que se ajusten a sus aventuras y estilos de juego.

Tiradas de habilidades combinadas

Pueden darse casos en los que el Guardián solicite una tirada de más de una habilidad. Solo se hace una tirada; y el resultado se compara con el valor de todas las habilidades nombradas. El Guardián determinará si es necesario tener éxito en ambas habilidades o solo en una de ellas.

De repente, un sectario perturbado apunta a Harvey con un arma. El Guardián solicita a Harvey una tirada de Descubrir o de Psicología. Tener éxito en cualquiera de ellas le permitirá anticiparse a la acción de su atacante, y tal vez le otorgue la oportunidad de actuar primero. Una tirada exitosa de Descubrir le permitiría ver cómo el sectario desenfunda el arma, mientras que una tirada exitosa de Psicología permitiría que Harvey se anticipe a las intenciones agresivas del sectario.

Más tarde, Harvey intenta reparar una turbina eléctrica. Se trata de un objeto tanto mecánico como eléctrico, por lo que el Guardián solicita una tirada combinada de Mecánica y Electricidad. Se hace una sola tirada y el resultado se compara con ambas habilidades; en este caso será necesario tener éxito con ambas para conseguir completar la tarea.

Nótese la importancia de utilizar una sola tirada de dados en este último ejemplo. Harvey solo tiene un 10% en las habilidades de Mecánica y Electricidad. Su probabilidad de éxito haciendo una sola tirada y comparando el resultado con ambas habilidades a la vez es de 10%. Si tuviera que hacer dos tiradas consecutivas, primero una de Mecánica y luego una de Electricidad, su probabilidad de tener éxito en ambas se vería reducido a un 1%.

LISTADO DE HABILIDADES

Ametralladora (10%) - véase Armas de fuego	Interpretación (05%) - véase Arte/Artesanía
Antropología (01%)	Intimidar (15%)
Arco (15%) - véase Armas de fuego	Juego de manos (10%)
Arma corta (20%) - véase Armas de fuego	Lanza (20%) - véase Combatir (o Lanzar)
Armamento pesado (10%) - véase Armas de fuego	Lanzallamas (10%) - véase Armas de fuego
Armas de fuego (varia) ✱	Lanzar (20%)
Arqueología (01%)	Látigo (05%) - véase Combatir
Arte/Artesanía (05%) ✱	Lectura de labios (01%) ✱
Artillería (01%) ✱	Lengua propia (EDU)
Astronomía (01%) - véase Ciencia	Matemáticas (10%) - véase Ciencia
Biología (01%) - véase Ciencia	Mayal (10%) - véase Combatir
Botánica (01%) - véase Ciencia	Mecánica (10%)
Bucear (01%) ✱	Medicina (01%)
Buscar Libros (20%)	Medicina forense (01%) - véase Ciencia
Cable (15%) - véase Combatir	Meteorología (01%) - véase Ciencia
Cerrajería (01%)	Mitos de Cthulhu (00%)
Charlatanería (05%)	Motosierra (10%) - véase Combatir
Ciencia (01%) ✱	Nadar (20%)
Ciencias ocultas (05%)	Naturaleza (10%)
Combatir (varia) ✱	Orientarse (10%)
Conducir automóvil (20%)	Otras lenguas (01%) ✱
Conducir maquinaria (01%)	Pelea (25%) - véase Combatir
Conocimiento (01%) ✱ ✱	Persuasión (10%)
Contabilidad (05%)	Pilotar (01%) ✱
Crédito (00%)	Pintura (05%) - véase Arte/Artesanía
Criptografía (01%) - véase Ciencia	Primeros Auxilios (30%)
Demolición (01%) ✱	Psicoanálisis (01%)
Derecho (05%)	Psicología (10%)
Descubrir (25%)	Química (01%) - véase Ciencia
Disfrazarse (05%)	Saltar (20%)
Electricidad (10%)	Seguir rastros (10%)
Electrónica (01%) Ω	Sigilo (20%)
Encanto (15%)	Subfusil (15%) - véase Armas de fuego
Equitación (05%)	Supervivencia (10%) ✱
Escopeta (25%) - véase Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	Tasación (05%)
Escuchar (20%)	Trato con animales (05%) ✱
Espada (20%) - véase Combatir	Trepar (20%)
Esquivar (DES/2)	Zoología (01%) - véase Ciencia
Falsificar (05%) - véase Arte/Artesanía	
Farmacología (01%) - véase Ciencia	
Física (01%) - véase Ciencia	
Fotografía (05%) - véase Arte/Artesanía	
Fusil (25%) - véase Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	
Geología (01%) - véase Ciencia	
Hacha (15%) - véase Combatir	
Hipnosis (01%) ✱	
Historia (05%)	
Informática (05%) Ω	

LEYENDA:

Ω indica una habilidad que solo está disponible en aventuras ambientadas en la época actual.

✱ indica una habilidad infrecuente que no se encuentra reflejada en la hoja de personaje normal.

✱ indica una habilidad que se divide en varias habilidades distintas.

Habil

• Arg

• Bus

• Co

Ps

HABILIDADES

Antropología (01%)

Permite a quien la usa identificar y comprender el modo de vida y el comportamiento de un individuo a través de la observación. Si el usuario observa una cultura diferente durante algún tiempo, o trabaja a partir de informes precisos acerca de una ya desaparecida, será capaz de llevar a cabo predicciones sencillas acerca de sus costumbres y sus valores morales, incluso aunque las evidencias de las que disponga sean incompletas. Tras estudiar la cultura durante al menos un mes, el antropólogo empezará a entender su funcionamiento y, en combinación con Psicología, podrá llevar a cabo predicciones acerca de las acciones y las creencias de sus integrantes.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

La dificultad de esta habilidad se establece en función de la exposición de aquel que la utiliza al objeto de su estudio.

- Ⓢ Dificultad normal: Tras pasar al menos un mes en compañía de ese pueblo.
- Ⓢ Dificultad difícil: Pasando solo una semana o menos en compañía de ese pueblo.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio de los sujetos; volverse «nativo» durante un tiempo; asumir un papel activo en una ceremonia, rito, etc.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Ser atacado o recluido por el pueblo estudiado debido a alguna transgresión involuntaria de sus leyes o convenciones sociales; sufrir graves efectos secundarios como consecuencia de haber estado involucrado en una ceremonia en la que se ingerían plantas psicotrópicas.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se sumergirá en la cultura que está estudiando como, por ejemplo, el personaje del fotógrafo interpretado por Dennis Hopper en la película *Apocalipsis Now*.

Armas de fuego (Especialidades) (varía %)

Abarca todo tipo de armas de fuego, así como arcos y ballestas. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica «Armas de fuego». Elige especialidades de combate que resulten adecuadas a la ocupación y la historia de tu investigador.

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

ESPECIALIDADES DE ARMAS DE FUEGO

Ametralladora (10%): Armas montadas sobre un bípode o trípode que disparan ráfagas. Si se hacen disparos individuales utilizando un bípode, utiliza la especialidad de Fusil. Hoy en día, las diferencias entre un fusil de asalto, un subfusil y una metralleta ligera son vagas.

Arco (15%): Empleo de arcos y ballestas, desde los arcos largos medievales hasta los actuales arcos compuestos de gran potencia.

Arma corta (20%): Se utiliza para disparar pistolas de repetición. En el caso de pistolas ametralladoras (MAC-11, pistola Uzi, etc.) en juegos ambientados en la época actual, utiliza la especialidad de Subfusil cuando se disparen ráfagas.

Armamento pesado (10%): Para utilizar lanzagranadas, cohetes anti-tanque, etc.

Fusil/Escopeta (25%): Con esta habilidad se puede disparar cualquier tipo de fusil (ya sea de cerrojo, de acción de palanca o semiautomático) o escopeta de perdigones. Teniendo en cuenta que la descarga de una escopeta se expande siguiendo un patrón de dispersión, la probabilidad de impactar del usuario no disminuye con la distancia, aunque sí el daño causado. Usa esta especialidad cuando se utilice un fusil de asalto para efectuar un solo disparo (o varios disparos individuales).

Lanzallamas (10%): Armas que proyectan un chorro ardiente de líquido o gas inflamable. El operador puede cargar con él o se puede montar sobre un vehículo.

Subfusil (15%): Utiliza esta habilidad para disparar cualquier tipo de pistola ametralladora o metralleta; también para rifles de asalto en modo ráfaga.

Las armas de fuego se enumeran en la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435).

Nota: Los cuchillos arrojadizos utilizan la habilidad Lanzar.

Arqueología (01%)

Permite datar e identificar los objetos pertenecientes a culturas del pasado, así como detectar falsificaciones. Proporciona la capacidad de organizar la excavación de un yacimiento. Tras inspeccionar un yacimiento, el usuario es capaz de deducir cuál era su propósito, así como el modo de vida de los que dejaron los restos. La habilidad de Antropología puede ayudar a hacerlo. Arqueología sirve, además, para ayudar a identificar la forma escrita de las lenguas muertas de la humanidad.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- Ⓢ Dificultad normal: Con el tiempo y los recursos suficientes para hacer el trabajo de forma adecuada.
- Ⓢ Dificultad difícil: De forma apresurada y/o con unos recursos limitados.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a estudiar el objeto o el yacimiento; investigar más; consultar con otros expertos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El yacimiento queda arruinado y los descubrimientos destruidos debido a la incompetencia, el vandalismo o el robo; las autoridades te arrebatan el control del yacimiento o los descubrimientos; la publicidad hace que se roben los descubrimientos.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, seguirá excavando cada vez más, hacia las profundidades; la verdad está enterrada ahí abajo en alguna parte.

Arte/Artesanía (Especialidades) (05%)

La hoja de personaje dispone de espacios en blanco para las especialidades de esta habilidad. Por ejemplo:

- | | |
|-----------------|----------------------|
| ④ Barbero | ④ Escultura |
| ④ Caligrafía | ④ Falsificación |
| ④ Carpintería | ④ Fotografía |
| ④ Cerámica | ④ Interpretación |
| ④ Cocina | ④ Ópera |
| ④ Danza | ④ Pintor y decorador |
| ④ Danza Morris* | ④ Pintura |
| ④ Escritura | ④ Soplado de vidrio |

* N. del T.: danza tradicional inglesa

Muchos de estos ejemplos son habilidades vinculadas directamente a un oficio, pero la habilidad también puede representar la práctica como afición. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No se puede adquirir la habilidad genérica «Arte/Artesanía».

Esta habilidad permite fabricar o reparar un objeto, lo que suele requerir cierto tiempo y equipamiento a discreción del Guardián, en caso de que fuera necesario. En una situación en la que el grado de éxito fuera pertinente, un nivel de éxito mayor indicará que el objeto fabricado es de gran calidad y/o precisión.

También se puede utilizar una habilidad de arte o artesanía para falsificar un objeto o hacer un duplicado. En ese caso, el nivel de dificultad dependerá de lo intrincado y peculiar que sea el original que se pretende copiar. Si se pretende falsificar documentación, se deberá utilizar la especialidad (Falsificación).

Una tirada exitosa podrá proporcionar información acerca de un objeto, como dónde y cuándo ha sido fabricado, algún dato acerca de su historia o la técnica empleada para hacerlo, o quién podría haberlo fabricado. Aquel que posea una especialidad tendrá amplios conocimientos de una disciplina determinada: conocimientos teóricos, su historia y actuales profesionales, así como la capacidad para desempeñarla.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ④ Dificultad normal: Fabricar un objeto normal que se pueda vender.
- ④ Dificultad difícil: Fabricar una obra de mejor calidad o particularmente intrincada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Volver a fabricar el objeto, pieza o composición desde cero; investigar más; consultar con otros expertos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Se invierte una gran cantidad de tiempo y dinero en crear algo fallido; la audiencia o el cliente se siente gravemente ofendido o resulta físicamente dañado por algún aspecto de tu obra; los críticos destrozan tu obra y nadie desea volver a contar con tus servicios.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará una obra transgresora que conmocionará y causará una respuesta violenta en el público; tal vez solo los más decadentes sean capaces de valorarla.

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE ARTE/ARTESANÍA

Falsificación (05%): El usuario, experto en los pequeños detalles, es capaz de producir documentos falsos de gran calidad, ya se trate de la caligrafía de una persona, un formulario burocrático o el duplicado de un tomo. El falsificador deberá contar con los materiales necesarios (tinta, papel de distintos tipos, etc.) y con un ejemplar original del que hacer la copia.

Una tirada exitosa indica que la falsificación será capaz de superar una inspección rutinaria normal. Una persona que le dedique su tiempo y examine la falsificación de forma exhaustiva podrá utilizar la habilidad de Tasación (enfrentada a la habilidad utilizada por el falsificador) para determinar si es capaz de detectar el fraude.

Fotografía (05%): Abarca tanto la fotografía fija como la cinematografía. Esta habilidad permite tomar fotos claras, revelarlas adecuadamente y, quizá, ampliar detalles parcialmente ocultos.

En los años 20, el usuario será capaz de preparar los compuestos químicos necesarios para fabricar pólvora destellante. En la actualidad, esta habilidad abarca también el manejo de videocámaras y equipos de reproducción audiovisual y edición fotográfica, con los que el usuario será capaz de manipular imágenes digitales. Se puede crear una versión radicalmente diferente de una fuente original, como por ejemplo cambiando la ubicación de una persona en una fotografía, la persona que le acompaña o lo que están haciendo. Aquellos que sean competentes con esta habilidad también serán capaces de determinar si una imagen ha sido manipulada.

No es necesario hacer una tirada para tomar una instantánea normal. Se necesitará hacer una tirada para conseguir tomar fotografías espontáneas de calidad, o que capturen detalles minúsculos, sobre todo a gran distancia, en movimiento o en

condiciones de escasa iluminación. Esta habilidad también permite al investigador determinar si una fotografía ha sido alterada o manipulada, así como el ángulo y la posición desde la que se tomó.

Interpretación (05%): El intérprete ha recibido formación teatral y/o cinematográfica (en la época actual, esto también puede incluir la televisión), es capaz de adoptar otra personalidad, memorizar guiones y utilizar maquillaje teatral/cinematográfico para modificar su aspecto. Véase **Disfrazarse** (página 68).

Pintura (05%): El artista está versado en el arte de la pintura (oleos, acrílicos, acuarela), así como en el dibujo con pincel, lápices o pasteles. A pesar de que completar una obra de arte importante puede llevar varios días o meses, el artista podrá hacer bocetos rápidos y precisos de sensaciones, objetos o personas. Esta habilidad también denota cierta familiaridad con el mundo del arte, y el artista podrá ser capaz de identificar la obra de un artista determinado, su escuela y su historia conocida.

Artillería (01%) [Infrecuente]

Esta habilidad implica algún tipo de entrenamiento o experiencia militar. El usuario tiene experiencia manejando piezas de artillería en un conflicto armado: es capaz de trabajar en una dotación o destacamento con el fin de llevar a cabo el disparo de proyectiles más allá del alcance de las armas personales. Muchas armas de este tipo son demasiado grandes para que las pueda manejar una sola persona, y esta no será capaz de utilizar el arma sin una dotación o sin que aumente la dificultad (a discreción del Guardián, dependiendo del tipo de arma utilizado).

Existen varias especialidades, dependiendo del periodo en el que esté ambientada la aventura, incluyendo cañón, obús, mortero y lanzacohetes.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Si la pieza de artillería está en buen estado y se utiliza en condiciones favorables.
- ⑨ Dificultad difícil: Si la pieza de artillería no ha tenido el mantenimiento adecuado o se utiliza de forma precipitada y/o bajo fuego enemigo.

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

Bucear (01%) [Infrecuente]

El usuario está entrenado en el uso y el mantenimiento del equipo de buceo para practicar submarinismo, incluyendo la orientación subacuática, el cálculo del lastre adecuado y los procedimientos de emergencia.

Antes de la invención de la escafandra presurizada en 1942, se utilizaban trajes rígidos en los que se bombeaba aire desde la superficie a través de un tubo.

En la época actual, un submarinista estará familiarizado con la física aplicada al buceo, la presión de aire y los procesos psicológicos que se producen al inhalar aire comprimido.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Inmersiones rutinarias utilizando un equipo adecuado y bien conservado.
- ⑨ Dificultad difícil: Bucear en condiciones peligrosas o con un equipo mal conservado.

Ejemplos de tiradas forzadas: Llevar el equipo al límite; volver a comprobar el equipo de forma sistemática; conseguir asistencia profesional.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Quedar atrapado bajo el agua; ser atacado por criaturas marinas; sufrir el síndrome de descompresión.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, empezará a entender el canto de las ballenas; todo lo que tienes que hacer es seguir sus instrucciones.

Buscar Libros (20%)

Buscar libros sirve para que el investigador encuentre una fuente documental, como un libro, un periódico o una referencia concreta dentro de una biblioteca, una base de datos o un conjunto de documentos, siempre y cuando se encuentre allí lo que busca. El empleo de esta habilidad requiere varias horas de búsqueda ininterrumpida.

Esta habilidad puede localizar un archivo de acceso restringido o una colección especial de libros raros; pero puede que sea necesario el empleo de Charlatanería, Crédito, Encanto, Intimidar, Persuasión o unas credenciales especiales para acceder al libro o los datos en cuestión.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Localizar un libro o una fuente documental en una biblioteca.
- ⑨ Dificultad difícil: Localizar una fuente documental en una biblioteca desorganizada, o si estás extremadamente apurado.

Ejemplos de tiradas forzadas: Presionar al bibliotecario para que te preste una ayuda considerable; dedicar más tiempo para revisar cada montón de forma sistemática.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Encontrar un libro similar que contiene una información errónea que pondrá en peligro a los investigadores; conflicto con un adversario: tal vez ha sido alertado de tu investigación y actúa en tu contra o ha tomado prestado el libro que estás



buscando (o simplemente ha arrancado las páginas que te interesan); meterse en una discusión con el bibliotecario, lo que provoca que revoquen tu afiliación a la biblioteca.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, acumulará libros y arrancará páginas para pegar en las paredes de su dormitorio, escribirá abundantes y extrañas notas sobre ellas, y las enlazará con cordeles de algodón y chinchetas. Otra posibilidad es que el investigador se obsesione con encontrar el libro o la fuente documental correctos, e invierta todo su tiempo en robar libros y leerlos cuidadosamente.

Cerrajería (01%)

Un cerrajero es capaz de abrir la puerta de un coche, hacerle un puente, desbloquear la ventana de una biblioteca, resolver cajas rompecabezas y vulnerar los sistemas de alarma comerciales habituales. El usuario puede hacer llaves y reparar o forzar cerraduras utilizando una llave maestra, ganzúas u otras herramientas. Una cerradura especialmente compleja podrá imponer un nivel de dificultad mayor.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⊗ Dificultad normal: Forzar o reparar una cerradura normal.
- ⊗ Dificultad difícil: Forzar una cerradura de seguridad.

Ejemplos de tiradas forzadas: Desmantelar completamente la cerradura; dedicarle más tiempo; recurrir a la fuerza para hacer saltar el mecanismo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La cerradura sufre un daño irreparable (tal vez tu ganzúa se haya

partido dentro de la cerradura); rompes la caja rompecabezas (tal vez ahora solo se abra a golpes); haces saltar una alarma o haces el ruido suficiente como para que algo o alguien acuda a ver qué pasa...

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, dejará de trabajar en la cerradura en cuestión y perseguirá el propósito más elevado de descerrar su propia mente; se retira un velo que cubre sus ojos y verá el mundo desde una nueva perspectiva perfectamente razonable para él, pero carente de sentido para ninguna otra persona cuerda.

Charlatanería (05%)

Charlatanería está expresamente limitada a las artimañas, engaños y distracciones verbales, tales como engatusar a un gorila para que te deje entrar en un club, conseguir que alguien firme un contrato que no ha leído, hacer que un policía haga la vista gorda, etc. Las habilidades opuestas a Charlatanería son Charlatanería o Psicología. Al cabo de un breve periodo de tiempo (normalmente una vez el embaucador haya abandonado la escena) el objetivo se dará cuenta de que ha sido engañado. El efecto de la Charlatanería siempre es transitorio, aunque durará más tiempo si se consigue un grado de éxito mayor.

Se puede utilizar Charlatanería para negociar o regatear a la baja el precio de un bien o servicio. En caso de tener éxito, el vendedor pensará por un momento que ha cerrado un buen trato; sin embargo, si el comprador regresa e intenta adquirir otro objeto, el vendedor podrá negarse a volver a regatear, je incluso puede llegar a aumentar el precio con el fin de recuperar lo que perdió en la venta anterior!

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Véanse las habilidades **Encanto, Charlatanería, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad**, página 97.

Ejemplos de tiradas forzadas: Conseguir cierto grado de intimidad con el objetivo; hablar de forma extravagante con la intención de confundir al objetivo. Recuerda que esto es Charlatanería, así que, si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad; si se recurre a amenazas, se tratará de Intimidar y, si se produce un debate prolongado, se convertirá en Persuasión. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Provocar una grave ofensa que conduzca a la violencia, la indignación o actuaciones penales.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, empezará a gritar frases ofensivas a la gente de forma aleatoria.

Ciencia (Especialidades) (01%)

La aptitud teórica y práctica con una especialidad científica debería indicar cierto grado de educación y experiencia formalizadas, aunque también se pueden dar casos de científicos eruditos aficionados. Los conocimientos y su alcance están limitados por la época en la que se juegue. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica Ciencia.

Cada especialidad abarca una disciplina concreta, y la lista que se proporciona no es exhaustiva. Los contenidos de muchas especialidades se entrecruzan y solapan, por ejemplo: Matemáticas y Criptografía, Botánica y Biología, o Química y Farmacología. Cuando un personaje no posea la disciplina científica más evidente, podrá hacer una tirada de una especialidad similar con un nivel de dificultad mayor (o con un dado de penalización), a discreción del Guardián.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Llevar a cabo un experimento; estar al tanto de las teorías científicas actuales de tu campo de estudio; trabajar con el equipo adecuado.
- ⑨ Dificultad difícil: Llevar a cabo un experimento particularmente absorbente; descifrar unos documentos científicos desordenados o incompletos; trabajar con un equipo improvisado.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio; investigar más (tal vez en un laboratorio que esté mejor equipado); consultar con otros expertos; asumir riesgos.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El experimento se sale de control y causa un daño inesperado (explosión, fuego, electrocución, expulsión a la sexta dimensión, etc.); preparas la fórmula del polvo mágico de forma incorrecta, con resultados desastrosos.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, comenzará a explorar un aspecto enloquecido de la ciencia relacionado con su especialidad. Esto acabará produciendo auténticos hallazgos similares a los de Crawford Tillinghast (del relato de Lovecraft *Desde el más allá*).

ESPECIALIDADES DE CIENCIA

Astronomía (01%): El usuario es capaz de determinar qué estrellas y planetas hay en el firmamento en un día o momento determinado del día o de la noche, cuándo ocurrirá un eclipse o una lluvia de meteoritos, y el nombre de las estrellas más importantes. Esta habilidad también permite conocer las percepciones actuales sobre la existencia de vida en otros planetas, la existencia o la formación de galaxias, etcétera. Un académico será capaz de calcular una órbita, analizar el ciclo de vida de una estrella, y (en la época actual) poseerá conocimientos sobre astronomía infrarroja e interferometría de base ancha.

Biología (01%): El estudio de la vida y los organismos vivos, incluyendo la citología, ecología, genética, histología, microbiología, fisiología, etcétera. Con esta habilidad se puede desarrollar una vacuna contra una espantosa bacteria de los Mitos, aislar las propiedades alucinógenas de una planta selvática, o llevar a cabo un análisis de sangre y/o materia orgánica.

Botánica (01%): El estudio de la vida vegetal, incluyendo la clasificación de especies, su estructura, crecimiento, reproducción, propiedades químicas, principios evolutivos, enfermedades y microscopía. Algunas de las subdisciplinas de la botánica son la agronomía, la silvicultura, la horticultura y la paleobotánica. Con esta habilidad se pueden identificar las propiedades de una planta concreta (por ejemplo, si es venenosa, comestible o psicotrópica) y sus aplicaciones particulares.

Criptografía (01%): El estudio de códigos y lenguajes secretos desarrollados por una o varias personas con el fin de proteger los contenidos de una conversación o mensaje. Al tratarse de una rama especializada de las matemáticas, esta habilidad permite identificar, crear y/o descifrar un código. Los códigos suelen ser escritos, pero también pueden adoptar otras formas, tales como la de un mensaje escondido en una composición musical, arte gráfico o un cifrado informático (en ambientaciones contemporáneas). Descifrar un código puede ser un trabajo muy meticuloso, y a menudo requiere un extenso periodo de investigación y cálculos numéricos.

Farmacología (01%): El estudio de compuestos químicos y su efecto en organismos vivos. Tradicionalmente esto ha involucrado la formulación, creación y administración de medicamentos (ya se trate de un médico-brujo que utiliza una combinación de hierbas o de un farmacéutico contemporáneo que trabaja en un laboratorio). La aplicación de esta habilidad garantiza la seguridad y efectividad del empleo de medicamentos farmacéuticos, incluyendo la síntesis de los ingredientes, la identificación de las toxinas y el conocimiento de los posibles efectos secundarios.

Física (01%): Proporciona una comprensión teórica de la presión, los materiales, el movimiento, el magnetismo,

la electricidad, la óptica, la radioactividad y sus fenómenos relacionados, y cierta capacidad para construir artefactos experimentales para poner a prueba esas ideas. El grado de conocimiento depende de la época en la que se utilice. Los dispositivos prácticos, como los automóviles, no son competencia de los físicos; sin embargo, sí lo podrán ser determinados aparatos experimentales si se emplea esta habilidad en combinación con Electrónica o Mecánica.

Geología (01%): Se utiliza para determinar la edad aproximada de un estrato rocoso, reconocer tipos de fósiles, distinguir minerales y cristales, localizar prometedores yacimientos petroleros o mineros, evaluar suelos, y anticipar erupciones volcánicas, seísmos, avalanchas y otros fenómenos similares.

Ingeniería (01%): Aunque técnicamente no se considera una ciencia, se ha enmarcado aquí para mayor comodidad. La ciencia trata sobre la identificación de determinados fenómenos (a través de la observación y la documentación), mientras que la ingeniería toma esos hallazgos y los utiliza para producir aplicaciones prácticas, tales como máquinas, estructuras y materiales.

Matemáticas (10%): El estudio de los números y la lógica, incluyendo teorías matemáticas y aplicaciones teóricas y prácticas de diseño y desarrollo. Esta habilidad permite la identificación de geometrías no-euclidianas, la resolución de fórmulas enigmáticas, y el descifrado de patrones o códigos complejos (para un estudio especializado de los códigos véase **Criptografía**).

Medicina forense (01%): El análisis e identificación de pruebas. Suele estar asociado a la investigación de la escena de un crimen (examen de huellas dactilares, ADN, pelo y fluidos corporales) y el trabajo de laboratorio destinado a determinar los hechos y proporcionar testimonio y pruebas fidedignas en disputas legales.

Meteorología (01%): El estudio científico de la atmósfera, incluyendo sistemas y patrones meteorológicos y fenómenos atmosféricos. Utiliza esta habilidad para determinar patrones climáticos de gran escala y para anticipar fenómenos como la lluvia, la nieve y la niebla.

Química (01%): Estudia la composición de las sustancias, los efectos de la temperatura, la energía y la presión sobre ellas, así como la forma en que interaccionan entre ellas. Con Química se pueden crear o extraer compuestos químicos complejos, incluyendo explosivos sencillos, venenos, gases y ácidos, lo que requiere al menos un día de trabajo con el equipo y las sustancias adecuadas. El usuario también podrá analizar una sustancia desconocida si es que dispone del equipo y los agentes apropiados.

Zoología (01%): El estudio de la biología relacionada específicamente con el reino animal, incluyendo la estructura, evolución, clasificación, hábitos de comportamiento y distribución de los animales, tanto vivos como extintos. Utiliza esta habilidad para identificar una especie animal a partir de una interacción con el entorno (huellas, deposiciones, marcas, etc.), su comportamiento más probable y sus particularidades territoriales.

Ciencias ocultas (05%)

El usuario es capaz de reconocer las palabras, conceptos, tradiciones populares y parafernalia ocultista, así como identificar grimorios de magia y códigos de ocultismo. El ocultista está familiarizado con el saber secreto que se nos ha transmitido desde Egipto y Sumeria, desde el Medievo y el Renacimiento occidentales y, quizá, también desde Asia y África.

Asimilar determinados libros puede proporcionar puntos de Ciencias ocultas. Esta habilidad no se aplica a los hechizos, los libros y la magia de los Mitos de Cthulhu aunque, en ocasiones, los adoradores de los Primigenios adoptan algunos de los conceptos relacionados con las Ciencias ocultas.

El Guardián deberá determinar si la magia ajena a los Mitos es real o fraudulenta en vuestras partidas (véase el **Capítulo 9: Magia**).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ③ Dificultad normal: Recordar datos de la sabiduría popular o de teorías ocultistas; entender el significado de las cartas del tarot u otras técnicas de adivinación.
- ⑤ Dificultad difícil: Identificar tomos raros o únicos; recordar los detalles más sutiles de prácticas y rituales ocultistas secretos.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio de un lugar o un objeto; investigar más; consultar con otros expertos; purgarse y llevar a cabo una preparación personal extrema de cara a ejecutar un ritual.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La información se recuerda con errores y el ritual se lleva a cabo de forma incorrecta con consecuencias desastrosas (tal vez la casa quede calcinada hasta los cimientos); utilizas los ingredientes equivocados para preparar el círculo de protección y, en lugar de repeler a los espíritus, invocas de verdad algo malvado; tu investigación revela un vínculo con los Mitos desconocido hasta ahora y esa toma de conciencia hace añicos tu mente (pérdida de COR).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, es probable que eso se manifieste como una obsesión de algún tipo: tal vez el investigador se tatúe símbolos ocultistas en las mejillas y las palmas de las manos, o sea incapaz de hacer nada sin consultar antes una bola de cristal para adivinar el futuro.

Combatir (Especialidades) (varía %)

Combatir indica la pericia de un personaje en el combate cuerpo a cuerpo. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica «Combatir». Elige especialidades de combate que resulten adecuadas a la ocupación y la historia de tu investigador.

Aquellos que empiecen con una puntuación de Combatir (Pelea) 50% o más podrán elegir algún tipo de entrenamiento formal como parte de su trasfondo que justifique este valor. Existe una cantidad ingente de estilos de combate. Las artes marciales son solo una forma de desarrollar la habilidad de Combatir de una persona. Decide cómo aprendió a luchar el personaje, si fue mediante un entrenamiento militar formal, clases de artes marciales o aprendiendo por las malas a base de peleas callejeras. El término «pelea» puede parecer un poco vulgar para un artista marcial experimentado, por eso se podrá sustituir (por «kárate», por ejemplo) si un jugador así lo desea.

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

ESPECIALIDADES DE COMBATIR

Cable (15%): Un cabo de cualquier material que se utiliza para estrangular. La víctima deberá superar una Maniobra de combate para poder escapar o sufrirá 1D6 puntos de daño cada asalto.

Espada (20%): Cualquier tipo de hoja de más de 60 cm de largo.

Hacha (15%): Esta habilidad contempla el uso de hachas de leñador de gran tamaño. Una hachuela pequeña se puede utilizar con la habilidad de pelea básica. Si se lanza, utiliza la habilidad Lanzar.

Lanza (20%): Lanzas y jabalinas. Si se lanza, utiliza la habilidad Lanzar.

Látigo (05%): Látigos y boleadoras.

Mayal (10%): Nunchakus, manguales y otras armas medievales similares.

Motosierra (10%): La primera motosierra a gasolina producida en serie apareció en 1927; sin embargo, existen versiones más antiguas.

Pelea (25%): Incluye toda forma de combate sin armas o con armas básicas que cualquiera podría agarrar y utilizar, tales como palos (incluyendo palos de críquet o bates de béisbol), cuchillos y armas improvisadas, como una botella o la pata de una silla. Para determinar el daño causado por un arma improvisada, el Guardián deberá consultar la tabla de armas y elegir algo parecido.

Nota: Los cuchillos arrojadizos utilizan la habilidad Lanzar.

Las armas y sus correspondientes especialidades se enumeran en la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435). Puede que las especialidades mencionadas no contemplen todas las armas, pero intenta ajustarlas a una de las categorías anteriores en la medida de lo posible. La motosierra ha sido incluida como arma ya que aparece en muchas películas, pero los

jugadores deberán tener en cuenta que tiene el doble de posibilidades de obtener una pifia, y que existe el riesgo de que su propio investigador muera (o se ampute un miembro) si esto llega a suceder.

Conducir automóvil (20%)

Cualquiera que posea esta habilidad es capaz de conducir un automóvil o un camión ligero, ejecutar las maniobras habituales y hacerse cargo de los problemas corrientes del vehículo. Si el investigador desea perder a un perseguidor o seguir a alguien, tendrá que hacer una tirada.

Es posible que algunas culturas reemplacen esta habilidad por otra equivalente; los inuit podrían usar Conducir trineo de perros, o en una ambientación victoriana se podría utilizar Conducir carruaje.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- Ⓢ Dificultad normal: Serpentea a gran velocidad por un tráfico moderado con la intención de perder a un perseguidor.
- Ⓢ Dificultad difícil: Serpentea a gran velocidad por un tráfico denso con la intención de perder a un perseguidor.

Ejemplos de tiradas forzadas: Llevar al vehículo al límite; no decelerar, independientemente del riesgo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Estrellarse; derrapar y detener el vehículo, sin posibilidad de continuar; ser perseguido por la policía.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se le encontrará al volante de un vehículo aparcado haciendo ruidos de «brum-brum».

Conducir maquinaria (01%)

Esta habilidad es necesaria para conducir y operar un tanque, un buldócer, una excavadora o cualquier otra máquina de construcción a gran escala. Dependiendo del tipo de maquinaria, el Guardián podrá elevar el nivel de dificultad si el personaje no está familiarizado con los problemas a los que se enfrenta; por ejemplo, alguien habituado a manejar un buldócer tardará en manejar con soltura las turbinas de vapor de la sala de máquinas de un barco.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- Ⓢ Dificultad normal: Manejar una grúa o una excavadora.
- Ⓢ Dificultad difícil: Manejar la maquinaria para conseguir llevar a cabo una tarea delicada o específica, como desenterrar unos huevos de dinosaurio delicados con una pala excavadora sin romperlos.

Ejemplos de tiradas forzadas: Seguir el manual de instrucciones paso a paso; tomarse un tiempo para practicar; buscar un profesor.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Estás conduciendo un bulldócer, pero te confías, pierdes el control, viras hacia una pared de ladrillos y te estrellas con ella (la pared se derrumba sobre ti, o incluso algo peor).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creerá que le han encomendado la tarea de desenterrar o construir un templo a los Antiguos.

Conocimiento (01%) (Especialidades) [Infrecuente]

Esta habilidad representa la comprensión experta de un personaje sobre una materia que se sale de los límites normales del conocimiento humano. Las especialidades de Conocimiento deberán ser específicas y poco frecuentes, como:

- ⑨ Conocimiento de los sueños.
- ⑨ Conocimiento del *Necronomicón* (por ejemplo, su historia).
- ⑨ Conocimiento OVNI.
- ⑨ Conocimiento de los vampiros.
- ⑨ Conocimiento de los licántropos.
- ⑨ Conocimiento de Yaddith.

Cuando el Guardián desee poner a prueba los conocimientos de un investigador acerca de algo que se enmarque dentro de alguno de estos campos de Conocimiento, pero el investigador carezca de la especialización de Conocimiento apropiada, el Guardián podrá permitir el empleo de otra habilidad (más general) con un nivel de dificultad más elevado. Por ejemplo: si el Guardián estuviera poniendo a prueba el conocimiento de un investigador actual acerca de las abducciones alienígenas de los años 80, podría solicitar una tirada normal de Conocimiento OVNI o una tirada difícil de Historia.

Las habilidades de Conocimiento también se utilizan como un método rápido para mostrar al Guardián el conocimiento del que dispone un PNJ. En esencia, el conocimiento se representa mediante la característica EDU y determinadas habilidades, como Historia o Mitos de Cthulhu. El Guardián deberá decidir cuándo incorporar al juego la habilidad de Conocimiento; normalmente solo cuando un área especializada de conocimiento sea fundamental en la campaña que se está jugando.

Contabilidad (05%)

Permite comprender los procedimientos contables y también sirve para revelar la situación financiera de una persona o un negocio. Al inspeccionar los libros, se puede detectar si hay empleados a los que se está estafando, fondos desviados o pagos de sobornos y chantajes, y si la situación financiera es mejor o

peor de lo que se afirma. Al consultar viejos libros de cuentas, también es posible averiguar cómo se ha ganado y perdido el dinero en el pasado (grano, comercio de esclavos, tráfico de whisky, etc.) y cuánto se pagó o a quién se hicieron los pagos.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Si alguien estuviera intentando ocultar algo, el nivel de dificultad estaría basado en la habilidad de Contabilidad de la persona que estuviera manipulando las cuentas.

- ⑨ Dificultad normal: Un conjunto de libros de contabilidad completo y bien documentado.
- ⑨ Dificultad difícil: Unas cuentas desorganizadas e incompletas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Tomarse más tiempo para revisar documentos; visitar bancos u otros negocios para verificar los hallazgos; volver a comprobar los datos y operaciones matemáticas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Una discusión entre los investigadores y otro grupo alerta a alguna facción enemiga acerca de sus intenciones; una parte fundamental de las cuentas se pierde o queda destruida (tal vez, debido a su agotamiento, los investigadores derraman café sobre ellos).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, puede que se le descubra devorando parte de las cuentas.

Crédito (00%)

Representa la prosperidad del investigador o la confianza que parece tener en su situación financiera. El dinero abre muchas puertas; el uso de esta habilidad será adecuado cuando el investigador intente aprovechar su situación financiera para conseguir un objetivo. Se puede utilizar Crédito en lugar de APA para causar una primera impresión.

El Crédito no es tanto una habilidad como un baremo de riqueza financiera, y nunca se le deberá poner una marca como se hace con otras habilidades. Una buena puntuación de Crédito será un recurso muy útil durante el juego, y habrá que adquirirlo a cambio de puntos durante la creación del investigador. Cada ocupación tiene un margen inicial de Crédito, y se deberán invertir puntos de habilidad para adquirir una puntuación que se encuentre dentro de ese margen.

La llamada de Cthulhu no es un juego en el que haga falta llevar una contabilidad detallada del dinero; sin embargo, resulta útil conocer los límites del alcance financiero de un investigador. Por ejemplo, ¿puede el investigador permitirse contratar a un equipo de arqueólogos y trabajadores para excavar una tumba egipcia? La puntuación de Crédito de un investigador puede cambiar a lo largo del tiempo. Los investigadores de los Mitos de Cthulhu tienen cierta tendencia a la locura, y esto podrá causar la pérdida de su empleo y, por lo tanto, reducir su puntuación de Crédito. Puedes encontrar

un estudio en profundidad del Crédito y sus aplicaciones en **Crédito y gastos del investigador** (página 99).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Conseguir un préstamo de un banco u otro negocio; superar una solicitud de credenciales; conseguir una línea de crédito en una tienda o un casino; conseguir la mejor mesa de un restaurante lujoso.
- ⑩ Dificultad difícil: Conseguir un crédito o un préstamo mientras estás implicado (o se te ha declarado culpable) en una investigación criminal; mantener una buena imagen después de haber sido vilipendiado en los medios de comunicación.

Ejemplos de tiradas forzadas: Pones tu casa y/u otros bienes como aval para conseguir dinero de un prestamista; intentas presionar al director del banco para que te conceda un préstamo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El prestamista se pone desagradable y te envía a sus muchachos para que te den una lección; el director de la sucursal llama a la policía; te prestan el dinero, pero esto no hace más que agravar tu situación, ya que todo forma parte del ardid de un mafioso que planea comprar tu deuda y pedirte un favor más adelante.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, perderá su fe en el capitalismo y empezará a repartir su dinero entre los transeúntes.

Para más detalles, véase **Gastos cotidianos y nivel de vida**, en la página 99.

Demolición (01%) [Infrecuente]

Aquellos versados en esta habilidad están familiarizados con la práctica segura de demoliciones, incluyendo la colocación y desactivación de cargas explosivas. Las minas y otros artefactos similares están diseñados para que su colocación sea sencilla (no requieren una tirada) y sean más difíciles de mover o desactivar.

Esta habilidad también abarca las demoliciones militares (minas anti-persona, explosivos plásticos, etc.).

Con el tiempo y recursos suficientes, aquellos versados en esta habilidad podrán plantar cargas para demoler un edificio, despejar un túnel bloqueado y reutilizar artefactos explosivos (para fabricar cargas de bajo rendimiento, trampas explosivas, etcétera).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Para desactivar un artefacto explosivo. Para saber dónde situar cargas para que tengan el mayor efecto posible a la hora de destruir un puente o un edificio.

- ⑩ Dificultad difícil: Para desactivar un artefacto explosivo en un tiempo límite.

Ejemplos de tiradas forzadas: Aprovechar hasta el último segundo para desactivar una bomba; comprobar de nuevo todos los circuitos/conexiones a mano.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Si se está retirando o desactivando un artefacto explosivo, las consecuencias de fallar una tirada forzada son evidentes: ¡estalla! Si se utiliza la habilidad de Demolición para colocar cargas, las consecuencias de fallar una tirada forzada podrán ser que la carga no detone en el momento adecuado (o que no detone en absoluto), o que la detonación no consiga el efecto deseado (que sea más o menos potente).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, diseñará un método absolutamente extravagante para colocar el explosivo, como atárselo a un gato o a sí mismo.

Derecho (05%)

Representa la probabilidad existente de conocer una determinada ley, precedente judicial, maniobra legal o procedimiento jurídico. La práctica de la abogacía como ocupación puede reportar grandes beneficios económicos y políticos, pero requiere una intensa dedicación durante muchos años. Disponer de un Crédito elevado es relevante para esto. En los EE. UU., la práctica de la abogacía debe ser autorizada por el Colegio de Abogados del estado correspondiente.

Cuando se utiliza esta habilidad en un país extranjero, el nivel de dificultad puede aumentar, a no ser que el personaje haya dedicado varios meses al estudio del sistema legal de ese país en concreto.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Comprender y recurrir a los pormenores de una ley o procedimiento legal relevantes.
- ⑩ Dificultad difícil: Recordar o comprender un ignoto precedente jurídico, o contra-interrogar a un testigo capacitado.

Ejemplos de tiradas forzadas: Tomarte un tiempo para reconsiderar tu alegato; explicar con sumo detalle los matices del caso o la situación; dedicar un tiempo significativo a la investigación documental; interpretar el contenido textual de una ley para reforzar tu alegato.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Malinterpretar una ley o salirte del procedimiento jurídico establecido hace que infrinjas la ley y atraigas la atención de la policía; malgastar un tiempo y dinero preciosos en investigación y tasas legales; se te acusa de desacato al tribunal y te retienen en una celda durante un mínimo de 24 horas.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará que a partir de ahora está por encima de la ley.



Descubrir (25%)

Esta habilidad permite al que la utiliza encontrar una puerta o un compartimento secretos, detectar a un intruso escondido, dar con una pista apenas visible, reconocer un automóvil que se ha vuelto a pintar, descubrir a un grupo preparado para una emboscada, fijarse en un bolsillo abultado o cualquier cosa similar. Se trata de una habilidad importante en el arsenal del investigador.

Si un personaje tiene solo una oportunidad fugaz de percibir algo, tal vez pasando rápidamente de largo, el Guardián podrá aumentar el nivel de dificultad. Si el personaje está llevando a cabo una búsqueda minuciosa, el Guardián podrá recompensarla con un éxito automático. También se podrá adaptar el nivel de dificultad para que refleje el ambiente, haciendo que resulte más difícil encontrar algo en una habitación revuelta.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Cuando se busque a un personaje que se esté ocultando, se utilizará la habilidad de Sigilo del oponente para establecer la dificultad de la tirada.

- Dificultad normal: Registrar una habitación en busca de pistas.
- Dificultad difícil: Buscar algo que haya sido bien escondido a propósito.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a observar la zona; poner el lugar patas arriba; desmontar los muebles y romper las figuritas de porcelana.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Sin darte cuenta, se te cae algo de tu propiedad durante el registro, lo que dejará claro que has estado en el lugar (el investigador no se dará cuenta de ello en este momento); no logras ver la huella de la zarpa en el barro y eres sorprendido cuando una bestia de ojos rojos salta sobre ti desde los árboles; mientras te esforzabas por conseguir una pista, no te diste cuenta de que los sectarios llegaban a la casa.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, estará convencido de que ahí hay algo y que lo encontrará bajo el papel pintado, escondido tras el enlucido o debajo de las tablas del suelo.

Disfrazarse (05%)

Se utiliza cada vez que se pretende parecer otra persona. El usuario efectúa un cambio en su actitud, su indumentaria y/o su voz para parecerse a otra persona o tipo de persona. El maquillaje teatral puede servir de ayuda, así como una identificación falsa.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Esta habilidad abarca dos aspectos distintos: si estás tratando de ocultar tu identidad real (como cuando la policía te está buscando) o si estás intentando hacerte pasar por otra persona.

- Dificultad normal: Para convencer a un extraño de que eres quien dices ser. Por ejemplo, regresar a la escena del crimen que perpetraste el día anterior sin llamar la atención.
- Dificultad difícil: Para convencer a profesionales de que eres quien dices ser en un encuentro cara a cara. Por ejemplo, para hacerte pasar por un empleado del banco para acceder a la caja fuerte.

Nótese que pasar por una persona determinada en un encuentro cara a cara con alguien que conozca a la persona que estás imitando está más allá de los límites de esta habilidad, y probablemente requiera una tirada combinada con una dificultad mayor (con Charlatanería, Encanto o Persuasión).

Ejemplos de tiradas forzadas: Llevar a cabo una preparación completa y absorbente (convertirse en el personaje); robar objetos personales y utilizarlos en el disfraz; hacer aspavientos para confundir al objetivo; fingir un ataque o enfermedad para desorientar al observador.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Ser arrestado; provocar una ofensa que desemboque en la violencia o en que se presenten cargos criminales; descubrir que la persona que se está imitando está siendo perseguida por una banda criminal que busca venganza.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, el investigador dejará de reconocer su cara en el espejo, incluso cuando se quite el disfraz.

Electricidad (10%)

Permite al investigador reparar y modificar equipos eléctricos, como el alternador de un coche, un motor eléctrico, una caja de fusibles o una alarma anti-robo. En la época actual, esta habilidad tiene poco que ver con la Electrónica. Es posible que se necesiten piezas o herramientas especiales para reparar un aparato eléctrico. En los años 20, es posible que determinadas tareas requieran una combinación de esta habilidad y Mecánica.

También se puede utilizar Electricidad conjuntamente con explosivos modernos, como cápsulas fulminantes, explosivo plástico C-4 o minas. Estas armas están diseñadas para que sean fáciles de utilizar; solo una pifia podrá causar un percance (recuerda que se puede forzar la tirada). Desactivar explosivos resulta algo más complicado, ya que pueden contar con dispositivos de seguridad; a la hora de desactivar explosivos aumenta el nivel de dificultad (véase la habilidad **Demolición**).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑤ Dificultad normal: Reparar o crear un artefacto eléctrico normal.
- ⑥ Dificultad difícil: Reparar algo que está muy deteriorado; trabajar sin las herramientas adecuadas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a reparar o reconfigurar el equipo; tomar un atajo arriesgado.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Sufrir daño de una descarga eléctrica; hacer explotar los fusibles y sumir el edificio en la oscuridad; destrozarse aquello que estás intentando arreglar dejándolo totalmente inservible.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, intentará acumular la energía eléctrica de los seres vivos en el aparato.

Electrónica (01%) [Actual]

Para reparar y solucionar problemas de aparatos electrónicos. Permite fabricar artefactos electrónicos sencillos. Esta es una habilidad de la época actual; utiliza Física y Electricidad para los sistemas electrónicos de los años 20.

A diferencia de la habilidad Electricidad, no es normal que se puedan reutilizar las piezas necesarias para el trabajo electrónico: han sido concebidas para un trabajo de gran precisión. Normalmente, sin el microchip o el circuito adecuados el usuario no podrá hacer nada, a no ser que sea capaz de dar con algún tipo de solución alternativa.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

El tiempo es un factor importante en la fabricación y la reparación, y el nivel de dificultad deberá disminuir si se dispone de tiempo ilimitado, sobre todo si el personaje tiene acceso a manuales y piezas.

Si un investigador dispone de las piezas e instrucciones adecuadas, no debería ser necesario hacer una tirada para montar un ordenador normal.

- ⑤ Dificultad normal: Reparar daños leves de un ordenador o aparato electrónico; el tipo de servicio que cabría esperar de una garantía.
- ⑥ Dificultad difícil: Utilizar piezas rescatadas para improvisar un dispositivo de seguimiento para instalarlo en el coche de alguien.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a construir o reparar un dispositivo; documentarse acerca de nuevas metodologías u otras alternativas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Quemar circuitos u otras piezas delicadas; sufrir daño por una descarga eléctrica; crear un aparato que hace otra cosa distinta a aquella para la que fue diseñado.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se volverá paranoico, convencido de que cada objeto con el que se encuentra contiene micrófonos ocultos: el teléfono, el televisor, la nevera...

Encanto (15%)

El Encanto adopta muchas formas, como la atracción física, la seducción, la adulación o la simple amabilidad. Se puede utilizar Encanto para hacer que alguien actúe de una forma determinada, siempre que no sea totalmente contraria al comportamiento habitual de esa persona. Las habilidades opuestas a Encanto son Encanto o Psicología.

Se puede utilizar Encanto para negociar o regatear el precio de un bien o servicio. En caso de tener éxito, se convence al vendedor, y es probable que reduzca un poco el precio.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Véase las habilidades **Charlatanería**, **Encanto**, **Intimidar** y **Persuasión**: niveles de dificultad, página 97.

Ejemplos de tiradas forzadas: Adular abierta y afectuosamente al objetivo; ofrecer un regalo caro; alimentar la confianza compartiendo un secreto.

Recuerda que se trata de ser encantador. Si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad. Si se recurre a amenazas, se tratará de Intimidar y, si se produce un debate prolongado, se convertirá en Persuasión. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El objetivo se ofende y no querrá saber nada más de ti; el objetivo está asociado de alguna forma con tus enemigos y, aunque te esté siguiendo el juego, también estará informando acerca de ti; una tercera persona interviene para impedir que sigas intentando ligarte a su chica.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará total y absolutamente enamorado de su objetivo, y actuará como si este hubiera utilizado el hechizo Dominar con éxito (véase el **Capítulo 12: Grimorio**) sobre él.

Equitación (05%)

Esta habilidad se utiliza para montar caballos, mulas y burros ensillados, y proporciona conocimientos básicos acerca de los cuidados del animal de monta, su equipación, y su manejo al galope o sobre terreno difícil. Si una montura se levanta o encabrita de repente, la probabilidad del jinete de permanecer montado equivale a su puntuación en Equitación. Montar a lo amazona aumenta el nivel de dificultad en uno. También se puede montar un animal con el que no se esté familiarizado (como un camello), pero el nivel de dificultad será mayor.

Si un investigador se cae de una montura, ya sea porque el animal haya tropezado, desfallecido o muerto (o porque se falle una tirada forzada de Equitación), sufrirá un mínimo de 1D6 puntos de daño a causa del accidente, aunque una tirada con éxito de Saltar negará este daño.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Los cuidados básicos de una montura o montar a paso normal no requieren hacer una tirada de Equitación.

- ⊗ Dificultad normal: Montar al galope; mantenerse sobre una montura asustada.
- ⊗ Dificultad difícil: Montar al galope en un terreno difícil o desconocido con unas condiciones atmosféricas desfavorables (*por ejemplo*, un bosque muy denso durante la noche en medio de una lluvia torrencial).

Ejemplos de tiradas forzadas: Azotar o presionar a la montura de forma agresiva, tal vez obligando al caballo a saltar sobre una quebrada o una acequia; arriesgarse a mantenerse sobre la montura en lugar de bajarse y apartarse cuando aparezca un peligro.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El jinete sale despedido de la montura y sufre daño a causa de la caída; la montura sufre daño; el pie del jinete se enreda en las bridas de la montura y acaba siendo arrastrado durante unos metros.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se obsesionará con el animal.

Escuchar (20%)

Mide la capacidad del investigador para interpretar y comprender los sonidos, incluyendo conversaciones oídas de pasada, murmullos tras una puerta o palabras susurradas en una cafetería. El Guardián puede utilizarla para determinar el desarrollo de un encuentro inminente: ¿acaso el ruido de aquella rama al romperse despertó a tu investigador? Por extensión, una puntuación elevada en Escuchar puede indicar que el personaje suele estar alerta.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Escuchar se puede enfrentar a Sigilo cuando alguien te está acechando.

- ⊗ Dificultad normal: Oír algo que se acerca hacia ti (con una puntuación de Sigilo menor de 50); escuchar disimuladamente una conversación cercana.
- ⊗ Dificultad difícil: Oír algo que se acerca hacia ti (con una puntuación de Sigilo entre 50 y 89); escuchar disimuladamente una conversación susurrada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Quedarse inmóvil y escuchar; acercarse más a la presunta fuente (*por ejemplo*, pegar la oreja a la puerta o la vía del tren); pedir a todo el mundo que permanezca en silencio (haciendo ruido para hacerlo) y luego escuchar.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La «cosa» os ha cogido desprevenidos (os sorprende); no has oído bien la conversación y se te mezclan los datos; te sorprenden intentando escuchar y te metes en un aprieto muy embarazoso.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se volverá muy sensible a todos los sonidos y será incapaz de desenvolverse sin unos tapones para los oídos o algo parecido.

Esquivar (DES/2%)

Permite que el investigador evite golpes, proyectiles y cosas así de forma instintiva. Un personaje puede intentar utilizar la habilidad cualquier número de veces durante un asalto de combate (pero solo una vez contra un ataque determinado; consulta el **Capítulo 6: Combate**). Esquivar puede mejorar mediante la experiencia, como cualquier otra habilidad. Un personaje puede intentar esquivar cualquier ataque que pueda ver. Es imposible esquivar balas, ya que su trayectoria es invisible; lo más que podrá hacer un personaje es intentar llevar a cabo una acción evasiva que le haga más difícil de alcanzar (ponerse «a cubierto»).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Normalmente la habilidad de Esquivar se utiliza durante el combate como parte de una tirada enfrentada, y por lo tanto carece de unos niveles de dificultad preestablecidos.

Nota: Al tratarse de una habilidad de combate, esta no puede ser forzada.

Hipnosis (01%) [Infrecuente]

El usuario es capaz de sumir a un objetivo voluntario en un estado de trance en el que experimentará un aumento de su sugestionabilidad y relajación, y tal vez sea capaz de evocar recuerdos olvidados. El Guardián deberá establecer los

límites de la hipnosis en sus partidas; tal vez solo se pueda hipnotizar a sujetos voluntarios, o tal vez permita que se pueda utilizar sobre objetivos reticentes de forma más agresiva.

Esta habilidad se puede utilizar como hipnoterapia en aquellos que sufren un trauma mental, reduciendo los efectos de una fobia o una manía en un paciente (un uso con éxito significa que el paciente supera la fobia o la manía en una ocasión). Nótese que se necesitará una serie de sesiones exitosas de hipnoterapia para curar totalmente la fobia de una persona (un mínimo de 1D6 sesiones, a discreción del Guardián).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Hipnosis se opone a Psicología o POD en el caso de un sujeto reticente.

Ejemplos de tiradas forzadas: Aumentar tu influencia en el objetivo captando toda su atención; abrumar los sentidos del objetivo con objetos o luces desconcertantes; utilizar drogas para que el objetivo sea más susceptible a la sugestión.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Aflora algún recuerdo o trauma del pasado, causando una pérdida de 1D6 Puntos de Cordura; el objetivo queda sumido en un trance que hará que más adelante se arroje bajo un autobús; la mente del objetivo (o la del investigador) se vacía temporalmente, lo que permite que le posea una entidad malvada.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, su mente sufrirá una regresión a un estado infantil hasta que se le administre tratamiento.

Historia (05%)

Permite a un investigador recordar datos significativos acerca de un país, una ciudad, una región o una persona, según corresponda. Una tirada con éxito puede servir para identificar herramientas, técnicas o ideas comunes para nuestros antepasados, pero de las que se sabe poco hoy en día.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Para recordar algunos datos útiles y pertinentes.
- ⑨ Dificultad difícil: Para conocer datos oscuros, detallados y relevantes.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al estudio; investigar más; consultar con otros expertos; contratar asistentes para que lleven a cabo una investigación exhaustiva durante meses y con un coste enorme.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Las consultas alertan a tus adversarios, que cobran conciencia de tus pretensiones; tus datos son erróneos y te ponen en peligro; se desperdicia mucho tiempo y dinero en una investigación infructuosa.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará convencido de que se ha producido un desplazamiento temporal de algún modo, o tal vez empezará a creer que están viviendo en otro periodo histórico, vistiendo y hablando de una forma arcaica.

Informática (05%) [Actual]

Esta habilidad permite al investigador programar en varios lenguajes de computación; recuperar y analizar datos ocultos; entrar en un sistema protegido; explorar una red compleja; o detectar y frustrar intromisiones, puertas traseras y virus. Manipular un ordenador de alguna forma especial podrá requerir una tirada.

Internet pone una cantidad inmensa de información al alcance de un investigador. El uso de internet para encontrar datos muy específicos y/o recónditos puede requerir una tirada combinada de Buscar libros e Informática.

No es necesario utilizar esta habilidad cuando se usa un ordenador para navegar por internet, consultar correo electrónico o ejecutar programas comerciales.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Escribir, analizar y depurar un programa informático.
- ⑨ Dificultad difícil: Decodificar y piratear una red segura sin ser identificado ni rastreado.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo al desarrollo de un programa; utilizar el código de otra persona para ganar tiempo; utilizar programas experimentales (como un virus) para explotar los fallos de un sistema.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Borrar accidentalmente los archivos que se estaban buscando, o incluso corromper todo el sistema; dejar pruebas o alertar a otros mediante tus actos; infestar tu propio ordenador/red con un virus.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará perdido en el ciberespacio y habrá que intervenir físicamente para conseguir que la persona deje de utilizar el ordenador o aparte los ojos de la pantalla.

Intimidar (15%)

La intimidación puede adoptar muchas formas, incluyendo la fuerza física, la manipulación psicológica y las amenazas. Se utiliza para asustar o imponerse a una persona para que actúe de una forma determinada. Intimidar se opone a Intimidar o Psicología.

Apoyar el intento de intimidación con un arma u otro tipo de amenaza o incentivo poderoso podrá reducir el nivel de dificultad. Cuando se fuerza una tirada de Intimidar, una posible consecuencia de un fracaso es ejecutar la amenaza, tal vez llegando aún más lejos de lo que se pretendía.

Habilidades interpersonales: desambiguación

Los valores relativos en las habilidades de Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión sirven para definir a un personaje y la forma en que interactúa con otras personas.

El jugador no es quien decide cuál de estas cuatro habilidades se utilizan en una situación determinada. En lugar de eso, el jugador deberá describir qué es lo que hace y dice su investigador, y entonces será el Guardián el que decida cuál de las cuatro habilidades es la más apropiada.

- ② Si el investigador amenaza con recurrir a la violencia o actúa de forma agresiva, la habilidad será Intimidar.
- ② Si el investigador intenta entablar amistad o seducir, la habilidad es Encanto.
- ② Si el investigador está utilizando argumentos racionales y discute durante un tiempo prolongado, la habilidad es Persuasión.
- ② Si el investigador está actuando de forma apresurada con el fin de embaucar, estafar o engañar, la habilidad será Charlatanería.

EMPLEO SOBRE PERSONAJES JUGADORES

Cada jugador tiene (normalmente) un solo personaje a través del cual interviene en el juego; por lo tanto no sería justo permitir que un jugador dictara las acciones del investigador de otro. Sin embargo, si un jugador desea presionar al investigador de otro para que haga su voluntad, podrá utilizar la violencia (reglas de combate) o las habilidades sociales de su investigador. En el primer caso podrá infligir daño o la muerte en última instancia; en el segundo caso será más sutil.

Cuando una de estas cuatro habilidades se utilice con éxito contra un investigador (ya sea por un PNJ o por otro investigador), el jugador no estará obligado a cumplir los deseos de la otra parte. Si el jugador se niega a actuar conforme a los deseos del personaje que le ha manipulado, este último podrá imponer un dado de penalización en una tirada que haga el jugador del investigador coaccionado (a elección del manipulador). No es necesario aplicar este dado de penalización a la siguiente tirada inmediata, pero no durará eternamente. Un personaje solo puede guardar un dado de penalización contra otro en un momento dado.

Se puede utilizar Intimidar para negociar o regatear a la baja el precio de un bien o servicio. En caso de éxito, el vendedor reducirá el precio o entregará el objeto a cambio de nada pero, dependiendo de la situación, es posible que más tarde informe de este incidente a la policía o a miembros de una banda del crimen organizado local.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Véase las habilidades **Encanto, Charlatanería, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad**, página 97.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer daño al objetivo o a algo o alguien que sea importante para él. Recuerda que se trata de Intimidar; si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad. Si se retiran las amenazas y el investigador intenta entonces hacerse amigo del objetivo, se podrá considerar Encanto; o si se acaba produciendo una larga y nada amenazadora discusión, se podrá considerar Persuasión. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Apretar accidentalmente el gatillo del arma mientras la agitas ante la cara del objetivo; la mente del objetivo se quiebra, por lo que empezará a balbucear de forma violenta o incoherente, tras lo cual no se podrá obtener nada más; el objetivo se limita a reírse en tu cara, y no se vendrá abajo hagas lo que hagas; el objetivo encuentra la forma de volver las tornas e intimida al intimidador.

Es importante tener en cuenta que forzar una tirada de Intimidar significa llevar las cosas al límite. Esto puede suponer días de interrogatorio o un ultimátum apuntando un arma a su cabeza. En cualquier caso, una tirada forzada conseguirá la información requerida o llevará la situación a algún tipo de conclusión.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, temerá profundamente al objetivo y hará todo lo que le ordene.

Juego de manos (10%)

Permite ocultar, escamotear o enmascarar un objeto u objetos, tal vez valiéndose de unos desperdicios, la ropa u otros utensilios de ilusionismo, quizá un panel secreto o un doble fondo. Un objeto grande, sea del tipo que sea, será más difícil de ocultar.

Juego de manos incluye el hurto, esconderse una carta en la palma de la mano y el empleo clandestino de un teléfono móvil.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Juego de manos suele oponerse a Descubrir. Ajusta el nivel de dificultad en función del tamaño del objeto. Si lo que se intenta ocultar o cubrir con la mano es un objeto pequeño (algo que pudiera caber en un bolsillo o en la manga), no habrá que hacer ningún ajuste. Si el objeto es más grande, habrá que aumentar el nivel de dificultad.

- ② Dificultad normal: Robar el bolsillo de alguien que tenga una puntuación de Descubrir de 50% o menos.
- ③ Dificultad difícil: Robar el bolsillo de alguien que tenga una puntuación de Descubrir entre 50% y 89%.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a estudiar al objetivo y sus costumbres; tocar físicamente al objetivo o chocarse con él; hacer un complejo arreglo en el forro de la chaqueta para esconder en él una carta o unos dados cargados; contar con alguien que cause una distracción.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Sientes la mano de un policía sobre tu hombro; a pesar de que nadie puede probar que hurtaste un diamante de valor incalculable, alguien sospecha de ti y comienzas a notar que durante la última semana te ha seguido una misteriosa y sombría figura; te han pillado con las manos en la masa, ¡y al mafioso no le gustan los ladrones! Te sacan fuera y te dan una paliza con un par de bates de béisbol.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, actuará como un cleptómano.

Lanzar (20%)

Lanzar se utiliza para golpear un blanco con un objeto o con la parte apropiada de este (como la hoja de un cuchillo o un destal).

Un objeto que quepa en la mano y esté lo suficientemente equilibrado se puede arrojar hasta una distancia igual a la FUE del lanzador en metros.

Si se falla la tirada de Lanzar, el objeto aterrizará a una distancia al azar del blanco. El Guardián deberá comparar lo cerca que está el resultado obtenido del número más alto necesario para tener éxito, y determinar de forma proporcional los metros de desviación entre el objeto y el blanco.

La habilidad de Lanzar se utiliza durante el combate cuando se arrojan cuchillos, piedras, lanzas, granadas o bumeranes.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Se pueden aplicar modificadores en función del peso del objeto lanzado o, en el caso de un objeto muy ligero, de las condiciones del viento predominantes.

- ② Dificultad normal: Colar un balón de baloncesto por el aro de una canasta.
- ③ Dificultad difícil: Un disparo certero a una distancia considerable; meter una canasta desde el centro del campo.

Una vez se ha lanzado un objeto, este abandonará las manos del investigador literalmente y, por lo tanto, no habrá nada que pueda hacer para justificar la tirada forzada. Si hay varios proyectiles disponibles, no habrá un riesgo asociado al fracaso, y será cuestión de tiempo que el investigador consiga tener éxito, no has tiradas. Si hay varios proyectiles

disponibles y existe un riesgo asociado al fracaso, entonces el Guardián podrá solicitar una tirada forzada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a evaluar la distancia o esperar a que se den unas condiciones más favorables; dedicar cada ápice de tu fuerza al lanzamiento y proyectar tu cuerpo acompañando al objeto; lanzar muchos objetos en una rápida sucesión esperando que uno de ellos acierte al objetivo; tomar una carrerilla formidable y arriesgarte a que la inercia te haga caer por el barranco.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Envías el objeto volando hasta tu compañero mientras tú trastabillas y te caes, golpeándote contra unas piedras afiladas; lanzas con demasiada fuerza y el objeto vuela por encima del muro de la iglesia hasta el cementerio; el cartucho de dinamita se te escurre de la mano, lo buscas en vano sin conseguir ver que está dentro de tu capucha, y solo entonces captas el olor de la mecha quemada.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se negará a soltar el objeto que pretendía lanzar.

Lectura de labios (01%) [Infrecuente]

Esta habilidad permite a un investigador inquisitivo captar el contenido de una conversación sin necesidad de escuchar a los interlocutores. Se requiere tener línea de visión y, si solo se pueden ver los labios de uno de los interlocutores (tal vez el otro esté de espaldas al lector de labios), solo se podrá descifrar la mitad de la conversación.

También se puede utilizar Lectura de labios para comunicarse en silencio con otra persona (si ambos dominan esta habilidad), lo que les permitirá comunicar intenciones y frases relativamente complejas.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Dependiendo de la situación, Lectura de labios no suele encontrar resistencia. Si se pretende leer los labios de alguien que desea permanecer oculto o desapercibido, la habilidad podrá ser contrarrestada con el Sigilo del objetivo.

- ② Dificultad normal: Entender la comunicación oral de una persona que se encuentra a plena vista y relativamente cerca.
- ③ Dificultad difícil: Determinar el contenido de lo que dice una persona cuya boca queda oculta a veces y/o se encuentra a una distancia considerable (*por ejemplo, en medio de una muchedumbre*).

Ejemplos de tiradas forzadas: Situarte en una ubicación expuesta y mirar sin disimulo al objetivo(s); filmar al objetivo (y por lo tanto ser visto filmando al objetivo).

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El objetivo se da cuenta de que le estás observando atentamente, se siente ofendido y se enfrenta a ti; el borracho que hay al otro lado del bar se enfurece al pensar que le estás mirando a

él y te pega un puñetazo; estás tan concentrado en el objetivo que no te das cuenta de lo que sucede a tu alrededor (alguien te roba el maletín o te golpeas con una farola).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, hay un margen muy amplio para imaginar todo tipo de cosas extrañas y grotescas que se están diciendo en esa conversación.

Lengua propia (EDU%)

Cuando se elige esta habilidad, se debe especificar el idioma y anotarlo junto a la habilidad. La mayoría de las personas usan una sola lengua durante la infancia y la adolescencia. La puntuación en la Lengua propia escogida por el jugador comienza, automáticamente, a un porcentaje igual a la característica EDU; por lo tanto, el investigador entiende, habla, lee y escribe con un porcentaje igual a ese valor o más (si es que asignan más puntos de habilidad durante la creación del investigador).

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

No suele ser necesario hacer una tirada para usar la propia lengua. Incluso cuando se usan términos técnicos, arcaicos o esotéricos, si ambas partes son deferentes y se puede dedicar el tiempo suficiente a la conversación, se podrá tratar casi cualquier tema sin necesidad de una tirada.

Si un documento es extremadamente difícil de leer o está escrito en un dialecto arcaico, el Guardián podrá solicitar una tirada.

Ejemplos de tiradas forzadas: Véase **Otras lenguas**, más adelante.

Mecánica (10%)

Permite al investigador reparar una máquina estropeada o crear una nueva. Esta habilidad también permite llevar a cabo trabajos sencillos de carpintería o fontanería, así como fabricar y reparar algunos objetos (como un sistema de poleas o una máquina de vapor). Puede que se requieran componentes y herramientas especiales. Esta habilidad se puede utilizar para abrir una cerradura normal de una casa, pero no para una más compleja (para cerraduras más complejas véase la habilidad **Cerrajería**). Mecánica es una habilidad complementaria de Electricidad, y puede que se necesiten ambas para poder arreglar aparatos complejos como un coche o un avión.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Reparar o crear un aparato sencillo; forzar una cerradura sencilla.
- ⑨ Dificultad difícil: Reparar un aparato gravemente dañado; crear un dispositivo complejo a partir de unos recursos limitados.

Ejemplos de tiradas forzadas: Desmontar totalmente el aparato; dedicar más tiempo; arriesgarse a aplicar una fuerza excesiva para poner el aparato en marcha a base de golpes.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Causas daños irreparables al aparato; te haces daño mientras trabajas en el aparato (tal vez un corte en una mano, etc.); te obsesionas con el aparato y acabas trabajando en él todo el día y toda la noche.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, llenará un cuaderno del grosor de una guía telefónica con diseños garabateados, lo que culminará en la creación de un dispositivo extravagante a partir de materia orgánica y electrodomésticos.

Medicina (01%)

El usuario es capaz de diagnosticar y tratar accidentes, lesiones, enfermedades, envenenamientos, etc., además de dar recomendaciones de salud pública. Si en una época no se dispone de un buen tratamiento para una enfermedad, cualquier medida resultará limitada, incierta o no concluyente. La habilidad de Medicina proporciona el conocimiento de un amplio espectro de fármacos y drogas, naturales y sintéticas, y la comprensión de sus contraindicaciones y efectos secundarios.

Un tratamiento mediante la habilidad de Medicina lleva un mínimo de una hora y se puede aplicar en cualquier momento después de haber sufrido el daño pero, si no se lleva a cabo en el mismo día, aumentará el nivel de dificultad (exigirá superar una tirada difícil). Una persona que reciba un tratamiento médico exitoso recuperará 1D3 Puntos de Vida (además de los Primeros auxilios que se le hubieran podido aplicar), excepto en el caso de un personaje moribundo, al que habrá que aplicar unos Primeros auxilios para conseguir estabilizarlo antes de poder hacer la tirada de Medicina.

Un personaje solo podrá recibir un tratamiento de Primeros auxilios y Medicina hasta que vuelva a sufrir más daño (excepto en el caso de un personaje moribundo, que podría necesitar que lo estabilizaran varias veces mediante Primeros auxilios). Un empleo exitoso de Medicina puede devolver la consciencia a una persona inconsciente.

Cuando se traten heridas graves, el empleo con éxito de la habilidad de Medicina otorgará al paciente un dado de bonificación para su tirada de recuperación semanal.

El Guardián podrá otorgar un éxito automático a tratamientos médicos que se lleven a cabo en hospitales contemporáneos bien equipados.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Diagnóstico y tratamiento de dolencias médicas normales, con acceso al equipo apropiado (al menos un maletín de médico que contenga fármacos e instrumental) y un entorno adecuado.

- ⑨ Dificultad difícil: Diagnóstico y tratamiento en un entorno sucio e insalubre, con el equipo mínimo.

Ejemplos de tiradas forzadas: Consultar con otros colegas; investigar más; probar a hacer algo experimental o arriesgado; llevar a cabo algún tipo de experimento clínico.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Diagnosticar una dolencia de forma errónea y empeorar la condición del paciente (llegando incluso a matarlo); tu reputación se pone en entredicho cuando te investigan por mala praxis. En lo que respecta a un personaje moribundo, si se falla una tirada forzada de Medicina el paciente morirá.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, las consecuencias serán profundamente perturbadoras, tal vez relacionadas con la amputación o la septicemia resultantes de intentos fallidos de injertar órganos de animales en una persona.

Mitos de Cthulhu (00%)

Esta habilidad refleja la comprensión de los inhumanos (y lovecraftianos) Mitos de Cthulhu. A diferencia de otras habilidades académicas, no está basada en la acumulación de conocimiento. En lugar de eso, representa la apertura y sintonía de la mente humana a los Mitos de Cthulhu. Así, la habilidad de Mitos de Cthulhu obtenida por un encuentro con profundos (por ejemplo) se podrá aplicar a otras situaciones y entidades. Los Mitos de Cthulhu, también conocidos como «aquello que el hombre no debería conocer», son antitéticos a la comprensión humana, y la exposición a ellos socava la cordura.

Ningún investigador podrá asignar puntos de habilidad iniciales en Mitos de Cthulhu (a no ser que el Guardián esté de acuerdo). No hay una casilla en la hoja de personaje para marcar Mitos de Cthulhu, ya que el uso exitoso de la habilidad no proporciona un aumento de la puntuación del investigador. En lugar de eso, los puntos de Mitos de Cthulhu se obtienen mediante enloquecedores encuentros con los Mitos, perturbadoras revelaciones sobre la auténtica naturaleza del universo y leyendo libros prohibidos y otros escritos de los Mitos. La Cordura de un personaje nunca podrá ser mayor de 99 menos su puntuación en Mitos de Cthulhu. A medida que se acumulan puntos en esta habilidad, se reducen los Puntos de Cordura y el investigador se vuelve más vulnerable.

Cuando se encuentre un rastro o evidencia de una criatura de los Mitos, una tirada exitosa de esta habilidad permitirá al investigador identificar la entidad, deducir algo acerca de su comportamiento o conjeturar algún atributo que podría poseer. Una tirada exitosa de Mitos de Cthulhu también podrá permitir que un investigador recuerde algún dato sobre los Mitos, identificar un hechizo al ver cómo se ejecuta, recordar que un hechizo o dato determinados se pueden encontrar en un tomo de los Mitos en particular, o llevar a cabo alguna otra tarea. La habilidad de Mitos de Cthulhu también se puede utilizar para manifestar algunos efectos «casi mágicos».

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Esta habilidad parte de cero y suele mantener una puntuación bastante baja. La gran mayoría de las tiradas de habilidad se harán contra una dificultad normal.

- ⑨ Dificultad normal: Para identificar correctamente una entidad de los mitos basándose en indicios secundarios (huellas, heridas, testimonios de primera mano).
- ⑨ Dificultad difícil: Para identificar una entidad de los Mitos basándose en rumores, leyendas o indicios muy tenues; para identificar una posible vulnerabilidad o adquirir conocimientos que proporcionen una pequeña ventaja sobre una entidad de los Mitos tras una investigación exhaustiva y experiencias directas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Acercarse más a la criatura para verla mejor; consultar tomos nefandos o el saber de personas (u otros seres) que poseen un conocimiento especializado; llevar a cabo una autopsia para descubrir algo más; leer en voz alta mientras vuelves a trazar los extraños pictogramas.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Acercarse demasiado, exponiéndose a sufrir daño o generar suspicacia; leer en voz alta un párrafo de un tomo que activa un hechizo de invocación; corromper o destruir de forma accidental las pruebas que se están examinando.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, experimentará una visión o revelación que le mostrará nuevas verdades acerca de los Mitos de Cthulhu, algo parecido a una revelación inducida por la locura (con la posibilidad de obtener puntos en la habilidad de Mitos de Cthulhu y/o la pérdida de Cordura asociada); véase **Revelación inducida por la locura**, en la página 173.

Nadar (20%)

Esta habilidad permite flotar y desplazarse a través del agua u otro medio líquido. Solo deben realizarse tiradas de Nadar en los momentos críticos o de peligro que el Guardián considere apropiados. Fallar una tirada forzada de Nadar podrá provocar la pérdida de Puntos de Vida. También podrá hacer que las aguas arrastren a esa persona corriente abajo, parcial o totalmente ahogada.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Se pueden aplicar modificadores dependiendo de las circunstancias o la situación.

- ⑨ Nadar un largo en una piscina: No hace falta hacer una tirada.
- ⑨ Dificultad normal: Nadar en una corriente rápida.
- ⑨ Dificultad difícil: Nadar contra una corriente rápida totalmente vestido; en condiciones meteorológicas adversas.

Ejemplos de tiradas forzadas: Tomar todo el aire posible e intentarlo con todas las fuerzas que te quedan; esforzarte más allá de tus límites.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada:

La corriente te arrastra al fondo, pierdes la consciencia y te despiertas en una playa desconocida; te hundes y sufres daño al golpearte contra las rocas; luchas por alcanzar el bote salvavidas y, cuando lo consigues, notas algo frío y viscoso que te agarra el tobillo.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, no dejará de nadar y es probable que considere que la tierra firme es peligrosa por algún motivo.

Naturaleza (10%)

En sus orígenes, era el estudio de la vida animal y vegetal, así como su entorno. Durante el siglo XIX, esta ciencia se dividió en un amplio abanico de disciplinas académicas (Biología, Botánica, etc.). Pero, como habilidad del juego, Naturaleza representa el conocimiento tradicional (no científico) y la observación personal de granjeros, pescadores y aficionados inspirados. Sirve para identificar las especies, sus costumbres y sus hábitats en términos generales; para identificar huellas, rastros y reclamos; y para hacer suposiciones importantes sobre una especie en concreto. Para una comprensión científica del mundo natural habrá que recurrir a las habilidades Biología, Botánica y Zoología.

La información que se obtiene con Naturaleza puede no ser exacta, pues se trata de un conjunto de estimaciones, juicios, tradiciones populares y entusiasmo. Utiliza Naturaleza para juzgar la calidad de la carne de caballo en la feria del condado, o para saber si una colección de mariposas es excelente o solo está excelentemente presentada.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⊗ Dificultad normal: Identificar una especie en concreto; recordar algún dato de dominio público; conocer el mejor lugar para pescar algo.
- ⊗ Dificultad difícil: Identificar un espécimen poco frecuente; localizar una extraña especie de planta o animal; recordar un dato ignoto o algo extraído de la sabiduría popular.

Ejemplos de tiradas forzadas: Invertir mucho más tiempo (hasta el punto de perder la noción) examinando el hábitat; probar el hongo o la planta desconocidos para hacerte una idea más acertada de lo que es; consultar con la anciana del pueblo sobre la fauna y flora locales.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada:

Pasas muchas horas leyendo libros de forma obsesiva para identificar una especie; interpretas mal los datos, y en lugar de repeler a las avispas con tu brebaje de fango del pantano y hierbas, se sentirán atraídas por él (con dolorosas consecuencias);

recogiste el hongo equivocado y recuperas la consciencia horas después, caminando desnudo hacia un policía.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se volverá salvaje y se perderá en la espesura hasta que sus amigos acudan en su ayuda.

Orientarse (10%)

Permite al usuario encontrar su destino, llueva o haga buen tiempo, de día o de noche. Aquellos que poseen una puntuación alta en la habilidad están familiarizados con cuadros astronómicos, cartas, instrumentos y sistemas de navegación por satélite, siempre que existan en la época de juego. Se puede utilizar esta habilidad para medir y cartografiar un área, ya se trate de una isla de muchos kilómetros cuadrados o del interior de una habitación; el empleo de tecnología moderna podrá reducir o negar el nivel de dificultad.

El Guardián debe mantener en secreto los resultados obtenidos en las tiradas de esta habilidad, pues es algo que los investigadores deben llevar a cabo primero, y comprobar después los resultados.

Si el personaje está familiarizado con la zona, se deberá añadir un dado de bonificación a la tirada.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⊗ Dificultad normal: Mantenerse en la ruta correcta; recurrir al sol y las estrellas para identificar el posicionamiento de la brújula; cartografiar un área pequeña de terreno.
- ⊗ Dificultad difícil: Mantener la dirección adecuada cuando no hay una trayectoria clara ni puntos de referencia; cartografiar una zona extensa y compleja de terreno.

Ejemplos de tiradas forzadas: Sacar un mapa y tomarte tu tiempo para determinar dónde estás; regresar al punto de partida e intentarlo de nuevo.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Te pierdes y acabas siendo vigilado o emboscado por un oso; avanzas en círculos y tus compañeros dejan de seguirte (te has quedado solo); confundes las estrellas y, en lugar de alejarte de las partidas de búsqueda de los sectarios, acabas regresando a la base secreta de la secta.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, tirará el mapa (como en *The Blair Witch Project*) y se guiará por el instinto. Su instinto no funciona.

Otras lenguas (especialidades) (01%)

Cuando se elige esta habilidad, se debe especificar el idioma y anotarlo junto a la habilidad. Una persona puede saber cualquier número de lenguas. Esta habilidad representa las

probabilidades que tiene quien la posee de entender, hablar, leer y escribir una lengua que no sea la suya propia.

No se deben elegir lenguas antiguas o desconocidas (como el aklo, hiperboreo, etc.) a no ser que se acuerde con el Guardián, pero sí cualquier otra lengua terrestre normal. El Guardián podrá aumentar la dificultad en caso de encontrarse con una forma arcaica del habla o la escritura. Normalmente, una sola tirada con éxito de Otras lenguas permitirá la comprensión de un libro entero.

SUGERENCIAS SOBRE LA HABILIDAD OTRAS LENGUAS

- ⊗ Con una puntuación de 5% se puede identificar correctamente una lengua sin necesidad de hacer tirada alguna.
- ⊗ Con una puntuación de 10% se pueden comunicar ideas sencillas.
- ⊗ Con 30% se pueden entender los requerimientos de una transacción.
- ⊗ Una persona que posea una puntuación de 50% lo habla con fluidez.
- ⊗ Con una puntuación de 75% un personaje puede pasar por un hablante nativo de una lengua extranjera.
- ⊗ Para identificar una lengua humana actual (desconocida para el investigador), haz una tirada de Conocimientos.
- ⊗ Para identificar una lengua muerta humana, haz una tirada de Arqueología o Historia.
- ⊗ Para identificar una lengua alienígena, haz una tirada de Mitos de Cthulhu o puede que Ciencias ocultas.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Mantener una conversación normal, puede que con algunas pausas para hacer aclaraciones (cuando se conversa con un extranjero que no lo habla con fluidez), no requiere que aquellos que lo hablen con fluidez hagan una tirada.

- ⊗ Dificultad normal: Conversación (puede que rápida); material escrito que contiene algunos términos técnicos o poco frecuentes.
- ⊗ Dificultad difícil: Un contenido elevado de términos técnicos o poco frecuentes; frases históricas arcaicas; el interlocutor usa un dialecto extraño.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a pensar las palabras que vas a decir; hacer pausas largas para responder a lo que se te dice; acudir a otros libros para hacer la traducción.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Unas discusiones exaltadas o subidas de tono entre los investigadores y otros grupos alertan de las pretensiones de los investigadores a una facción contraria; se malinterpreta una palabra o frase (tal vez con el significado opuesto); el

interlocutor se ofende ante un insulto involuntario y responde a puñetazos, o vuelve a todo el vecindario en tu contra.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, empezará a hablar en lenguas extrañas o imaginará que está utilizando la lengua enochiana.

Persuasión (10%)

Utiliza Persuasión para convencer a un objetivo de una idea o una creencia concretas mediante una disputa, debate o discusión razonada. Se puede utilizar Persuasión sin necesidad de acudir a la verdad. Utilizar Persuasión con éxito lleva su tiempo: por lo menos media hora. Si lo que pretendes es persuadir a alguien rápidamente deberás utilizar Charlatanería.

Dependiendo del objetivo expresado por el jugador, si el investigador se toma el tiempo suficiente, el efecto podrá mantenerse de forma indefinida e insidiosa; tal vez durante años, hasta que los acontecimientos u otro empleo de Persuasión modifiquen la mentalidad del objetivo en otro sentido.

Se puede utilizar Persuasión para negociar o regatear el precio de un bien o servicio. En caso de tener éxito, el vendedor quedará totalmente convencido de que ha cerrado un trato excelente.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Véase las habilidades **Encanto, Charlatanería, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad**, página 97.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer alusiones personales para hacer progresar tu argumentación o apelar a la racionalidad del objetivo; demostrar mediante razonamientos y ejemplos lógicos detallados; utilizar técnicas de sugestión cuidadosamente planificadas de antemano (y puede que también mensajes subliminales) para hacer que el objetivo esté lo más receptivo posible; montar un espectáculo (puesta en escena, fuegos artificiales, obsequios gratuitos, bebidas gratis, sobornos, etc.) con el fin de llamar la atención sobre tu punto de vista ante un grupo de personas.

Recuerda que se trata de Persuasión; si el investigador empieza a abordar al objetivo de forma distinta, el Guardián podrá solicitar que se utilice otra habilidad. Si se recurre a amenazas, se convertirá en Intimidar o, si el investigador pretende ganarse la amistad del objetivo, se convertirá en Encanto. Cambiar de una a otra para obtener una segunda tirada se considera una Tirada forzada.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El objetivo se ofende profundamente y no quiere volver a saber nada de ti; tu soborno funcionó y tu objetivo firmó los documentos, sin embargo, a la mañana siguiente, pensándolo en frío, siente que ha sido engañado, y ahora su procurador ha contratado a un investigador privado para que descubra qué te traes entre manos o te denuncia por mala praxis; al objetivo no le gusta tu discurso y, de repente, saca un cuchillo y te amenaza con él; convences al guardia de seguridad para que

haga la vista gorda con tu robo, sin embargo pierde su empleo y, atormentado por la culpa, se suicida (las implicaciones de tus actos te conmueven y pierdes Cordura por haber causado la muerte de un inocente).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se le encontrará en una esquina de la calle intentando convencer a los transeúntes de sus argumentaciones o extravagantes puntos de vista.

Pilotar (Especialidades) (01%)

Es el equivalente aéreo o marítimo de Conducir automóvil, y sirve para hacer maniobrar aeronaves o pequeñas embarcaciones. Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica Pilotar. El investigador puede disponer de varias versiones de esta habilidad en los espacios en blanco de la hoja de personaje (como Pilotar aeronave, Pilotar dirigible, etc.). Cada una de ellas tiene una puntuación inicial de 01%.

Cualquiera que posea esta habilidad a un nivel modesto podrá navegar o volar en un día calmado con buena visibilidad, pero será necesario hacer tiradas de habilidad durante una tormenta, al navegar mediante los instrumentos de vuelo, con escasa visibilidad y en otras situaciones difíciles. Unas malas condiciones atmosféricas, una visibilidad escasa o una avería podrán aumentar el nivel de dificultad de las tiradas para pilotar una aeronave o una embarcación.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Llevar a cabo un aterrizaje de emergencia con una aeronave ligera en el sembrado de un granjero.

- ⑨ Dificultad difícil: Pilotar la nave en condiciones muy deficientes (*por ejemplo*, en condiciones meteorológicas extremas o con un instrumental de vuelo defectuoso).

Ejemplos de tiradas forzadas: Levantar el morro de la aeronave y hacer un segundo intento de aterrizaje; llevar el vehículo al límite; ejecutar una maniobra arriesgada para perder a un perseguidor.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Las consecuencias de una tirada fallida deberán ajustarse a cada situación. Puede ser que la nave sufra algún tipo de daño y que se deban hacer reparaciones antes de poder utilizarla de nuevo (lo que podrá ser imposible en lugares remotos); los pasajeros quedan heridos durante la maniobra o el accidente; consigues hacer un aterrizaje de emergencia en la selva, y despiertas atado a unas piedras grandes que rodean un enorme y burbujeante caldero. Resérvate los destrozos llamantes para circunstancias excepcionales, como cuando el piloto se vuelve loco o al llevar a cabo una maniobra peligrosa a gran velocidad.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se creará capaz de llevar a cabo acrobacias que desafían a la muerte. No lo es.

ESPECIALIDADES DE PILOTAR

Pilotar (Aeronave): Comprende y es cada vez más competente en el manejo de los tipos genéricos de aeronaves que se mencionan más adelante. Al aterrizar, incluso en las mejores condiciones posibles, se deberá hacer una tirada de Pilotar. Las consecuencias de un fallo dependerán de cada situación. Fallar una tirada de habilidad (forzada) al aterrizar en un campo llano de hierba en un tranquilo día de verano



implicará una aterrizaje algo accidentado que tal vez le quite las ganas de volver a volar a los pasajeros más delicados. En el otro extremo, fallar una tirada de habilidad (forzada) para aterrizar sobre la tundra helada durante una tormenta podrá acabar con la destrucción del aeroplano y la muerte o el daño de todos los involucrados. Un fallo suele indicar que la aeronave sufre daños que deberán ser reparados antes de volver a despegar. Un resultado de 100 acarreará un desastre memorable.

Cada tipo de aeronave cuenta como una habilidad distinta y se deberá indicar de forma independiente. Años 20: Pilotar Globo aerostático/Dirigible/Avión civil a hélice, únicamente. Época actual: Pilotar avión civil a hélice, Pilotar avión civil a reacción, Pilotar caza, Pilotar helicóptero. La habilidad de Pilotar se puede trasladar al empleo de una aeronave de otro tipo, pero habrá que aumentar el nivel de dificultad.

Pilotar (Embarcación): Sabe cuál es el comportamiento de una pequeña embarcación de vela o a motor cuando hay viento, tormenta o marea, y también puede medir la acción de las olas o el viento para detectar algún obstáculo oculto o la proximidad de una tormenta. Unos marineros novatos encontrarán difícil atracar un bote de remos con un fuerte viento.

Primeros Auxilios (30%)

El usuario es capaz de proporcionar asistencia médica de emergencia. Esto puede abarcar: poner una férula en una pierna rota, contener una hemorragia, tratar una quemadura, reanimar a una víctima ahogada, limpiar y vendar una herida, etc. No se puede utilizar Primeros auxilios para tratar enfermedades (para eso se necesita la habilidad Medicina).

Para que resulten efectivos, se deberán aplicar los Primeros auxilios antes de una hora, en cuyo caso permitirán recuperar 1 Punto de Vida. Se pueden intentar hacer una vez, y cualquier intento posterior será considerado como una tirada forzada. Dos personas pueden trabajar a la vez para administrar unos Primeros auxilios, y para que tengan éxito bastará con que solo uno de ellos supere la tirada. Un empleo exitoso de Primeros auxilios puede devolver la consciencia a una persona inconsciente. Un personaje solo podrá recibir una aplicación exitosa, tanto de Primeros auxilios como de Medicina, hasta que sufra daño de nuevo.

Cuando se trate a un personaje moribundo, el empleo exitoso de Primeros auxilios lo estabilizará durante una hora y le permitirá recuperar 1 Punto de Vida temporal. Al cabo de esa hora, y cada hora a partir de entonces, el personaje deberá superar una tirada de CON para mantenerse estabilizado, si no (si se falla la tirada de CON) el personaje pasará a estar moribundo, perderá el Punto de Vida temporal y deberá hacer una tirada de CON cada asalto posterior para evitar la muerte. Si el personaje sobrevive hasta el asalto siguiente, se podrá volver a intentar aplicar Primeros auxilios (hasta dos personas al mismo tiempo). Se podrá seguir haciendo esto (sin que se considere una tirada forzada) hasta estabilizarlo o hasta que muera.

Primeros auxilios (y solo Primeros auxilios) puede salvar la vida de un personaje moribundo, tras lo cual deberá ser objeto de una tira exitosa de Medicina o ser hospitalizado. Por lo tanto, Primeros auxilios es una habilidad importante que conviene tener, junto con Medicina, si es que quieres ser un buen médico.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Administrar Primeros auxilios a otro ser humano tiene siempre un nivel de dificultad Normal. Si alguien estuviera tratando a una criatura alienígena cuya fisiología le resultara poco familiar, el nivel de dificultad sería mayor.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a tratar al paciente; poner en práctica métodos de alto riesgo para estabilizar la herida.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Empeorar las cosas, causar un punto de daño adicional.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se sentirá obligado a «curar» a la persona, incluso aunque eso conlleve una amputación o algo peor. En realidad sus atenciones se consideran agresiones físicas que podrían acabar en asesinato si no se les pone freno.

Psicoanálisis (01%)

Esta habilidad se refiere a un amplio espectro de terapias emocionales, no solo a los procesos freudianos. La psicoterapia formal todavía estaba en pañales en la década de 1890, aunque algunos procedimientos son tan viejos como la humanidad. El psicoanálisis llegó a considerarse un estudio fraudulento, incluso en los años 20. «Alienista» era el término que se utilizaba entonces para un analista o erudito de los trastornos emocionales. En la actualidad, se ha desarrollado toda una combinación de terapias, por lo que ahora esta habilidad se podría denominar, en justicia, Tratamiento psiquiátrico.

Un psicoanálisis intensivo puede devolver Puntos de Cordura a un investigador en tratamiento. Una vez al mes (dentro del juego), para comprobar el progreso de la terapia, haz una tirada de habilidad de Psicoanálisis del doctor o el analista. Si la tirada tiene éxito, el paciente recupera 1D3 Puntos de Cordura. Si la tirada fracasa, no se añade ningún punto. Si se obtiene una pifia, el paciente perderá 1D6 Puntos de Cordura y el tratamiento de ese analista concluirá: ha habido algún tipo de incidente grave o contratiempo dramático durante la terapia, y la relación entre el paciente y el terapeuta se ha deteriorado sin remedio.

Dentro del juego, el psicoanálisis no acelera por sí solo la recuperación de la locura permanente, que requiere 1D6 meses de cuidados institucionales (o similares), de los cuales podrá formar parte la psicoterapia.

El empleo con éxito de esta habilidad puede hacer que un personaje se pueda relacionar con el objeto de una fobia durante un breve periodo de tiempo, o que identifique una alucinación como lo que es. Durante el juego, esto permitirá que un investigador enloquecido ignore los efectos de una fobia o una manía durante un breve periodo de tiempo, permitiendo, por ejemplo, que un claustrofóbico se esconda en un armario escobero durante diez minutos. Del mismo modo, una persona podrá hacer una tirada de Psicoanálisis para que un investigador delirante pueda ignorar sus alucinaciones durante un breve periodo de tiempo.

El tratamiento de un psicoterapeuta puede hacer recuperar Puntos de Cordura durante una locura indefinida (véase **Recuperación de la locura indefinida**, en la página 168).

Psicoanálisis no puede aumentar los Puntos de Cordura de una persona por encima de 99-Mitos de Cthulhu.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑤ Dificultad normal: Una terapia normal en el ámbito hospitalario.
- ⑤ Dificultad difícil: Una terapia intermitente durante un largo periodo de tiempo.

Ejemplos de tiradas forzadas: Esta es una habilidad que se puede abordar un mes tras otro sin que sea necesario hacer una tirada forzada. Sin embargo, si se falla la tirada de habilidad de un mes concreto, se podrá forzar una tirada durante una sesión concertada al día siguiente que incluya algún tipo de intervención radical (si es que se necesita resultados inmediatos). Por ejemplo: hacer que un paciente se enfrente a sus miedos obligándole a afrontar su realidad física activamente; conseguir que los amigos y allegados del paciente participen activamente en la terapia.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El intento de curar el miedo a las arañas de un paciente encerrándolo en una habitación llena de tarántulas produce un efecto indeseado cuando este se vuelve frenético (tal vez haciéndose daño a sí mismo o a otros) y ahora cree que es el «rey de las arañas» (el paciente adquiere una nueva manía y pierde Puntos de Cordura adicionales; el terapeuta también debería hacer una tirada de Cordura, ¡ya que sus actos han sido los causantes de esto!).

Al igual que un ciego no puede guiar a otros ciegos, un personaje enloquecido no es capaz de practicar el psicoanálisis. Un personaje enloquecido que falle una tirada forzada intentará convertirse en el líder de una secta, con sus pacientes como seguidores.

Psicología (10%)

Se trata de una habilidad propia de todos los seres humanos, que permite a quien la utiliza estudiar a un individuo y formarse una idea acerca de su carácter y sus motivaciones. El

Guardián puede hacer las tiradas de Psicología en secreto en lugar del jugador y limitarse a dar a conocer la información, verdadera o falsa, que se obtiene al emplearla.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Psicología se puede utilizar en contraposición a todas las formas de interacción social: Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión. También se puede utilizar para descubrir el disfraz de alguien (como cuando se utiliza la habilidad de Disfrazarse).

- ⑤ Dificultad normal: Percibir las intenciones de alguien o determinar si una persona está mintiendo cuando su habilidad enfrentada relevante (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) tiene una puntuación de 50% o menos.
- ⑤ Dificultad difícil: Percibir las intenciones de alguien o determinar si una persona está mintiendo cuando su habilidad enfrentada relevante (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) tiene una puntuación entre 50% y 89%.

Ejemplos de tiradas forzadas: Ser muy poco sutil y hacer preguntas muy personales, íntimas o brutalmente directas al objetivo; empaparte de los datos sobre una persona determinada (el objetivo de tu estudio) con el fin de pensar como ella y comprender sus motivaciones.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: De alguna forma revelas tus propias intenciones al objetivo; el objetivo se siente ofendido por tus preguntas indiscretas o tu mirada curiosa, y se niega a volver a hablar contigo o actúa en tu contra (tal vez con violencia o llamando a la policía); sin que tú lo sepas, el objetivo está vinculado a tus adversarios y les desvelas tus planes sin querer; pasar una semana encerrado en tu habitación para elaborar un perfil te ha dejado física y mentalmente destrozado (un dado de penalización en todas tus tiradas hasta que te recuperes).

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará escuchar los pensamientos malvados del objetivo y decidirá atacarle físicamente.

Saltar (20%)

Si tiene éxito en esta habilidad, el investigador podrá dejarse caer o saltar vertical u horizontalmente, con o sin carrerilla. Al caer, se puede utilizar Saltar para reducir el daño potencial de la caída.

Se debe aplicar el sentido común en cuanto a lo que se considera un salto normal, un salto difícil o un salto extremo (lo que requerirá un éxito Normal, un éxito Difícil y un éxito Extremo, respectivamente). Como norma general, se necesitará un éxito normal para que un investigador pueda dejarse caer una altura igual a su propia estatura sin sufrir daño alguno, saltar horizontalmente una distancia igual a su estatura

sin tomar impulso, o correr y luego saltar una distancia igual a dos veces su propia estatura. Se podrá conseguir saltar el doble de estas distancias obteniendo un éxito Extremo, pero aun así ten en cuenta que el récord mundial de salto de longitud es de 8'95 m.

Cuando se produzca una caída, una tirada exitosa de Saltar te preparará para el golpe y reducirá el daño resultante a la mitad.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⑨ Dificultad normal: Dejarse caer una altura igual a la estatura del personaje sin sufrir daño alguno; saltar horizontalmente una distancia igual a su estatura sin tomar impulso; correr y luego saltar una distancia igual a dos veces su propia estatura.
- ⑨ Dificultad difícil: Igual que la dificultad normal pero la distancia se incrementa un 50%; tal vez intentar saltar desde un tejado con la intención de atravesar una ventana del edificio de enfrente, al otro lado del callejón.

Ejemplos de tiradas forzadas: Retrasarse y tomarse un tiempo para asegurar el salto; proyectar todo tu peso y tu fuerza con el salto, esforzándote al máximo. En algunos casos no será posible forzar una tirada; si alguien intenta saltar sobre un abismo no tendrá una segunda oportunidad. Sin embargo, si alguien está atrapado en un foso e intenta saltar para escapar, podrá intentarlo las veces que quiera, lo que quedará reducido a una tirada forzada de habilidad.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Caer y sufrir daño físico; se consigue cubrir el salto pero una posesión valiosa (a elección del Guardián) cae durante el proceso.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, quedará convencido de que es capaz de volar.

Seguir rastros (10%)

Mediante la habilidad Seguir rastros un investigador puede seguir a una persona, un vehículo o un animal a través de tierra no compactada o que esté cubierta de hojas y plantas. Factores como el tiempo que ha pasado desde que se dejaron las huellas, la lluvia y el tipo de terreno pueden afectar el nivel de dificultad.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Si se está siguiendo el rastro de alguien que está intentando ocultar sus huellas, se deberá utilizar la habilidad de Sigilo del oponente para establecer el nivel de dificultad; también se podrá aplicar modificadores en función del clima y el terreno predominantes.

- ⑨ Dificultad normal: Rastrear a un animal o un ser humano en el bosque en unas condiciones normales (clima templado).
- ⑨ Dificultad difícil: Seguir un rastro de hace varios días.

Ejemplos de tiradas forzadas: Retroceder y dedicar más tiempo a estudiar la zona; caminar en una espiral creciente para localizar las huellas (dedicándole más tiempo y tal vez haciendo más ruido y delatando tu posición).

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El rastro que estás siguiendo te pone directamente en el camino de un oso/león/canibal hambriento; has estado caminando en círculos y cae la noche cuando te das cuenta de que estás totalmente perdido; sigues el rastro, solo para sufrir una emboscada o caer en una trampa puesta por la criatura que estás siguiendo.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, seguirá un rastro cualquiera de forma compulsiva (convencido de que son las huellas correctas) hasta que se le retenga físicamente o se le convenza de lo contrario.

Sigilo (20%)

El arte de moverse en silencio y/o esconderse sin alertar a aquellos que podrían verte u oírte. El jugador deberá hacer una tirada de Sigilo cuando pretenda evitar ser detectado. El talento en esta habilidad sugiere que el personaje es un experto en moverse en silencio (ligero de pies) y/o está entrenado en técnicas de camuflaje. Esta habilidad también puede sugerir que el personaje tiene la paciencia y cabeza fría suficientes para permanecer inmóvil y oculto durante largos periodos de tiempo.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Cuando alguien intente esconderse, se utilizará la habilidad de Descubrir o Escuchar para establecer el nivel de dificultad de la tirada. También se pueden aplicar modificadores circunstanciales (*por ejemplo*, oscuridad o ruidos intensos).

- ⑨ Dificultad normal: Moverse por la casa en silencio para evitar ser detectado por personas normales (aquellos con unas puntuaciones en las habilidades de Descubrir y Escuchar de 50% o menos).
- ⑨ Dificultad difícil: Burlar a un atento perro guardián; contar con solo unos segundos para encontrar un escondite.

Ejemplos de tiradas forzadas: Dedicar más tiempo a estudiar la zona; quitarte los zapatos; provocar una distracción; quedarse muy quieto hasta que no haya moros en la costa.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Te han visto sin que tú te hayas dado cuenta y, en lugar de abordarte directamente, los sectarios deciden invocar «algo» para que vaya a por ti; escuchas cómo la puerta de la alacena en la que te escondes se cierra con llave y luego la clavan al marco.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, creará que es invisible, cuando la verdad es que todo el mundo podrá verle.

Supervivencia (Especialidades) (10%)

El dominio de esta habilidad proporciona la pericia necesaria para sobrevivir en ambientes extremos, como en un entorno desértico o ártico, así como en alta mar o en un terreno salvaje. Abarca los conocimientos de caza, construcción de refugios y peligros (tales como evitar las plantas venenosas), etc., de acuerdo al entorno correspondiente.

Puedes invertir puntos de habilidad para adquirir cualquier especialidad. No es posible invertir puntos en la habilidad genérica «Supervivencia». Cuando se elige esta habilidad se debe determinar un entorno, por ejemplo: Supervivencia (Desierto), (Alta mar), (Ártico), etc. Cuando un personaje no posea la especialidad de Supervivencia más evidente, podrá hacer una tirada de una especialidad similar con un nivel de dificultad mayor (o con un dado de penalización), a discreción del Guardián.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

Se pueden aplicar modificadores en base a las condiciones o la situación, o si el personaje carece de la especialidad adecuada a un entorno particular.

- Ⓢ Dificultad normal: Encontrar/fabricar un refugio; encontrar agua y fuentes de alimento.
- Ⓢ Dificultad difícil: Como el anterior pero cuando las condiciones meteorológicas son extremas y/o se está gravemente herido.

Ejemplos de tiradas forzadas: Hacer algo arriesgado (*por ejemplo*, beber agua sin purificarla antes; comer unas bayas no identificadas); utilizar toda tu ropa para improvisar un refugio; quemar todas tus posesiones para hacer una fogata de socorro.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: La cueva que has encontrado está habitada por un oso furioso; al haber quemado todas tus ropas para hacer una señal de socorro has revelado tu posición a tus perseguidores, ¿tus rescatadores serán capaces de llegar hasta ti antes que tus perseguidores?

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se creará inmune a los elementos y capaz de practicar el respiracionismo (subsistir sin agua ni alimento).

Tasación (01%)

Se emplea para estimar el valor de un objeto particular, incluyendo su calidad, el material utilizado y su factura. Cuando resulte relevante, aquel que la use podrá determinar la antigüedad de un objeto, evaluar su relevancia histórica y detectar una falsificación.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- Ⓢ Dificultad normal: Un objeto que no fuera extraordinario en el momento de su manufactura, y que esté

hecho de un material normal (*por ejemplo*, un reloj de oro de 50 años de antigüedad).

- Ⓢ Dificultad difícil: Un objeto extraordinario, tal vez fabricado con un material fuera de lo habitual (*por ejemplo*, un objeto de cientos de años de antigüedad fabricado en el extranjero, como un tomo vetusto).

Ejemplos de tiradas forzadas: Cotejar la datación de un objeto con otro experto; llevar a cabo un análisis; documentarse acerca de un objeto.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Estropear accidentalmente el objeto en cuestión; atraer la atención de otras personas sobre el objeto, provocando su robo; activar cualquiera que fuera la función del objeto.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, es posible que destruya el objeto creyéndolo maldito; también puede ocurrir que considere el objeto como su salvación personal y se niegue a entregárselo a nadie.

Trato con animales (05%) [Infrecuente]

La capacidad de ordenar y entrenar a animales domésticos para que lleven a cabo tareas sencillas. Esta habilidad se suele utilizar con perros, pero también puede incluir pájaros, gatos, monos, etcétera (a discreción del Guardián). En el caso de animales de monta, como caballos y camellos, se utiliza la habilidad de Equitación para la doma y el control de los mismos.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- Ⓢ Dificultad normal: Conseguir que un perro amaestrado se siente, traiga algo o ataque al darle una orden.
- Ⓢ Dificultad difícil: Conseguir que un perro salvaje o desconocido lleve a cabo una tarea o cumpla una orden.

Ejemplos de tiradas forzadas: Asumir un riesgo personal mayor, en términos de acercarse al animal o de tocarle directamente.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: El animal ataca al entrenador o a otra persona que se encuentre cerca, probablemente hiriéndole; el animal escapa.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, puede que se le descubra comportándose como el animal que está intentando controlar.

Tregar (20%)

Esta habilidad permite al personaje trepar a un árbol y escalar muros u otras superficies, con o sin cuerdas y material de escalada. La habilidad también abarca el rápel.

El nivel de dificultad se verá afectado por condiciones tales como la firmeza de la superficie, los asideros disponibles, el viento, la visibilidad, la lluvia, etc.

Fracasar utilizando esta habilidad durante la primera tirada indicará que tal vez el ascenso se encuentre más allá de la capacidad del investigador. Es probable que fallar una tirada forzada indique que se produce una caída y se sufre el daño correspondiente. En casi todos los casos, una tirada exitosa de Tregar debería permitir que el investigador completara el ascenso (en lugar de solicitar varias tiradas). Un ascenso desafiante o más largo deberá tener un nivel de dificultad mayor.

HABILIDAD ENFRENTADA/NIVEL DE DIFICULTAD

- ⊗ Dificultad normal: Muchos asideros, tal vez una cuerda o una tubería de desagüe por las que trepar.
- ⊗ Dificultad difícil: Pocos asideros o una superficie resbaladiza a causa de la lluvia.

Ejemplos de tiradas forzadas: Replantear el ascenso; tomar una ruta más larga; esforzarse más allá del límite.

Ejemplos de consecuencias de fallar una tirada forzada: Caer y sufrir daño (1D6 puntos de daño por cada 3 m si se cae sobre la hierba o 1D10 puntos de daño por cada 3 m si se cae sobre hormigón); perder una posesión valiosa cuando esta cae del bolsillo (puede que no te des cuenta hasta pasado un tiempo); quedar atascado, incapaz de ir hacia arriba ni hacia abajo.

Si un investigador enloquecido falla una tirada forzada, se agarrará temiendo por su vida y gritará con todas sus fuerzas durante todo el tiempo que pueda.

REGLAS OPCIONALES

Especialidades: competencia transferible entre habilidades

Las especialidades se pueden abordar de dos formas:

- ⊗ Arte/Artesanía y las habilidades de Ciencia siguen las reglas de **Especialidades de las habilidades** de la página 56.
- ⊗ En el caso de Combatir, Armas de fuego, Otras lenguas (agrupadas) y Supervivencia, las especialidades poseen un contenido más amplio que se puede transferir de

una especialidad a otra. Por ejemplo: si aprendes a usar un arma de fuego, descubrirás que se dan más similitudes que diferencias entre las subdivisiones de armas de fuego. En el caso del combate, existen muchas competencias transferibles que cualquier luchador podrá utilizar (tiempo de reacción, evaluar la distancia, evasión, finta, detectar formas de evitar la guardia, saber dónde golpear, etc.). Compara estas similitudes con las que puede haber entre Astronomía y Farmacia (en el caso de Ciencia). Por lo tanto, dentro de Combatir, Armas de fuego, Otras lenguas (agrupadas) y Supervivencia, la mejora de una especialidad tiene un beneficio que se transfiere al resto de especialidades relacionadas.

- ⊗ Cuando un personaje aumente por primera vez su puntuación en una especialidad de unas de estas habilidades hasta 50% o más, el resto de especialidades de esa habilidad aumentarán en 10 puntos (hasta un límite de 50%). Esto solo podrá ocurrir una vez más: cuando un personaje aumente por primera vez su puntuación en una especialidad de unas de estas habilidades hasta 90% o más, el resto de especialidades de esa habilidad aumentarán en 10 puntos (hasta un límite de 90%). Durante la creación del investigador el jugador podrá mejorar una especialidad y obtener esos 10 puntos adicionales en todas las demás antes de invertir más puntos en esas especialidades.

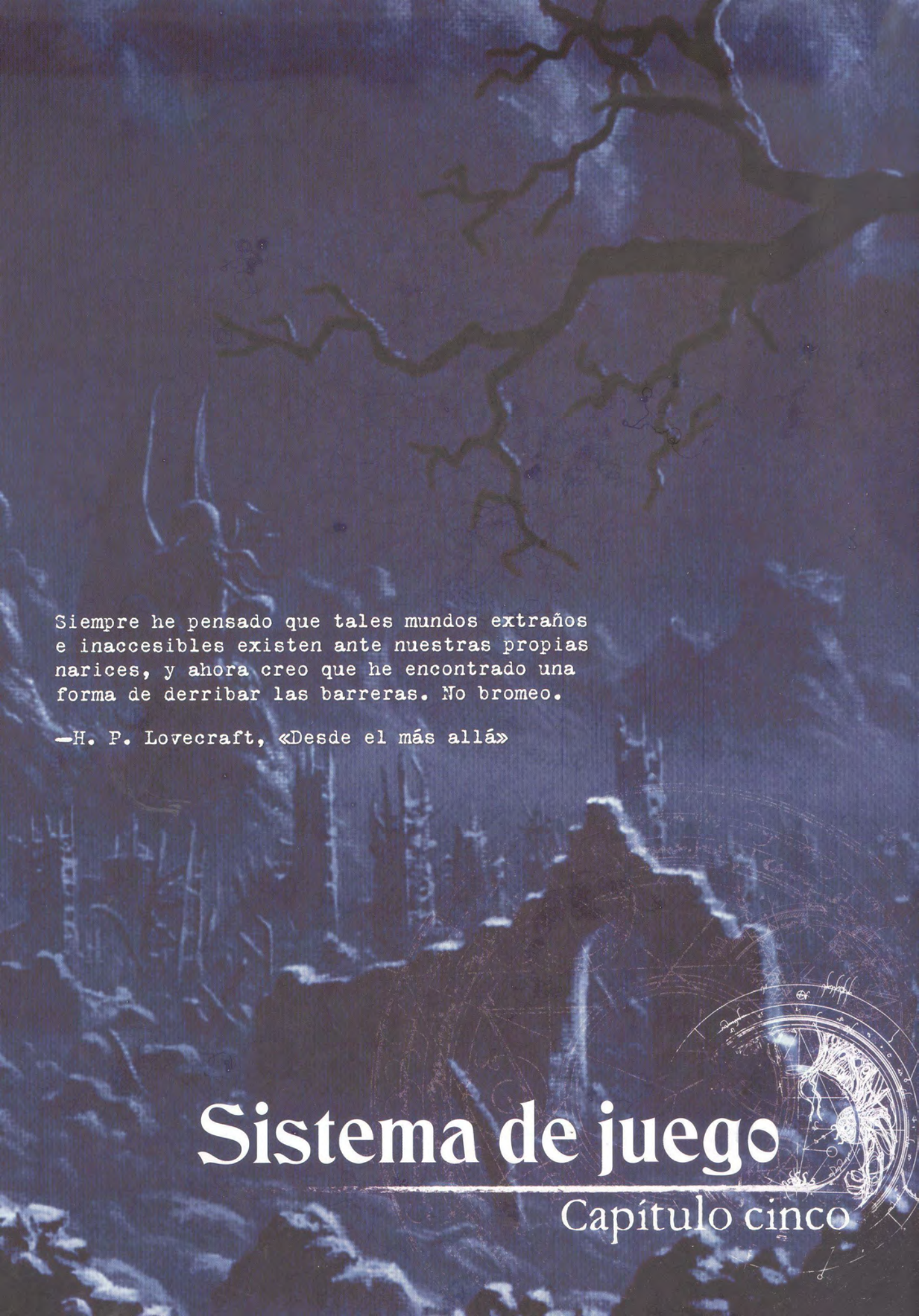
Idiomas

La primera vez que un personaje mejore una lengua (que no sea Lengua propia) hasta 50%, la puntuación en otras lenguas afines aumentará en 10 (hasta un límite de 50%). Esto solo podrá ocurrir una vez más: cuando un personaje aumente por primera vez su puntuación en una lengua hasta 90% o más, el resto de lenguas afines aumentará en 10 puntos (hasta un límite de 90%). Por ejemplo, algunos grupos de lenguas afines son las germánicas (inglés, alemán, holandés), eslavas (ruso, checo, polaco, etc.), de Níger-Congo (swahili, zulú, yoruba, etc.) o romance (español, francés, italiano, etc.).

Nótese que esta no pretende ser una lista exhaustiva de posibles lenguas afines, y se recomienda a aquellos Guardianes que deseen aplicar esta regla que consulten la entrada de «familias de lenguas» de una enciclopedia normal.

Miguel invierte 25 puntos de habilidad en mejorar su habilidad de Combatir (Pelea) a 50%. Todas las demás especialidades de Combatir obtendrán una bonificación de 10 puntos en sus valores básicos. Combatir (Espada) tendrá ahora una puntuación inicial de 30% en lugar de 20%. Después, invierte 5 puntos en mejorar su habilidad de Combatir (Espada) hasta 35%. Durante el juego, el investigador de Miguel agarra un hacha. Miguel no asignó puntos a la especialidad de Hacha, pero al tener una especialidad de Combatir a 50%, su puntuación básica con el hacha aumentará en 10 hasta alcanzar 25%.

Rodrigo ha asignado 20 puntos a la especialidad de Combatir (Pelea), 30 puntos a Combatir (Hacha) y 12 puntos a Combatir (Espada), por lo tanto sus puntuaciones serán: Pelea 45%, Hacha 45%, Espada 32%. Durante el juego, consigue una marca en Combatir (Pelea) y obtiene 7 puntos, aumentando la habilidad a 52%. Esto le permite mejorar sus otras especialidades en 10 puntos (hasta un límite de 50%), por lo que ahora sus puntuaciones serán: Pelea 52%, Hacha 50%, Espada 42% (nótese que su habilidad de Hacha solo aumentó 5%).

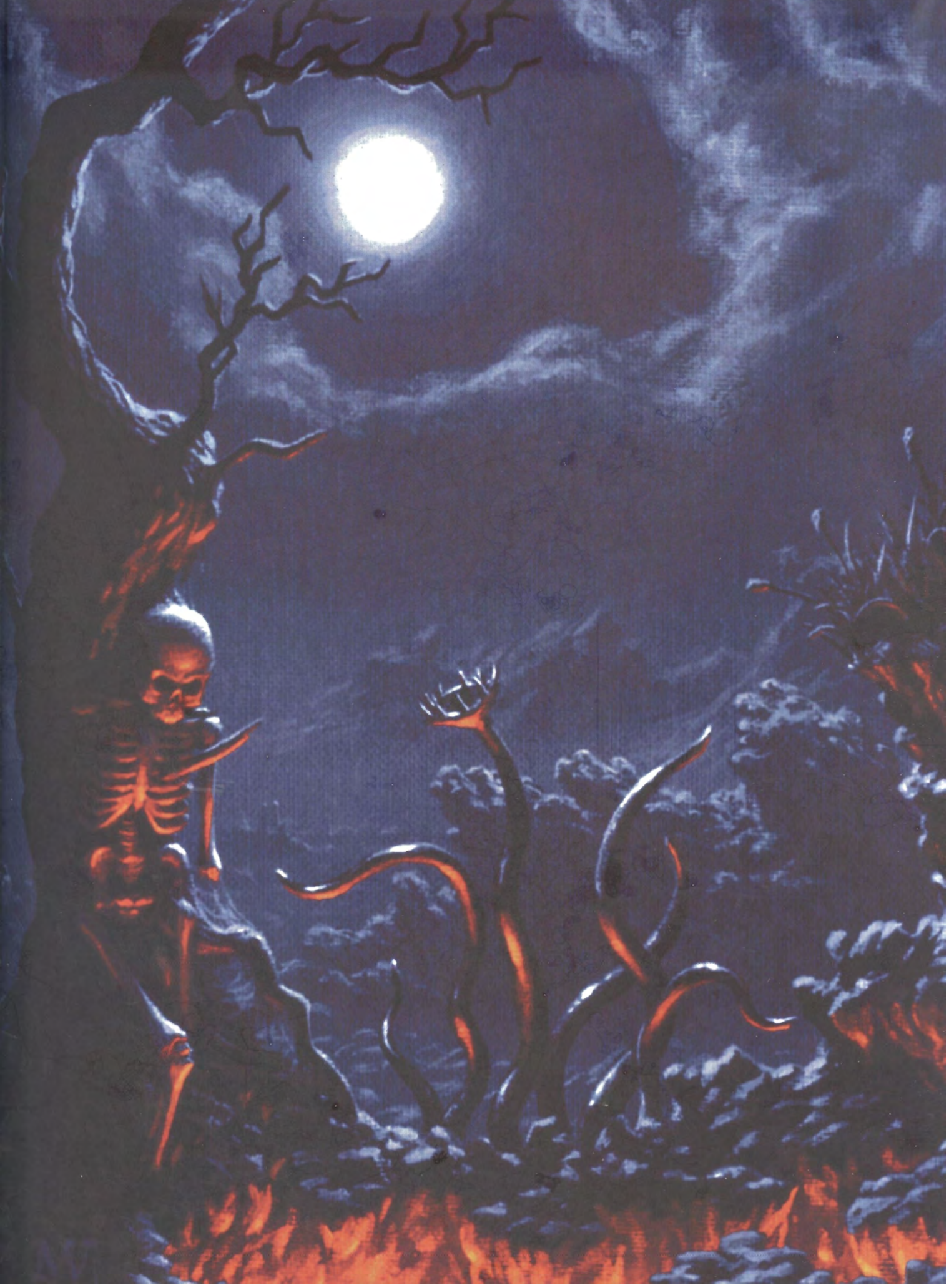


Siempre he pensado que tales mundos extraños
e inaccesibles existen ante nuestras propias
narices, y ahora creo que he encontrado una
forma de derribar las barreras. No bromeo.

—H. P. Lovecraft, «Desde el más allá»

Sistema de juego

Capítulo cinco



ESTE CAPÍTULO DETALLA LAS REGLAS DE JUEGO DE *La llamada de Cthulhu* que se utilizan para garantizar la imparcialidad y el equilibrio, así como para resolver los conflictos y desafíos que aparecen durante el juego.

CUÁNDO HACER UNA TIRADA

Se puede disfrutar mucho jugando a un juego de rol, y gran parte de la diversión nace de comentar las acciones de tu personaje con tus compañeros jugadores (y con el Guardián) sin necesidad de hacer absolutamente ninguna tirada de dados. Los jugadores declaran lo que hacen sus investigadores y a menudo hablan «dentro del personaje» para expresarse mejor. El Guardián anuncia lo que hacen los personajes no jugadores (PNJs) y describe el mundo alrededor de los investigadores. Hasta aquí todo bien. Todos aceptan lo que dice todo el mundo y lo utilizan como base para crear una historia interesante. Obviamente, esto es así hasta que no se acepta lo que está diciendo todo el mundo. Por ejemplo, un investigador no cree lo que el Viejo Marsh (interpretado por el Guardián) está contando acerca del paradero de los libros de la biblioteca desaparecidos. Cuando alguien diga algo que no te gusta, podrás pedir una aclaración o podrás discrepar pero, en última instancia, si no aceptas lo que alguien está diciendo acerca de lo que está sucediendo en la historia, la situación se podrá resolver mediante los dados. Del mismo modo, podrías limitarte a decir que tu investigador consigue trepar hasta lo alto del campanario de la iglesia a medianoche en mitad de una lluvia torrencial; pero sin una tirada de dados que ponga a prueba la habilidad de tu investigador, ¡no habrá tensión ni dramatismo!

Asimismo, no hay necesidad de tirar dados para cualquier cosa. Por ejemplo: todos los investigadores tienen una habilidad de Conducir automóvil, pero no es necesario tirar los dados cada vez que un investigador se sube a un coche, ¡eso sería aburridísimo! Si dices que tu investigador está conduciendo hasta la sociedad histórica local, lo harás, a no ser que alguien te contradiga. Limitaos a seguir adelante con el relato. Las cosas cotidianas que «hace todo el mundo» deberían ser precisamente eso, sin necesidad de tiradas.

La decisión del Guardián es inapelable

A pesar de que las reglas de *La llamada de Cthulhu* han sido diseñadas para ser lo más claras y flexibles posibles, de cuando en cuando te encontrarás con situaciones durante el juego para las que las reglas no proporcionan una solución. En tales circunstancias, la decisión del Guardián es inapelable. Se anima a que los jugadores aporten ideas y soluciones; sin embargo, los jugadores deberán respetar la decisión del Guardián y continuar con el juego.

Sin embargo, si el Guardián describe un coche lleno de sectarios que intenta echar fuera de la carretera al coche del investigador, el jugador podrá objetar. El jugador podría decir: «Espera, piso el acelerador y huyo» pero, aun así, el Guardián podría insistir en que los sectarios cargan contra el coche del investigador para sacarlo de la carretera. Hay un desacuerdo, un conflicto, un motivo para hacer una tirada de dados y comprobar si es cierto que el coche del investigador acaba en la cuneta. La historia ha alcanzado un momento de tensión que requiere un desenlace determinado. ¡Es momento de echar mano a los dados!

TIRADAS DE HABILIDAD

La palabra «tirada» se utiliza en conjunto con la habilidad o característica adecuadas: por lo tanto el Guardián solicitará, por poner un ejemplo, una «tirada de Tregar» o una «tirada de Fuerza».

El Guardián tiene la última palabra acerca de qué habilidad o característica es la adecuada para una tirada determinada, en función de la situación y la naturaleza de la oposición. El término «tirada de habilidad» se utiliza independientemente de si se aplica a una habilidad o a una característica.

El jugador deberá ser muy claro en cuanto a lo que pretende lograr declarando su objetivo antes de hacer ninguna tirada. Si el objetivo es inaceptable, el Guardián deberá ayudar al jugador a reformularlo. El objetivo debe definir las pretensiones del jugador de forma clara y consistente. Para más información sobre cómo establecer objetivos consulta el **Capítulo 10: Dirección de juego**.

Harvey Walters quiere abrir una puerta a la fuerza. El Guardián podría asumir que simplemente va a tirar la puerta abajo y a hacer mucho ruido durante el proceso. Si Harvey quiere abrir la puerta en silencio, deberá especificar esto como parte de su objetivo. Por lo tanto «echar la puerta abajo» y «abrir la puerta en silencio haciendo palanca» son dos objetivos distintos, y el Guardián deberá considerar la complejidad del mismo cuando establezca un nivel de dificultad.

Tiradas de habilidad: establecer el nivel de dificultad

El Guardián establece el nivel de dificultad de las tiradas de habilidad. En *La llamada de Cthulhu* hay tres niveles de dificultad: Normal, Difícil y Extrema.

Nivel de dificultad Normal: Un ejemplo corriente de lo que podría suponer un desafío para una persona competente. Para tener éxito, el jugador deberá obtener un resultado en su tirada igual o menor al valor total de la habilidad o característica. Esto se aplica en la mayoría de los casos.

Nivel de dificultad Difícil: Esta tarea supondría un desafío para un profesional. Para tener éxito, el jugador deberá obtener un resultado en su tirada igual o menor a la mitad del valor de la habilidad o característica. Esto solo se deberá utilizar de forma esporádica.

Nivel de dificultad Extrema: Esta tarea supondría un desafío para un experto; está al límite de lo humanamente posible. Para tener éxito, el jugador deberá obtener un resultado en su tirada igual o menor a una quinta parte del valor de la habilidad o característica. Esto se deberá reservar para las situaciones más extremas.

Si a ti, como Guardián, te parece que la tarea es sencilla, no solicites una tirada de dados. Reserva las tiradas de dados para las situaciones desafiantes. Si el investigador se enfrenta a otro ser vivo, se deberá establecer el nivel de dificultad de acuerdo a la habilidad o característica complementarias de ese ser (humano o de otro tipo). El Guardián decidirá qué habilidad o característica utilizará el adversario para oponerse a las acciones del investigador; se pueden encontrar algunos ejemplos en la descripción de cada habilidad (véase el **Capítulo 4: Habilidades**).

- ② Si la habilidad o característica del adversario es inferior a 50, el nivel de dificultad será **Normal**.
- ② Si la habilidad o característica del adversario está entre 51 y 89, el nivel de dificultad será **Difícil**.
- ② Si la habilidad o característica del adversario es igual o superior a 90, el nivel de dificultad será **Extremo**.

En el caso de adversarios inertes, el Guardián deberá ejercer de juez y valorar los factores pertinentes. Un desafío corriente deberá tener una dificultad Normal. Cuando sea evidente que el desafío está más allá de una dificultad Normal, el Guardián podrá aplicar el nivel de dificultad Difícil. Si el desafío es excepcionalmente difícil pero todavía se encuentra dentro de los límites de lo humanamente posible, el Guardián deberá aplicar el nivel de dificultad Extremo.

Siempre que sea posible, la situación se deberá presentar de tal manera que sea el jugador el que tire los dados. Los jugadores no se divierten demasiado viendo cómo el Guardián tira los dados en todas las ocasiones. Si un investigador está intentando utilizar su habilidad de Sigilo para seguir furtivamente a un personaje no jugador, debería ser el jugador el que tirase los dados y el Guardián el que aplicara la habilidad de Descubrir del personaje no jugador para establecer el nivel de dificultad. Si la situación fuera la inversa y fuera el personaje no jugador el que estuviera siguiendo al investigador, debería ser el jugador el que hiciera una tirada de habilidad de Descubrir para comprobar si descubre a su perseguidor, y esta vez el Guardián utilizaría la habilidad de Sigilo del personaje no jugador para establecer el nivel de dificultad. Recuerda: los jugadores deberían tirar los dados con más frecuencia que el Guardián.

Para más información sobre cómo establecer los niveles de dificultad consulta el **Capítulo 10: Dirección de juego**.

Harvey Walters está intentando convencer a la bibliotecaria para que le permita acceder a la biblioteca en domingo, cuando lo normal es que la biblioteca esté cerrada. El Guardián sopesa aplicar las habilidades Persuasión y Psicología de la bibliotecaria (las dos habilidades que se utilizan para oponerse a Persuasión). No posee una puntuación superior a 50% en ninguna de las dos, por lo que el nivel de dificultad será Normal, lo que requerirá que la jugadora que interpreta a Harvey obtenga un resultado en su tirada igual o menor a su valor total de Persuasión para poder tener éxito.

Harvey no consigue convencer a la bibliotecaria para que le abra, así que decide forzar la puerta trasera de la biblioteca. Harvey tiene FUE 20. La puerta de la biblioteca está hecha de madera de roble, con una recia cerradura de hierro, por lo que el Guardián considera que es especialmente fuerte. Por lo tanto, se establece un nivel de dificultad Difícil, lo que requiere que Harvey obtenga un 10 o menos en su tirada (la mitad de la FUE de Harvey).

Recuerda: Tira los dados solo si se trata de un momento de tensión. No es necesario hacer tiradas de dados cuando los personajes llevan a cabo tareas mundanas y cotidianas.

Tirando los dados: Éxito o Fracaso

Una tirada de dados tiene dos resultados posibles: el éxito o el fracaso. Las distintas divisiones del valor de una habilidad (quinta parte, mitad, completo) no son equivalentes a gradaciones de éxito. El jugador anuncia un objetivo y después tira los dados. Si el resultado de la tirada de dados es igual o menor al número requerido, el objetivo se logra por completo. Si el resultado de la tirada de dados es menor a la mitad o la quinta parte del valor de la habilidad especificada, no es necesario considerar que el objetivo se ha cumplido mejor. Cualquier otra interpretación de la tirada queda a discreción del Guardián.

Éxito

Si el personaje ha obtenido un resultado igual o menor al establecido por el Guardián, el investigador habrá logrado el objetivo que se estableció y acordó antes de tirar los dados. Se anima a que el jugador participe en la descripción del desenlace. Esto puede incluir aspectos de la historia que estén más allá de su investigador, tales como el entorno y los actos de personajes no jugadores; sin embargo, el Guardián deberá moderar ese tipo de cosas. Así, tanto el jugador como el Guardián estarán involucrados en la descripción del desenlace de una tirada exitosa.

Harvey dirige su coche directamente hacia un monstruo humanoide tambaleante con el objetivo de atropellarlo. El Guardián declara que el nivel de dificultad para impactarle será difícil (teniendo en cuenta que posee una habilidad de Esquivar de 60). La jugadora obtiene un resultado en su tirada menor a la mitad de su valor en la habilidad de Conducir automóvil: ¡un éxito! La jugadora describe la escena...

«Piso el acelerador y embisto a la criatura tambaleante, enviándola por los aires. Freno de golpe, el coche derrapa hasta detenerse y salgo, dejando el motor en marcha. Desenfundo mi pistola y disparo tres veces al cadáver del monstruo».

No es necesario intervenir en la descripción de la fantástica técnica de conducción de Harvey (solo es una descripción) pero, ¿de verdad mató al monstruo? El Guardián comprueba los Puntos de Vida del monstruo y considera que haría falta algo más que esto para poder matarlo. El objetivo de la jugadora era atropellar al monstruo con su coche (y lo consiguió), no matarlo. El Guardián interviene, alterando ligeramente lo que la jugadora acaba de decir...

«Genial, pero cuando te bajas del coche y miras a tu alrededor no hay rastro de ningún cadáver; el ser al que golpeaste con tu coche no está por ninguna parte».

Otra opción sería que el Guardián (consultando **Otros tipos de daño** en la página 127) solicitara a la jugadora una tirada de dados para comprobar exactamente el daño que el coche causó al monstruo. Determinando que el monstruo no está muerto todavía, ni de lejos, el Guardián modifica la última parte de lo dicho por la jugadora...

«Cuando echas mano a tu pistola, ves cómo la criatura tambaleante emerge de entre el follaje. Parece indemne y muy, muy enfadada».

Fracaso

El jugador anunció un objetivo y no consiguió llevarlo a cabo, pero la forma exacta en la que el investigador ha fracasado depende totalmente del Guardián (aunque, obviamente, el jugador podrá aportar sugerencias). En principio, fracasar en una tirada de dados no debería causar daño ni una pérdida de Cordura, pero esto dependerá de las circunstancias. Una tirada fallida podría representar el fracaso a la hora de actuar en lugar de un intento fallido. Si el personaje decide forzar la tirada y fracasa una segunda vez, pasarán cosas peores (véase **Forzar una tirada**). Resérvate las consecuencias de tipo «¿Qué es lo peor que podría pasar?» para las tiradas forzadas.

Harvey fracasa en su tirada de habilidad de Trepas cuando intentaba descolgarse de una ventana del primer piso hasta la calle, más abajo. El Guardián describe la ausencia de asideros, y que parece que la bajante que hay al lado está suelta. El objetivo de Harvey era llegar sano y salvo hasta el suelo, y no lo ha conseguido; Harvey sigue atrapado en el mismo lugar en el que se encontraba antes de hacer la tirada. Nótese que el Guardián no ha llevado la situación al extremo, que sería que Harvey cayera y sufriera daño, ya que tendría sentido que Harvey dudara cuando se diera cuenta del peligro.

Forzar una tirada

...la esencia de una pura pesadilla se cernía sobre mí. La cordura me abandonó; e, ignorando todo excepto el impulso animal de huir, no hice otra cosa que avanzar con dificultad y arrojar-me a trepar el talud de escombros como si no hubiera brecha alguna. Entonces vi el filo del abismo, salté enajenado con cada ápice de fuerza que poseía y fui inmediatamente engullido en un vórtice pandemónico de sonido aborrecible, negrura absoluta y materialmente tangible.

—H. P. Lovecraft, *En la noche de los tiempos*

Forzar una tirada de habilidad proporciona a los jugadores un segundo y último intento para lograr un objetivo. Solo se permite hacer una tirada forzada si se puede justificar, y esto depende del jugador. Siempre que un jugador pregunte: «¿Puedo forzar la tirada?», el Guardián deberá preguntar: «¿Qué acción estás llevando a cabo para forzar la situación?». El Guardián no debe limitarse a responder sí o no; el jugador es el responsable de describir el esfuerzo extra o el tiempo dedicado a justificar esa tirada forzada. Si al jugador no se le ocurre nada, el Guardián u otros jugadores podrán hacerle sugerencias.

Al hacer una tirada forzada, el jugador estará elevando la apuesta y le estará dando permiso al Guardián para imponer unas consecuencias terribles si la tirada fracasara una segunda vez. Forzar una tirada significa llevar la situación al límite:

- ⑤ Si estás tirando abajo una puerta, puede significar que te arrojas contra ella sin preocuparte por tu propia seguridad.
- ⑤ Si estás persuadiendo a un agente de policía, puede significar que te arriesgas a que te arreste.
- ⑤ Si estás examinando una habitación, puede significar que la dejas patas arriba y te arriesgas a romper cosas, o que pasas demasiado tiempo allí a sabiendas de que los malos pueden regresar en cualquier momento.

- ⑨ Si estás intentando estudiar a una persona usando Psicología, puede significar que te acercas demasiado a esa persona para estudiarla, o que le haces algunas preguntas demasiado inquisitivas.
- ⑨ Si estás forzando una cerradura, puede significar que aplicas demasiada fuerza. Algo podría romperse pero, ¿el qué? ¿La cerradura o tus ganzúas?
- ⑨ Si tiene algo que ver con los Mitos de Cthulhu, podrías arriesgarte a mirar en el abismo del conocimiento impío durante tanto tiempo que algo te podría devolver la mirada.
- ⑨ Si estás escalando un muro, puede significar que continuas haciéndolo incluso aunque te parezca que es totalmente inseguro.
- ⑨ Si estás leyendo un tomo, puede significar que te obsesionas con cada página, leyéndolo y releándolo compulsivamente hasta que seas capaz de correlacionar sus contenidos.

Es importante tener en cuenta que una tirada forzada no es solo volver a tirar; el tiempo pasa entre una tirada y otra, ya sean unos segundos o unas horas.

Cuando se haga una tirada forzada, el objetivo todavía deberá ser alcanzable. Normalmente se mantienen la habilidad y el nivel de dificultad, pero estos también pueden cambiar si la situación cambia.

Solo se pueden forzar las tiradas de habilidad y característica, no las de Suerte, Cordura ni combate, ni aquellas tiradas que determinan la cantidad de daño causado o la pérdida de Cordura.



Harvey está huyendo de unos sectarios. La jugadora que lo interpreta declara que Harvey está intentando esconderse tras un puesto del mercado ubicado en la calle principal. El Guardián determina que esto requiere superar una tirada de Sigilo de dificultad Normal. La jugadora de Harvey obtiene un resultado demasiado alto y fracasa. El Guardián describe que el puesto del mercado es poco más que unas cajas sobre el pavimento, sin espacio tras el que esconderse. Convencido de que solo es cuestión de tiempo que lo atrapen, Harvey decide intentar esconderse a plena vista, entre la muchedumbre, esperando que los sectarios no lo vean en medio de toda esa gente. El Guardián considera la posibilidad de hacer una tirada forzada. Harvey está asumiendo un gran riesgo; en realidad está haciendo que sea más fácil verlo y, por lo tanto, no tendrá posibilidad de escapar si falla la tirada forzada.

La jugadora que interpreta a Harvey hace una segunda tirada de Sigilo, ¡y esta vez tiene éxito! La rapidez mental de Harvey le permite fundirse en la multitud y huir. ¡Esta vez los sectarios lo han perdido!

Anticipando el fracaso

Aquellas fórmulas eran tan perturbadoras, y regresaba sobre ellas con tanta frecuencia que, antes de que el doctor se diera cuenta, las estaba repitiendo entre murmullos.

—H. P. Lovecraft, *El caso de Charles Dexter Ward*

El Guardián debe anticipar las consecuencias del fracaso antes de que se tiren los dados de una tirada forzada. Para anticiparlo, el Guardián dirá: «Si fracasas...», y después aportará tantos detalles como desee. El Guardián deberá destacar cosas que resultarían evidentes al investigador (aunque tal vez pasen desapercibidas al jugador). Solo se podrán dar indicios sobre aquellas cosas de las que el investigador no sería consciente (a discreción del Guardián). Se invita a los jugadores a sugerir sus propias consecuencias, ¡sobre todo si se les ocurre alguna especialmente aterradora!

Hay dos motivos por los que el Guardián debe anticipar las consecuencias:

- ① Los jugadores necesitan la anticipación para que quede claro cuál es el peligro (tal y como el investigador sería consciente de ello), y poder evaluar el riesgo.
- ② El Guardián puede anticipar las consecuencias para resaltar el peligro o para aumentar el dramatismo o la tensión.

Es fundamental que el Guardián se centre en una consecuencia interesante, más que en un simple fracaso.

En el **Capítulo 10: Dirección de juego** se ofrecen más indicaciones acerca de la anticipación.

Volviendo al ejemplo anterior, la jugadora que interpreta a Harvey declaró que le gustaría intentar forzar la tirada fallida de Sigilo y describió lo que Harvey estaba haciendo para justificarla. Entonces, la jugadora pregunta al Guardián por la consecuencia más probable que acarrearía fallar la tirada forzada. El Guardián reflexiona unos instantes y dice: «Bien, como Harvey está intentando confundirse entre la muchedumbre que hay en la calle, si la tirada forzada fracasa acabará dándose de bruces con uno de los sectarios que le persiguen y lo atraparán».

TIRADA FORZADA: ÉXITO

El jugador logra cumplir su objetivo de la misma forma en que hubiera ocurrido en la tirada original. No se produce ninguna de las consecuencias del fracaso.

TIRADA FORZADA: FRACASO

Fallar una tirada forzada otorga al Guardián carta blanca sobre el desenlace, incluyendo daño, una prueba de Cordura, pérdida de equipo, separarse del resto de investigadores, ser

capturado, etcétera. El Guardián podrá incluso determinar que el jugador logra su objetivo (incluso aunque fallara la tirada forzada), pero con un coste de algún tipo.

Cuando un jugador falla una tirada forzada, estará dando licencia al Guardián para complicar la vida a los investigadores. Una consecuencia debería encaminar el juego en dirección al tema del horror, y llevar a los investigadores un paso más cerca de su perdición. Un jugador puede forzar una tirada pero, si fracasa, el Guardián podrá arrojar el horror a la cara de ese jugador.

En el ejemplo anterior, digamos que, en lugar de tener éxito en la tirada forzada de Sigilo, Harvey fracasó. El Guardián tiene ahora carta blanca para ponerle las cosas más difíciles a Harvey.

«Cuando Harvey intenta integrarse en la multitud, se ve expulsado al marchar en dirección contraria a la gente. Le empujan hasta un puesto callejero, lo derriban y cae al suelo (Harvey sufre 1 punto de daño). Cuando Harvey se derrumba sobre la calzada, con la fruta cayendo sobre su cabeza, el ruido repentino de su grito hace que la muchedumbre se aparte de él. Levanta la mirada y ve que todo el mundo lo está mirando, incluyendo a los sectarios que le estaban persiguiendo. Estos gritan de inmediato: «¡Es amigo nuestro!», mientras se inclinan sobre él y lo agarran. La muchedumbre parece satisfecha, y nadie nota la daga que uno de los sectarios apunta contra las costillas de Harvey mientras lo arrastran hasta un callejón oscuro.

Tiradas fallidas y finales repentinos

Siempre que sea posible, intenta evitar un desenlace que ponga fin a la aventura (a no ser que sea eso lo que quieras, obviamente). Intenta ser creativo y describe un desenlace que permita que la aventura continúe, aunque no en la forma que pretendían los jugadores. Antes que una muerte súbita, considera otras opciones como:

- ① Un contratiempo: la pérdida de un objeto o la muerte de un aliado.
- ② El investigador es capturado en lugar de asesinado.
- ③ Un trato: en lugar de matar al investigador, el enemigo ofrece un pacto o un trato.
- ④ Desmayo: resulta totalmente lovecraftiano que un personaje se desmaye solo para despertar más tarde, indemne y en una situación distinta.

Harvey está huyendo por unos túneles del metro, perseguido por unos gules. Ve un abismo que se abre ante él. Tal vez sea capaz de saltar hasta el otro lado. Falla su tirada de Saltar. La verdad es que no hay nada que pueda hacer para poder forzar la tirada.

Continúa: El Guardián podría limitarse a describir cómo Harvey se precipita a su muerte, lo que supondría que la partida se acabaría para la jugadora que lo interpreta. Otra posibilidad sería que el Guardián describiera cómo Harvey cae y aterrizo en un río subterráneo para acabar mojado, herido y perdido en un lugar desconocido, con su linterna y su equipo extraviados. El primer desenlace llevará a la partida a un final repentino y, aunque esto es admisible, el segundo permite que el juego continúe.

¿Varios personajes implicados en una sola tirada de habilidad?

Pueden darse circunstancias en las que dos o más personajes podrían trabajar juntos para lograr un mismo objetivo. La decisión acerca de la cantidad de personajes que pueden participar en una situación determinada recae sobre el Guardián.

Algunos ejemplos son:

- ⑤ Estudiar un único libro: varias personas pueden hacer turnos para leer el libro.
- ⑤ Forzar una cerradura: una persona puede intentar forzar la cerradura, haciendo una tirada de habilidad de Cerrajería.
- ⑤ Aplicar primeros auxilios: dos personas pueden colaborar, y ambas harán una tirada de habilidad de Primeros auxilios. El éxito se producirá si cualquiera de ellas tiene éxito.
- ⑤ Cargar con un cuerpo: el Guardián deberá basarse en la característica de TAM del cuerpo para establecer el nivel de dificultad. Hasta cuatro personas podrán colaborar en el transporte de un cuerpo, cada una de ellas agarrando un miembro, en cuyo caso solo habría que hacer una tirada si el cuerpo fuera excepcionalmente pesado (véase **Límites físicos humanos** para obtener indicaciones sobre la forma de combinar características físicas).
- ⑤ Buscar libros en una biblioteca pública: todos los investigadores que se encuentren en la biblioteca podrán llevar a cabo la búsqueda e intentar superar una tirada de habilidad. Solo hará falta tener éxito en una tirada.
- ⑤ Descubrir una pista: todo el que se encuentre en la posición adecuada para ver la pista en cuestión podrá hacer una tirada de Descubrir. Solo hará falta tener éxito en una tirada.
- ⑤ Determinar si alguien está ocultando información: todo aquel que sea capaz de observar al sujeto podrá hacer una tirada de Psicología. Solo hará falta tener éxito en una tirada.
- ⑤ Burlar la vigilancia de un guardia: todos deben hacer una tirada de habilidad de Sigilo; si una persona fracasa, el guardia será alertado de su presencia.

Los ejemplos anteriores son solo unas pautas. En el caso de tareas en las que el número de participantes sea limitado, otros investigadores podrán hacer otras tentativas, pero estas llevarán un tiempo adicional.

Puede que en algunas situaciones no esté tan claro si se podría permitir otra tirada de habilidad o si será necesario que un jugador haga una tirada forzada; el Guardián deberá tomar la decisión. En general, se requerirá una tirada forzada cuando un investigador intente lograr un mismo objetivo por segunda vez.

El Guardián permite que dos investigadores administren Primeros auxilios a un camarada caído. Cada jugador hace una tirada; si ambos fallan la tirada de habilidad, podrán continuar con sus esfuerzos (forzando la tirada) o podrán echarse a un lado para dejar que lo intenten otros investigadores (con un límite de dos al mismo tiempo). Cada tentativa de administrar primeros auxilios lleva su tiempo, y esto puede ser crucial si el paciente está a las puertas de la muerte.

Otro ejemplo: los jugadores quieren interrogar a un sectario, y deciden emplear la clásica técnica del poli bueno y el poli malo. Un jugador utiliza Intimidar y el otro utiliza Encanto. Se turnan para representar sus papeles, y cada uno de ellos hace una tirada de dados para comprobar si el sectario se desmorona. Una vez los investigadores hayan hecho una tirada cada uno, deberán darse por vencidos o uno de ellos deberá forzar su tirada.

LÍMITES FÍSICOS HUMANOS

Los investigadores son solo humanos, y existen unos límites a lo que pueden lograr físicamente. Como ya se ha mencionado, el nivel de dificultad será Extremo cuando se encuentre la oposición de una característica de 90 o más. El límite superior de aquello que se puede enfrentar con un éxito Extremo es de 100 + la habilidad o característica del investigador. Cualquier cosa por encima de esto será imposible para ese personaje, y no tendrá permitido hacer una tirada de dados. Por lo tanto, ningún ser humano podrá ganar una prueba enfrentada de FUE contra un monstruo gigantesco como un retoño oscuro (FUE 220).

La única forma de superar los límites humanos es que varios investigadores aúnen sus esfuerzos. Las características de uno o varios investigadores se sustraerán de la característica del oponente para reducirlo a un nivel contra el que otro investigador podrá intentar superar una tirada de habilidad. Para hacer esto sustrae el valor de la característica de cada investigador de la característica opuesta uno a uno, empezando por el menor. Continúa haciendo esto hasta que la característica del oponente haya sido reducida a un valor al que se pueda enfrentar un investigador. Aquellos investigadores cuyas características no se utilizan para reducir el factor de



oposición podrán hacer ahora una tirada de habilidad con un nivel de dificultad Normal, Difícil o Extremo, como proceda según el nuevo valor de la característica opuesta.

Normalmente, esta regla solo se puede aplicar a los desafíos físicos en los que los personajes puedan utilizar su Fuerza o su Tamaño combinados para lograr llevar a cabo una tarea. La oposición no se podrá reducir por debajo de cero siguiendo este método; siempre será necesario hacer una tirada de dados.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Dije que Danforth no quiso contarme cuál fue aquel último horror que le hizo gritar de forma tan enloquecida; un horror que, estoy tristemente convencido, es el responsable de su actual crisis nerviosa.

—H. P. Lovecraft, *En las montañas de la locura*

Las tiradas muy altas o muy bajas no son frecuentes, y traen consigo buena o mala fortuna para los jugadores.

Las consecuencias de una Pifia deberán suceder de inmediato y no se podrán evitar mediante una tirada forzada.

01: ÉXITO CRÍTICO

Un resultado de 01 en la tirada significa que sucede algo beneficioso más allá de la simple consecución del objetivo. La naturaleza de la buena fortuna queda a discreción del Guardián, aunque los jugadores podrán hacer sugerencias. Durante el combate, por ejemplo, un éxito crítico significa que el atacante acierta en un punto vulnerable y causa el daño máximo.

El colega investigador de Cecil, Rodger, se encuentra atrapado bajo una viga derrumbada. El Guardián determina que la viga tiene un TAM de 150. Cecil solo tiene FUE 40, lo que es menor que el TAM de la viga menos 100, haciendo imposible que sea capaz de levantarla por sí solo según la regla de los límites físicos humanos.

Por suerte, Martin (FUE 45) está ahí para echar una mano. La FUE de Cecil es la menor, por lo que se la restará primero del TAM de la viga, dejando su TAM en 110 (150-40). Este valor es mayor de 90, pero menor que la FUE de Martin más 100, por lo que podrá intentar hacer una tirada de dados para mover la viga, si bien con un nivel de dificultad Extremo. Martin falla la tirada.

Cecil tiene FUE 40; lo máximo que puede intentar levantar es TAM 140.

Martin tiene FUE 45; lo máximo que puede intentar levantar es TAM 145.

En ese momento llega el resto del grupo. Ahora hay cinco investigadores intentando levantar la viga: Cecil (FUE 40), Harvey (FUE 20), Martin (FUE 45), Helen (FUE 60) y Belinda (FUE 75).

Harvey tiene FUE 20; lo máximo que puede intentar levantar es TAM 120.

Helen tiene FUE 60; lo máximo que puede intentar levantar es TAM 160.

Belinda tiene FUE 75; lo máximo que puede intentar levantar es TAM 175.

Sustrayendo la FUE de Harvey del TAM de la viga queda TAM 130; sustrayendo ahora la FUE de Cecil queda TAM 90; y por último, sustrayendo la FUE de Martin queda TAM 45. Esto ha conseguido reducir el nivel de dificultad hasta Normal. El Guardián determina que todos pueden agarrar la viga e intentar tirar de ella, pero como ya se llevó a cabo una tentativa, esto constituirá una tirada forzada de habilidad. La FUE de Helen y la de Belinda no se han tenido en cuenta hasta ahora, por lo que ambas serán capaces de intentar llevar a cabo la tirada forzada para levantar la viga. Helen consigue tener éxito en la tirada, Belinda fracasa. Todo lo que hacía falta era un éxito. Liberan a Rodger.

Brian intenta tasar una extraña corona de oro y obtiene un 01 en su tirada de habilidad de Tasación de 35%. El Guardián le dice a Brian que no solo es capaz de determinar el valor económico de la corona (el resultado normal de un éxito Normal), sino que también determina que la corona procede de los Mares del Sur, y que posiblemente se trate de uno de los fabulosos objetos que trajo consigo el Capitán Marsh allá por la década de 1830 (como consecuencia del éxito crítico).

96-100: PIFIA

Una pifia significa simplemente que sucede algo realmente malo: algo peor que un simple fracaso. La naturaleza del infortunio o la mala suerte queda a discreción del Guardián.

Si la tirada de dados necesaria para tener éxito es de 50 o más y se obtiene un 100 en la tirada, habrá sucedido una pifia.

Si la tirada de dados necesaria para tener éxito es de menos de 50 y se obtiene un 96-100 en la tirada, habrá sucedido una pifia.

Brian se topa con un gul. Al hacer su tirada de Cordura obtiene un resultado de 100 en los dados: una pifia. Sufre automáticamente la pérdida máxima de Puntos de Cordura por haber visto a un gul.

Otro ejemplo: Harvey tiene 55% en la habilidad Buscar libros. Si estuviera registrando la biblioteca en busca de pistas, el Guardián podría solicitar una tirada de Buscar libros. Teniendo en cuenta que su habilidad es de 55%, solo pifiará si obtiene un resultado de 100 en la tirada. Si Harvey estuviera buscando furtivamente por una biblioteca privada, a oscuras e iluminado solo por una vela, el Guardián podría establecer el nivel de dificultad en Difícil, para lo que tendría que obtener menos de 27 en su tirada. En este caso, Harvey pifiaría obteniendo un resultado de 96 a 100 en su tirada.

Suerte

El Guardián puede solicitar tiradas de Suerte cuando se cuestionen las circunstancias externas al investigador, y también a la hora de determinar la caprichosa mano del destino. Si una habilidad o característica se pueden aplicar a una situación, entonces habrá que utilizarlas en lugar de la Suerte.

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

Si algo malo tuviera que ocurrir a uno de los miembros del grupo, el Guardián podrá limitarse a preguntar quién tiene la menor puntuación de Suerte en ese momento y hacer que sea ese individuo el que sufra el desafortunado incidente.

Al final de este capítulo encontrarás una regla opcional para gastar puntos de Suerte para alterar tiradas.

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

Tiradas de Inteligencia y tiradas de Idea

El Guardián podrá solicitar una tirada de Inteligencia (INT) cuando un investigador esté intentando resolver un enigma intelectual de cualquier tipo. Al obtener un resultado igual o menor que la Inteligencia del investigador, el jugador obtendrá la solución de boca del Guardián. Esto puede incluir la resolución de un enigma o la respuesta a un acertijo.

La tirada de Idea es distinta a la tirada de Inteligencia, aunque se hace de la misma forma: obteniendo un resultado igual o menor a la característica de Inteligencia del investigador. Normalmente será el jugador el que proponga hacer una tirada de Idea cuando los investigadores se hayan quedado atascados en algún punto de la investigación; tal vez hayan pasado por alto una pista fundamental, o simplemente no sepan cómo continuar y por eso se ha estancado la partida. El resultado de la tirada de Idea volverá a poner en marcha la investigación; sin embargo, el éxito o el fracaso de la tirada de Idea determinará si se obtiene la pista con facilidad o con algún coste para los investigadores (para más indicaciones sobre las tiradas de Idea consulta el **Capítulo 10: Dirección de juego**).

Tirada de Conocimientos

Todo el mundo posee datos sobre temas diversos. La tirada de Conocimientos representa lo que hay almacenado en el ático intelectual del cerebro, calculado como la probabilidad percentual de que la educación del investigador le haya proporcionado esta información. Obtén un resultado igual o menor al valor de EDU del personaje para determinar si tiene éxito en una tirada de Conocimientos.

Puede que el investigador sepa que es peligroso verter agua sobre el ácido sulfúrico (sin haber estudiado Química), o que sea capaz de recordar la geografía del Tíbet (sin necesidad de una tirada de Orientarse), o que sepa cuántas patas tiene una araña (sin tener un solo punto de Biología).

La identificación de lenguas humanas actuales es un ejemplo excelente del empleo de la tirada de Conocimientos. Si una habilidad concreta resulta más adecuada a la situación, entonces habrá que utilizarla en lugar de hacer una tirada de Conocimientos (a discreción del Guardián).

TIRADAS DE HABILIDAD ENFRENTADAS

Jugador contra jugador y combate cuerpo a cuerpo

Habrà ocasiones, como cuando dos investigadores se enfrentan entre ellos, en los que desearás que ambas partes hagan una tirada para determinar al vencedor. Las tiradas enfrentadas son lo habitual en el combate cuerpo a cuerpo (véase el **Capítulo 6: Combate**). Fuera del combate, el Guardián deberá evitar utilizar tiradas enfrentadas entre investigadores y personajes no jugadores. Sin embargo, una vez el Guardián se habitúe a estas reglas, es posible que desee utilizar una tirada enfrentada cuando tenga la sensación de que esto puede aumentar el dramatismo.

Para hacer una tirada enfrentada, ambas partes declaran una meta exclusiva a la del contrario: uno ganará, el otro perderá. Cada bando elige una habilidad o una característica que utilizar (no necesariamente la misma) y que deberán ser aprobadas por el Guardián.

Ambas partes hacen una tirada para determinar el grado de éxito, comparando el resultado de su tirada con la habilidad o característica elegidas. El Guardián debe ser consciente de que las características suelen tener una puntuación más elevada que las habilidades, por lo que, si un bando utiliza una característica, se deberá dar al otro la posibilidad de elegir entre usar una característica o una habilidad.

Nota: Las tiradas enfrentadas no se pueden forzar.

UNA TIRADA DE HABILIDAD PUEDE TENER UNO DE ESTOS SEIS RESULTADOS POSIBLES

- ⊙ **Pifia:** el resultado de la tirada es 100. Si la tirada necesaria para tener éxito es menor de 50, se producirá una pifia al obtener un resultado de 96 o más.
- ⊙ **Fracaso:** el resultado de la tirada es mayor que el valor total de la habilidad o la característica del personaje (pero no es una pifia).
- ⊙ **Éxito normal:** el resultado de la tirada es igual o menor que el valor total de la habilidad o la característica del personaje.
- ⊙ **Éxito difícil:** el resultado de la tirada es igual o menor a la mitad del valor de la habilidad o característica del personaje.
- ⊙ **Éxito extremo:** el resultado de la tirada es igual o menor que la quinta parte del valor de la habilidad o la característica del personaje.
- ⊙ **Éxito crítico:** un resultado de 01 en la tirada.

COMPARACIÓN DE LOS RESULTADOS

- ⊙ Un éxito **Crítico** supera a un éxito **Extremo**.
- ⊙ Un éxito **Extremo** supera a un éxito **Difícil**.
- ⊙ Un éxito **Difícil** supera a un éxito **Normal**.
- ⊙ Un éxito **Normal** supera a un **Fracaso** o una **Pifia**.

En caso de empate, aquel que posea la puntuación de habilidad (o característica) más alta, gana. Si aun así se sigue produciendo un empate, se habrá llegado a un punto muerto o ambas partes deberán volver a tirar.

Harvey se ve arrastrado a una partida de ajedrez contra Edgar, otro investigador. No hay nada que dependa del resultado de la partida pero, aun así, los jugadores quieren saber quién ganará. Ambas partes tienen el objetivo «ganar». Estos objetivos son mutuamente excluyentes; si uno gana, el otro deberá perder. La situación también es irreversible; si Edgar gana, no habrá nada que Harvey pueda hacer para cambiarlo (y por lo tanto no se podrá forzar la tirada). Ninguno de ellos posee una habilidad llamada «jugar al ajedrez», por lo que ambos acuerdan utilizar INT. Los dos jugadores obtienen un éxito Normal. Edgar posee la mayor puntuación de INT, y por lo tanto gana la partida.

DADOS DE BONIFICACIÓN Y DADOS DE PENALIZACIÓN

Principalmente para ser utilizados en tiradas enfrentadas

A veces las condiciones predominantes, el entorno y el tiempo disponible pueden entorpecer o beneficiar una tirada de habilidad o característica. Ciertas condiciones implican que el Guardián podrá otorgar un dado de bonificación o de penalización a una tirada.

Los dados de bonificación y de penalización no son pequeñas e insignificantes adiciones o sustracciones de unos cuantos puntos porcentuales, y por lo tanto no se deberán utilizar sin un buen motivo. Si un factor es tan insignificante que solo modificaría una tirada en unos pocos puntos porcentuales, entonces no te molestes. Conducir bajo una lluvia ligera no debería acarrear un dado de penalización, pero si se trata de una lluvia torrencial tan intensa que apenas puedes ver, incluso con los limpiaparabrisas a toda velocidad, ¡ahí sí tienes una penalización!

En la mayoría de los casos, el Guardián apoyará o penalizará una tirada con un solo «dado adicional», pero cuando las condiciones sean extremadamente ventajosas o perjudiciales se podrá aplicar un segundo dado de bonificación o de penalización.

Un dado de bonificación y un dado de penalización se cancelan mutuamente.

POR CADA DADO DE BONIFICACIÓN

Cuando hagas una tirada, tira un dado de «decenas» adicional junto a la pareja habitual de dados porcentuales. Estarás tirando tres dados distintos: un dado de «unidades» y dos dados de «decenas». Si tienes un dado de bonificación, podrás utilizar el dado de «decenas» que obtenga el mejor (el menor) resultado.



Dado de bonificación

POR CADA DADO DE PENALIZACIÓN

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



Dado de penalización

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

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

El jugador que interpreta a Malcolm hace una tirada contra su habilidad de Encanto con un dado de bonificación, para la que tirará un dado de unidades y dos dados de decenas (véase la ilustración 1). Obtiene un 4 en el dado de unidades, que podrá emparejar con cualquiera de los dos dados de decenas para obtener un resultado de 44 o 24. El jugador de Malcom elige 24, el resultado menor: un éxito Difícil.

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

Niveles de dificultad vs. Datos de Bonificación/Penalización

En la mayoría de los casos solo una persona, normalmente el jugador, hace una tirada de habilidad. Cualquier factor que suponga una ventaja o desventaja para el investigador deberá ser tenido en cuenta en el nivel de dificultad establecido por el Guardián. Se pueden otorgar dados de bonificación y penalización combinándolos con los niveles de dificultad, a discreción del Guardián, pero hacer esto debería ser una excepción en lugar de la norma.

En el caso de las tiradas enfrentadas (en las que ambas partes hacen tiradas enfrentadas, como en el caso del combate cuerpo a cuerpo) nunca se establecen niveles de dificultad. El grado de éxito obtenido por una de las partes es, en efecto, el nivel de dificultad contra el que deberá competir la otra. Si existe algún factor que proporcione una ventaja o desventaja significativa para alguno de los personajes implicados, el Guardián deberá otorgar un dado de bonificación o de penalización al jugador.

Tiradas de habilidad: Establece el nivel de dificultad.

Tiradas enfrentadas: Otorga dados de bonificación o penalización.

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

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

El jugador que interpreta a Felix obtiene un 51 contra su FUE 65: un éxito Normal.

La FUE de Harrison es de 55. El jugador que lo interpreta obtiene un 20 y un 40 en los dados de decenas y un 1 en el de las unidades (véase la ilustración 2), que se pueden combinar para formar 21 o 41. El dado adicional era un dado de penalización, por lo que Harrison deberá elegir el resultado mayor: un éxito Normal.

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

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

Un sectario malvado está intentando abrir una puerta a empujones mientras Harvey empuja desde el otro lado para mantenerla cerrada. Esto requiere una tirada de FUE o TAM. El Guardián no tiene las características del sectario y debe establecer un nivel de dificultad apropiado. Decide que tanto la FUE como el TAM tendrán una puntuación de entre 50 y 89, lo que hará que Harvey tenga que superar una tirada con un nivel de dificultad Difícil para mantener la puerta cerrada. El Guardián permite a Harvey elegir entre utilizar su FUE o su TAM (obviamente, elige su TAM, ya que es mucho mayor). Si fracasa, podrá forzar la tirada arrojándose precipitadamente contra la puerta, pero solo si se arriesga a sufrir daño físico en caso de volver a fallar.

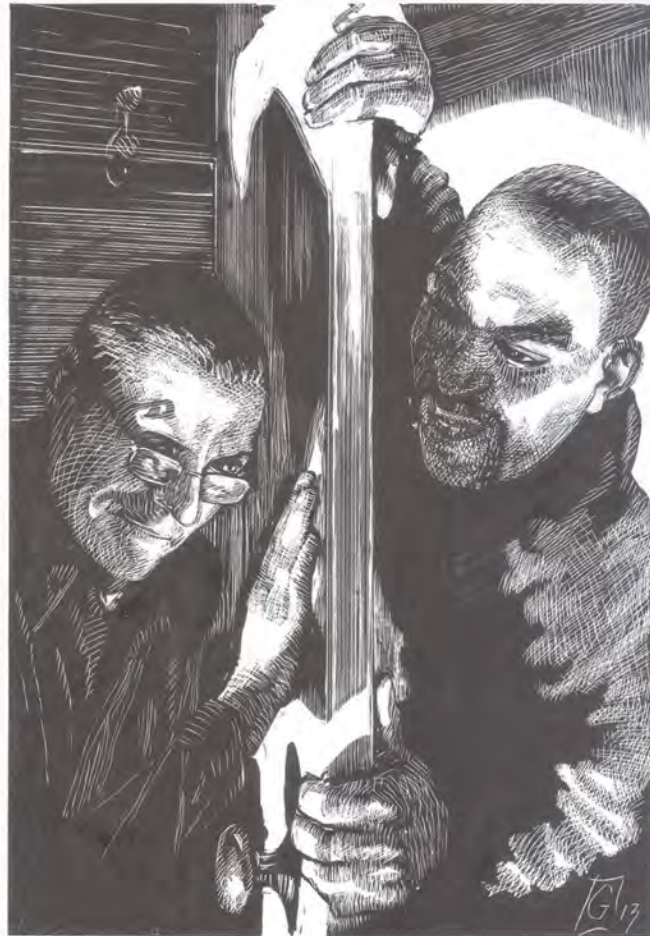
Si el sectario fuera un personaje no jugador importante (con FUE 80 y TAM 65), puede que el Guardián considerase que sería más divertido que ambas partes hicieran una tirada enfrentada. Harvey obtiene un 57 contra su TAM 80, lo que le otorga un éxito Normal. El Guardián obtiene un 15, lo que supone un éxito Extremo teniendo en cuenta la FUE del sectario. Harvey sale despedido hacia atrás, sin posibilidad de forzar la tirada.

Tiradas de habilidades combinadas

Algunas situaciones permiten o exigen el empleo de más de una habilidad. Se hace solo una tirada y el resultado se compara con el valor de todas las habilidades nombradas. El Guardián determinará si es necesario tener éxito en ambas habilidades (*por ejemplo*, la tirada tendrá éxito cuando sea igual o menor a la puntuación de ambas habilidades) o si solo es necesario tener éxito con una de ellas.

Nótese la importancia de utilizar una sola tirada de dados en este último ejemplo. Harvey solo tiene un 10%, tanto en la habilidad de Mecánica como en la de Electricidad. Su probabilidad de éxito haciendo una sola tirada y comparando el resultado con ambas habilidades a la vez es de 10%. Si tuviera que hacer dos tiradas consecutivas, primero una de Mecánica y luego una de Electricidad, su probabilidad de tener éxito en ambas se vería reducido a un 1%.

El Guardián deberá decidir si una situación exige tiradas de habilidad secuenciales o una tirada de habilidad combinada.



De repente, un sectario perturbado maniobra para apuntar a Harvey con un arma. Una tirada exitosa de Descubrir habría permitido a Harvey ver cómo el sectario acercaba la mano al arma, mientras que una tirada exitosa de Psicología le hubiera permitido anticiparse a las intenciones agresivas del sectario. El Guardián solicita a Harvey una tirada combinada de Descubrir y Psicología. Tener éxito en cualquiera de ellas le permitirá anticiparse a la acción de su atacante, y tal vez le otorgue la oportunidad de actuar primero.

Más tarde, Harvey intenta reparar una turbina eléctrica. Se trata de un objeto tanto mecánico como eléctrico, por lo que el Guardián solicita una tirada combinada de Mecánica y Electricidad. Se hace una sola tirada y el resultado se compara con ambas habilidades; en este caso será necesario tener éxito con ambas para conseguir completar la tarea.

Las habilidades de Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad

Puede que un investigador tenga la habilidad de Encanto a 75%, pero eso no significa que pueda seducir a cualquiera el 75% de las ocasiones. El nivel de dificultad se basa en el factor de oposición; en este caso, la habilidad social correspondiente (ya sea Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) o Psicología (la que sea mayor). Así, si la habilidad opuesta tiene una puntuación de 50% o más, se necesitará un éxito Difícil (un resultado igual o menor a la mitad del valor de la habilidad). Si la habilidad opuesta tiene una puntuación de 90% o más, se necesitará un éxito Extremo (un resultado igual o menor a la quinta parte del valor de la habilidad).

Para la gran mayoría de personajes no jugadores, estas habilidades tendrán una puntuación inferior al 50%, por lo que el nivel de dificultad será Normal y el jugador solo necesitara obtener un éxito Normal.

- ⑨ Si el personaje no jugador tiene una actitud positiva hacia el objetivo del jugador, no te molestes en tirar los dados, simplemente estarán de acuerdo.
- ⑨ Si el personaje no jugador no tiene una opinión formada respecto al objetivo del jugador, no será necesario modificar el nivel de dificultad.
- ⑨ Si el personaje no jugador se opone rotundamente al objetivo del jugador, el nivel de dificultad aumentará uno o dos niveles.
- ⑨ Si al jugador se le ocurre algo para apoyar su causa, como un argumento de peso (si utiliza Persuasión) o tiene un arma en la mano y es evidente que está dispuesto a utilizarla (en el caso de Intimidar), el Guardián deberá reducir el nivel de dificultad en uno.

La probabilidad mínima de éxito requiere un éxito Extremo (igual o menor a la quinta parte del valor de la habilidad), pero en algunas circunstancias extraordinarias el Guardián podrá determinar que no existe ninguna probabilidad de éxito y que no se permite hacer ninguna tirada.

El investigador interpretado por Brian está intentando intimidar a un sectario para que le revele el nombre del contacto de la secta en la policía. El sectario es un médico, y el Guardián decide que sus habilidades de Intimidar y Psicología tienen una puntuación inferior a 50%. Por lo tanto, el nivel de dificultad inicial será Normal. Obviamente, el sectario no desea revelar la identidad de su contacto bajo ningún concepto, y por eso el Guardián aumenta el nivel de dificultad dos grados hasta Extremo.

Brian no consigue superar su tirada de habilidad. Brian pretende forzar la tirada amenazando con recurrir a la violencia. Saca una palanca, la menea cerca de la cabeza del médico y luego le mira directamente a los ojos para asegurarse de que entiende la amenaza implícita. El Guardián reduce el nivel de dificultad hasta Difícil. Brian falla la tirada forzada y el Guardián cuenta cómo se deja llevar y, presa de la frustración, golpea la cabeza del médico con la palanca causándole una herida muy fea. Brian no pretendía hacer esto: ha sido consecuencia de fracasar en la tirada forzada. ¡Las cosas no siempre salen como uno espera! Si el jugador hubiera tenido éxito en la tirada de Intimidar, el Guardián estaría obligado a revelar el nombre del contacto (como era el objetivo del jugador), pero al fallar la tirada, ahora será el Guardián el que decida si el médico es comunicativo, independientemente de cualquier otra acción que los investigadores emprendan contra él.

RECOMPENSAS DE LA EXPERIENCIA: LA FASE DE DESARROLLO DEL INVESTIGADOR

Cuando un investigador utiliza una habilidad con éxito durante la partida, el jugador deberá hacer una marca en la casilla que hay junto a esa habilidad en la hoja de personaje. Esto le da al investigador la oportunidad de aprender de sus experiencias. No se obtiene ninguna marca si se utilizó un dado de bonificación en la tirada. En el caso de una tirada enfrentada, ambas partes pueden haber obtenido cierto grado de éxito, pero solo ganará una de ellas y solo el ganador podrá hacer una marca en su habilidad.

Normalmente, la fase de desarrollo del investigador sucede al final de una aventura o, si se juega una campaña, al concluir un capítulo. Esto puede ser al final de una o varias sesiones de juego. Si la historia continúa más allá de eso, el Guardián deberá buscar una pausa en la narración para establecer una fase de desarrollo del investigador.

Una vez dé comienzo una fase de desarrollo del investigador, examina la hoja de personaje para comprobar qué habilidades han recibido la marca del éxito. Da igual la cantidad de veces que una habilidad se haya utilizado con éxito durante el juego, solo se puede hacer una marca para comprobar si el investigador progresa.

Por cada marca en una habilidad el jugador tira 1D100.

Es difícil tener éxito en algo que no se te da bien; sin embargo, es probable que utilizar esa habilidad con éxito signifique que el investigador aprenderá de esa experiencia. En cambio, ser un experto en algo garantiza el éxito en casi todas las ocasiones, aunque esa elevada puntuación implica que no es probable que el investigador pueda aprender más. Cada vez resultará más difícil añadir puntos a una habilidad.

Si el jugador obtiene un resultado mayor a la puntuación actual de la habilidad, o si el resultado es de 95 o más, el investigador progresará en esa habilidad: tira 1D10 y añade el resultado a la puntuación actual. Por este método se pueden mejorar las habilidades por encima de 100%.

Si el jugador obtiene un resultado igual o menor a la puntuación del investigador en esa habilidad, no habrá aprendido nada de sus experiencias y la puntuación no variará.

Repite este proceso para todas las habilidades que hayan sido marcadas, luego borra todas las marcas de la hoja de personaje. En la siguiente sesión de juego se podrán volver a marcar habilidades cuando se utilicen con éxito.

***Nota:** Las habilidades Mitos de Cthulhu y Crédito nunca reciben una marca de habilidad, y por eso no hay una casilla para ellas en la hoja de personaje. No conseguir mejorar una habilidad no tiene ninguna otra consecuencia.*

Una aventura llega a su fin al cabo de un par de sesiones de juego y Harvey tiene algunas habilidades marcadas. La jugadora que interpreta a Harvey hace una tirada para su habilidad de Sigilo de 20%. Obtiene un 08, por lo que Harvey no progresará en esta habilidad. Entonces tira para Buscar libros (55%) obteniendo un resultado de 68: la habilidad de Harvey ha mejorado. Tira 1D10 y obtiene un resultado de 3. La habilidad de Buscar libros de Harvey aumenta a 58%.

Habilidades de 90% o más

Cuando un investigador alcanza una puntuación de 90% o más en una habilidad durante una fase de desarrollo del investigador, este añade 2D6 puntos a su Cordura actual. Esta recompensa representa la disciplina y autoestima obtenidas al dominar una habilidad.

Cecil tiene 85% en la habilidad de Espada. Tras haber utilizado la habilidad con éxito durante el juego, hace una marca para mejorar la habilidad durante la fase de desarrollo del investigador. El jugador que interpreta a Cecil obtiene un 97, y entonces tira 1D10 y añade 8 puntos a la habilidad. Ahora Cecil es un auténtico espadachín experto y obtiene 2D6 Puntos de Cordura.

Otras actividades durante la fase de desarrollo del investigador

Durante la fase de desarrollo del investigador, los jugadores también tienen la oportunidad de:

- ⑨ Obtener Puntos de Cordura haciendo que su investigador pase tiempo con un aspecto de su trasfondo (véase **Autoayuda**, en la página 172).
- ⑨ Comprobar su Crédito y el estado de sus finanzas (véase **Fase de desarrollo del investigador: trabajo y Crédito**, página 100).
- ⑨ Reducir en uno todos los límites de cordura (véase **Acostumbrarse al horror**, página 172).

Alterar el trasfondo de un investigador

Los jugadores son libres de modificar o añadir datos al trasfondo de su hoja de personaje siempre que lo deseen, dentro de ciertas limitaciones. Los personajes no podrán borrar ni alterar datos anotados en Lesiones y cicatrices, Fobias y manías, Encuentros con entidades extrañas, o cualquier cosa que haya sido establecida o modificada por el Guardián sin su permiso expreso.

Las Fobias y manías solo se podrán eliminar sometiéndose a un tratamiento (véase **Psicoterapia**, en la página 172).

Solo se podrá alterar el vínculo fundamental del investigador (consulta la página 48) durante la fase de desarrollo del investigador, y solo podrá hacerlo el jugador. Puedes encontrar indicaciones sobre el empleo, la pérdida y el reemplazo de un vínculo fundamental bajo **Autoayuda** (en la página 172).

CRÉDITO Y GASTOS DEL INVESTIGADOR

Intentar llevar una contabilidad de las finanzas personales en el juego de una forma parecida a la del mundo real sería de una complejidad innecesaria. Sin embargo, sí es posible utilizar un método ligeramente abstracto, un indicador del nivel de vida del investigador y su poder adquisitivo.

El Crédito inicial de un investigador se determina durante la creación del personaje, en función de la ocupación elegida (véase **Ocupaciones de ejemplo** en las páginas 42-43).

Gastos cotidianos y nivel de vida

No hace falta llevar una contabilidad para el alojamiento, la comida o los gastos de viaje imponderables, siempre y cuando el gasto de un investigador se encuentre dentro de los límites de su nivel de vida (véase **Crédito**, en la página 66). Además, un personaje puede gastar hasta su Nivel de gasto en un día cualquiera.

Es probable que, durante el juego, el dinero solo suponga un problema en determinadas ocasiones, cuando se gasten grandes cantidades. Esto puede incluir preparar un largo viaje,

adquirir objetos caros como un coche o un libro raro, o contratar más personal.

La combinación de tener permitido gastar tranquilamente dentro de los límites de su nivel de vida y la libertad de no tener que llevar la contabilidad de los gastos por debajo de un nivel de gasto determinado pretende reducir al mínimo la consulta del manual. El empleo de este sistema puede acarrear una cierta incertidumbre acerca de qué se encuentra exactamente dentro de los límites del nivel de vida de una persona y si el investigador ha excedido su nivel de gasto. Como siempre, el Guardián es el juez en tales asuntos, y se recomienda que intervenga solo cuando sea evidente que un investigador ha excedido su nivel de gasto.

Harvey comienza el juego con un Crédito de 41 (Clase media). Esto le proporciona un nivel de vida medio: podrá alojarse en hoteles de precios moderados, salir a comer (a sitios económicos) y tomar un taxi de vez en cuando. Además, podrá gastar hasta 10 \$ al día. Nada de esto exige ningún tipo de contabilidad por parte del jugador.

Harvey pasa un par de sesiones de juego haciendo unas pesquisas en Boston, viajando por ahí en taxi y en autobús, visitando bibliotecas, entrevistando a ciertas personas, y todas esas cosas que suele hacer un investigador de La llamada de Cthulhu. Todo esto se encuentra dentro de su nivel de vida y de su límite de gasto. No será necesario llevar ningún tipo de contabilidad.

Exceder el límite de gasto

Cuando un investigador gaste una cantidad que exceda su límite de gasto, el jugador deberá sustraer la cantidad gastada de su dinero en efectivo. Si no se dispone del suficiente efectivo, el investigador deberá buscar una forma de utilizar sus propiedades. Liquidar propiedades puede llevar un tiempo; el Guardián decidirá cuánto. Lleva tiempo hipotecar una propiedad, vender antigüedades, conseguir un préstamo y otras cosas así. Si el investigador está lejos de su lugar de residencia, es probable que esto lleve más tiempo todavía.

Si se hacen varias adquisiciones que estén por debajo del límite de gasto del investigador en un mismo día, el Guardián podrá solicitar que se combine el total de todas las compras para compararlo con el nivel de gasto del investigador, y exigir que se haga un gasto de dinero en efectivo si esto excede el nivel de gasto.

Gastar dinero en La llamada de Cthulhu

Si tus personajes viajan a un lugar que tenga un coste de vida menor, comprobarán que obtienen más por su dinero. Por ejemplo, si Harvey viajara a una zona rural de la India, descubrirá que es relativamente rico, y que es capaz de permitirse un nivel de vida por encima del que suele ser el suyo.



Harvey tiene un límite de gasto de 10 \$ al día. Un día tiene muchos gastos: una cámara, un telegrama internacional breve y lleva a uno de sus contactos a cenar a un restaurante lujoso. Después pretende asistir a un concierto en el auditorio. Llegados a este punto, el Guardián decide que Harvey ha gastado 15 \$ (lo que excede su límite de gasto de 10 \$). Harvey reduce su dinero en efectivo en 15 \$.

Harvey quiere comprar una escopeta calibre 12 que cuesta 40 \$. Como esto está por encima de su límite de gasto de 10 \$, reduce en 40 \$ su dinero en efectivo (de 82 \$ a 42 \$).

Más adelante, Harvey desea hacer un viaje a Inglaterra y decide emprender un viaje marítimo en primera clase que cuesta 120 \$. Esto supera el dinero en efectivo del que dispone Harvey. Harvey tiene 1.665 \$ comprometido en propiedades, y pretende liquidar parte de ese capital solicitando un préstamo al banco. Al Guardián le parece bien, y decide que conseguir el dinero le puede llevar una semana. Harvey transfiere 245 \$ de sus propiedades a su dinero en efectivo. De esos 245 \$, invierte 120 \$ en el billete, lo que deja 125 \$ que añade a sus 42 \$. Su efectivo es ahora 167 \$, y sus propiedades ascienden a 1.400 \$. Cuando llega a Inglaterra, sus finanzas funcionarán igual que lo hacían en casa (nivel de vida medio y un límite de gasto diario de 10 \$).

Ganar dinero

Durante el juego, los personajes podrán recibir una gran suma de dinero, tal vez como recompensa. Esa cantidad se puede añadir al dinero en efectivo a corto plazo o invertirse a largo plazo como parte de sus propiedades.

Endeudarse

La forma en la que se adquiere y se paga una deuda forma parte de vuestra historia. Tal vez hay que vender el coche del investigador o haya que conseguir dinero de un prestamista. A pesar de que no se pretende que las transacciones comerciales sean el centro de atención del juego, el deterioro constante de la Cordura de un personaje puede ir de la mano de su deterioro físico y material.

Fase de desarrollo del investigador: trabajo y Crédito

Una salud precaria (física o mental) o la ausencia continuada del trabajo pueden desembocar en la pérdida del empleo y un descenso de los ingresos. Algunas ocupaciones no requieren que el investigador trabaje activamente para que produzcan unos ingresos (como Diletante), y por lo tanto no suelen acarrear la pérdida del puesto de trabajo. Sin embargo, un colapso del mercado bursátil tendrá un gran impacto en las finanzas de tales individuos, y se deberán desarrollar los acontecimientos a discreción del Guardián (tal vez mediante tiradas de Suerte). En cambio, se deberá aumentar el Crédito de un investigador cuando consiga un trabajo mejor pagado.

Una persona puede ser rica un día y estar en la calle al siguiente, pero lo normal será que se produzca un deterioro gradual. Si un investigador pierde su empleo, perderá sus ingresos y su Crédito se reducirá. La pérdida de propiedades no tiene por qué indicar una pérdida de Crédito si todavía se cuenta con una fuente de ingresos estable.

Cuando la situación financiera de un investigador sufra un cambio significativo, el Guardián deberá elegir una de las siguientes opciones. La siguiente lista de condiciones oscila entre lo bueno y lo malo, y por lo general se deberán aplicar durante la fase de desarrollo del investigador.

¡SOY RICO!

Cuando un investigador reciba una gran suma de dinero, deberá comprobar si sus propiedades igualan a las que se enmarcan en un nivel de vida superior. Si este es el caso, el jugador deberá aumentar el Crédito del investigador en incrementos de 1D10 hasta que su Crédito se encuentre dentro de ese nuevo margen.

LAS COSAS ESTÁN MEJORANDO

Si un investigador ha sido ascendido, su Crédito deberá aumentar en consonancia (añade 1D6 a su Crédito).

LA VIDA SIGUE IGUAL

Si no ha cambiado nada que pueda afectar a los ingresos del investigador, su Crédito no se modifica.

HAY QUE APRETARSE EL CINTURÓN

El investigador es degradado o se toma un tiempo de permiso no retribuido. Reduce su Crédito en 1D10.

HAY QUE VENDER LA CUBERTERÍA DE PLATA

El investigador ha gastado gran parte de sus propiedades. Si las posesiones de un investigador (efectivo y propiedades) igualan ahora el valor de las propiedades de un nivel de ingresos inferior, reduce su Crédito en 1D10.

PROBLEMAS Y MALA SUERTE

El investigador pierde su principal fuente de ingresos, normalmente su empleo. Reduce su Crédito en 2D10 en cada fase de desarrollo del investigador posterior. Si hay una red de seguridad del estado, el Crédito mínimo será 1D10-1.

¡CRACK!

La pérdida repentina de todos los ingresos y/o la exigencia del pago de todas las deudas (como en un colapso del mercado bursátil) conduce a un dramático deterioro de la fortuna del personaje. El investigador deberá reducir su Crédito en 1D100. Si el Crédito de un investigador soporta esa pérdida, indicará que le ofrecen inmediatamente otro empleo o que atesoraba algo de dinero en un lugar seguro (nótese que el Crédito más bajo es cero, los números negativos se ignoran).

Si Harvey (que comienza dentro del margen de «ingresos medios») recibiera una suma de dinero que aumentara sus propiedades hasta 30.000 \$, esto le situaría dentro del margen «adinerado» de los años 20 (25.000 \$–44.500 \$). Su Crédito era de 41 (Clase media). La jugadora que lo interpreta tira 1D10 (obtiene un 4) y añade 4 puntos al Crédito de Harvey, elevándolo a 45. Se hacen otras dos tiradas, un 3 aumenta su Crédito a 48 y luego un 9 lo aumenta a 57. Un Crédito de 57 ya se encuentra dentro del margen «adinerado», por lo que no hará falta hacer más tiradas.

Durante la fase de desarrollo del investigador, tras el reajuste de su Crédito, se deberá actualizar su dinero en efectivo, añadiendo la cantidad de dinero indicada en la tabla para su Crédito actual a cualquier cantidad de dinero que le quedara. Las propiedades pueden cambiar en dos sentidos. Primero, el Crédito del investigador puede aumentar o disminuir (por ejemplo, como resultado de un cambio de empleo), en cuyo caso se deberá volver a calcular el valor de sus propiedades para que se ajuste a su nueva puntuación de Crédito. En segundo lugar, un investigador puede gastar

o acumular una gran suma de dinero que afecte al valor de sus propiedades y, si es lo bastante grande, también alterar su puntuación de Crédito. El Guardián deberá aplicar los anteriores consejos para cambiar la puntuación de Crédito y el valor de las propiedades de cada investigador de forma adecuada a los acontecimientos de la historia. Obviamente, la situación por defecto será el mantenimiento del *statu quo*, y el Guardián solo deberá hacer cambios cuando estos estén justificados.

Después de concluir una aventura en Inglaterra, Harvey regresa a Boston. Sus finanzas se han visto mermadas a causa del viaje, pero tiene una gran historia que publicar. A Harvey solo le quedan 80 \$ en efectivo y unas propiedades con un valor de 50 \$. El Guardián accede a que Harvey conserve su puesto de trabajo y a que permanezca dentro del margen de los ingresos Medios aunque haya tenido que vender su casa y mudarse a una vivienda de alquiler. El Guardián considera que esto se ajusta mejor a «Hay que vender la cubertería de plata» (su riqueza es ahora algo superior que la de «pobre»), y por lo tanto insiste en reducir su Crédito en 1D10. La jugadora que interpreta a Harvey obtiene un 07, por lo que su Crédito disminuirá de 41 a 34. Consultando la tabla de Dinero y propiedades, una puntuación de Crédito de 34 recibe 68 \$ en efectivo, por lo que se añadirá a su dinero restante y otorgará a Harvey un total de 148 \$ en efectivo. Las propiedades de Harvey seguirán teniendo un valor de 50 \$.

CONTACTOS

Durante el juego, es posible que los investigadores pretendan recurrir a sus contactos personales y profesionales. El Guardián puede limitarse a permitir la existencia de un contacto o solicitar una tirada de dados. Los jugadores pueden hacer tiradas para crear contactos para sus investigadores utilizando la habilidad o característica que parezca más adecuada: Química para conocer a un químico, Medicina para conocer a un cirujano, etcétera.

Tener éxito en una tirada para establecer un contacto significa que el personaje no jugador ha oído hablar del investigador (por su reputación) o bien que el investigador ya conocía a ese contacto. Aplica modificadores a la tirada como consideres apropiado. La ubicación es un factor importante, estar lejos de casa o en una zona poco poblada hará que aumente el nivel de dificultad. Si el investigador se encuentra en su territorio y está intentando contactar con alguien de su misma ocupación, el Guardián deberá reducir el nivel de dificultad.

Establecer un contacto no implica automáticamente que el contacto vaya a hacer lo que quiera el investigador; puede que se necesite algo de persuasión, charlatanería, encanto o intimidación, y eso deberá interpretarse.

Si el jugador desea forzar la tirada para establecer un contacto, el Guardián deberá hacer la tirada forzada en secreto (sin que la vea el jugador) para que el jugador no sepa cuál ha sido el resultado. Una posible consecuencia de fallar una tirada forzada es hacer que un investigador conozca sin darse cuenta a un antagonista o a un contacto en el que no se puede confiar. Un contacto así podrá parecer servicial a ojos del investigador, pero le traicionará o engañará de alguna manera. En este caso se utiliza una tirada oculta, ya que conocer el resultado de la tirada informaría al jugador de la disposición del contacto.

Harvey ha viajado a Londres y quiere buscar en los archivos de The Times pruebas relacionadas con su investigación que no hayan sido publicadas. Se le deniega el acceso a los archivos de The Times, y entonces intenta entrar en contacto con alguien de la prensa local que sea capaz de interceder por él para conseguirlo. No hay una habilidad de periodismo, por lo que el Guardián sugiere utilizar Fotografía (Harvey podría conocer a un colega fotógrafo) o Lengua propia (ya que se trata de la habilidad que más se puede asociar al periodismo). El Guardián aumenta el nivel de dificultad a Difícil, ya que Harvey se encuentra muy lejos de su hogar. Harvey tiene una puntuación de 84% en Lengua propia, y deberá obtener un resultado igual o menor que la mitad de este valor en su tirada. Harvey fracasa y no consigue establecer ningún contacto. Insiste en hacer un barrido por las publicaciones más insignificantes, el Guardián le permite hacer una tirada forzada y tira los dados fuera de la vista de la jugadora (una tirada oculta). La tirada vuelve a fracasar y el Guardián informa a la jugadora de que Harvey entra en contacto con Martyn Lace, editor de The Camden Enquirer, que afirma conocer la reputación de Harvey como fotógrafo. Lace siente curiosidad por Harvey, y parecerá ayudarlo mientras intenta descubrir cosas sobre su investigación para su propio beneficio. Tal vez advierta a los enemigos de Harvey (a cambio de una recompensa) o sea él mismo el que publique la historia, exponiendo así el minucioso trabajo de Harvey.

APRENDIZAJE

Si dispones del dinero suficiente, alguien te enseñará algo. El aprendizaje solo tiene razón de ser en las campañas, cuando los mismos investigadores se reúnen con regularidad para enfrentarse a un misterio prolongado.

Nadie debería asistir a un centro de enseñanza y aprender más de 1D10 puntos en una habilidad por cada cuatro meses de tiempo de juego sin una buena razón para ello. El Guardián debe decidir si es posible cursar varios estudios y la forma de evaluar si la participación del investigador en las clases es satisfactoria. Cuando se completa un periodo de entrenamiento con éxito se consigue automáticamente una marca de

experiencia; sin embargo, vivir demasiadas aventuras en un mismo semestre arruinará las prácticas y el trabajo de clase de ese periodo.

El Guardián tiene la opción de acelerar el ritmo de aprendizaje de una habilidad o acortar el intervalo si el investigador tiene acceso a un profesor de renombre. Ese acceso será la recompensa a un acto excepcional o a una gran perseverancia, ya que son muchos los que pugnan por las atenciones de los famosos.

El jugador y el Guardián podrán planificar el estudio autodidacta de una materia académica. El investigador deberá estudiar durante cuatro meses, tras los cuales el jugador hará una tirada como la tirada de una marca de habilidad, intentando obtener un resultado mayor a su puntuación actual en 1D100 y recibiendo 1D10 puntos en caso de conseguirlo.

Las especialidades de las habilidades de combate, como Espada, se utilizan tan poco que las escuelas y entrenadores personales representan la única forma de aprenderlas.

ENVEJECER

Durante la creación de los investigadores se aplican varios modificadores para reflejar la edad del investigador. En los insólitos casos en los que un investigador envejezca de forma significativa durante el juego, se deberán aplicar modificadores para reflejar ese cambio de edad. No es probable que esto sea un factor en muchas partidas, pero puede que surja durante una campaña o cuando se dejen pasar décadas para centrarse después en la historia de un investigador. El envejecimiento también puede suceder como consecuencia de un hechizo o un portal mágico; ese envejecimiento podrá causar los efectos físicos negativos sin que se produzca una mejora en la educación.

Los efectos del envejecimiento son acumulativos, por lo que si se envejece dos décadas, desde los treinta hasta los cincuenta, deberás aplicar los modificadores que se aplican al cumplir los cuarenta y los que se aplican a los cincuenta.

Al cumplir 20: haz una tirada de mejora de EDU. Reparte 5 puntos entre FUE y TAM.

Al cumplir 40: haz una tirada de mejora de EDU. Resta 5 puntos a repartir entre FUE, CON y DES, y resta 5 a la APA. Resta 1 al MOV.

Al cumplir 50: haz una tirada de mejora de EDU. Resta 5 puntos a repartir entre FUE, CON y DES, y resta 5 a la APA. Resta 1 al MOV.

Al cumplir 60: haz una tirada de mejora de EDU. Resta 10 puntos a repartir entre FUE, CON y DES, y resta 5 a la APA. Resta 1 al MOV.

Al cumplir 70: resta 20 puntos a repartir entre FUE, CON y DES, y resta 5 a la APA. Resta 1 al MOV.

Al cumplir 80: resta 40 puntos a repartir entre FUE, CON y DES, y resta 5 a la APA. Resta 1 al MOV.

Cada década posterior: resta 80 puntos a repartir entre FUE, CON y DES. Resta 1 al MOV.

Harvey juega unas cuantas aventuras en los años 20, tras lo cual el Guardián desea dirigir una aventura ambientada en los años 30. Harvey tendrá entonces 10 años más (ahora tendrá 52) y por lo tanto se deberán aplicar los efectos del envejecimiento. Una tirada de 98 hace que Harvey mejore su EDU en 1D10 puntos y añada 9 puntos para una EDU de 93. Después, la jugadora reduce la CON y la APA de Harvey en 5 puntos cada una. Harvey sigue siendo un tipo atractivo (APA 75). Como consecuencia de la reducción de su Constitución, sus Puntos de Vida se reducen en 1 hasta 14. Su MOV desciende de 6 a 5, no es tan rápido como solía pero, por lo demás, ¡Harvey está envejeciendo de maravilla!

REGLAS OPCIONALES

Gastar Suerte

Una vez un jugador haya hecho una tirada de habilidad (utilizando una habilidad o una característica), se podrán gastar puntos de Suerte para mejorar el resultado. El jugador podrá utilizar puntos de Suerte para modificar la tirada con un coste de 1 por 1. Los puntos gastados se reducen de la puntuación de Suerte del investigador, que reducirá sus posibilidades de superar una tirada de Suerte en el futuro.

No se pueden gastar puntos de Suerte en una tirada de Suerte, en tiradas de Cordura o en tiradas para determinar la cantidad de Puntos de Cordura que se pierden. Los jugadores pueden gastar cualquier cantidad de puntos de Suerte (hasta su valor actual de Suerte) en una tirada. Los jugadores solo podrán gastar suerte para modificar una de sus propias tiradas de dados.

Cuando se falle una tirada de habilidad, el jugador tendrá la posibilidad de forzar la tirada O de gastar Suerte; no se pueden gastar puntos de Suerte para modificar el resultado de una tirada forzada.

Los críticos, pifias y el funcionamiento defectuoso de un arma de fuego siempre tienen lugar, y no se podrán hacer desaparecer gastando puntos de Suerte.

Además, no se obtendrá una marca de progresión en la habilidad si se utilizaron puntos de Suerte para alterar el resultado de la tirada.

Durante el juego, la puntuación de Suerte de un investigador se reducirá a causa de los gastos y aumentará gracias a la recuperación (véase más adelante).

Recuperar puntos de Suerte

Al final de cada sesión de juego, todos los jugadores podrán hacer una tirada de mejora de Suerte. Esto se hace de la misma forma que las tiradas de mejora de habilidad. El jugador tira 1D100 y, si el resultado es mayor que su puntuación de Suerte actual, le añadirá 1D10 puntos. Si el resultado es igual o menor que su puntuación de Suerte actual, no se recuperará ningún punto.

Nota: La puntuación de Suerte de un investigador variará durante el juego, pero nunca podrá superar 99. El valor inicial de Suerte no se vuelve a utilizar en el juego. No se restablecerá el valor inicial de Suerte y el valor inicial se podrá superar durante el juego.

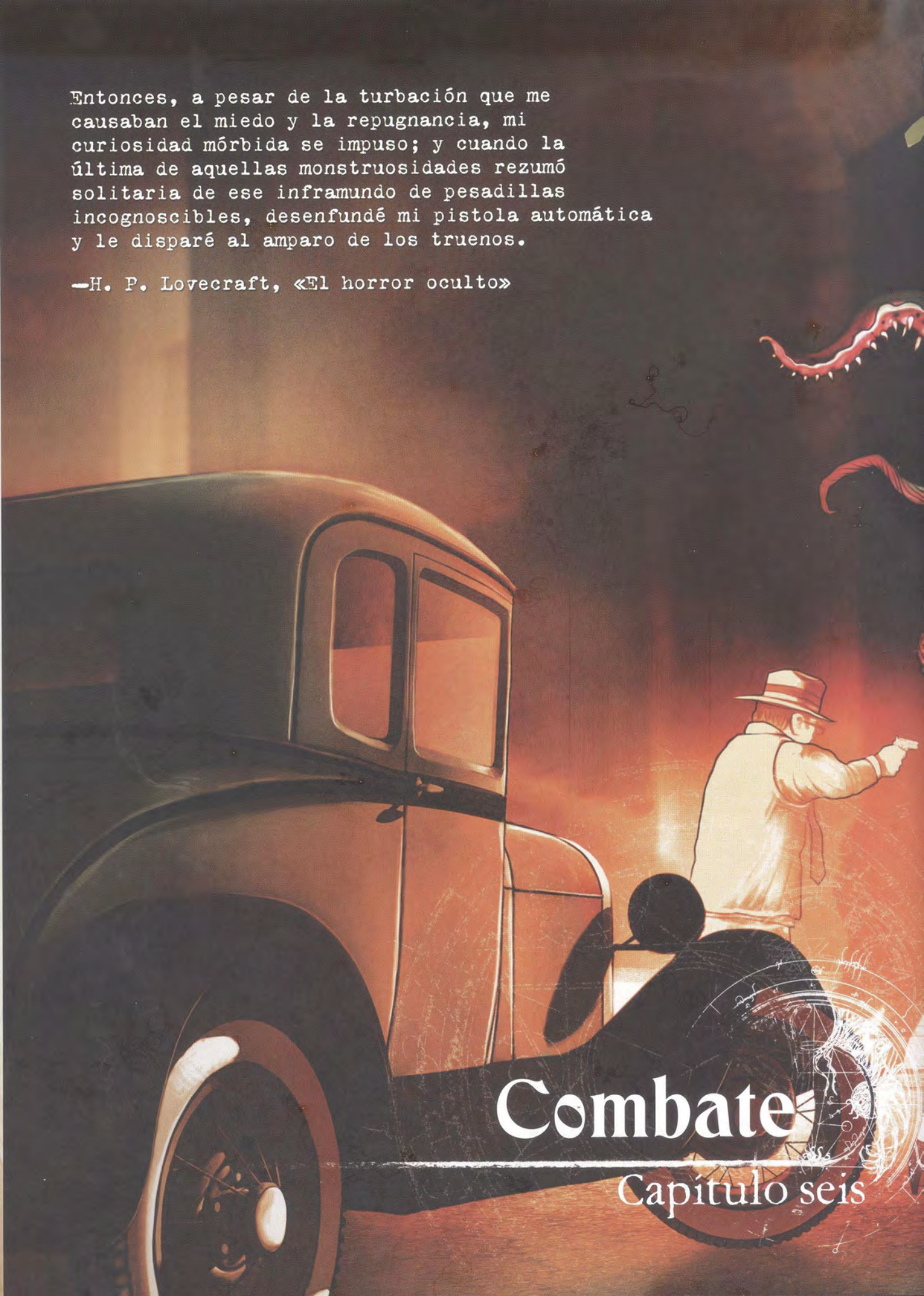
El Guardián obtiene un éxito Extremo para un retoño oscuro cuando intenta pisotear a Harvey contra el suelo. Harvey no consigue esquivarlo con su tirada de 35, muy superior a su habilidad de Esquivar de 27. Este es un caso de vida o muerte, por lo que la jugadora que interpreta a Harvey gasta 30 puntos de Suerte para convertir su tirada de Esquivar en un éxito Extremo. ¡Harvey escapa a la muerte por un pelo!

Al comienzo de la siguiente sesión (Harvey ha conseguido sobrevivir para ver otro día), la jugadora hace una tirada para recuperar Suerte. Harvey tiene ahora 15 puntos de Suerte. La jugadora obtiene un 37 y, por lo tanto, añade 1D10 a la Suerte de Harvey, aumentándola hasta 21. Esperemos que hoy Harvey no tenga que volver a depender de su suerte.



Entonces, a pesar de la turbación que me causaban el miedo y la repugnancia, mi curiosidad mórbida se impuso; y cuando la última de aquellas monstruosidades rezumó solitaria de ese inframundo de pesadillas incognoscibles, desenfundé mi pistola automática y le disparé al amparo de los truenos.

—H. P. Lovecraft, «El horror oculto»

The illustration is a dark, moody scene. In the foreground, the rear half of a vintage car is visible, its body a dark, metallic color. A man wearing a light-colored trench coat and a fedora-style hat stands behind the car, his back to the viewer as he points a handgun towards the right. In the upper right corner, a grotesque, tentacle-like creature with sharp teeth and a long, segmented body is partially visible against a dark, stormy sky. The overall color palette is dominated by dark browns, blacks, and a sickly yellow-orange light that emanates from the background, creating a sense of dread and mystery. The title 'Combate' is written in a large, white, serif font, and 'Capítulo seis' is written below it in a smaller, similar font. The car's rear wheel features a complex, circular geometric pattern, possibly a mandala or a technical diagram, which is partially obscured by the text.

Combate

Capítulo seis



APESAR DE SUS ESFUERZOS POR EVITAR UN DERRAMAMIENTO de sangre, a veces los investigadores se encontrarán con situaciones cuyo desenlace solo se podrá dirimir a base de golpes o de disparos.

El combate comprende un amplio margen de habilidades y objetivos; habrá ocasiones en las que un investigador solo pretenda someter a un adversario sin hacerle mucho daño, y en otras su objetivo será matar o simplemente huir.

El combate tiene sus propias reglas centradas en la acción, y ayudan a determinar quién hace qué, cuándo sucede y el grado del éxito obtenido. En lugar de que se decida el desenlace de una pelea con una simple tirada, se hacen una serie de tiradas hasta que haya un claro vencedor.

DECLARACIÓN DE INTENCIONES: «¿QUÉ ESTÁ HACIENDO TU PERSONAJE?»

El Guardián siempre deberá hacer esta pregunta a los jugadores y animarles a que describan las acciones de sus investigadores en lugar de utilizar terminología de las reglas. «Tiro para impactar», no es algo que un investigador diría o haría jamás. Intenta dibujar una instantánea con tus descripciones del combate y anima a los jugadores a que hagan lo mismo. Cuando los jugadores hayan descrito la acción de su investigador, el Guardián deberá comunicarles qué habilidad usar para su tirada.

Jugador: Voy a darle un puñetazo al guardia y luego correré hacia la puerta abierta.

Guardián: El guardia va a intentar detenerte. Haz una tirada de Pelea.

Guardián: El humanoide monstruoso corre directo hacia ti; ¿qué vas a hacer?.

Jugador: Levanto mi escopeta y reviento esa cosa.

Guardián: Muy bien, hazme una tirada de Escopeta.

Guardián: El investigador interpretado por Julio está actuando como un loco: se dispone a salir de la tienda hacia un frío glacial sin su abrigo ni sus mitones. ¡Morirá congelado ahí fuera!

Jugador: Voy a agarrarlo y a tirarlo al suelo.

Guardián: Vamos a hacer una tirada enfrentada de Pelea.

Date cuenta de que la tirada solicitada surge de lo que dice cada jugador. En el primer ejemplo, el objetivo es pasar a través del guardia, y el puñetazo es solo una forma de lograr ese objetivo; se puede causar daño como consecuencia de ello, pero el Guardián utilizará los dados para determinar si se consigue llevar a cabo la maniobra.

En el segundo ejemplo, está claro que el objetivo del jugador es causar todo el daño que pueda, por lo que se utilizarán los dados para determinar si se impacta al monstruo y para calcular la cantidad de daño infligido.

En el tercer ejemplo, el jugador está intentando inmovilizar a un compañero investigador sin causarle ningún daño. Nuevamente, se utilizarán los dados para determinar el éxito de la maniobra.

Entonces se tiran los dados, normalmente lo hacen el Guardián y el jugador de forma simultánea, y se utilizan los resultados para determinar qué maniobras se han llevado a cabo y cuánto daño se ha infligido.

La forma en que describas el resultado de la tirada de dados es importante para vuestra historia, pero no tiene importancia para las reglas del juego. Una tirada de Combatir que cause 6 puntos de daño puede representar unos cuantos puñetazos bien dados, un rodillazo a la entrepierna, una serie de patadas o un cabezazo; tu descripción del resultado se deberá elaborar en base a la intención enunciada, y ajustar de forma proporcional al éxito obtenido.

Intenta aplicar este formato en todos los asaltos: deja que las acciones que el personaje lleva a cabo dentro de la historia sugieran qué tiradas hacer, resuelve las tiradas, incorpora el resultado de las tiradas a la historia y luego pasa al siguiente personaje. No te limites a tirar dados una y otra vez sin que esto aporte nada al relato.

EL ASALTO DE COMBATE

Resulta muy confuso para todos cuando varios personajes actúan y hablan a la vez, así que, para mantener el orden, el combate se estructura en asaltos, y cada personaje tendrá su turno dentro de ese asalto.

Un asalto de combate es una unidad de tiempo deliberadamente flexible en la que todo el que desee actuar y sea capaz de ello tiene la oportunidad de llevar a cabo al menos una acción. La igualdad de oportunidades para los jugadores es mucho más importante que la noción de que un asalto de combate debe representar una cantidad determinada de tiempo real. Una vez que todos los investigadores y los personajes controlados por el Guardián hayan tenido su oportunidad de actuar, el asalto de combate llegará a su fin y comenzará el siguiente asalto.

Las tiradas de combate no se fuerzan

No existe la posibilidad de forzar una tirada de combate (ya sea de Combatir o de Armas de fuego). Las tiradas de habilidad se resuelven con una o dos tiradas, pero los combates se resuelven con una secuencia de tiradas. Forzar una tirada de habilidad indica que se hace un nuevo intento: un esfuerzo concentrado para tener éxito. Durante el combate, esta tentativa posterior será tu siguiente puñetazo o tu siguiente disparo; es decir, tu siguiente ataque.

Destreza y orden de ataque

¿Quién tiene la oportunidad de atacar primero? Esto puede ser algo de suma importancia en un combate. Determina el orden de ataque ordenando la DES de los combatientes de mayor a menor. En caso de empate, actuará primero aquel que tenga la mayor puntuación en la habilidad de combate.

Harvey ha sido arrinconado por un sectario enfurecido y los dos están intentando hacerse daño. El sectario tiene una DES de 55, igual que Harvey. Sin embargo, como la habilidad de Combatir (Pelea) del sectario es de 70%, mucho mayor que la de Harvey, el sectario actuará primero.

Acciones en un asalto de combate

Durante su turno en el orden de DES (de mayor a menor), cada personaje podrá invertir su acción en:

- ④ Iniciar un ataque utilizando las habilidades de Combatir o Armas de fuego*.
- ④ Llevar a cabo una maniobra de combate.
- ④ Huir del combate.
- ④ Ejecutar un hechizo.
- ④ Llevar a cabo alguna otra acción que requiera cierto tiempo y tal vez una tirada de dados, como forzar una cerradura mientras los demás luchan.

Nótese que determinados monstruos son capaces de hacer varios ataques en un solo asalto; todos ellos tienen lugar en el turno del monstruo.

Un personaje puede retrasar su acción hasta que haya actuado otro personaje. Si esto hace que más de un personaje quiera actuar de forma simultánea, tendrá prioridad aquel que tenga la DES más alta. Si ambos insisten en esperar al otro, el asalto podrá terminar sin que ninguno de ellos actúe y perderán sus acciones; después, en el siguiente asalto, el juego continuará siguiendo el orden de combate normal.

¿El monstruo esquiva o contraataca?

La opción predeterminada de los monstruos y personajes no jugadores es la de **contraatacar en lugar de esquivar**. Esto sirve para hacer que el combate sea más rápido y más sencillo para el Guardián. Los monstruos y personajes no jugadores **solo deberán esquivar cuando su prioridad sea escapar**.

A PUÑETAZO LIMPIO

El hombre que había tras de mí —el único de todo el grupo que era mayor que yo— graznó el manido «¡Oh, Dios mío!» con la voz más rota que había escuchado jamás. De siete hombres cultivados, solo Sir William Brinton mantuvo la compostura, tanto más meritorio en cuanto era él quien encabezaba el grupo y tuvo que ser el primero en atisbar aquella visión.

—H. P. Lovecraft, *Las ratas en las paredes*

Para explicar las reglas de combate, comenzaremos con una sencilla y clásica pelea uno-contra-uno. Después podremos añadir reglas para armas cuerpo a cuerpo, varios oponentes, armas de fuego y otras opciones.

Esta pelea puede ser una bronca de taberna o una situación en la que dos personas están decididas a hacer daño a la otra en un combate sin armas. Esto no es un combate de boxeo ni una clase de artes marciales; aquí no hay reglas. Aquí está permitido el juego sucio: se pegan puñetazos, se reparten patadas, se tira del pelo, se dan cabezazos y arañazos, se retuercen dedos, se apunta a las zonas vulnerables, se sacan ojos y se arrancan dientes. Todo esto se enmarca dentro de una habilidad: Pelea (una especialidad de Combatir). La alternativa a atacar es evitar ser golpeado, y eso está representado por la habilidad Esquivar.

Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven mediante tiradas de habilidad enfrentadas. Cuando se recibe un ataque, el personaje tiene que tomar una decisión muy sencilla: esquivar o contraatacar.

- ④ Si el personaje decide contraatacar, utiliza su habilidad Pelea para enfrentarla a la habilidad Pelea del atacante.
- ④ Si el personaje decide esquivar, utiliza su habilidad Esquivar para enfrentarla a la habilidad Pelea del atacante.
- ④ Si el personaje no esquiva ni contraataca, consulta los ataques por sorpresa en la página 110.



Harvey: DES 55

Combatir (Pelea): 25 (Normal) / 12 (Difícil) / 5 (Extrema)

Esquivar: 27 (Normal) / 13 (Difícil) / 5 (Extrema)

El viejo Birch: DES 60

Combatir (Pelea): 40 (Normal) / 20 (Difícil) / 8 (Extrema)

Esquivar: 30 (Normal) / 15 (Difícil) / 6 (Extrema)

PRIMER ASALTO:

Las cosas se tuercen para Harvey cuando no consigue mero-dear cerca de la casa sin ser visto, lo que desemboca en un encuentro con el viejo Birch, que intenta dar un puñetazo al intruso.

El viejo Birch tiene la DES más alta, por lo que será el primero en actuar.

Acción del viejo Birch:

El Guardián coge los dados y determina que el viejo Birch va a pegar un puñetazo a Harvey. La reacción de Harvey es agacharse. Por lo tanto, el Guardián hace una tirada de la habilidad Combatir (Pelea) del viejo Birch enfrentada a la habilidad Esquivar de Harvey.

El Guardián obtiene un 04 en la tirada de Combatir (Pelea) del viejo Birch: un éxito Extremo.

Harvey necesita un éxito Extremo para evitar el golpe. La jugadora que interpreta a Harvey obtiene un 25 en la tirada de Esquivar: un éxito Normal. No es suficiente.

El viejo Birch inflige 1D3 puntos de daño con su ataque sin armas, a lo que habrá que añadir su Bonificación al daño de 1D4. Como obtuvo un éxito Extremo, en lugar de tirar dados se aplica el daño máximo; Harvey sufre los 7 puntos de daño al completo (3+4=7).

El Guardián describe cómo el viejo Birch arrea un gancho de izquierda a Harvey antes de que este tenga la oportunidad de huir. A esto le siguen un par de golpes rápidos y firmes cuando Harvey trastabilla con la sangre chorreando por su cara. Una sonrisa aparece en el rostro del viejo Birch cuando siente el sabor de la victoria.

Acción de Harvey:

Harvey está arrinconado y se arroja contra su adversario. El viejo Birch intenta apartarse a un lado y volver a arrear a Harvey. Sus intenciones contemplan causar daño, por lo que estará contraatacando.

La jugadora que interpreta a Harvey obtiene un 25 en la tirada de Combatir (Pelea): un éxito Normal.

El Guardián obtiene un 23 en la tirada de Combatir (Pelea) del viejo Birch: un éxito Normal.

Cuando el objetivo contraataca, el atacante gana cuando se produce un empate. Harvey obtiene 1D3 y causa 2 puntos de daño.

Así termina el primer asalto.

Resolver un ataque de Combatir realizado contra un objetivo que está contraatacando

Ambas partes tiran 1D100 y comparan el resultado con la puntuación de su propia habilidad de Combatir. Aquel que obtenga el mayor grado de éxito evitará sufrir daño y causará daño a su adversario (véase **Determinar el daño**, más adelante). Si ambas partes consiguen el mismo grado de éxito, el personaje que iniciara el ataque golpeará al personaje que está contraatacando, causando daño.

- ⑨ Si el atacante consigue un grado de éxito mayor, causará daño a su objetivo.
- ⑨ Si el defensor consigue un grado de éxito mayor, habrá logrado bloquear, detener o evitar los golpes del atacante y a la vez habrá conseguido impactarle con uno de sus golpes, causando daño.
- ⑨ En caso de empate, gana el atacante (cuando su adversario esté contraatacando).
- ⑨ Si fallan los dos, no se causa ningún daño.

Resolver un ataque de Combatir realizado contra un objetivo que está esquivando

El atacante y el objetivo (que está intentando esquivar) hacen una tirada enfrentada utilizando sus habilidades de Combatir y Esquivar respectivamente. Si el atacante consigue un grado de éxito mayor, el ataque tendrá éxito y el atacante causará daño al defensor (véase **Determinar el daño**, más adelante). Si no, el ataque habrá sido esquivado y no se causará daño alguno. Si ambas partes obtienen el mismo grado de éxito, el personaje que esté esquivando ganará y evitará el ataque.

- ⑨ Si el atacante consigue un grado de éxito mayor, causará daño a su objetivo.
- ⑨ Si el defensor consigue un grado de éxito mayor, habrá esquivado el ataque y no sufrirá daño alguno.
- ⑨ En caso de empate, gana el defensor (cuando el defensor esté esquivando).
- ⑨ Si fallan los dos, no se causa ningún daño.

Determinar el daño

La cantidad de daño que causa un ataque se indica en la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435). Nótese que el daño causado por el ataque de un humano desarmado es 1D3 (*por ejemplo*, patadas y puñetazos).

DAÑO EXTREMO Y EMPALAMIENTO

Si el atacante obtiene un grado de éxito Extremo en su ataque se causa más daño. Esto sucede cuando el ataque se lleva a cabo en el turno de un personaje dentro del orden de DES, no cuando se contraataca: cada personaje se convierte en el

centro de atención una vez cada asalto, y esa será su oportunidad de hacer un ataque espectacular.

Si el atacante logra un éxito Extremo con un arma roma (por ejemplo: armas contundentes como puños, patadas o un palo), entonces habrá golpeado en un punto débil y causará el daño máximo (y además su Bonificación al daño máxima, si es que tiene).

Si el atacante logra un éxito Extremo con un arma penetrante (como una espada o una bala), entonces se habrá producido un empalamiento. Esto significa que el arma o la bala han tenido la oportunidad de golpear una zona vital, perforar una arteria o sesgar músculos o tendones fundamentales. Aplica el daño aumentado como en el caso de un éxito Extremo con un arma contundente (daño máximo y la Bonificación al daño máxima) y añade a esto la tirada de daño del arma.

Las armas capaces de empalar vienen indicadas como tales en la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435).

Un personaje con una Bonificación al daño de 1D4 consigue éxito Extremo cuando ataca con una navaja automática. El jugador tira 1D4 por el daño del arma, y le añade el daño máximo que puede infligir el arma (4) junto con su máxima Bonificación al daño (4). Esto genera un total de 1D4+8, (un margen de entre 9 y 12 puntos de daño).

EMPLEO DE ARMAS EN UNA PELEA

Cualquier objeto que se pueda agarrar y utilizar para golpear o apuñalar se puede considerar un arma cuerpo a cuerpo. Si se trata del tipo de arma que cualquiera podría coger y utilizar (la pata de una silla, un cuchillo de cocina, etc.), entonces se utiliza la habilidad Combatir (Pelea). Tales armas pertenecen a la categoría de armas básicas, y en ella se incluyen también palos y cuchillos. Si el arma es más aparatosa o compleja y no forma parte de la categoría de armas básicas, se deberá utilizar una especialidad de armas. Las armas que poseen características y funciones similares se agrupan a efectos de las especialidades de armas.

Consulta la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435) para ver más detalles sobre los grupos de armas y armas específicas, así como el daño que causan.

El viejo Birch tiene que decidir entre agarrar un cuchillo o una espada. Con el cuchillo, utilizará su habilidad de Combatir (Pelea) 40%. Usar la espada es algo más complicado y cuenta con su propia habilidad, que no forma parte de Combatir (Pelea). El viejo Birch no tiene ninguna pericia con la espada, así que tendría que utilizarla con el valor básico de la habilidad: Combatir (Espada) 20%.

Armas improvisadas

Se pueden utilizar todo tipo de objetos para causar daño físico: un palo de billar, unas tijeras, una botella, una piedra, etcétera. Hasta se puede estampar a alguien un gramófono en la nuca y causarle una herida bastante fea.

El Guardián deberá determinar el daño causado por un arma improvisada basándose en un objeto equiparable de la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435). Si el arma improvisada es parecida a un arma cuerpo a cuerpo básica, como un cuchillo o un palo, se podrá utilizar con la habilidad Combatir (Pelea). Si no, el Guardián deberá decidir qué especialidad de la habilidad Combatir es la más apropiada.

Se recomienda encarecidamente que todo el mundo aproveche el entorno durante una pelea. Hacer esto añadirá una sensación única a cada combate y hará que la ambientación cobre vida. Si en cada pelea se utilizan los mismos puñetazos, patadas y armas normales de siempre, acabarán por hacerse repetitivas. Imagínate la escena y aprovecha cualquier cosa que te venga a la mente. Si la pelea sucede en un bar, deberíais blandir palos de billar, arrojar botellas y golpearos unos a otros con taburetes. En una mansión se podrá echar mano de atizadores, percheros y espadas ornamentales. El monitor de un ordenador, unos cables y unas tijeras podrán ser letales en una oficina. Como Guardián, anima a improvisar a tus jugadores y no coartes sus ideas sin un buen motivo. Si quieres introducir la mano del destino para determinar si hay presente algún arma improvisada útil, solicita una tirada de Suerte.

MANIOBRAS DE COMBATE

Si un jugador expresa un objetivo distinto a limitarse a causar daño físico, como desarmar o derribar a su adversario, se podrá resolver con una maniobra. Esto puede incluir empujar a alguien para apartarle de tu camino, tirar al suelo a un adversario, inmovilizar a alguien agarrándole del cuello, desarmar a un adversario, etcétera.

Paso I: compara la Corpulencia

Obviamente, la habilidad es un factor importante para conseguir llevar a cabo una maniobra, pero el tamaño y la fuerza también tienen cierto peso. Un luchador menudo y habilidoso podrá desequilibrar o desarmar a un adversario más grande, pero hay límites. Ningún humano será capaz de agarrar y tirar al suelo a un monstruo enorme como un retoño oscuro de Shub-Niggurath, sea cual sea su habilidad. Así, el Tamaño y la Fuerza ya se tienen en cuenta en la Corpulencia de cada personaje, y al compararlos podemos calibrar la potencia relativa de los oponentes.

Compara la Corpulencia de los dos combatientes para determinar su competencia relativa y si el personaje que está llevando a cabo la maniobra recibe algún dado de penalización. Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra tiene una Corpulencia menor que la de su adversario, recibirá un dado de penalización por cada punto de diferencia (hasta un máximo de dos). Si un adversario supera la Corpulencia del atacante por tres puntos o más, cualquier maniobra de combate será ineficaz; puede que el atacante sea capaz de agarrar a su adversario, pero carecerá de la fuerza y el tamaño necesarios para poder aprovecharse de ello.

- ⑨ Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra tiene una Corpulencia tres o más puntos menor que la de su adversario, la maniobra es imposible.
- ⑨ Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra tiene una Corpulencia dos puntos menor que la de su adversario, la tirada de la maniobra se hace con dos dados de penalización.
- ⑨ Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra tiene una Corpulencia un punto menor que la de su adversario, la tirada de la maniobra se hace con un dado de penalización.
- ⑨ Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra tiene la misma Corpulencia que su adversario (o más), no se aplica ningún modificador.

Paso 2: la tirada de ataque

Las maniobras se tratan de la misma forma que cualquier otro ataque de Combatir. Casi todas las maniobras utilizarán la habilidad de Pelea, aunque puede que alguna utilice otra especialidad: por ejemplo, para desarmar a otra persona se deberá utilizar Combatir (Espada). El Guardián deberá decidir de acuerdo a cada situación. El oponente deberá elegir entre esquivar o contraatacar, como haría en el caso de un ataque normal.

Las maniobras de combate requieren un objetivo definido

A veces, un jugador podrá declarar una acción como objetivo; como respuesta a tener un arma apuntando a su cara podrá decir simplemente: «Aparto su brazo para que deje de apuntarme a la cara con el arma». Apartar el brazo no es un objetivo: es una acción. No define un objetivo sólido; cuando llegue su turno, el adversario podrá limitarse a decir que se aparta y dispara el arma. Un objetivo debe ser algo preciso como «Le arranco el arma de la mano», «Intento quitarle la pistola» o «Agarro el brazo del arma y lo mantengo apuntando lejos de mí». Todos ellos tienen un efecto preciso en el *statu quo* y, por lo tanto, constituye un objetivo.

TIRADA DE ATAQUE DE MANIOBRA

- ⑨ Si el objetivo esquivo: la habilidad Combatir del atacante se enfrenta a la habilidad Esquivar del objetivo. Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra consigue un grado de éxito mayor que el del personaje que esquivo, la maniobra tendrá éxito (en caso de empate, el objetivo será capaz de esquivar la maniobra).
- ⑨ Si el objetivo contraataca: la habilidad Combatir del atacante se enfrenta a la habilidad Combatir del objetivo. Si el personaje que contraataca consigue un grado de éxito mayor, la maniobra fracasa e inflige daño al personaje que está llevando a cabo la maniobra (en caso de empate, la maniobra tiene éxito).
- ⑨ El objetivo de un ataque puede llevar a cabo su propia maniobra: resuélvelo igual que un contraataque pero, en lugar de causar daño, aplica los efectos de la maniobra.

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

- ⑨ Desarmar a un adversario o arrebatar un objeto, como un libro, de las manos del enemigo.
- ⑨ Poner al enemigo en una situación de desventaja, imponiendo un dado de penalización a las futuras acciones del adversario u otorgando un dado de bonificación a las acciones que emprendan sus aliados contra el objetivo. La desventaja puede ser producto de un impedimento físico o de haber sido derribado.
- ⑨ Escapar cuando está retenido por otro personaje. Durante su turno, el personaje retenido podrá utilizar una maniobra para escapar de una llave, como un abrazo de oso o una presa de garganta; si no, quedará apresado automáticamente hasta que su atacante le libere, sea incapacitado o sufra una herida grave (véase **Heridas y curación**, en la página 121).
- ⑨ Empujar a un adversario por un barranco, a través de una ventana o solo para derribarlo.

El Guardián podrá infligir daño a aquellos que estén involucrados en una maniobra si resulta apropiado a los acontecimientos de la historia; obviamente, alguien que caiga por la ventana de un segundo piso va a sufrir daño, a no ser que aterrice sobre una red de seguridad o algo parecido.

Dar el primer golpe (Ataques por sorpresa)

Para que se inicie un combate debe suceder algo: alguien debe dar el primer golpe. Puede que los adversarios se encaren como dos boxeadores en el ring, sabiendo que están enzarzados en un combate incluso antes de que se lance el primer golpe. Si este es el caso, el Guardián deberá dar comienzo a un asalto de combate.

Si no, puede que el ataque sea totalmente sorpresivo; por ejemplo, un repentino rodillazo a la entrepierna o un puñetazo a la mandíbula. Cuando alguien declara que hace un ataque repentino e inesperado, deberá tener la oportunidad de sorprender a su adversario. Si el Guardián pusiera en marcha automáticamente los asaltos de combate (véase más adelante), la persona que declaró el primer ataque podría acabar actuando el último según el orden de DES, lo que no tendría sentido a nivel narrativo.

Obviamente, si el objetivo estuviera prevenido, podría ver venir el ataque. El Guardián puede permitir hacer una tirada de habilidad para comprobar si el objetivo se anticipa al ataque, utilizando Descubrir o Escuchar para verlo u oírlo venir, o Psicología para detectar las intenciones del atacante. Se podrá utilizar la habilidad Sigilo del atacante para establecer en nivel de dificultad de la tirada de Descubrir, Escuchar o Psicología, o viceversa en caso de que sea el investigador el que esté intentado atacar por sorpresa (recuerda que debería ser el jugador el que hiciera las tiradas de dados siempre que fuera posible).

Dependiendo del resultado de la tirada:

- ⑤ Si el objetivo se anticipa al ataque, podrá elegir entre esquivar o contraatacar.
- ⑥ Si el objetivo no consigue anticipar el ataque, el Guardián podrá permitir que el ataque tenga éxito automáticamente (a no ser que se obtenga una pifia) o recompensar al atacante con un dado de bonificación, dependiendo de la situación. Si el atacante está haciendo un ataque a distancia (por ejemplo, con un arma o un cuchillo arrojadizo), siempre habrá que hacer una tirada para impactar.

Nota: Golpear a alguien en la cabeza (al atacar sin ser visto) por la espalda deberá tener éxito de forma automática (a no ser que se pifíe), mientras que arrebatar el arma de las manos de alguien desde esa misma posición solo recibirá un dado de bonificación.

Cuando se ataca a un objetivo que es incapaz de esquivar o contraatacar o que decide no hacerlo, el atacante deberá hacer la tirada de ataque normal, pero solo fallará si obtiene una pifia. Hay que recordar que el Guardián decide cuándo es necesario hacer una tirada. Si una persona no se despierta, ¿por qué habría que hacer una tirada para apuñalarle o dispararle mientras duerme?

Una vez se haya resuelto un ataque por sorpresa, el Guardián deberá iniciar los asaltos de combate como se describe más adelante.

Harvey: DES 55

Combatir (Pelea): 25 (Normal) / 12 (Difícil) / 5 (Extrema)

Esquivar: 27 (Normal) / 13 (Difícil) / 5 (Extrema)

Corpulencia: 0

Atracador: DES 50

Combatir (Pelea): 35 (Normal) / 17 (Difícil) / 7 (Extrema)

Esquivar: 25 (Normal) / 12 (Difícil) / 5 (Extrema)

Corpulencia: 1

Harvey está siguiendo a un sectario que sabe que va por Boston con una copia del Libro de Eibon dentro de un maletín. Cuando pierde de vista al sectario entre la multitud, Harvey hace una tirada de Descubrir y fracasa. Harvey corre calle abajo mirando en todos los callejones. El Guardián le permite hacer una tirada forzada de Descubrir, que también fracasa. Como consecuencia de ello, el Guardián cuenta cómo Harvey sigue a su objetivo hasta las sombras de uno de esos callejones, solo para ser asaltado por un atracador que le pide dinero a punta de navaja.

PRIMER ASALTO:

Harvey tiene la DES más alta, por lo que será el primero en actuar.

Acción de Harvey:

Harvey intenta apartar al atracador fuera de su camino y pasar de largo; es arriesgado, pero sabe que si se retrasa perderá el rastro. Esta es una maniobra de combate que tiene el objetivo de apartar al atracador lo bastante como para poder pasar de largo.

El atracador tiene Corpulencia 1. Esto es un punto más que la Corpulencia de Harvey (cero), por lo que Harvey tendrá un dado de penalización.

El atracador va a contraatacar e intentar apuñalar a Harvey. El atracador tiene una navaja, por lo que utilizará su habilidad Combatir (Pelea) para contraatacar.

La jugadora que interpreta a Harvey hace una tirada con un dado de penalización, y obtiene 12 y 22. Deberá quedarse con la tirada mayor: un éxito Normal.

El Guardián obtiene un 03 para el atracador: un éxito Extremo.

Cuando intenta apartar a un lado al atracador, Harvey es apuñalado y sufre 6 puntos de daño (1D4 por la navaja automática y 1D4 de Bonificación al daño). Si esta hubiera sido la acción del atracador, el éxito Extremo habría producido un empalamiento de 8+1D4 puntos de daño (daño máximo del arma y daño máximo de la Bonificación al daño más el dado de daño del arma).

Acción del atracador:

El atracador amenaza a Harvey con la navaja y le pide dinero. Sabiendo que está malherido y sobrepasado, Harvey le entrega su cartera.



Superado

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

Aquellos personajes y monstruos que tengan más de un ataque por asalto podrán esquivar o contraatacar esa cantidad de veces antes de que se aplique el dado de bonificación. Por lo tanto, un gul con tres ataques podrá contraatacar tres veces antes de que sus adversarios obtengan un dado de bonificación. Nótese que los investigadores jamás podrá superar en número a determinadas entidades de los Mitos (véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**).

Armas a distancia y arrojadizas

Los ataques con armas de proyectiles (como un arco) se tratan igual que los de las armas de fuego (el objetivo tiene la posibilidad de **Ponerse a cubierto**, página 116).

La habilidad Esquivar se puede oponer a las armas arrojadizas del mismo modo que a los ataques de Combatir (véase **Resolver un ataque de Combatir realizado contra un objetivo que está esquivando**, en la página 108).

Un personaje no podrá contraatacar un ataque a distancia (proyectiles) o de un arma arrojadiza a no ser que se encuentre a una distancia de su atacante igual o menor a un quinto de su DES multiplicado por 0,3 m.

Se añade la mitad de la Bonificación al daño a los ataques arrojadizos o con armas de proyectiles que dependan de la fuerza del usuario (se aplica a los arcos y hondas, pero no a las ballestas).

Para resolver un ataque a distancia o arrojadizo, el Guardián deberá establecer el nivel de dificultad como en el caso de las armas de fuego (véase **Alcance y niveles de dificultad de las armas de fuego**, en la página 116).

Huir de un combate cuerpo a cuerpo

Durante su turno en el orden del combate, un personaje podrá utilizar su acción para huir de un combate cuerpo a cuerpo, suponiendo que exista una vía de escape y que no se encuentre retenido físicamente.

ARMADURA

La armadura reduce el daño recibido, ya se trate de la armadura natural de algunos monstruos, la armadura corporal de un personaje o la defensa natural de un obstáculo que hay entre el atacante y su objetivo. Reduce el número de puntos de armadura del daño causado por los ataques que impacten en la armadura. Nótese que la armadura no reducirá el daño de un ataque mágico, veneno, ahogamiento, etc.

Harvey se va de vacaciones a Innsmouth y se topa con un profundo mientras explora las cavernas que hay bajo el Circo Itinerante de las Delicias Terrenales de Darke. Siendo como es un hombre de acción, Harvey consigue aporrear al profundo y causarle 5 puntos de daño. El profundo tiene una piel dura, correosa y escamosa, lo que le otorga 1 punto de armadura natural. El Guardián reduce 1 punto del daño recibido, por lo que el golpe de Harvey solo causará un total de 4 puntos de daño.

El profundo no está contento y avanza hacia Harvey, sus dientes afilados como agujas brillan bajo la luz de su linterna...

— Armaduras de ejemplo —

Chaqueta gruesa de cuero	1 punto
Casco de la Primera Guerra Mundial	2 puntos
Madera de 2,5 cm de grosor	3 puntos
Casco norteamericano de la actualidad	5 puntos
Chaleco grueso de kevlar	8 puntos
Blindaje corporal militar	12 puntos
Cristal antibalas de 3,8 cm de grosor	15 puntos
Lámina de acero de 2,5 cm de grosor	19 puntos
Saco de arena grande	20 puntos

DIAGRAMA DE FLUJO DEL COMBATE

Establece el orden de ataque

Ordénalo en base a la DES:
la mayor va primero.
Las armas de fuego preparadas
actúan en DES+50.

Ataque por sorpresa

Permite una tirada de habilidad:
¿el objetivo anticipa el ataque?
(Descubrir, Escuchar, Psicología).

Resuelve siguiendo orden de DES

- Inicio un ataque, huir o maniobrar.
- El defensor elige entre esquivar, contraatacar o llevar a cabo una maniobra.
- Atacante y defensor hacen una tirada enfrentada.

Sí

Aplica el orden
de DES normal
para el combate.

No

El ataque impacta
automáticamente
u obtiene un dado
de bonificación.

Esquivar

El atacante gana si
obtiene el mayor
grado de éxito.
Empate: gana el
defensor.
Fallan los dos:
no se causa
ningún daño.

Contraatacar

El mayor grado de
éxito gana.
Empate: gana el
agresor.
Fallan los dos:
no se causa
ningún daño.

Maniobra

Resuélvelo
igual que un
contraataque
pero, en lugar de
causar daño, aplica
los efectos de
la maniobra.

En el caso de una maniobra

Compara
la Corpulencia.
Si el agresor es más
pequeño: 1 dado
de penalización
por cada punto
de diferencia.
Si la diferencia es
de 3+: la maniobra
es imposible.

No se pueden forzar las tiradas de ataque.

¿Superado?

Una vez el personaje haya contraatacado o esquivado
en ese asalto, todos los ataques posteriores que se
hagan contra él reciben 1 dado de bonificación.
No se aplica a aquellos que poseen varios ataques
(podrán Esquivar/Contraatacar tantas veces como
ataques tengan antes de que se aplique
la regla de estar superado).

¿Éxito Extremo?

(No se aplica
al defensor que
esté contraatacando)

Empalar: Daño
máximo + BD máxima
+ dado de daño
del arma.

Roma: Daño máximo
+ BD máxima.

Ejemplo de maniobras de combate

Harvey y su amigo Rodger atisban al sectario que sospechan lleva el Libro de Eibon en un maletín. El sectario está en el andén de la estación, esperando a su tren. Harvey se aprovecha del hecho de que no se han visto antes y se acerca al sectario para preguntarle a qué hora pasa el próximo tren.

Rodger: DES 70

Combatir (Pelea): 40 (Normal) / 20 (Difícil) / 8 (Extrema)

Esquivar: 42 (Normal) / 21 (Difícil) / 8 (Extrema)

Bonificación al daño: 1D4

Corpulencia: 1

Puntos de Vida: 14

Sectario: DES 60

Combatir (Pelea): 30 (Normal) / 15 (Difícil) / 6 (Extrema)

Esquivar: 30 (Normal) / 15 (Difícil) / 6 (Extrema)

Bonificación al daño: 1D4

Corpulencia: 1

Puntos de Vida: 13

Harvey: DES 55

Combatir (Pelea): 25 (Normal) / 12 (Difícil) / 5 (Extrema)

Esquivar: 27 (Normal) / 13 (Difícil) / 5 (Extrema)

Bonificación al daño: ninguna

Corpulencia: 0

Puntos de Vida: 15

Harvey intenta arrebatar el maletín al sectario. El Guardián determina que esto supone una maniobra de combate (véase **Maniobras de combate** en la página 109), ya que está claro que esto iniciará un combate y que su objetivo es similar al de desarmar a un adversario. La DES del sectario es mayor que la de Harvey, pero no será consciente de estar involucrado en un combate hasta que Harvey actúe, aunque tendrá la posibilidad de anticipar su acción; consulta **Dar el primer golpe (Ataques por sorpresa)**, en la página 110. Aplicando las reglas de los ataques por sorpresa, el Guardián solicita a Harvey una tirada de Sigilo, y establece un nivel de dificultad Normal (la habilidad de Descubrir del sectario es inferior a 50%). Harvey tiene éxito y el sectario no se espera el ataque.

Ataque por sorpresa de Harvey:

Harvey intenta arrebatar el maletín del sectario mediante una maniobra de combate. Al no ser consciente del ataque, el sectario no tendrá oportunidad de esquivar ni contraatacar. Harvey disfruta de un ataque por sorpresa y, por lo tanto, cuenta con un dado de bonificación para llevar a cabo su maniobra. Siempre se ha de tener en cuenta la Corpulencia de un adversario a la hora de determinar el resultado de una maniobra de combate. La Corpulencia del sectario es un punto mayor que la de Harvey, por lo que Harvey recibe un dado de penalización. El dado de bonificación y el dado de penalización se cancelan mutuamente.

La jugadora que interpreta a Harvey obtiene un 11 en la tirada de Combatir (Pelea): un éxito Difícil.

El sectario no hace una tirada enfrentada, habida cuenta de que Harvey disfruta de la ventaja de la sorpresa.

Harvey arrebata el maletín al sectario.

Ahora que ha concluido el ataque sorpresa de Harvey, el Guardián inicia los asaltos de combate (véase **Dar el primer golpe (Ataques por sorpresa)**, en la página 110).

PRIMER ASALTO DE COMBATE:

Acción de Rodger:

Rodger tiene la DES más alta, y por eso es el primero en actuar. El Guardián pregunta qué va a hacer Rodger (véase **Declaración de intenciones: «¿qué está haciendo tu personaje?»** en la página 106). El jugador que interpreta a Rodger interviene y cuenta cómo Rodger va a agarrar al sectario por la espalda y a inmovilizarlo mientras Harvey le noquea a base de puñetazos. El Guardián lo interpreta como una maniobra de combate con el objetivo de retener al sectario. Ambos contendientes tienen la misma Corpulencia, por lo que no habrá dados de bonificación ni de penalización. El sectario intenta contraatacar con un codazo en las tripas de Rodger.

El jugador que interpreta a Rodger obtiene un 29 en la tirada de Combatir (Pelea): un éxito Normal.

El Guardián obtiene un 21 en la tirada de Combatir (Pelea) del sectario: un éxito Normal.

En caso de empate con un adversario que está contraatacando, gana el atacante.

La maniobra de Rodger tiene éxito y ha conseguido apresar al sectario. El sectario no ha conseguido que su golpe impacte.

Acción del sectario:

Ahora actúa el sectario. Forceja intentando liberarse de la presa de Rodger mientras Rodger se esfuerza por mantenerla. El sectario va a intentar llevar a cabo una maniobra de combate. Rodger solo va a intentar mantener inmovilizado al sectario. La presa solo se romperá si el sectario gana la maniobra, si no, se mantendrá el statu quo. El sectario tiene un dado de penalización como consecuencia de estar inmovilizado (véase **Maniobras de combate**, en la página 109).

El sectario obtiene 82 y 02 (por el dado de penalización) en su tirada de Combatir (Pelea), y se utiliza el resultado más alto: un Fracaso.



Roger obtiene un 24 en su tirada de Esquivar: un éxito Normal.

El sectario no consigue liberarse. Ninguno de los contendientes causa daño a su adversario.

Acción de Harvey:

Harvey tiene el maletín en sus manos y el sectario está inmovilizado frente a él. Harvey utiliza el maletín como arma improvisada (véase **Armas improvisadas**, en la página 109) para golpear al sectario en la cara. El Guardián decide permitir que Harvey utilice su habilidad de Pelea en este ataque. El sectario ya ha contraatacado en este asalto (contra Rodger), y por eso Harvey obtiene un dado de bonificación (véase **Superado**, en la página 112). El sectario intenta esquivar, pero sufre un dado de penalización al encontrarse retenido.

Harvey obtiene un 19 y un 89 (por el dado de bonificación) en su tirada de Combatir (Pelea): un éxito Normal.

El sectario obtiene 01 y 71 (por el dado de penalización) en su tirada de Esquivar: un Fracaso.

El Guardián decide que el maletín hace el mismo daño que un palo pequeño, 1D6. El sectario sufre 3 puntos de daño.

SEGUNDO ASALTO DE COMBATE:

Otros transeúntes quedan conmocionados ante el conflicto que está teniendo lugar, pero ninguno da un paso adelante para intervenir.

Acción de Rodger:

Rodger ya tiene apresado al sectario, así que no necesitará hacer ninguna tirada a no ser que pretenda hacer algo además de mantener la presa. Rodger decide que se va a aprovechar de la ventaja que le brinda su presa al sectario para estamparle la cara contra una columna cercana. El sectario intenta liberarse. Ambos contendientes llevarán a cabo una maniobra de combate. El sectario tiene un dado de penalización al estar apresado.

Rodger obtiene un 49 en su tirada de Combatir (Pelea): un fracaso.

El sectario obtiene 11 y 81 (por el dado de penalización) en su tirada de Combatir (Pelea): un fracaso.

Rodger no consigue herir al sectario y el sectario no consigue liberarse. El sectario sigue inmovilizado y los dos hombres están forcejeando por el andén.

Acción del sectario:

En lugar de forcejear para intentar liberarse, ahora el sectario levanta los pies hasta la altura de la cintura para empujarse en la columna cercana, intentando desequilibrar y derribar a Rodger. Rodger seguirá aguantando e intentará no caerse. Como su objetivo es evitar el ataque, se utilizará la habilidad de Esquivar de Rodger. El sectario tiene un dado de penalización al estar apresado.

Rodger obtiene un 32 en la tirada de Esquivar: un éxito Normal.

El Guardián obtiene un 03 y un 03 (por el dado de penalización) en la tirada de Combatir (Pelea) del sectario: un éxito Extremo.

El Guardián determina que caer contra el suelo de hormigón causa 1D6 puntos de daño (igual que un palo) y añade 1D4 de la Bonificación al daño del sectario. Rodger sufre el máximo de 10 puntos

de daño como consecuencia del éxito Extremo (véase **Determinar el daño**, en la página 108). Esto reduce los Puntos de Vida de Rodger a 4. Esto supone una herida grave (véase **Heridas y curación**, en la página 121) y por eso Rodger es derribado automáticamente y debe romper su presa con el sectario. Rodger supera la tirada de CON y permanece consciente.

Acción de Harvey:

Harvey odia tener que dejar a su amigo en esas circunstancias, pero supone que lo más probable es que el sectario le persiga a él, por lo que abandona la escena.

TERCER ASALTO DE COMBATE:

Rodger está tumbado en el suelo. El sectario corre detrás de Harvey.

Acción de Rodger:

Este asalto no se ha llevado a cabo ninguna acción contra Rodger, por lo que podrá levantarse y actuar. Desenvaina una daga arrojadiza de su cinturón y la lanza a la espalda del sectario. Esto es un ataque con un arma arrojadiza; el Guardián decide que el sectario no será capaz de esquivar porque no es consciente del ataque (véase **Armas a distancia y arrojadizas**, en la página 112) pero Rodger sigue teniendo que hacer una tirada para impactar.

Rodger fracasa en su tirada de habilidad de Lanzar. La daga se pierde.

Acción del sectario:

El sectario utiliza su hechizo Dominar para ordenar a Harvey «Detente donde estés». Las reglas de la magia y los hechizos se tratan más adelante, pero todo lo que tenemos que saber ahora es que el hechizo fracasa. Sin embargo, Harvey, sabiendo que no es probable que deje atrás al sectario, decide simular que se encuentra bajo el control del sectario; la jugadora ha tenido una idea...

Acción de Harvey:

Harvey finge estar bajo el control del sectario mientras su enemigo se aproxima. La jugadora que interpreta a Harvey pregunta si es posible que un tren estuviera llegando a la estación en ese momento. El Guardián no había dicho nada de ningún tren y decide permitir que una tirada de Suerte determine la situación. La tirada de Suerte de Harvey tiene éxito y el tren llega justo cuando el sectario se acerca para intentar quitarle el maletín. Harvey aprovecha la oportunidad para empujar al sectario a las vías del tren, utilizando el maletín.

Esta acción requiere llevar a cabo una maniobra de combate con éxito. Al Guardián le encanta esta idea y le otorga a Harvey un dado de bonificación por su astuta manipulación de la situación. El sectario intenta agarrar el maletín y el Guardián determina que su objetivo será ¡tirar de Harvey y arrojarlo al tren! Ambos contendientes llevan a cabo una maniobra de combate. Harvey sufre un dado de penalización ya que su Corpulencia es 1 punto menor que la del sectario. Esto cancela el dado de bonificación que le ha otorgado el Guardián.

Harvey obtiene un 08 en la tirada de Combatir (Pelea): un éxito Difícil. El Guardián obtiene un 23 en la tirada de Combatir (Pelea) del sectario: un éxito Normal.

Harvey consigue retener el maletín y empuja al sectario a las vías del tren; ¡el Guardián ni se molesta en hacer una tirada de daño!



ARMAS DE FUEGO

Es cierto que he disparado seis balas a la cabeza de mi mejor amigo, y aun así espero demostrar con esta declaración que yo no soy su asesino.

—H. P. Lovecraft, *El ser en el umbral*

Para resolver un ataque con un arma de fuego tira 1D100 y compara el resultado con la habilidad de Armas de fuego del atacante (utilizando la especialidad adecuada).

La tirada de Armas de fuego no es enfrentada. El nivel de dificultad viene determinado por la distancia y por otros factores que otorgan dados de bonificación o penalización. Un fracaso nunca causa daño.

Armas de fuego y el orden de DES

Lleva menos tiempo apretar un gatillo que blandir un palo o una espada, por lo que un arma de fuego preparada podrá disparar en DES+50 en el orden de DES.

Alcance y niveles de dificultad de las armas de fuego

El nivel de dificultad de una tirada de la habilidad Armas de fuego se establece siempre en función de su alcance. Cada vez que se dobla el alcance por encima del alcance básico indicado en la Tabla de Armas la dificultad aumenta en un grado.

- ⑨ **Dentro del alcance básico:** dificultad Normal.
- ⑨ **Largo alcance (hasta dos veces el alcance básico):** dificultad Difícil.
- ⑨ **Muy largo alcance (hasta cuatro veces el alcance básico):** dificultad Extrema.

Cualquier otro modificador aplica dados de bonificación o penalización.

A muy largo alcance, cuando solo un éxito Extremo conseguirá impactar al objetivo, el empalamiento solo sucederá cuando se obtenga un crítico (una tirada de 01).

MODIFICADORES DE ATAQUE DE LAS ARMAS DE FUEGO

Una vez establecido el nivel de dificultad de un ataque con arma de fuego, se tomará en cuenta cualquier otro factor que pueda otorgar una ventaja o desventaja significativas. A continuación se dan algunas opciones, pero pueden darse otras circunstancias durante el juego: los modificadores otorgan un dado de bonificación o de penalización.

Ponerse a cubierto (dado de penalización)

Un personaje que sea consciente de que le van a disparar podrá reaccionar poniéndose a cubierto. Esto puede significar saltar tras una barrera física, tirarse al suelo o agacharse y correr para ofrecer un objetivo más difícil.

Ponerse a cubierto requiere una tirada de Esquivar. Si tiene éxito, el objetivo será más difícil de acertar y el atacante recibirá un dado de penalización.

Ponerse a cubierto es una respuesta desesperada a una situación desesperada. Un personaje que decida ponerse a cubierto renunciará a su siguiente ataque (independientemente de si tiene éxito o no). Si ya ha atacado en este asalto, renunciará a su ataque del asalto siguiente. Hasta que llegue su próximo ataque, la única opción disponible para un personaje que se haya puesto a cubierto será esquivar otros ataques. Si un individuo que tiene varios ataques se pone a cubierto, renunciará a todos sus ataques, no solo a uno de ellos.

Cobertura y ocultación (dado de penalización)

El grado de protección que ofrece la cobertura queda a discreción del Guardián; una valla de madera no detendrá una bala, pero ocultará al objetivo haciendo que sea más difícil acertarle. La ocultación de al menos la mitad del objetivo añadirá un dado de penalización a un ataque con un arma de fuego.

Un personaje que abandone su cobertura aunque sea por un instante (por ejemplo, para disparar) podrá ser el objetivo de otro personaje si ese personaje estaba retrasando su turno.

A bocajarro (dado de bonificación)

Si el objetivo está a bocajarro (a una distancia igual o menor a la quinta parte de la DES del objetivo multiplicado por 0,3 m) el atacante obtendrá un dado de bonificación.

Un atacante que esté utilizando un arma de fuego a bocajarro podrá ser objeto de ataques cuerpo a cuerpo, y se le podrá desarmar con una maniobra de combate exitosa en el turno de su adversario. Un objetivo no podrá contraatacar ni esquivar un ataque con un arma de fuego como haría con un ataque de Combate.

Apuntar (dado de bonificación)

La intención de apuntar se debe declarar en el turno del personaje dentro del orden de combate. El disparo se hará en el mismo turno dentro del orden de combate del asalto siguiente. Si no se lleva a cabo ninguna otra acción antes de disparar, el atacante recibirá un dado de bonificación. Si el personaje que está apuntando sufre daño o se mueve mientras apunta, se perderá la ventaja que otorga apuntar. Solo se puede obtener un dado de bonificación por apuntar.

Objetivo rápido (dado de penalización)

Es difícil acertar a un objetivo que se esté desplazando a toda velocidad (MOV 8 o más); aplica un dado de penalización.

Tamaño del objetivo (dado de bonificación o de penalización)

Los objetivos pequeños son más difíciles de acertar. Si el objetivo tiene Corpulencia -2 o menos, aplica un dado de penalización.

Los objetivos grandes son más fáciles de acertar. Si el objetivo tiene Corpulencia 4 o más, aplica un dado de bonificación.

Recargar armas de fuego (posibilidad de dado de penalización)

Cargar dos balas en un arma corta, un fusil o una escopeta lleva un asalto de combate. Cambiar un cargador lleva un asalto. Cambiar la cinta de munición de una ametralladora lleva dos asaltos.

Es posible meter una bala en la recámara y dispararla en el mismo asalto aplicando un dado de penalización.

Armas cortas. varios disparos (dado de penalización)

Muchas armas cortas son capaces de hacer 2 o 3 disparos por asalto. Hacer un solo disparo permite mantener la puntería y la estabilidad del arma. Hacer más de un disparo

prioriza la velocidad por encima de la precisión. Cuando hagas dos o tres disparos en un mismo asalto, tira para cada uno de ellos de forma individual y aplica a cada uno un dado de penalización.

Harvey está efectuando un único disparo de su pistola a un objetivo que se encuentra dentro de su alcance básico, por lo que el nivel de dificultad será Normal. En el siguiente asalto hace tres disparos. Harvey hace una tirada para cada uno de ellos (a dificultad Normal) aplicando un dado de penalización en cada tirada.

Disparar a un combate cuerpo a cuerpo

Aquellos que están enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo están en constante movimiento y pueden cubrirse unos a otros. Cuando se dispara a un objetivo enzarzado en combate cuerpo a cuerpo se aplica un dado de penalización. Una pifia significa que se habrá acertado a un aliado. Si hay varios aliados en la línea de fuego, se acertará a aquel que tenga la menor puntuación de Suerte.

Un resumen de los modificadores para las armas de fuego: dados de bonificación y de penalización

Nivel de dificultad	Normal: alcance normal
	Difícil: largo alcance
	Extremo: muy largo alcance
Dados de bonificación	Apuntar 1 asalto
	A bocajarro
	Objetivo grande (Corpulencia 4+)
Dados de penalización	El objetivo se pone a cubierto
	Objetivo rápido (MOV 8+)
	Parcialmente oculto (50%+)
	Objetivo pequeño (Corpulencia -2)
	Varios disparos de arma corta
	Cargar una bala y disparar en un mismo asalto
	Disparar a un combate cuerpo a cuerpo

Ejemplo de ataque con armas de fuego

Harvey está investigando la desaparición de su viejo amigo, Nott. Escucha un extraño sonido proveniente de una de las habitaciones de la planta superior, desenfunda su arma (un revólver calibre .38), y abre la puerta con mucha cautela. Al echar un vistazo al interior, Harvey distingue una forma agazapada en la penumbra; se pregunta si se trata de un humano o un animal. Harvey grita: «Déjense. ¡Estoy armado!». Descubriendo los dientes y siseando, la criatura se levanta y carga contra Harvey, que le suelta un disparo, y el Guardián inicia un asalto de combate. Se debería haber hecho una tirada de Cordura por el encuentro con un monstruo así, pero esto se explicará en un capítulo posterior; por ahora vamos a asumir que Harvey mantiene el tipo.

Harvey: DES 55

Armas de fuego (Arma corta): 20 (Normal) / 10 (Difícil) / 4 (Extrema)

Esquivar: 27 (Normal) / 13 (Difícil) / 5 (Extrema)

Bonificación al daño: ninguna

Corpulencia: 0

Puntos de Vida: 15

Monstruo: DES 60

Combatir (Pelea): 40 (Normal) / 20 (Difícil) / 8 (Extrema)

Esquivar: 30 (Normal) / 15 (Difícil) / 6 (Extrema)

Bonificación al daño: ninguna

Corpulencia: 0

Puntos de Vida: 14

PRIMER ASALTO:

Harvey ya ha anunciado que va a disparar, y lo hará con DES 105 (DES+50), ya que su arma estaba preparada (véase **Armas de fuego y el orden de DES**, en la página 116). La criatura actuará la segunda con su DES 60. Si no tuviera un arma de fuego preparada, Harvey habría tenido que actuar después de la criatura.

Acción de Harvey:

El arma corta de Harvey puede hacer hasta tres disparos por asalto, pero decide que solo hará un disparo firme para aumentar sus posibilidades de acertar. Como el objetivo se encuentra dentro del alcance básico del arma corta, Harvey solo necesita un éxito Normal para impactar. El disparo se hace a bocajarro, por lo que recibe un dado de bonificación en su tirada de ataque (véase **A bocajarro** en la página 117). Harvey tiene 20% en su habilidad Arma corta, y consigue impactar con un éxito Normal (obteniendo un 58 y un 18). El revólver causa 1D10 puntos de daño, arrancando un pedazo de la criatura (5 puntos de daño).

Acción del monstruo:

Ahora que ya casi lo tiene encima, Harvey puede ver claramente que la criatura no es humana en absoluto, sino más bien canina. Ataca con las garras de sus extremidades inferiores. Harvey decide esquivar el ataque.

El Guardián obtiene un 31 en el ataque de la criatura, que utiliza su habilidad Combatir 40: un éxito Normal.

La jugadora que interpreta a Harvey obtiene un 12 (menos de la mitad de su puntuación: un éxito Difícil) en su esquivar, y evita el golpe.

SEGUNDO ASALTO:

Harvey vuelve a actuar primero, ya que su pistola está preparada.

Acción de Harvey:

Harvey hace tres disparos en una rápida sucesión. El alcance es a bocajarro, por lo que Harvey obtiene un dado de bonificación en cada disparo, pero esto queda anulado por el dado de penalización por hacer varios disparos con un arma corta en un mismo asalto (véase **Armas cortas, varios disparos**, en la página 117).

Se hacen tres tiradas de ataque seguidas, una por cada disparo de Harvey (todas ellas requieren un éxito Normal): 04, 27 y 92. Dos de los disparos fallan, pero el primero es un éxito Extremo. El éxito Extremo es un empalamiento, por lo que el daño será de 1D10+10. La criatura se derrumba.

Acción del monstruo:

Está muerto o moribundo, por lo que no podrá llevar a cabo ninguna acción.

TERCER ASALTO:

Antes de que Harvey pueda comprobar si la criatura está muerta, vislumbra dos más entre las sombras al otro lado de la habitación.

Acción de Harvey:

Harvey levanta su arma para disparar de nuevo. Eligiendo a su objetivo con cautela, pasa un asalto completo apuntando y recibe un dado de bonificación a su disparo (véase **Apuntar**, en la página 117).

Acción del monstruo:

Ajenas a los ensordecedores disparos recientes, las criaturas parecen estar alimentándose de algo e ignoran a Harvey.

CUARTO ASALTO:

Acción de Harvey:

Harvey dispara con DES 105, tras haber pasado un asalto apuntando. Una mesa volcada oculta casi por completo a la criatura más cercana. La mesa parece endeble, por lo que Harvey decide disparar a través de ella. Se encuentra a unos 6 m de distancia, más allá de bocajarro pero dentro del alcance básico del revólver (15 m), por lo que el nivel de dificultad del disparo será Normal.

La criatura está parcialmente oculta, por lo que Harvey recibe un dado de penalización (véase **Cobertura y ocultación**, en la página 116), pero este se anula gracias al dado de bonificación que consiguió apuntando. Harvey hace una tirada de ataque y obtiene un éxito Difícil con una tirada de 09. Se tira 1D10 con un resultado de 7 puntos de daño, que se reducen en 2 por la protección que ofrece la mesa, para un total de 5 puntos de daño.

Acción del monstruo:

Sorprendidas por la proximidad del disparo, ambas criaturas toman conciencia del peligro y saltan hacia la ventana más cercana.

QUINTO ASALTO:

Harvey corre hacia la ventana y vacía el arma contra las criaturas que huyen. El Guardián decide que Harvey puede hacer un disparo con alcance normal. Este es el sexto disparo de Harvey, y su revolver quedará vacío.

SEXTO ASALTO:

Acción de Harvey:

*Harvey carga una bala y dispara en el mismo asalto contra una de las criaturas a la fuga, antes de perderla de vista. El disparo es a muy largo alcance (40 m), por lo que el nivel de dificultad será Extremo (véase **Alcance y niveles de dificultad de las armas de fuego**, en la página 116). Se añade un dado de penalización debido a que Harvey está cargando y disparando en un mismo asalto (véase **Recargar armas de fuego**, en la página 117). La jugadora que interpreta a Harvey grita de júbilo cuando obtiene una tirada de 01 y 01 con el dado de penalización, ¡lo que produce un resultado final de 01! Un crítico a muy largo alcance es un empalamiento, y causa 1D10+10 puntos de daño que abaten a una de las criaturas.*

Acción del monstruo:

La criatura restante escapa indemne.

Harvey se gira y contempla el cadáver ensangrentado de su viejo amigo Nott tendido a sus pies, después se acerca a comprobar que la primera criatura esté realmente muerta.

FUEGO AUTOMÁTICO

Un atacante que utilice fuego automático puede dejar el gatillo apretado durante un asalto de combate. El arma automática seguirá disparando hasta que se libere el gatillo o se agote la munición (lo que se conoce como «modo automático»). Algunas armas están limitadas a disparar ráfagas (por ejemplo, de 2 o 3 balas) en lugar de fuego automático, mientras que otras pueden cambiar entre el modo de disparo semi-automático (balas individuales) y/o ráfaga o modo automático.

Modo automático: Antes de tirar los dados, el jugador declara la cantidad de munición (balas) que va a disparar, que puede ser cualquier cantidad hasta el límite del arma. Debido al retroceso de las armas automáticas, es muy difícil acertar varias veces a un solo objetivo. Para simular esto, la cantidad de balas que se disparan se divide en una serie de oleadas y se hace una tirada de ataque para cada una de estas oleadas.

Una oleada contiene una cantidad de balas igual o menor a la habilidad de Subfusil (SMG) o Ametralladora (MG) del tirador dividida por 10 y redondeada hacia abajo; simplemente toma la cifra de las decenas del valor de la habilidad. Independientemente de la puntuación, una oleada de fuego automático nunca será de menos de 3 balas. Por ejemplo: un personaje con Armas de fuego (Subfusil) 47% disparará cuatro balas en cada oleada. Un personaje puede disparar en modo automático (varias oleadas) durante varios asaltos hasta que se le agote la munición, aunque la probabilidad de acertar se reducirá después de disparar la primera oleada.

Ráfaga: Apretar el gatillo una sola vez dispara 2 o 3 balas, y se considera la mejor combinación de precisión y ahorro de munición. Esto se considera como una oleada de 2 o 3 disparos (dependiendo del arma de fuego; la habilidad del tirador no interviene a la hora de determinar la cantidad de balas).

Disparar en modo semiautomático (varios disparos individuales): Aplica un dado de penalización a cada disparo y haz una tirada de habilidad por cada uno de ellos, igual que si estuvieras disparando varias balas de un arma corta, consulta **Armas cortas, varios disparos** (página 117).

TIRADA PARA IMPACTAR CON FUEGO AUTOMÁTICO

Primera tirada de ataque: Aplica las reglas normales de una tirada de ataque con un arma de fuego (establece la dificultad en base al alcance y luego aplica cualquier modificador).

Segunda tirada de ataque y posteriores: Añade un dado de penalización (o elimina un dado de bonificación) por cada tirada de ataque adicional. Si esto acarrearía tres dados de penalización, conserva dos dados de penalización y aumenta en uno el nivel de dificultad (de Normal a Difícil, de Difícil a Extremo, de Extremo a Crítico y de Crítico a imposible).

El atacante deberá hacer una nueva tirada de ataque en cada oleada (o ráfaga) de disparos o cada vez que seleccione un nuevo objetivo.

Un tirador con una habilidad de 63% que dispare en modo automático (varias oleadas) a un solo objetivo dentro de su alcance normal, hará una tirada de ataque por cada oleada de 6 balas. La primera oleada requiere un éxito Normal. La segunda oleada de 6 balas acarrea un dado de penalización, ya que se trata de la segunda tirada de ataque (para las balas 7-12), y la tercera oleada recibe dos dados de penalización (para las balas 13-18).

Si el tirador hubiera anunciado que disparaba una cuarta oleada, entonces la tirada de ataque recibiría dos dados de penalización y el nivel de dificultad (para las balas 19-24) aumentaría a Difícil.

Alternativamente, si ese mismo tirador hubiera hecho solo 12 disparos dividiéndolos equitativamente entre tres objetivos (4 balas cada uno) dentro de su alcance normal, la primera tirada de ataque sería para las 4 balas dirigidas al primer objetivo. Las siguientes 4 balas dirigidas al segundo objetivo requerirían una segunda tirada de ataque, con un dado de penalización, seguida de una tirada de ataque más para las 4 balas dirigidas al tercer objetivo, esta vez con dos dados de penalización. En este caso, el atacante ha decidido disparar tres oleadas parciales de 4 balas (en lugar de oleadas completas de 6 balas) para ahorrar munición.

Todos los personajes deberán encontrarse dentro de un arco de fuego razonable (dentro de un arco de sesenta grados aproximadamente). Se gasta munición al pasar de un objetivo a otro (una bala por cada metro). Esto es solo un gasto adicional de munición, y en aras de la simplicidad no se tiene en cuenta en el tamaño de la oleada, las tiradas de ataque ni la cantidad de disparos que se pueden hacer antes de recibir un dado de penalización.

RESOLUCIÓN DE LAS TIRADAS DE ATAQUE

- ⑨ Si la tirada de ataque tiene éxito: la mitad de los disparos impactan al objetivo; haz la tirada de daño correspondiente para la mitad de los disparos (redondeando hacia abajo, mínimo uno). Sustrae la armadura del daño de cada disparo.
- ⑨ Si la tirada de ataque es un éxito Extremo: todos los disparos impactan al objetivo, y la mitad de ellos (redondeando hacia abajo, mínimo uno) empalan. Sustrae la armadura del daño de cada disparo. En lo que respecta a los ataques con armas de fuego, si el nivel de dificultad del disparo era Extremo, el mejor resultado posible será un impacto exitoso, no un empalamiento.

Funcionamiento defectuoso

Las armas de fuego tienen tendencia a encasquillarse y averiarse. En cualquier tirada de ataque en la que el dado obtiene un resultado igual o mayor al índice de funcionamiento defectuoso (véase **Tabla XVII: Armas**, páginas 430-435), el tirador no solo falla: su arma no dispara. Si el arma es un revólver, un arma de cañón basculante o un fusil de cerrojo, el problema es solo una munición defectuosa. Si el arma es de acción de palanca, el problema es que se ha encasquillado. Reparar un arma encasquillada lleva 1D6 asaltos de combate y requiere superar una tirada de Mecánica o Armas de fuego. El tirador podrá seguir intentándolo una vez por asalto hasta tener éxito. Si la tirada es también una pifia, el Guardián podrá elegir entre que el arma tenga un funcionamiento defectuoso o que suceda alguna otra cosa, como acertar a un aliado o que el tirador se haga daño de alguna manera.

HERIDAS Y CURACIÓN

Creo que intentan librarse de mí a causa de mi descubrimiento. Hay una enorme piedra negra con extraños jeroglíficos parcialmente desgastados que encontré en los bosques de Round Hill, al este de aquí; y todo cambió tras llevármela a casa. Si notan que sé demasiado me matarán o me harán desaparecer de la faz de la tierra llevándome al lugar del que proceden. De vez en cuando les gusta raptar hombres de grandes conocimientos para mantenerse al tanto de cómo marchan las cosas en el mundo de los humanos.

—H. P. Lovecraft, *El que susurra en la oscuridad*

La descripción de las heridas deberá ser apropiada al tipo y la gravedad del daño recibido. Por lo tanto, el investigador no solo recibe un disparo, sino que recibe un disparo en un brazo o en el otro; de igual forma una caída puede implicar que el investigador se ha torcido un tobillo o que ahora tiene un chichón en la parte posterior del cráneo, además de la pérdida de Puntos de Vida.

El Guardián deberá describir los efectos del daño e intentar evitar limitarse a decir: «Pierdes 3 Puntos de Vida».

Llevar la cuenta del daño

Se puede utilizar la cantidad de puntos de daño causada por un ataque para diferenciar entre el daño normal y las heridas graves. Alguien a quien le hayan dado puñetazos hasta quedar inconsciente (cada uno de ellos ha causado una pequeña cantidad de daño) podrá despertar al día siguiente magullado y con moratones, pero capaz de actuar. Sin embargo, alguien que sufra esa misma cantidad de daño en un solo ataque, como un disparo, estará fuera de combate durante una semana o más antes de que el lento proceso curativo se inicie siquiera. Lo más probable es que un puñetazo cause daño normal y que un disparo cause una herida grave.



Si el daño causado por un solo ataque es:

- ① Menor que la mitad de los Puntos de Vida máximos del personaje, se trata de daño normal.
- ② Igual o mayor que la mitad de los Puntos de Vida máximos del personaje, se trata de una Herida grave.
- ③ Mayor que los Puntos de Vida máximos del personaje, el resultado es la muerte.

Daño normal: sus efectos

El daño normal es el resultado de un solo ataque que causa un daño igual o menor que la mitad de los Puntos de Vida máximos del personaje en un solo golpe. No tendrá unos efectos significativos en el personaje hasta que sus Puntos de Vida actuales queden reducidos a cero, momento en el que el personaje quedará inconsciente. Un personaje no puede morir a causa del daño normal.

Herida grave: sus efectos

Una Herida grave se produce cuando un solo ataque causa una cantidad de daño igual o mayor que la mitad de los Puntos de Vida máximos del personaje. Un personaje que sufra una Herida grave podrá morir si sus Puntos de Vida actuales quedan reducidos a cero.

Ejemplo de fuego automático

Harvey y sus dos amigos, Rodger y Cecil, acuden al punto de encuentro acordado en el viejo almacén. De repente, un gánster surge de las sombras con una tommy gun*, y abre fuego sobre los investigadores, iniciando un asalto de combate.

* N. del T.: apodo muy popular por el que se conocía al Subfusil Thompson.

Gánster: DES 50

Armas de fuego (Subfusil): 40 (Normal) / 20 (Difícil) / 8 (Extrema)
Combatir (Pelea): 30 (Normal) / 15 (Difícil) / 6 (Extrema)
Esquivar: 25 (Normal) / 12 (Difícil) / 5 (Extrema)
Bonificación al daño: 1D4
Puntos de Vida: 13

Harvey: DES 55

Combatir (Pelea): 25 (Normal) / 12 (Difícil) / 5 (Extrema)
Esquivar: 27 (Normal) / 13 (Difícil) / 5 (Extrema)
Bonificación al daño: ninguna
Puntos de Vida: 15

Rodger: DES 70

Combatir (Pelea): 40 (Normal) / 20 (Difícil) / 8 (Extrema)
Esquivar: 42 (Normal) / 21 (Difícil) / 8 (Extrema)
Bonificación al daño: 1D4
Puntos de Vida: 14



PRIMER ASALTO:

El gánster actúa primero, disparando con DES+50 al usar un arma preparada.

Acción del gánster:

La décima parte de la puntuación de Subfusil del gánster es 4, por lo que será capaz de disparar oleadas de 4 balas. Decide disparar 4 balas a cada uno de los tres investigadores (3 oleadas, 12 balas en total). Harvey y Cecil se ponen a cubierto, pero Rodger desenfunda una pistola y se mantiene firme. Harvey supera su tirada de Esquivar, pero Cecil fracasa. El Guardián determina que los investigadores están a 3 m de distancia unos de otros; el gánster gastará 6 balas adicionales al hacer un barrido entre estos tres objetivos (este asalto su munición se reduce en un total de 18 balas).

La habilidad Subfusil del gánster es de 40%. Los objetivos se encuentran dentro de su alcance normal, por lo que el nivel de dificultad es Normal. El gánster recibe un dado de penalización al disparar a Harvey debido a que este ha conseguido ponerse a cubierto (véase **Ponerse a cubierto**, en la página 116).

El Guardián obtiene un resultado de 33 y 43 (por el dado de penalización a causa de la cobertura) para acertar a Harvey: un fracaso.

Cambiando al segundo objetivo, el Guardián obtiene un resultado de 04 y 04 (por el dado de penalización correspondiente al segundo ataque del gánster en este mismo asalto) para acertar a Cecil: un éxito Extremo, lo que indica que todos los disparos aciertan y la mitad de ellos empalan. El Guardián hace dos tiradas de 1D10+2 y dos tiradas de 12+1D10+2 para un total de 45 puntos de daño. Cecil muere en el acto.

El Guardián hace la tercera tirada de ataque del gánster con dos dados de penalización y no consigue acertar a Rodger.

Acción de Harvey:

Harvey se puso a cubierto y por eso renuncia a su siguiente acción, lo que significa que no hay nada que pueda hacer en este momento. Harvey se ha refugiado detrás de un coche.

Acción de Rodger:

Rodger dispara pero no acierta al gánster.

SEGUNDO ASALTO:

El gánster sigue apuntando a los investigadores con su metralleta, pero Rodger tiene ahora una pistola preparada (DES 70+50), lo que significa que Rodger actúa primero, seguido por el gánster, y por último Harvey, todavía a cubierto tras un coche cercano.

Acción de Rodger:

Rodger hace un solo disparo y falla.

Acción del gánster:

El gánster dispara 16 balas contra los dos investigadores (4 oleadas, 8 balas a cada investigador). Los objetivos se encuentran dentro de su alcance normal, por lo que el nivel de dificultad es Normal. Harvey permanece detrás del coche, que le otorga cobertura parcial, por lo que el gánster recibirá un dado de penalización adicional en sus ataques contra Harvey. Rodger intenta ponerse a cubierto, pero fracasa. El Guardián determina que los investigadores están ahora a una distancia de 10 m el uno del otro; el gánster gastará 10 balas adicionales al desplazar su puntería entre estos dos objetivos (este asalto su munición se reduce en un total de 26 balas, dejando solo 6 balas en su tambor de 50).

El Guardián obtiene un 87 para impactar a Rodger con su primera oleada de 4 balas: falla. Entonces hace una segunda tirada de ataque para la segunda oleada de 4 balas con un dado de penalización. Obtiene un 92 y un 72: falla de nuevo.

Ahora el gánster cambia de objetivo a Harvey y hace una tercera tirada de ataque. Esta vez debería tener tres dados de penalización, dos por hacer una tercera tirada de ataque y otro por la cobertura parcial de Harvey. Como el número de dados de penalización está limitado a dos, tirará dos dados de penalización y el nivel de dificultad aumentará en un grado hasta Difícil. Obtiene 02, 12 y 12. 12 es un éxito Difícil, por lo que impactan la mitad de las cuatro balas. El Guardián tira 1D10+2 por cada impacto, para un total de 6 puntos de daño. El Guardián describe esto, determinando que dos balas atraviesan la capota del coche y aciertan a Harvey en el hombro.

En su última oleada de 4 balas a Harvey, el gánster volvería a recibir otro dado de penalización, pero como ya cuenta con dos, el nivel de dificultad aumentará una vez más hasta Extremo. Esta vez el Guardián obtiene 08, 38 y 98. 98 supone tanto una pifia como un funcionamiento defectuoso (véase **Funcionamiento defectuoso**, página 121). El Guardián lo describe como un funcionamiento defectuoso: el arma se encasquilla.

Acción de Harvey:

Harvey abandona su cobertura, corre y golpea al gánster. El gánster esquivo y Harvey falla.

TERCER ASALTO:

Normalmente, Rodger sería el primero en actuar este asalto al tener una pistola preparada, pero como en el asalto anterior intentó ponerse a cubierto, pierde su siguiente acción. Harvey está luchando con el gánster en combate cuerpo a cuerpo. La metralleta se ha encasquillado, pero el gánster todavía puede golpear a Harvey con ella.

Acción del gánster:

Al ver que su arma se ha encasquillado, el gánster abandona la escena.

Acción de Harvey:

Harvey aplica presión a su herida sangrante, ¡y mira a Rodger sin podersele creer!

Acción de Rodger:

Rodger no puede hacer otra cosa que mirar horrorizado mientras el gánster huye.

Cuando un personaje sufre una Herida grave:

- ⑨ Marca la casilla de Herida grave.
- ⑨ El personaje cae al suelo inmediatamente.
- ⑨ Intenta superar una tirada de CON para evitar que el personaje quede inconsciente.
- ⑨ Si los Puntos de Vida actuales se reducen a cero mientras está marcada la casilla de Herida grave, el personaje estará moribundo (véase **Moribundo**, a continuación).

Harvey tiene 15 Puntos de Vida. Un daño de 8 o más le causará una Herida grave.

Harvey es atacado por un sectario demente y, durante la pelea, sufre 3 puntos de daño y luego 8 puntos de daño. Sus puntos de daño actuales se reducen a 4. La Herida grave le manda al suelo. Harvey debe superar una tirada de CON debido a la Herida grave, y lo consigue, por lo que permanece consciente.

Cero Puntos de Vida: sus efectos

Una vez los Puntos de Vida actuales se ven reducidos a cero se deja de llevar la cuenta de la cantidad de daño; no llevas una cuenta negativa de puntos de daño. A cero Puntos de Vida el personaje queda inconsciente.

Cualquier otro daño posterior se suele ignorar, aunque cualquier intento de matar a un personaje inconsciente debería tener éxito.

Cero Puntos de Vida pueden indicar una de estas tres condiciones (similar al modelo de intervención):

- ⑨ Si solo ha sufrido daño normal, el personaje no muere y acabará sanando con el tiempo.
- ⑨ Si el personaje ha sufrido una Herida grave, morirá pronto si no se le administran Primeros auxilios (véase **Moribundo**). Si un personaje indemne sufre un daño igual a sus Puntos de Vida máximos, se considerará una Herida grave.
- ⑨ Si se sufre una cantidad de daño mayor que los Puntos de Vida máximos del personaje en un solo ataque, entonces la muerte será inevitable.

Primeros Auxilios

Para que los Primeros auxilios resulten efectivos se deberán aplicar antes de una hora, en cuyo caso harán recuperar 1 Punto de Vida. Se pueden intentar aplicar una vez, y cualquier intento posterior será considerado como una tirada forzada. Dos personas pueden trabajar a la vez para administrar unos Primeros auxilios, y para que tengan éxito bastará

con que solo uno de ellos supere la tirada. Hay una excepción cuando se está tratando a un personaje moribundo (véase **Moribundo**, más adelante) en la que lo mejor que se puede conseguir mediante Primeros auxilios es estabilizar temporalmente al paciente.

Medicina

El tratamiento de lesiones mediante la habilidad de Medicina lleva un mínimo de una hora y se puede aplicar en cualquier momento después de haber sufrido el daño. Si no se lleva a cabo en el mismo día, aumentará el nivel de dificultad (exigirá superar una tirada Dificil). Una persona que reciba un tratamiento médico exitoso recuperará 1D3 Puntos de Vida (además de los Primeros auxilios que se le hubieran podido aplicar), excepto en el caso de un personaje moribundo (véase **Moribundo**, más adelante), al que habrá que aplicar unos Primeros auxilios para conseguir estabilizarlo antes de poder hacer la tirada de Medicina (véase **Recuperación de una Herida grave** en la siguiente página).

Moribundo

Un personaje estará Moribundo cuando sus Puntos de Vida se vean reducidos a cero y además haya recibido una Herida grave. Marca el «0» de los Puntos de Vida actuales y marca la casilla de «Moribundo».

El personaje queda inconsciente en el acto. El jugador deberá superar una tirada de CON al final del asalto siguiente y de cada asalto posterior; si falla alguna de estas tiradas de CON, el personaje morirá en el acto. Solo se puede utilizar la habilidad Primeros auxilios para estabilizar a un personaje moribundo. No se puede utilizar la habilidad Medicina para estabilizar a un personaje moribundo (véase **Capítulo 4: Habilidades**).

El empleo de Primeros auxilios para estabilizar a un personaje moribundo le proporciona 1 Punto de Vida temporal, y deberá ir seguido de una tirada exitosa de Medicina. Un personaje moribundo al que hayan estabilizado mediante Primeros auxilios (con 1 Punto de Vida temporal) deberá hacer una tirada de CON al cabo de cada hora; un fracaso indicará que la condición del paciente empeora: perderá el Punto de Vida temporal y se volverá a iniciar el proceso, necesitando recibir Primeros auxilios y superar una tirada de CON al final de cada asalto.

La habilidad de Medicina se deberá utilizar para tratar a un personaje moribundo una vez haya sido estabilizado mediante Primeros auxilios. Tras una tirada exitosa de Medicina, borrar la marca de la casilla «Moribundo» en la hoja de personaje y aumenta sus Puntos de Vida en 1D3. Se deberá hacer una tirada de recuperación (véase **Recuperación de una Herida grave**) al final de cada semana de cuidados o convalecencia posterior.

Continuando con el ejemplo anterior: Harvey sufre otros 5 puntos de daño. Sus Puntos de Vida actuales quedan reducidos a cero y, como ha sufrido una Herida grave (8 puntos de daño en un solo ataque), ahora está Moribundo; la jugadora marca la casilla «Moribundo» y marca sus Puntos de Vida en «0». En el asalto siguiente, un compañero intenta administrarle Primeros auxilios y fracasa. La tira de CON de Harvey tiene éxito y sobrevive un asalto más. Su compañero vuelve a intentar administrarle Primeros auxilios, esta vez con éxito. Harvey obtiene 1 Punto de Vida temporal y queda estabilizado (solo tiene que hacer una tirada de CON cada hora), y le trasladan rápidamente a un hospital donde recibe asistencia médica profesional. Se borra la marca de «Moribundo» y Harvey obtiene 2 Puntos de Vida (1D3 de la tirada de Medicina). Tras una semana de reposo, Harvey hace una tirada de recuperación (véase más adelante).

RECUPERACIÓN DEL DAÑO NORMAL

La recuperación del daño normal es relativamente rápida. Si el personaje no ha sufrido una Herida grave (la casilla de «Herida grave» no está marcada), recuperará 1 Punto de Vida cada día.

En otro incidente, Harvey (que tiene un total de 15 Puntos de Vida) sufre 4 puntos de daño, luego 6 y luego 7. Ha sufrido un total de 17 puntos de daño pero, como no hay un control de Puntos de Vida negativos, ahora tiene cero Puntos de Vida. Solo ha sufrido daño normal (ninguno de los ataques ha conseguido causar por sí solo un daño mayor que la mitad de los Puntos de Vida máximos de Harvey), por lo que Harvey recuperará un Punto de Vida cada día y toda su salud al cabo de 15 días.

RECUPERACIÓN DE UNA HERIDA GRAVE

Se debe hacer una tirada de CON al cabo de cada semana de juego en la que la casilla de «Herida grave» esté marcada:

- ⊗ Si la tirada de CON fracasa, esa semana no se produce recuperación alguna. Si tiene éxito, se recuperan 1D3 Puntos de Vida.
- ⊗ Con un éxito Extremo, se recuperan 2D3 Puntos de Vida.
- ⊗ **Añade un dado de bonificación:** si el personaje ha mantenido reposo absoluto en un entorno confortable.
- ⊗ **Añade un dado de bonificación:** si el personaje recibe cuidados médicos adecuados. El terapeuta que posea la mayor puntuación de Medicina deberá hacer una tirada de Medicina al cabo de la semana (antes de hacer la tirada de CON del paciente).

- ⊗ **Añade un dado de penalización:** si el personaje se encuentra en un entorno deficiente y es incapaz de descansar lo suficiente, y/o se obtiene una pifia en la tirada de Medicina del médico o la enfermera.

Una Herida grave se cura (borra la marca de la casilla de «Herida grave») cuando el personaje obtiene un éxito Extremo en su tirada de recuperación (tirada de CON), o cuando la cantidad de sus Puntos de Vida actuales se recupera hasta la mitad o más de sus Puntos de Vida máximos.

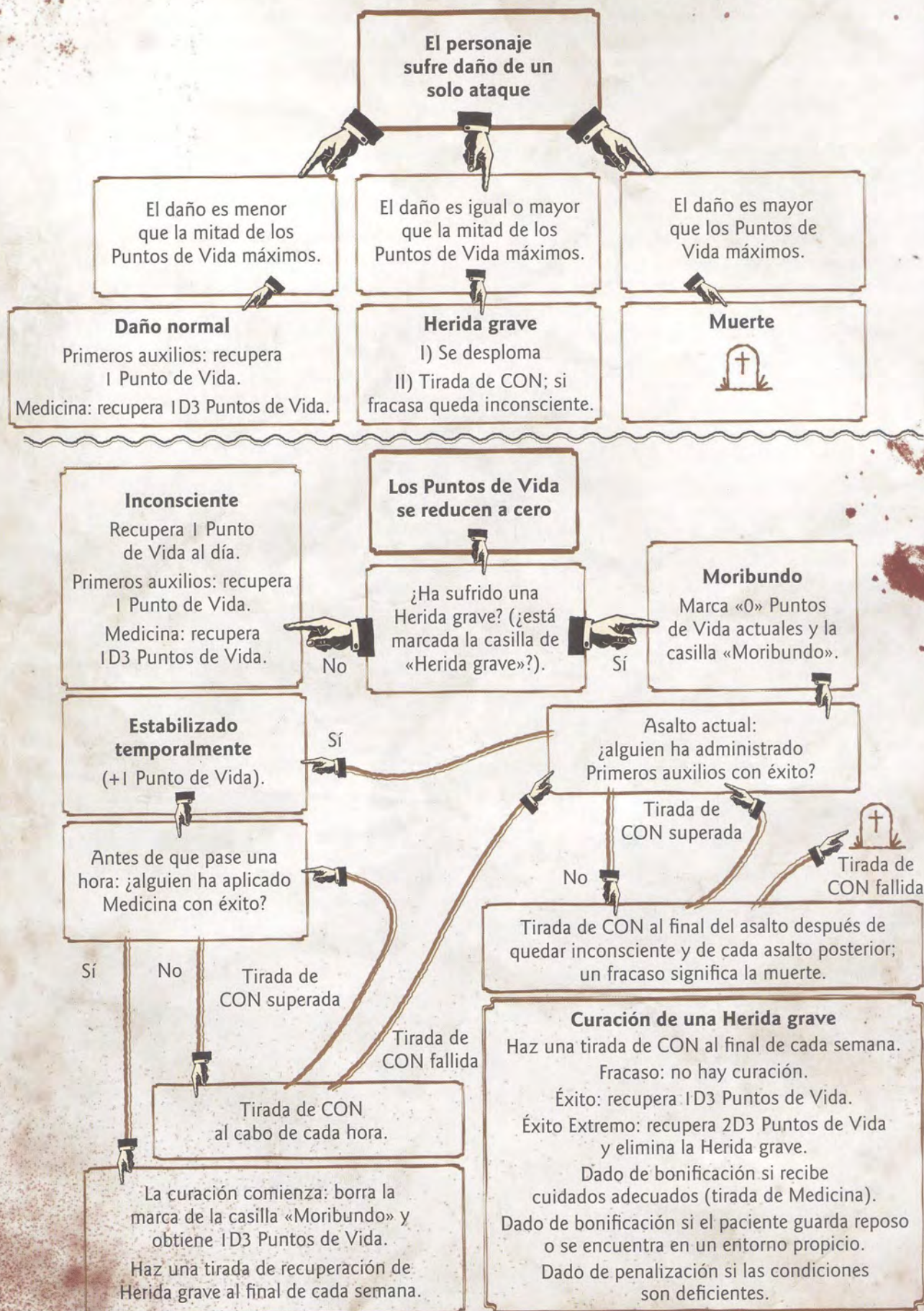
Si se obtiene una pifia en la tirada, se producirá una lesión permanente, una complicación o una afección peor. En lugar de tirar por una afección aleatoria, se anima al Guardián a elegir algo relacionado con la naturaleza de las lesiones del personaje (*por ejemplo:* una cojera permanente, pérdida de visión en un ojo, dedos amputados, la pérdida de un miembro, cicatrices en la cara, etc.) y escribir una nota en el trasfondo del investigador (bajo Lesiones y cicatrices).

Inconsciencia y muerte

La llamada de Cthulhu es un juego de horror, y puede que a veces resulte más horroroso que un investigador permanezca consciente; si el Guardián lo desea, un personaje podrá quedar incapacitado en lugar de inconsciente. Del mismo modo, la muerte no tiene por qué suceder de forma instantánea, y puede que la luz no abandone los ojos de un personaje hasta que no concluya un momento especialmente dramático o hasta que no pronuncie sus últimas palabras (a discreción del Guardián).

*Harvey se está recuperando en un hospital tras estar a punto de morir (véase el ejemplo de **Moribundo**, más arriba). Disfruta de los mejores cuidados y de reposo absoluto, por lo que recibe dos dados de bonificación en su tirada de recuperación. Obtiene un éxito Difícil en esta tirada, por lo que recupera 3 Puntos de Vida (1D3). Harvey se encuentra ahora lo bastante bien como para volver a casa. Trabaja un poco durante la segunda semana (por lo tanto no ha guardado reposo) y, al no disfrutar ya de cuidados médicos, su tirada de recuperación no recibe dados de bonificación. Esta vez la tirada fracasa; no hay recuperación. Durante la tercera semana se da cuenta de que necesita tomárselo con calma y le pide a una enfermera amiga suya que cuide un poco de él mientras guarda cama; esto le proporciona un dado de bonificación. Se hace una tirada de Medicina por los cuidados de la enfermera (un éxito), por lo que recibe un segundo dado de bonificación. Al final de la tercera semana, obtiene un éxito Extremo en su tirada de recuperación. Recupera otros 5 puntos (2D3) y borra la marca de «Herida grave». Sus Puntos de Vida actuales ascienden ahora a 8. Recupera un Punto de Vida más al día y al cabo de otros siete días estará totalmente curado al haber alcanzado su límite de 15 Puntos de Vida.*

DIAGRAMA DE FLUJO DEL DAÑO EN COMBATE



Otro ejemplo: Cecil está en una expedición en la jungla de Sudamérica. Durante una pelea sufre una Herida grave al recibir un terrible mordisco en el brazo izquierdo. Un amigo le administra Primeros auxilios, pero no hay ningún lugar en el que Cecil pueda reposar de forma adecuada y, aunque lo hubiera, sus compañeros y él están trabajando contra reloj para prevenir que una secta invoque a su oscuro dios. Al cabo de una semana hace su tirada de recuperación con un dado de penalización y obtiene una pifia. El Guardián decide que la herida se ha infectado y que el antebrazo está tumefacto y dolorido; necesita recibir tratamiento médico sin demora o la infección le matará. Cecil mira a sus compañeros; uno de ellos va a tener que practicarle una amputación!

OTROS TIPOS DE DAÑO

A menudo el Guardián se verá obligado a tomar una decisión sobre la cantidad de daño causado en un suceso aleatorio, como que a alguien se le caiga un televisor en el pie, ir corriendo y golpearse contra un poste o caerse por el hueco de un ascensor. Sea cual sea la causa, considera cuál será el daño y evalúalo en base a la columna de la izquierda de la **Tabla III: Otros tipos de daño** (página siguiente).

No te sientas obligado a limitarte a las cantidades de daño indicadas; desearás poder aumentar o reducir las cantidades de acuerdo a las circunstancias de cada situación.

Cada tipo de daño se corresponde a un incidente o a un asalto; un asalto siendo golpeado por un atacante, una bala, un asalto de asfixia o un asalto envuelto en llamas. El personaje sufrirá más daño en cada asalto sucesivo que se vea expuesto a la fuente del daño.

*Harvey falla una tirada forzada de Sigilo cuando intenta seguir a alguien por una feria. Como consecuencia de ello, el Guardián determina que recibe un golpe de una de las atracciones de feria. No existe el daño correspondiente a una atracción de feria, por lo que consulta la tabla **Otros tipos de daño**. El Guardián cree que sería probable dejar inconsciente a alguien, elige «Severo» y hace una tirada de 1D10 puntos de daño.*

REGLAS PUNTUALES: REGLAS DE COMBATE OPCIONALES

El capítulo de combate contiene todas las reglas que necesitarás para orquestar escenas de lucha en tus partidas, y te recomendamos que te ajustes a ellas hasta que te acostumbres.

Lo siguiente es una serie de reglas opcionales que podrás utilizar y combinar a tu gusto. No estás obligado a utilizarlas por el mero hecho de encontrarse aquí. Algunas personas prefieren tomar decisiones improvisadas sobre una situación nueva

basándose en sus cualidades singulares, mientras que otras prefieren contar con un marco de reglas rígido y definido para jugar con él. Tú y tu grupo deberéis decidir qué preferís.

Tirar iniciativa

Si prefieres que haya más variación en el combate, pide que todos hagan una tirada de DES para determinar el orden de iniciativa. Aquellos que obtengan un éxito Extremo serán los primeros en actuar, seguidos por aquellos que obtengan un éxito Difícil, después los que obtengan un éxito Normal, y por último aquellos que fallen su tirada.

Si más de un personaje obtiene el mismo grado de éxito, da prioridad a aquellos que tengan el mayor valor de DES. Si aun así se produce un empate, utiliza el valor de la habilidad de combate para resolverlo.

Aquellos que obtengan un 01 (un crítico) en su tirada de DES obtendrán una ventaja táctica o un dado de bonificación en su primer ataque. Aquellos que obtengan una pifia deberán renunciar a su primer ataque, tal vez porque tropiecen o porque se les caiga el arma.

Una vez se haya determinado el orden de iniciativa, mantenlo durante todo ese combate.

Anota los combatientes por orden junto a su grado de éxito (por ejemplo «Miguel, Fracaso»). Así, si se incorporan otros combatientes, podrán hacer una tirada de DES y ocupar su lugar en el orden de iniciativa existente. Esto también será de utilidad si los personajes utilizan armas de fuego, ya que esto afectará al momento en que se resuelven sus acciones durante el asalto de combate.

Cuando se aplique esta regla opcional, los personajes que utilicen armas de fuego podrán hacer su tirada de DES con un dado de bonificación. Si un personaje utiliza un arma de fuego en el combate y ya la tenía preparada al comienzo del asalto, podrá repetir su tirada de DES con un dado de bonificación. Si esto produce un resultado peor que el que había obtenido previamente, podrá conservar su antiguo lugar en el orden de iniciativa.

Harvey (DES 55) obtiene un 13: un éxito Difícil. Colin (DES 60) obtiene 84: un fracaso. El sectario (DES 50) obtiene un 14: un éxito Difícil. Harvey actúa primero, luego el sectario y luego Colin. Si se utiliza el sistema por defecto, el orden debería haber sido: Colin, Harvey y luego el sectario.

Llega otro sectario en mitad del combate. El segundo sectario tiene DES 50 y obtiene un 45: un éxito Normal. Actuará después del primer sectario en el orden de iniciativa.

En un asalto posterior, Colin desenfunda un arma, de modo que al comienzo del turno siguiente tiene un arma de fuego preparada; por lo que vuelve a tirar su iniciativa con un dado de bonificación, obteniendo un éxito Difícil. Esto le sitúa en el primer lugar del orden de iniciativa.

~ Tabla III: Otros tipos de daño ~

Lesión	Daño	Ejemplos
Menor: una persona podría sobrevivir a varios sucesos de este nivel de daño.	1D3	Puñetazo, patada, cabezazo, ácido suave, respirar en un ambiente lleno de humo*, pedrada del tamaño de un puño, caída sobre un terreno pantanoso (por cada 3 m).
Moderada: podría causar una Herida grave; pueden hacer falta varios de estos ataques para matar a alguien.	1D6	Caída sobre la hierba (por cada 3 m), palo, ácido fuerte, respirar agua*, exposición al vacío*, bala de pequeño calibre, flecha, fuego (una antorcha).
Severa: es muy probable que cause una Herida grave. Si sucede una o dos veces podría dejar a una persona inconsciente o matarla.	1D10	Bala de calibre .38, caída sobre cemento (por cada 3 m), hacha, fuego (lanzallamas, correr a través de una habitación en llamas), encontrarse a una distancia de entre 6 y 9 m de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno suave**.
Letal: una persona normal tiene una probabilidad de morir del 50%.	2D10	Arrollado por un coche a 50 km/h, encontrarse a una distancia de entre 3 y 6 m de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno fuerte**.
Terminal: lo más probable es que provoque una muerte instantánea.	4D10	Arrollado por un coche a toda velocidad, encontrarse a 3 m de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno letal**.
Mortal: muerte segura.	8D10	Estar involucrado en una colisión frontal a gran velocidad, ser arrollado por un tren.

***Asfixia y ahogamiento:** se deberá hacer una tirada de CON cada asalto; una vez se falle una tirada de CON, se sufrirá daño cada asalto posterior hasta que se produzca la muerte o hasta que la víctima sea capaz de respirar. Si el personaje se encuentra en un estado de agotamiento físico, se necesitará un éxito Difícil en la tirada de CON.

****Venenos:** un éxito Extremo en la tirada de CON reducirá el daño de un veneno a la mitad. Los venenos pueden causar una gran variedad de síntomas adicionales, incluyendo: dolor de estómago, vómitos, diarrea, escalofríos, sudoración, calambres, ictericia, alteración del ritmo cardíaco, visión deficiente, convulsiones, inconsciencia y parálisis. El Guardián debe decidir si los síntomas permitirán actuar a la víctima o no, o si podrá actuar con un dado de penalización o un nivel de dificultad aumentado.

En determinadas circunstancias, el Guardián podrá permitir que alguien se libre de los efectos de un veneno si supera la tirada de CON con un éxito crítico.

Golpes de KO

Las reglas normales ya permiten dejar inconsciente a un objetivo: cuando un ataque inflige una Herida grave (una cantidad de daño igual o mayor que la mitad de los Puntos de Vida del objetivo), el objetivo debe superar una tirada de CON para permanecer consciente. Además, un objetivo cuyos Puntos de Vida han quedado reducidos a cero quedará automáticamente inconsciente.

Las reglas normales requieren que se produzca un daño duradero significativo, pero las películas y la televisión nos han acostumbrado a ver personajes que quedan inconscientes con mucha frecuencia. En lugar de sufrir una contusión o una fractura craneal, estos personajes de ficción se levantan poco después, agitan la cabeza y continúan como si no hubiera pasado nada.

Si quieres incorporar en tus partidas una regla de golpes de KO como los de las películas, considéralos una maniobra propia de ataques contundentes (puñetazo, palo, culata de un rifle, etc.). Si la maniobra tiene éxito, el adversario quedará inconsciente y sufrirá solo 1 punto de daño. Se pueden utilizar ataques de KO contra cualquier adversario que tenga un cráneo o un punto vulnerable similar (humanos, profundos, gules, etcétera, pero no un shoggoth).

*Harvey quiere dejar inconsciente al guardia de seguridad del British Museum. Harvey agarra un extintor, consigue acercarse sigilosamente y golpea al guardia en la parte posterior de la cabeza con él. Tras consultar **Dar el primer golpe (ataques por sorpresa)** (en la página 110), el Guardián decide que se trata de un éxito automático, ya que el personaje no es consciente en absoluto del ataque. El guardia sufre 1 punto de daño y queda KO.*

Continúa: Si Harvey hubiera fallado su tirada de Sigilo, habría tenido que intentar llevar a cabo una maniobra con el objetivo de dejar inconsciente al guardia. El guardia es un tipo grande con Corpulencia 1, un punto por encima de la Corpulencia cero de Harvey, por lo que la maniobra de Harvey habría sufrido un dado de penalización. En ese caso, Harvey obtiene un éxito Normal y el guardia no consigue esquivar, por lo que Harvey consigue llevar a cabo la maniobra. El guardia queda inconsciente.

Gastar Suerte para recuperar la consciencia

Si estás utilizando la regla opcional del gasto de puntos de Suerte para modificar tiradas, se podrá gastar Suerte para mantener la consciencia durante unos asaltos más. Permanecer consciente hasta el final de asalto actual cuesta 1 punto de Suerte. El coste se dobla por cada asalto posterior (2, 4, 8, etcétera) y se deberá gastar al comienzo de cada asalto. Esto es un arma de doble filo, ya que un personaje consciente puede parecer un objetivo más atractivo de otro ataque posterior.

Harvey sufre una Herida grave y falla su tirada de CON. Se desploma automáticamente y debería quedar inconsciente, pero gasta 1 punto de Suerte para conservar la consciencia hasta el final del asalto actual. Al comienzo del siguiente asalto gasta 2 puntos de Suerte. Al comienzo del tercer asalto gasta 4 puntos de Suerte. Ha gastado un total de 7 puntos de Suerte, momento en el que Harvey consigue ponerse a salvo. Al comienzo del cuarto asalto, Harvey no gasta más puntos de Suerte y queda automáticamente inconsciente.

Evitar que no ocurra nada cuando ambos contendientes fallan su tirada de Combatar

A veces, durante un combate cuerpo a cuerpo, ambas partes fallan simultáneamente sus tiradas de Combatar y no ocurre nada. Una forma de interpretar esto es que ambas partes han sido igualmente ineficaces a la hora de causar daño. Otro punto de vista es interpretar que hacer daño es relativamente fácil, y que la auténtica pericia consiste en protegerse del daño durante una pelea. Si se utiliza esta última aproximación, fallar una tirada de Combatar significará que has fracasado a la hora de protegerte durante el combate. A nivel narrativo puede que hayas fallado a tu objetivo y golpeado una pared o que te hayas movido de forma errónea y te hayas abalanzado sobre el golpe de tu adversario. Hay muchas formas de hacerse daño durante un combate; los puños de tu adversario son solo una de ellas.

Hay tres soluciones a tu disposición:

- ① Utiliza la regla por defecto según la cual no sucede nada cuando ambos contendientes fallan.
- ② Determina el desenlace de la situación resolviendo el empate a favor del que tenga la mayor puntuación en la habilidad.
- ③ Permite que ambas partes inflijan daño como si hubieran atacado con éxito. Ambos contendientes han colisionado durante el combate.

Esta regla no se aplica a los ataques a distancia o con armas de fuego.

Harvey está luchando contra un profundo. Harvey lanza un puñetazo y el profundo contraataca con sus garras. Ambos obtienen un fracaso en sus tiradas de Combatar (Pelea). Han colisionado mientras se lanzaban golpes el uno al otro. Harvey inflige 1D3 puntos de daño y el profundo inflige 1D6+1D4.

Daño secreto

Cuando te haces daño, ¿sabes lo cerca que estás de la muerte? Esta sensación de desconcierto se puede simular si el Guardián anota los puntos de daño que sufre un investigador sin revelar la cantidad al jugador. En lugar de eso, el Guardián se limitará a describir la lesión al jugador. Obviamente, esto es subjetivo y puede dar pie a confusiones; a veces una herida insignificante puede parecer mucho peor de lo que es y viceversa. Un corte en la cabeza puede tener un aspecto terrible; sangra abundantemente, pero puede que esto solo represente uno o dos puntos de daño. El Guardián puede solicitar una tirada de CON solo para hacer creer al jugador que ha sufrido una Herida grave (obviamente, el investigador solo quedará inconsciente si su herida era realmente una Herida grave). El Guardián puede revelar el número de puntos de daño después del suceso.

Harvey está fisgoneando por un callejón cuando alguien le dispara. El Guardián cuenta cómo Harvey escucha el disparo, luego siente un impacto en su pierna izquierda, y al mirar abajo ve la sangre empapando sus pantalones. Instantes después siente el dolor. Tiene mala pinta, pero será la jugadora que interpreta a Harvey la que deba decidir entre continuar o llevar a Harvey a un hospital. El Guardián no confirma si se trata de una Herida grave o no, pero solicita una tirada de CON en cualquier caso. La jugadora que interpreta a Harvey tiene éxito en su tirada de CON. Más tarde, el Guardián confirma que no se trataba de una Herida grave (solo 4 puntos de daño).

Fuego de cobertura

El objetivo del fuego de cobertura es hacer que un grupo de objetivos «se ponga a cubierto», ya que los objetivos que lo hagan no podrán devolver los disparos. El tirador no indica un objetivo determinado, sino que declara que abre fuego de cobertura sobre un grupo. Un grupo de objetivos puede estar formado por todas las personas que haya en una habitación (como en el robo a un banco) o por cualquier grupo que se encuentre dentro del arco de fuego del arma. Cada objetivo dentro del área tendrá la opción de «ponerse a cubierto» sin saber si será el objetivo del ataque o no. La intención es la de simular el pánico que puede sentir la gente cuando le disparan.

Una vez que aquellos que intentaran ponerse a cubierto lo hayan hecho, el Guardián deberá determinar el objetivo u objetivos de forma aleatoria entre los integrantes del grupo original, incluyendo a aquellos que decidieron ponerse a cubierto. Obviamente será más difícil acertar a aquellos que hayan conseguido ponerse a cubierto.

Un grupo de seis investigadores y cuatro personajes no jugadores aliados está intentando rescatar a una muchacha secuestrada por un sectario. El sectario está arrastrando a la muchacha a un coche y dispara tres veces hacia los investigadores. El Guardián les da a todos la oportunidad de ponerse a cubierto. Cuatro de los investigadores se ponen a cubierto (dos de ellos tienen éxito, otros dos fracasan); los demás mantienen su posición. El Guardián asigna a cada investigador y personaje no jugador un número del uno al diez, luego tira 1D10 tres veces para determinar quién recibe cada disparo. Los objetivos de los disparos son un personaje no jugador, un investigador que mantuvo su posición y otro que se puso a cubierto. Cada ataque se resuelve ahora utilizando las reglas habituales.

Armadura revisada

Las escopetas disparan gran cantidad de pequeños perdigones, todos ellos capaces de perforar cualquier armadura. El daño de las escopetas se tira utilizando cierta cantidad de dados de seis caras. Cuando se tira el daño de una escopeta se tiene en cuenta el índice de armadura en cada D6. Por lo tanto, si un ataque con una escopeta impacta a un objetivo que lleva una chaqueta de cuero (1 punto de armadura), ese punto de armadura se restará del resultado de cada uno de los dados de daño, reduciendo un ataque que causa 4D6 puntos de daño en 4.

Algunos tipos de armadura proporcionan protección a determinadas partes del cuerpo; por ejemplo, un casco protege la cabeza. Las reglas normales de *La llamada de Cthulhu* no tienen en cuenta la localización de impactos (véase la **Regla opcional de localización de impactos** más adelante). En

medio de la turbulenta confusión de una pelea a puñetazos o en la caída por una ventana, resulta verosímil que proteger determinadas partes del cuerpo (como la cabeza) reduzca la cantidad total de daño recibido, y en aras de la simplicidad y el ritmo del juego no se requiere hacer más tiradas de dados.

Sin embargo, en el caso de un ataque específico (como un disparo) se plantea la cuestión de si el disparo apuntaba a una zona protegida por la armadura. En el caso de ataques así, se requiere hacer una tirada de Suerte. Si la tirada de Suerte tiene éxito, se habrá impactado la armadura y el daño se verá reducido por sus puntos de protección. Si la tirada de Suerte fracasa, el ataque habrá impactado una zona desprotegida. Un personaje que lleve una armadura que proteja tanto la cabeza como el torso recibirá un dado de bonificación en su tirada de Suerte para determinar la protección de la armadura.

Un personaje que lleve una armadura que le cubra todo el cuerpo o que posea armadura natural, como la piel de un elefante, no necesita hacer una tirada de Suerte; se aplicará en todos los casos. Si se detecta un punto débil en la armadura de un adversario (un punto vulnerable como la boca abierta o un ojo), se podrá apuntar a esa zona, y el Guardián deberá establecer un nivel de dificultad aumentado o imponer un dado de penalización a esa tentativa.

Regla opcional de localización de impactos

En lugar de utilizar la Suerte para determinar si se ha impactado una zona protegida del cuerpo, tira 1D20 y consulta la **Tabla IV: Localización de impactos opcional** (en esta misma página).

Tabla IV: Localización de impactos opcional	
Resultado de la tirada	Localización
1 – 3	Pierna derecha
4 – 6	Pierna izquierda
7 – 10	Abdomen
11 – 15	Torso
16 – 17	Brazo derecho
18 – 19	Brazo izquierdo
20	Cabeza

Miras

Las miras telescópicas doblan el alcance básico efectivo de un arma de fuego. Por ejemplo: cuando se utiliza una mira con un fusil Lee Enfield .303 (alcance básico de 110 m),

el nivel de dificultad no aumentará hasta que el alcance exceda los 220 m, y su alcance Extremo pasará de 440 a 880 m. Las miras no proporcionan ningún beneficio a bocajarro.

Estabilidad

Estabilizar un arma de fuego utilizando un bípode, trípode o un arma montada, dobla el alcance básico efectivo del arma. Cuando el arma está fijada mecánicamente a una estructura (vehículo o edificio), el tirador obtiene un dado de bonificación.

Movimiento durante el combate

El combate se suele describir de forma narrativa, por lo que la distancia entre los combatientes no se suele medir con precisión. Es más frecuente expresarla en términos aproximados y subjetivos como «al alcance de tu mano», «cerca», «al otro lado de la habitación», «al fondo del callejón», etc. Si parece que la distancia debería ser un elemento importante en un combate determinado, se deberán utilizar las siguientes reglas.

La distancia máxima que un personaje se puede desplazar en un asalto de combate es igual a su MOV×5 m.

En el caso de ataques cuerpo a cuerpo, el atacante deberá llegar a cuerpo a cuerpo antes de atacar.

- ⑨ Un personaje puede desplazarse una cantidad de metros igual a su MOV y atacar de forma normal.
- ⑨ Si un atacante se desplaza hasta su MOV multiplicado por 5, podrá hacer un ataque cuerpo a cuerpo al final del asalto.

En el caso de armas de fuego, un personaje que se esté desplazando podrá disparar en cualquier momento del asalto.

- ⑨ Para poder disfrutar la ventaja de +50 DES que proporciona el empleo de un arma de fuego preparada se deberá utilizar el arma de fuego antes de hacer ningún movimiento.
- ⑨ Un personaje puede desplazarse una cantidad de metros igual a su MOV y efectuar su ataque (o ataques) con un arma de fuego de forma normal en su orden de DES habitual.
- ⑨ Si el atacante se desplaza su MOV multiplicado por 5 en metros, deberá disparar mientras corre, y por lo tanto carecerá del tiempo suficiente para adoptar una postura de disparo firme, recibiendo un dado de penalización en su(s) tirada(s) de ataque. Los disparos se deberán hacer en el turno habitual dentro del orden de DES, pero se podrán retrasar si se debe cubrir una distancia significativa para alcanzar una posición de disparo (a discreción del Guardián).

Ocultación total

Si un personaje permanece totalmente oculto durante todo el asalto, un atacante todavía podrá disparar a través de la cobertura con la esperanza de acertar al objetivo. La probabilidad de impactar depende del tamaño de la zona en la que se oculta el objetivo; hay una gran diferencia entre esconderse en una pequeña caseta de jardinería o esconderse en un hangar. El atacante prácticamente está confiando en su intuición para acertar a su objetivo. Si el lugar en el que se oculta es pequeño, el Guardián deberá aumentar el nivel de dificultad en solo un grado; si hay más espacio en el que esconderse, vuelve a aumentarlo o no permitas que se acierte al objetivo si no se obtiene un éxito crítico.

Disparar a un objetivo a través de cobertura

En algunos casos de ocultación parcial, el atacante podrá intentar acertar a su objetivo disparando a través de la cobertura. En ese caso, añade un dado de penalización (como en el caso de la ocultación parcial) y aplica el índice de armadura de ese tipo de cobertura, por ejemplo, un muro bajo de ladrillos podrá proporcionar 10 puntos de protección, mientras que una fina valla de madera solo proporcionará 1 punto de protección (véase **Armadura** en la página 112).

Disparar a través de un muro alto de ladrillos a un objetivo que se está ocultando detrás (ocultación total): aumenta el nivel de dificultad en dos grados y aplica los 10 puntos de protección a cualquier ataque exitoso.

A bocajarro revisado

El dado de bonificación de bocajarro no se aplica a las armas grandes o aparatosas como los fusiles, escopetas de cañón largo o arcos, ya que estos son más difíciles de apuntar a un objetivo en movimiento que se encuentre a corto alcance. Las escopetas de cañón corto (como las que se utilizan para defensa doméstica) o las escopetas de cañones recortados sí reciben el dado de bonificación de bocajarro.

Tumbado

Se asume que un personaje tumbado está boca abajo en el suelo.

- ⑨ Es fácil darle una patada a alguien que está en el suelo; los ataques cuerpo a cuerpo que se hagan contra un personaje tumbado recibirán un dado de bonificación.
- ⑨ Un personaje tumbado se puede levantar cuando tiene éxito esquivando o contraatacando a un adversario. Si no, cuando llegue su turno en el asalto se podrá levantar y llevar a cabo su acción.

- ☉ Tumbarse proporciona una posición estable desde la que disparar; un personaje tumbado recibirá un dado de bonificación cuando haga una tirada de Armas de fuego.
- ☉ Al tumbarte en el suelo presentas un objetivo más pequeño; aquellos que apunten a un personaje tumbado con un arma de fuego recibirán un dado de penalización (ignóralo si este se encuentra a bocajarro).

Venenos

La **Tabla III: Otros tipos de daño** (página 128) contempla los venenos suaves, fuertes y letales de forma simplificada, y es probable que no necesites más durante tus partidas. Si deseas centrarte en un tipo determinado de veneno y sus efectos, puede que esta guía detallada te sea de utilidad.

Todos los venenos se dividen en cuatro estratos: muy suave, suave, fuerte y letal. Los estratos indican la letalidad de una sola dosis de veneno (una aplicación, un chorro, una mordedura o una picadura, dependiendo de la forma de administrar el veneno). Si se reciben varias dosis de veneno, la víctima añadirá un dado de penalización a su tirada de CON.

La velocidad de actuación del veneno viene dada por el método de administración y el criterio del Guardián. El efecto de los venenos de actuación rápida comienza al cabo de un asalto (por ejemplo, se puede esperar que la muerte por envenenamiento con cianuro se produzca al cabo de un minuto).

Un veneno más lento puede tardar horas o días en que se manifiesten sus efectos.

Los venenos pueden causar una gran variedad de síntomas adicionales, incluyendo: dolor de estómago, vómitos, diarrea, escalofríos, sudoración, calambres, ictericia, alteración del ritmo cardíaco, visión deficiente, convulsiones, inconsciencia y parálisis. El Guardián debe decidir si los síntomas permitirán actuar o no a la víctima, o si podrá actuar con un dado de penalización o un nivel de dificultad aumentado.

Además de los síntomas, los venenos también pueden producir daño físico.

- ☉ Venenos muy suaves: no causan daño, solo inconsciencia temporal.
- ☉ Venenos suaves: 1D10.
- ☉ Venenos fuertes: 2D10.
- ☉ Venenos letales: 4D10.

Aquellos que consigan un éxito Extremo en su tirada de CON sufrirán un efecto atenuado. Se deberá dividir el daño a la mitad y los síntomas se deberán atenuar a discreción del Guardián. En determinadas circunstancias, el Guardián podrá permitir librarse de los efectos de un veneno si se supera la tirada de CON con un éxito crítico. Un personaje podría forzar la tirada de CON intentando purgar el veneno, por ejemplo: mediante el vómito, la amputación o la sangría. No importa si esto funcionaría o no en la vida real, lo importante es el dramatismo.



~ Ejemplos de venenos ~

Veneno	Velocidad	Efecto (una dosis)	Notas
Amanita (agárico)	de 6 a 24 horas	Dolor de estómago intenso, vómitos, ictericia. 1D10 daño	Responsable del 95% de las muertes por envenenamiento con setas, sobre todo la cicuta verde.
Arsénico	de 30 minutos a 24 horas	Dolor ardiente, vómitos, diarrea intensa. 4D10 daño	El envenenamiento por arsénico fue difícil de determinar hasta 1836 (de ahí su popularidad como herramienta para el asesinato), cuando se inventó la prueba de Marsh.
Belladona (atropa belladona)	de 2 horas a 2 días	Taquicardia, visión deficiente, convulsiones. 4D10 daño	Una de las plantas más tóxicas del mundo; es probable que el consumo de 10-20 frutos cause la muerte a un adulto.
Cianuro	de 1 a 15 minutos	Mareos, convulsiones, desvanecimiento, muerte. 4D10 daño	Muy tóxico: causa la muerte si se ingiere en forma de sales de cianuro o se inhala en forma gaseosa.
Cloroformo	1 asalto	1 hora de inconsciencia. No causa daño	Ampliamente utilizada como anestésico en los siglos XIX y XX, aunque una dosis alta puede resultar tóxica y provocar la muerte.
Curare	1 asalto	Parálisis muscular, colapso respiratorio. 4D10 daño	Nombre común que recibe el veneno con el que se untan las flechas en Sudamérica. Es inocuo si se ingiere; solo provoca parálisis si se aplica directamente a través de una herida.
Estricnina	de 10 a 20 minutos	Contracciones musculares violentas, asfixia, muerte. 4D10 daño	Muerte al cabo de unas horas si no se recibe tratamiento médico.
Veneno de cobra	de 15 a 60 minutos	Convulsiones, colapso respiratorio. 4D10 daño	El contacto con los ojos produce irritación inmediata y, si no se trata, ceguera. Si hay un antídoto disponible, se puede evitar la mayor parte del daño y la muerte.
Rohypnol	de 15 a 30 minutos	Inconsciencia durante 4 a 8 horas, posible amnesia. No causa daño.	Inodoro, incoloro y solo disponible en ambientaciones contemporáneas.
Veneno de araña viuda negra (latrotoxina)	de 2 a 8 horas	Temblores, sudoración, náuseas. 1D10 daño	No suele causar la muerte si se aplica un tratamiento médico.
Veneno de serpiente de cascabel	de 6 a 24 horas	Vómitos, espasmos violentos, visión borrosa. 2D10 daño	El veneno destruye los tejidos, causando necrosis, aunque no suele ser fatal (sobre todo si se administra el antídoto antes de 1 o 2 horas).



La premura con la que emprendí un curso de acción demuestra que de forma subconsciente debí temer alguna amenaza y considerar posibles vías de escape durante horas. Desde el principio sentí que aquel vacilante ser invisible representaba un peligro que no se debería conocer ni afrontar, sino limitarse a huir de él tan precipitadamente como fuera posible. Lo que debía hacer era escapar con vida de aquel hotel tan rápido como pudiera, y por otro lugar que no fueran las escaleras ni el vestíbulo.

—H. P. Lovecraft, «La sombra sobre Innsmouth»

Persecuciones

Capítulo Siete



LAS ESCENAS DE ACCIÓN DE LAS PELÍCULAS Y LOS LIBROS suelen enmarcarse en una de estas categorías: peleas o persecuciones. La larga persecución de *La sombra sobre Innsmouth* (citada en la página anterior) es una de las escenas de acción más dinámicas y memorables de la obra de Lovecraft. Una escena de persecución debe proporcionar tanto dramatismo y emoción como un combate.

Una persecución es algo más que una simple prueba de velocidad; una buena persecución está formada por una serie de localizaciones dramáticas que desafían a los personajes a medida que corren por ellas. Puede que los personajes comiencen en un mercado atestado antes de avanzar por estrechos callejones, después trepar por una salida de incendios, atravesar una ventana, continuar la persecución por un apartamento mientras una familia está sentada a la mesa, etcétera.

La persecución se divide en asaltos (igual que el combate). Cuando comience el turno de cada personaje, el Guardián deberá describir la situación y luego preguntar qué acciones llevará a cabo el investigador en ese asalto. Solo entonces deberá determinar el Guardián las tiradas que hay que hacer, cuyo resultado se deberá incorporar a la historia, y tal vez modifiquen la situación a la que se enfrentará el siguiente jugador.

Estas reglas asumen que el personaje a la fuga cuenta con una vía de escape. Si un personaje está atrapado, deberá escapar antes de que se pueda producir una persecución.

A pesar de que podría ser deseable un cierto componente de realismo descarnado, evita preocuparte demasiado por él. Ten siempre en mente que el objetivo es crear una ficción dramática, no imitar las leyes de la física del mundo real.

Estas reglas tratarán primero las persecuciones sencillas entre dos personajes. Más adelante se tratarán las persecuciones entre varios participantes. Estas reglas se aplican a los personajes involucrados en cualquier tipo de persecución, ya sea corriendo, nadando, volando o con vehículos de cualquier tipo.

Las reglas de persecuciones se presentan en cinco partes:

Primera parte: Establecer la persecución. Un método para discernir si se necesita plantear una persecución como tal. En aquellos casos en los que se determine que el personaje que huye es lo bastante rápido como para darse a la fuga, la persecución no pasará de la Primera parte.

Segunda parte: A correr. Proporciona al Guardián un sistema para representar una persecución, situando a todos los participantes y estableciendo el orden de intervención y la cantidad de acciones que puede llevar a cabo cada participante.

Tercera parte: Movimiento. Esta parte trata las reglas fundamentales sobre movimiento y sobre la forma de abordar los distintos peligros y barreras que se podrán encontrar.

Cuarta parte: Conflicto. Proporciona reglas para resolver lo que ocurre cuando los personajes y los vehículos intentan atrapar, embestir o colisionar entre ellos.

Quinta parte: Reglas de persecuciones adicionales. La quinta parte contiene una selección de reglas adicionales que complementan las partes primera a cuarta.

PRIMERA PARTE: ESTABLECER LA PERSECUCIÓN

Si el personaje que huye es considerablemente más rápido que su adversario, es probable que escape y deje atrás a su perseguidor; la persecución terminará casi tan pronto como comienza. Cada personaje hace una tirada de habilidad para iniciar la persecución y el resultado producirá una de estas posibilidades:

- ① El personaje a la fuga es más rápido que el perseguidor, en cuyo caso se asume que el perseguidor no tarda en quedarse atrás y no se produce una persecución. El Guardián se limita a describir cómo el perseguidor pierde a su presa de forma que se ajuste a la situación.
- ② El perseguidor es lo bastante rápido como para alcanzar al personaje que huye. Si este es el caso, el juego retomará la acción en un momento muy emocionante: el punto en el que el perseguidor se está acercando al personaje que huye.

Tirada de velocidad

Esta tirada modifica el MOV de cada participante mientras dura la persecución. Cada vehículo y cada personaje tienen una puntuación de movimiento (MOV). La velocidad de un vehículo depende de la habilidad del conductor, mientras que la velocidad a pie de un personaje depende de su condición física.

Cada participante en la persecución hace una tirada de CON (si va a pie o en algún otro medio de locomoción autopropulsado) para comprobar su condición física y su resistencia. Los conductores hacen una tirada de Conducir automóvil (en el caso de vehículos) para comprobar su dominio del vehículo.

- ① Si se obtiene un éxito Normal o Difícil: la puntuación de MOV no sufre ningún cambio durante la persecución.
- ② Si se obtiene un éxito Extremo: +1 a la puntuación de MOV durante la persecución.
- ③ Si se fracasa: -1 a la puntuación de MOV durante la persecución.

Comparar velocidades

El personaje a la fuga escapará si su MOV modificado es mayor que el de su perseguidor. El Guardián es libre de narrar una breve explicación de cómo sucede esto, o puede aceptar sugerencias de los jugadores. La persecución concluye y el Guardián deberá continuar con la aventura.

Si la puntuación de MOV modificada del perseguidor es igual o mayor que la del personaje que huye, se inicia una persecución y las reglas de persecuciones entran en juego. Procede a la Segunda parte: a correr.

SEGUNDA PARTE: A CORRER

Si el MOV del personaje a la fuga no fue lo bastante alto como para perder a su perseguidor, el Guardián deberá situar la acción en un punto en el que el perseguidor está dos localizaciones por detrás, independientemente de la forma en que comenzara la persecución. Esta pequeña escala sirve para centrar el juego en la parte más emocionante de la persecución. El objetivo es «ponerse a correr» independientemente de si los personajes comenzaron el uno junto al otro o a 1 km de distancia. El personaje que huye ya ha tenido una oportunidad de escapar mediante la tirada de velocidad. Normalmente, el Guardián deberá establecer la distancia inicial de dos localizaciones, pero en circunstancias excepcionales podrá optar por una persecución más tensa acortándola a una localización. Se recomienda no establecer una distancia mayor de dos localizaciones.

Harvey ha sido descubierto merodeando por los edificios de una granja. El granjero lo vio a lo lejos y le dio un grito; Harvey se giró y huyó. El Guardián solicita tiradas de velocidad. La jugadora que interpreta a Harvey obtiene un éxito Extremo en su tirada de CON y su MOV asciende de 6 a 7. El Guardián fracasa en la tirada de CON del granjero y su MOV desciende de 7 a 6. El MOV de Harvey es mayor, por lo que escapa. El Guardián cuenta cómo Harvey echa un vistazo por encima del hombro y ve cómo el granjero tropieza y cae al barro. No se juega ninguna escena de persecución.

Si Harvey hubiera fallado su tirada de CON, la situación hubiera sido muy distinta. El MOV de Harvey hubiera descendido a 5 y el Guardián habría iniciado una persecución en mitad del camino a la granja, con el granjero a dos localizaciones por detrás de Harvey.

Localizaciones

El término «Localización» se utiliza para indicar una posición en la persecución. No hace falta que las localizaciones estén separadas por la misma distancia; dos localizaciones podrían estar separadas por una puerta cerrada o un tramo de escaleras, mientras que otra podría ser un punto en el tramo de un camino al aire libre. **Más que representar una distancia física, las localizaciones dividen la persecución en fragmentos narrativos.** Por ejemplo, un hotel podría estar dividido en varias localizaciones: puerta giratoria, vestíbulo atestado, escaleras, ascensores, pasillos, restaurante, cocinas, habitaciones, oficinas, etcétera.

Resumen: cinco pasos para establecer una persecución

En resumen, el Guardián deberá llevar a cabo cinco pasos para establecer una persecución:

- ① Situar al perseguidor.
- ② Situar al personaje que huye.
- ③ Colocar peligros y barreras.
- ④ Otorgar una cantidad de acciones de movimiento a cada participante.
- ⑤ Determinar el orden de DES.

Si la persecución tiene lugar en el mismo momento que un combate, el Guardián deberá asegurarse de que la distancia entre localizaciones no sea demasiado grande, si no podrás encontrarte con que un grupo de personajes recorre una manzana en el mismo tiempo que otro investigador tarda en golpear a un sectario con una silla en la cabeza.

Una persecución se compone de una serie de localizaciones. El Guardián deberá llevar un control minucioso de la localización en la que se encuentra cada personaje. **Los personajes podrán desplazarse una o más localizaciones en un asalto, dependiendo de su velocidad.** Los peligros y barreras (véase a continuación) se sitúan entre localizaciones y podrán ralentizar el avance de los personajes.

Control de la persecución

Cuando dirijas una escena de persecución encontrarás que el siguiente método te resulta útil para llevar el control de los distintos personajes.

Agarra una hoja en blanco o una pizarra blanca. Dibuja una línea de puntos situados a 1 cm de distancia. Cada punto representa una localización. Etiqueta el primer punto con una letra que representa al perseguidor. Luego escribe una letra para el personaje a la fuga a dos puntos del perseguidor, dependiendo de la distancia inicial (véase **A correr**). Cuando se muevan los personajes, simplemente borra o tacha su marcador y dibújalo en su nueva posición.

Un granjero enfurecido está persiguiendo a Harvey por un camino. Tras hacer las tiradas de velocidad, Harvey tiene ahora MOV 5; el granjero tiene MOV 6. El Guardián decide iniciar la acción con el granjero a 2 localizaciones por detrás y registra las posiciones como sigue:

Comienzo:

Granjero

Harvey

EL ASALTO DE PERSECUCIÓN

Al igual que ocurre con el combate, una persecución se desarrolla en asaltos y los personajes actúan por orden de DES. Un asalto de combate y un asalto de persecución son intercambiables.

Destreza y orden de movimiento

¿Quién tiene la oportunidad de actuar primero? Esto puede ser algo de vital importancia en una persecución. Determina el orden de movimiento ordenando la DES de los combatientes de mayor a menor. En caso de empate, utiliza una tirada enfrentada de DES para decidir quién actúa primero.

Acciones de movimiento

Cada personaje recibe una cantidad de acciones de movimiento por asalto. Las acciones de movimiento se utilizan para desplazarse de una localización a la siguiente. Los personajes más rápidos obtendrán más acciones por asalto que los personajes que sean más lentos.

Cada personaje y cada vehículo reciben una acción de movimiento por defecto. A este se le añade la diferencia entre su puntuación de movimiento (MOV) y la puntuación de movimiento del participante más lento de la persecución. Por lo tanto, el participante más lento siempre tendrá una acción de movimiento; alguien que posea un MOV que sea 1 punto mayor que el del participante más lento tendrá 2 acciones de movimiento, alguien que posea un MOV que sea 2 puntos mayor que el del participante más lento tendrá 3 acciones de movimiento, etcétera.

Volvamos a Harvey y su intento de escapar del granjero enfurecido. Tras hacer las tiradas de velocidad, Harvey tiene ahora MOV 5; el granjero tiene MOV 6. Ambos reciben una acción de movimiento por defecto. El granjero recibe una segunda acción de movimiento, ya que su velocidad es un punto mayor que la del personaje más lento de la persecución: Harvey.

Acciones en un asalto de persecución

Durante su turno en el orden de DES (de mayor a menor), cada personaje podrá utilizar su acción para:

- ② Avanzar en la persecución (invirtiendo acciones de movimiento para ello).
- ② Iniciar un ataque* utilizando las habilidades de Combatir, Armas de fuego o Conducir automóvil.
- ② Ejecutar un hechizo.
- ② Llevar a cabo alguna otra acción que requiera cierto tiempo y tal vez una tirada de dados, como forzar una cerradura.

Nótese que determinados monstruos son capaces de hacer varios ataques en un solo asalto: todos ellos suceden en el turno del monstruo.

Un personaje puede retrasar su acción hasta que haya actuado otro personaje. Si esto hace que más de un personaje pretenda actuar de forma simultánea, tendrá prioridad aquel que tenga la DES más alta. Si ambos insisten en esperar al otro, el asalto podrá terminar sin que ninguno de ellos actúe, y así perderán sus acciones.

Forzar tiradas en una persecución

En una persecución no se utilizan tiradas forzadas. Como ocurre con el combate, los personajes suelen tener la oportunidad de hacer una nueva intentona en el asalto siguiente.

TERCERA PARTE: MOVIMIENTO

Desplazarse de una localización a la siguiente

Si una zona está libre de peligros, como un pasillo vacío o un tramo de carretera despejado, el coste de desplazarse de una localización a la siguiente es de una acción de movimiento.

Volvamos a Harvey perseguido por el granjero enfurecido a lo largo del camino. Tras hacer las tiradas de velocidad, Harvey tiene ahora MOV 5; el granjero tiene MOV 6. Harvey tiene DES 55. El granjero tiene DES 50.

Turno de Harvey:

Harvey tiene una acción de movimiento y avanza una localización. Ahí termina el turno de Harvey.

Tras el movimiento de Harvey:

Granjero Harvey

Turno del granjero:

El granjero tiene 2 acciones de movimiento y avanza 2 localizaciones. Ahí termina el turno del granjero.

Final del primer asalto:

Granjero Harvey

Al final del primer asalto, el granjero ha acertado la distancia de 2 localizaciones a una. Está claro que, si la persecución continúa de la misma forma, el granjero alcanzará a Harvey al final del siguiente asalto. Si el granjero hubiera tenido la DES más alta, se habría movido primero en el primer asalto y habría atrapado a Harvey de inmediato.

Peligros

Una persecución que se desarrolla en un terreno llano y despejado no tardará en resolverse si el perseguidor es más rápido que el personaje al que esté dando caza; o, si ambos poseen la misma velocidad de MOV, la persecución podría no acabar nunca, con un personaje manteniéndose justo más allá del alcance del otro. En cualquier caso, esto genera una escena de persecución insulsa basada únicamente en las cifras.

Los peligros añaden emoción a las escenas de persecución: curvas cerradas, arbustos espinosos, barro espeso y otras cosas por el estilo. Los peligros suelen ralentizar a los personajes y los vehículos y, si se afrontan de forma errónea, también pueden causar daño.

El Guardián deberá presentar el peligro y permitir que cada personaje decida la forma de enfrentarse a él. La habilidad siempre es un factor determinante y a veces será de ayuda abordarlo con cautela, aminorando la marcha para enfrentarlo con un planteamiento más estudiado. Otras veces, se podrá abordar de forma imprudente para recurrir a la fuerza bruta y la velocidad, como al tirar una puerta abajo o tomar una curva a gran velocidad.

Si un personaje decide abordarlo con cautela, se podrán invertir acciones de movimiento para obtener dados de bonificación en la tirada de habilidad para sortear el peligro. **Una acción de movimiento proporciona 1 dado de bonificación, y 2 acciones de movimiento proporcionan 2 dados de bonificación** (2 dados de bonificación es lo máximo que se puede conseguir). Si la tirada de habilidad tiene éxito, el personaje o vehículo no se verá retrasado ni dañado por el peligro y será libre de continuar la marcha.

Si la tirada de habilidad para sortear el peligro fracasa, el Guardián deberá determinar si el personaje o el vehículo sufren daño y cuánto, utilizando la **Tabla III: Otros tipos de daño** (página 128) como referencia del daño sufrido por los personajes o la **Tabla VI: Colisiones de vehículos** (página 150) para el daño sufrido por los vehículos. También es probable que fracasar al sortear un obstáculo o sufrir daño ralentice al personaje o el vehículo; tira 1D3 para determinar la cantidad de acciones de movimiento perdidas.

Nótese que los peligros se anotan en el espacio que hay entre dos puntos. Los puntos representan las localizaciones a ambos lados del peligro. Así, en el ejemplo siguiente, la zona etiquetada como «barro» es un peligro para aquellos que se desplacen de una localización a la siguiente. Una vez sorteado un peligro, el personaje deberá avanzar hasta la siguiente localización, supere o no la tirada de habilidad.

Habilidades y peligros

El Guardián determinará una habilidad o un conjunto de habilidades que se podrán utilizar para sortear un peligro, junto con un nivel de dificultad. El Guardián puede aceptar sugerencias de los jugadores sobre formas alternativas en las

que sus personajes pueden sortear obstáculos aunque, como siempre, el Guardián tendrá la última palabra al respecto. Algunos ejemplos de habilidades apropiadas son:

- ⑨ Trepas para pasar por encima de vallas y muros o para descolgarse por una ventana.
- ⑨ Nadar para cruzar un río o un lago.
- ⑨ Esquivar para pasar a través de una multitud o evitar caer sobre unos cubos de basura en un callejón estrecho.
- ⑨ FUE para abrirse paso por un barrizal profundo.
- ⑨ DES para correr por el borde de un muro sin caerse.
- ⑨ Conducir automóvil es la habilidad adecuada en una persecución automovilística.

Esta no es una lista exhaustiva; se pueden utilizar otras habilidades si se estima oportuno.

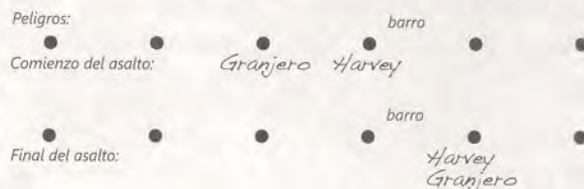
Cuando Harvey huye del granjero enfurecido, ve que una parte del camino frente a él está accidentada y embarrada.

Turno de Harvey:

Harvey corre hacia la zona embarrada, dando largas zancadas; juna acción claramente imprudente! El Guardián solicita una tirada de DES, que Harvey supera. Harvey avanza hasta la siguiente localización, habiendo utilizado su acción de movimiento de este turno.

Turno del granjero:

*El granjero tiene 2 acciones de movimiento y llega hasta el mismo peligro accidentado y embarrado. Sin embargo, el granjero no consigue superar su tirada de DES, se resbala y cae. Tras consultar la **Tabla III: Otros tipos de daño** (véase la página 128), el Guardián decide aplicar un Daño moderado, infligiendo 2 puntos de daño (de una tirada de 1D6). Además, el granjero deberá invertir una (1D3) acción de movimiento adicional. Ya ha utilizado todas sus acciones de movimiento de este asalto, por lo que el retraso le costará una de sus dos acciones de movimiento del asalto siguiente.*



EJEMPLOS DE PELIGROS EN PERSECUCIONES AUTOMOVILÍSTICAS

- ⑨ Embotellamiento con espacio suficiente para serpentear entre vehículos.
- ⑨ Hacer un giro de 180° o un trompo.
- ⑨ Unas obras que cortan un carril.
- ⑨ Un accidente de tráfico.

- ⑨ Un paso de cebra.
- ⑨ Un cruce.
- ⑨ Ciclistas en la vía.
- ⑨ Curvas cerradas o baches.
- ⑨ Animales (ciervos, cabras, ovejas) en la carretera.
- ⑨ Otros vehículos que aminoran o frenan de forma repentina.
- ⑨ Rocas y escombros que han caído en medio de la carretera.
- ⑨ Una carretera estrecha con una ladera a un lado y un precipicio al otro.
- ⑨ Vehículos de reparto y camiones de la basura lentos.
- ⑨ Zona peatonal.
- ⑨ Dos hombres que cruzan la calle cargando con un cristal.
- ⑨ Un mercado o un solar en construcción.
- ⑨ Un enorme montón de cajas de cartón.
- ⑨ Adelantar a un vehículo en una carretera estrecha o entre un tráfico denso.
- ⑨ Salirse de la carretera o atravesar un cultivo.
- ⑨ Un vehículo que viene de frente (un peligro se puede mover).

PELIGROS DE EJEMPLO EN PERSECUCIONES A PIE

- ⑨ Un muro o una valla bajos.
- ⑨ Una ventana cerrada.
- ⑨ Un río, lago o pantano embarrado.
- ⑨ Una calle transitada.
- ⑨ Un callejón estrecho.
- ⑨ Un tejado.
- ⑨ Un agujero en un muro.
- ⑨ Un espacio reducido, un ático lleno de trastos o una bodega.
- ⑨ Una escalera de caracol.
- ⑨ Entre las estanterías de un museo o biblioteca.

BARRERAS

Las barreras bloquean el avance hasta que han sido sorteadas o eliminadas con éxito. Una barrera puede ser una puerta cerrada, una valla alta, un abismo, etc. A veces la distinción entre peligro y barrera puede no estar muy clara. Tregar sobre una valla de 1,5 m puede ser peligroso, pero no detendrá a una persona decidida, mientras que tregar un muro de 3 m puede suponer una barrera. Tregar hasta la ventana de un segundo piso presentará una barrera (si alguien no consigue subir, la ventana estará fuera de su alcance), mientras que dejarse caer será un peligro (uno puede simplemente

dejarse caer). El Guardián deberá decidir cuándo un peligro constituye una barrera; si se trata de una barrera, prevendrá cualquier movimiento hasta que se supere una tirada de habilidad o se destruya la barrera. Fracasas en una tirada de habilidad para superar una barrera podrá causar daño y un retraso, igual que ocurre con los peligros, pero la consecuencia habitual será un simple retraso y la inconveniencia de no poder avanzar hasta la siguiente localización.

Habilidades y barreras

- ⑨ Saltar para superar una grieta o llegar de un tejado a otro.
- ⑨ FUE para echar una puerta abajo.
- ⑨ Cerrajería para abrir una puerta o ventana cerradas.

Puede haber más de una forma de atravesar algunas barreras. Se podrá forzar la cerradura de una puerta cerrada (utilizando Cerrajería) o abrir la puerta a golpes (véase **Derribando barreras** más adelante). Del mismo modo, puede que algunos personajes intenten pasar por encima de una valla (Tregar) mientras que otros intenten abrirse paso a la fuerza.

EJEMPLOS DE BARRERAS EN PERSECUCIONES AUTOMOVILÍSTICAS

- ⑨ Embotellamiento con espacio suficiente para serpentear entre vehículos.
- ⑨ Control policial.
- ⑨ Un árbol caído.
- ⑨ Un alud.

EJEMPLOS DE BARRERAS EN PERSECUCIONES A PIE

- ⑨ Un muro o una valla altos.
- ⑨ Un cañón.
- ⑨ Una puerta cerrada con llave.

Derribando barreras

Ya sea pegando una patada a una puerta cerrada con llave o embistiendo un control policial, hay ocasiones en las que la fuerza bruta es la mejor de las soluciones. No hace falta hacer ninguna tirada de ataque. Por cada punto de Corpulencia los vehículos infligen 1D10 puntos a una barrera.

Se supone que los vehículos se desplazan a gran velocidad cuando intentan atravesar una barrera; por lo tanto, si un vehículo ataca a una barrera y no consigue destruirla, el vehículo queda destrozado.

Si la barrera es destruida, el vehículo sufre una cantidad de daño igual a la mitad de los Puntos de Vida que tenía la barrera antes del impacto.

Cuando la barrera queda reducida a 0 Puntos de Vida, deja de ser una barrera. Los restos que se producen al destruir una barrera pueden suponer un peligro para aquellos que van detrás.

BARRERAS DE EJEMPLO Y PUNTOS DE VIDA:

- ⊙ **Puerta interior o valla de madera fina:** 5 Puntos de Vida.
- ⊙ **Puerta de servicio normal:** 10 Puntos de Vida.
- ⊙ **Portón exterior robusto de una vivienda:** 15 Puntos de Vida.
- ⊙ **Muro de ladrillos de 25 cm de grosor:** 25 Puntos de Vida.
- ⊙ **Árbol adulto:** 50 Puntos de Vida.
- ⊙ **Pilastra de apoyo de hormigón:** 100 Puntos de Vida.

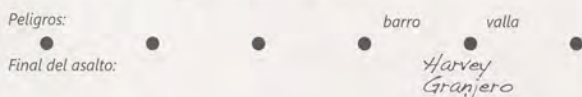
El granjero enfurecido sigue persiguiendo a Harvey. Una cerca de madera le bloquea el paso.

Turno de Harvey:

La cerca parece vieja; Harvey carga intentando atravesarla. Harvey causa 3 puntos de daño (1D3) a la cerca. El Guardián decide que la cerca es frágil y que sólo tiene 5 Puntos de Vida, por lo que ahora quedarán reducidos a 2. Los listones se agrietan, pero no se rompen. Harvey permanece en la misma localización en la que comenzó el asalto.

Turno del granjero:

El granjero debe una acción de movimiento por haber resbalado sobre el barro en el último asalto, por lo que cuenta con una sola acción de movimiento y se encuentra en la misma localización que Harvey. Invierte su acción de movimiento en atacar a Harvey, pero no tiene éxito.



CUARTA PARTE: CONFLICTO

Los personajes o vehículos se deberán encontrar en la misma localización para poder atacarse entre ellos, a no ser que haya armas de fuego involucradas. Iniciar un ataque cuesta una acción de movimiento. Los personajes están limitados por su número de ataques por asalto habitual. Los ataques se resuelven igual que en un combate normal.

Siempre se deberá dar a los personajes la oportunidad de responder cuando les desafíen (esquivando o contraatacando) independientemente de si les queda alguna acción de movimiento. Las criaturas y monstruos grandes podrán atacar a un vehículo con la intención de causar daño o utilizar una maniobra para empujar, volcar o incluso agarrar un vehículo o arrojarlo (véase **Corpulencia** en la página 34).

Los vehículos podrán combatir utilizando las reglas de combate normales, sustituyendo las habilidades de **Combatir** y **Esquivar** por la de **Conducir automóvil**. Considera el vehículo como un arma que causa 1D10 puntos de daño por cada punto de Corpulencia. Por cada diez puntos de daño completos que reciba un vehículo se reducirá su Corpulencia en un punto (redondeando hacia abajo); ignorando cualquier daño sobrante inferior a 10 puntos. Siempre que se utilice un vehículo para causar daño, este también sufrirá una cantidad de daño igual a la mitad del que haya causado (redondeando hacia abajo), pero nunca el suficiente como para perder una cantidad de puntos de Corpulencia mayor a los que poseyera originalmente el objetivo.

Un coche podría causar 50 (5D10) puntos de daño a una motocicleta ligera y, por lo tanto, el propio coche sufriría 25 puntos de daño (el suficiente como para causarle una pérdida de 2 puntos de Corpulencia), pero una motocicleta ligera solo tiene Corpulencia 1, por lo que el daño que sufre el coche queda limitado a 1 punto.

Si se ataca a un personaje con un vehículo, ese personaje podrá esquivar o contraatacar. Contraatacar con éxito permite al personaje evitar un ataque y acertar con el suyo al mismo tiempo. Es probable que el ataque de un investigador a un vehículo sea relativamente ineficaz; por otra parte, si es un retoño oscuro el que está contraatacando a un vehículo, será una historia totalmente distinta.

*Un sectario al volante de un camión está utilizando su habilidad **Conducir automóvil** para llevar a cabo una maniobra de combate con la intención de echar al coche de Harvey de la carretera. Harvey está intentando evitar el camión utilizando su habilidad **Conducir automóvil** en lugar de **Esquivar**. El camión es más grande que el coche de Harvey, por lo que el sectario no recibirá dados de penalización en su maniobra. Harvey y el sectario hacen sus tiradas de **Conducir automóvil**. El sectario obtiene un éxito Dificil, Harvey obtiene un éxito Normal; el sectario gana. El coche de Harvey es empujado fuera de la carretera y el Guardián impone un resultado automático de «incidente menor» (véase la **Tabla VI: Colisiones de vehículos** en la página 150), causando la pérdida de otro punto de corpulencia cuando el coche atraviesa el arcén y se mete en una zanja. Esto también le cuesta a Harvey 2 (1D3) acciones de movimiento y 2 (1D3) Puntos de Vida.*

Utilizar maniobra de combate en una persecución

Si un personaje o un vehículo intentan volcar, empujar o hacer que su adversario pierda el control de cualquier otra forma, esto se podrá conseguir mediante una maniobra de

combate. Una maniobra de combate que se lleva a cabo con éxito producirá el mismo resultado que fallar una tirada de habilidad para sortear un peligro: se pierden 1D3 acciones de movimiento y, si resulta apropiado en esa situación, se elige una cantidad de daño de la **Tabla III: Otros tipos de daño** (página 128) para los personajes o la **Tabla VI: Colisiones de vehículos** (página 150) para los vehículos. Opcionalmente, si un personaje tiene un objetivo específico que desea conseguir con una maniobra de combate, esto se podrá hacer de la misma forma que se haría en un combate normal (véase **Maniobras de combate** en la página 109).

Se puede llevar a cabo una maniobra de combate contra un vehículo para echarlo fuera de la carretera o para hacer que pierda el control. Se aplican las mismas limitaciones en cuanto a la Corpulencia: si un vehículo desafía a otro vehículo que posea una Corpulencia 1 punto mayor que la suya, sufrirá 1 dado de penalización en la tirada de ataque. Si la Corpulencia del vehículo objetivo es 2 puntos mayor, se aplicarán 2 dados de penalización. Si la Corpulencia del vehículo objetivo es 3 puntos mayor, la maniobra será imposible, ya que la diferencia de tamaño será demasiado grande.

QUINTA PARTE: REGLAS OPCIONALES

«Vienen a por ti, Bárbara».

—George A. Romero, *La noche de los muertos vivientes*

Las partes primera a cuarta contemplan todas las reglas básicas para persecuciones. Esta última parte incluye reglas opcionales que se pueden utilizar para adornar y desarrollar aún más las persecuciones.

Elegir una ruta

En la naturaleza de una persecución se asume el hecho de que el personaje perseguido (la presa) no pretende otra cosa que escapar y debe tomar decisiones apresuradas sobre si girar a la derecha o a la izquierda. Si existe la posibilidad de elegir entre varias rutas disponibles, el personaje a la cabeza tendrá la libertad de buscar una senda más difícil o más sencilla, sobre todo si tiene la sensación de que eso le podrá resultar ventajoso. Por ejemplo, un buen nadador optará por zambullirse al río para perder a su perseguidor. Si el investigador es el perseguido, entonces el Guardián deberá presentar la posibilidad de elegir entre varias rutas con frecuencia.

Peligros y barreras aleatorias

Sería muy fácil para el Guardián hacer que las circunstancias se pongan en contra de los jugadores describiendo el nuevo terreno de forma que siempre resulte perjudicial para los investigadores. Puede que encuentres más divertido crear peligros y barreras de forma aleatoria:

Al comienzo del asalto, Harvey se encuentra en la misma localización que el granjero enfurecido y está intentando trepar por encima de la cerca para escapar.

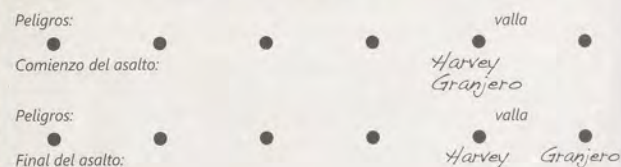
Turno de Harvey:

Harvey falla su tirada de Trepas. El Guardián no aplica ninguna consecuencia negativa; en lugar de eso decide que el ataque del granjero será suficiente.

Turno del granjero:

El granjero arremete contra Harvey. Como respuesta, Harvey intenta llevar a cabo una maniobra de combate para arrojar al granjero por encima de la cerca, con la intención de correr después en la otra dirección. Ambos poseen una Corpulencia de 0, por lo que Harvey no recibirá ningún dado de penalización. El granjero obtiene un Fracaso, pero Harvey consigue un éxito Normal ¡y arroja al granjero limpiamente por encima de la cerca! Como resultado de haber sufrido una maniobra de combate exitosa, el granjero deberá hacer una tirada de habilidad como si hubiera encontrado un peligro. El Guardián elige DES como la característica más adecuada para comprobar si el granjero aterriza de pie o de espaldas. La tirada de DES fracasa, el granjero sufre una «herida menor» de 3 puntos de daño (1D3), y pierde 1 (1D3) de sus acciones de movimiento. El granjero ha caído sobre su espalda y necesita unos momentos para levantarse. Este es el final del turno del granjero; ha utilizado sus 2 acciones de movimiento de ese asalto (una para iniciar el ataque y una como parte de la penalización de la maniobra de combate utilizada contra él).

Mapa de la persecución del Guardián:



TIRA 1D100:

- ☉ 01-59: Despejado
- ☉ 60-84: 1 peligro o barrera Normal
- ☉ 85-95: 1 peligro o barrera Difícil
- ☉ 96+: 1 peligro o barrera Extrema

Si el entorno es especialmente peligroso, como al conducir en hora punta en una ciudad bulliciosa o por caminos rurales en mitad de la noche, añade un dado de penalización a la tirada de peligros y barreras aleatorios.

Si no es probable que el entorno acarree algún problema o retraso, como al conducir por una autopista tranquila, añade un dado de bonificación a la tirada de peligros y barreras aleatorios.



Dos coches patrulla de la policía están persiguiendo a Harvey por toda Arkham. Harvey tiene una acción de movimiento, los policías tienen 2.

Harvey tiene la DES más alta, por lo que será el primero en actuar en el asalto.

Turno de Harvey:

La jugadora quiere acelerar y pregunta hasta dónde alcanza la vista de Harvey. El Guardián decide que Harvey puede ver las siguientes tres localizaciones, luego hace unas tiradas aleatorias para determinar qué son. El Guardián obtiene un 29 y un 02: dos localizaciones despejadas consecutivas. Luego el Guardián obtiene un 87 para la tercera localización: un peligro de dificultad Difícil. El Guardián le cuenta a la jugadora que Harvey tiene el camino despejado, pero que puede ver un embotellamiento más adelante.

Peligros: ● ● ● ● ● ● ● ●
Comienzo del asalto: ● ● ● ● ● ● ● ●
Policia 1 Policia 2 Harvey embotellamiento

Harvey pisa a fondo, decidiendo avanzar 2 localizaciones con una sola acción de movimiento (utilizando la regla opcional de Pisar a fondo, véase a continuación). Nadie ha invocado todavía un peligro repentino, y el Guardián lo hace ahora, antes de que Harvey llegue a moverse, esperando arrojar algo en el camino de Harvey mientras acelera por la calle despejada. La jugadora que interpreta a Harvey supera la tirada de Suerte y sitúa un peligro justo delante de los coches de policía, contando cómo una camioneta de reparto se pone delante de ellos sin mirar. Mientras tanto, Harvey avanza 2 localizaciones.

Peligros: ● ● ● ● ● ● ● ●
Policia 1 Policia 2 camion embotellamiento Harvey

Turno de los coches de policía:

P2, el coche de policía más adelantado, invierte una acción de movimiento en avanzar una localización. El Guardián debe hacer una tirada de Conducir automóvil para el coche de policía (P2) a un nivel de dificultad Normal, pero falla. El coche de policía le da un golpe a la camioneta de reparto. El Guardián elige un «incidente menor». El coche de policía pierde 1 (1D3) punto de Corrupción y 2 (1D3) acciones de movimiento, y acaba dándose contra el bordillo. Al final de su turno, el coche de policía (P2) debe una acción de movimiento, lo que reducirá a 1 el número de acciones de movimiento para su siguiente turno. Como recordatorio, se añade una nota al marcador del coche en el control del Guardián:

Peligros: ● ● ● ● ● ● ● ●
Policia 1 camion Policia 2 (-1) Harvey embotellamiento

P1, el otro coche de policía, puede ver cómo Harvey se aleja y acelera, y decide avanzar 3 localizaciones con su primera acción de movimiento. El otro coche de policía (P2) y el camión todavía suponen un peligro, sobre todo teniendo en cuenta que otros vehículos se han detenido a su alrededor. Además, como está acelerando, el coche de policía recibirá un dado de penalización cuando haga una tirada para sortear un peligro. El coche de policía P1 hace sonar su sirena y, con una tirada exitosa de Conducir automóvil, pasa a toda velocidad. Harvey está ahora a solo 2 localizaciones de distancia, por lo que el coche de policía usará su segunda acción de movimiento para avanzar 2 localizaciones con el fin de ponerse al mismo nivel que Harvey.

Peligros: ● ● ● ● ● ● ● ●
Final del asalto: ● ● ● ● ● ● ● ●
camion Policia 2 (-1) Harvey Policia 1 embotellamiento

El Guardián invocó un peligro repentino durante ese asalto. La jugadora tendrá la opción de hacerlo en el asalto siguiente. El Guardián no podrá invocar otro peligro repentino hasta que lo haya hecho la jugadora.

Peligros repentinos

Solo porque una zona esté libre de peligros en un momento dado no significa que vaya a mantenerse así. Un coche podría salir de repente, un transeúnte podría cruzar sin mirar, alguien podría girar la esquina a gran velocidad en sentido contrario, un perro suelto podría atacar a un investigador a la carrera, etcétera.

En cualquier momento durante la persecución, tanto el Guardián como el jugador podrán solicitar una tirada de Suerte. Si se supera la tirada de Suerte, los acontecimientos se desarrollarán

a favor del jugador; los jugadores podrán dictaminar dónde y cuándo sucede un peligro repentino. Si la tirada de Suerte fracasa, eso indicará la aparición de un peligro repentino para los investigadores, presentado por el Guardián.

Los peligros repentinos deberán tener una dificultad Normal. El Guardián y los jugadores deben alternarse al solicitar tiradas de Suerte para peligros repentinos. Si los personajes solicitan una tirada de Suerte para un peligro repentino, no podrán volver a hacerlo hasta que el Guardián solicite otra, y viceversa. Ambas partes podrán invocar el primer peligro repentino de una persecución.

Si la persecución se empieza a convertir en una escalada de peligros, el Guardián podrá decidir aumentar el nivel de dificultad de los peligros repentinos.

Pisar a fondo

Cuando se invierte una acción de movimiento en avanzar con un vehículo, en lugar de avanzar una sola localización, el vehículo podrá acelerar y desplazarse entre 2 y 5 localizaciones por el mismo coste de una acción de movimiento.

La velocidad de MOV indicada para los vehículos es relativamente baja, solo unos puntos por encima de la de un peatón. Obviamente, los vehículos pueden desplazarse mucho más rápido que los peatones. Un vehículo tiene la opción de acelerar; cualquiera de sus acciones de movimiento se puede invertir en avanzar varias localizaciones. Obviamente, desplazarse a mayores velocidades también tiene su inconveniente al hacer más difícil sortear los obstáculos.

- ⑨ Como de costumbre, un conductor puede invertir una acción de movimiento en avanzar una localización.
- ⑨ Un conductor puede elegir avanzar 2 o 3 localizaciones con una sola acción de movimiento. Cualquier peligro que se encuentre impondrá un dado de penalización en las tiradas de habilidad.
- ⑨ Un conductor puede elegir avanzar 4 o 5 localizaciones con una sola acción de movimiento. Cualquier peligro que se encuentre impondrá dos dados de penalización en las tiradas de habilidad.

Se debe anunciar el aumento de velocidad antes de mover. Al igual que en la vida real, conducir a gran velocidad es menos arriesgado si se tiene una buena visibilidad de lo que hay más adelante en la carretera. La distancia a la que puede ver un conductor en un momento dado depende totalmente de la situación y el entorno en el que se esté desarrollando la persecución. En una ciudad atestada solo se podrá ver a un par de localizaciones de distancia (1D3 si deseas determinarlo de forma aleatoria), en el extrarradio se puede ver a varias localizaciones de distancia (1D6 si deseas determinarlo de forma aleatoria) y en el campo, en una carretera recta, se podrá ver a una distancia considerable (1D10 localizaciones si deseas determinarlo de forma aleatoria). Puede que el Guardián no haya determinado cuáles son estas localizaciones, y deberá hacerlo cuando sea necesario.

Una vez se haya tomado la decisión de acelerar y avanzar varias localizaciones con una sola acción de movimiento, no se podrá dar marcha atrás; el vehículo avanzará esa distancia completa (2, 3, 4 o 5 localizaciones) o hasta que falle una tirada de peligro. Si se falla una tirada de peligro, se resolverá el resultado, tras lo cual habrá que pagar por cualquier movimiento posterior y comenzar de cero.

Cualquier dado de penalización por aceleración se deberá aplicar a los peligros, pero no cuando se destruyan barreras, ya que normalmente el aumento de velocidad puede ser beneficioso.

El aumento de velocidad se puede utilizar varias veces en un mismo asalto de persecución. Pisando a fondo el acelerador, un coche con 4 acciones de movimiento tiene el potencial de avanzar 20 localizaciones en un mismo asalto de persecución.

Escapar al perseguidor

Un perseguidor podrá continuar persiguiendo al personaje a la fuga mientras sea capaz de identificar su localización o dirección de desplazamiento. Cada caso es único y cuenta con su propia serie de localizaciones, por lo que el Guardián deberá tomar decisiones en aquellos momentos en los que el perseguidor podría perder a su presa.

Un profundo persigue a Harvey a través de un teatro abandonado. Al comienzo del asalto el profundo todavía se encuentra en el teatro, mientras que Harvey ya ha salido y se encuentra 3 localizaciones por delante. Cuando el profundo sale del teatro, el Guardián hace una tira de Seguir rastros; ¿podrá el profundo captar el rastro de Harvey? Si no lo hace, la persecución habrá llegado a su fin.

Escondarse

Un personaje a la fuga podrá intentar esconderse de su perseguidor en cualquier momento de la persecución. Evidentemente, llevar cierta ventaja proporcionará más tiempo para esconderse. Antes de establecer el nivel de dificultad, el Guardián deberá sopesar la situación, como con cualquier otra tirada de habilidad. Si el perseguidor no consigue dar con el investigador escondido con una tirada de Descubrir, la presa habrá evitado ser capturada.

Harvey está escapando de un profundo. El profundo persigue a Harvey, que decide esconderse en un edificio abandonado. Los profundos no tienen detallada la habilidad Descubrir; el Guardián decide que la puntuación de habilidad de la criatura sería inferior a 50%, por lo que Harvey deberá superar una tirada de Sigilo con un nivel de dificultad Normal. El Guardián otorga a Harvey dos dados de bonificación, ya que cuenta con bastante ventaja y hay muchos lugares en los que esconderse. La jugadora que interpreta a Harvey obtiene 45, 65 y 75: todos fracasos. Harvey escucha cómo el profundo entra en el edificio y sale de su escondrijo, solo para descubrir que está atrapado, ¡y a punto de ser atacado por el profundo!

No es fácil ocultar un vehículo, pero si hay lugares en los que esconderlo y el vehículo tiene la suficiente ventaja, se puede intentar. Para esconder un vehículo habrá que hacer una tirada combinada de Sigilo y Conducir automóvil (**Tiradas de habilidades combinadas**, página 97), y el resultado deberá ser igual o menor al valor de ambas habilidades.

Amy tiene bastante ventaja respecto a sus perseguidores y pretende esconder su coche conduciendo hasta un garaje subterráneo. Amy tiene Conducir automóvil 60% y Sigilo 40%. Su perseguidor la tiene al límite de su campo de visión y podría atisbar cómo el coche de Amy entra en el garaje, por lo que el Guardián establece un nivel de dificultad Normal. Amy obtiene un 47, un éxito Normal para Conducir automóvil pero no para Sigilo; ¡sus perseguidores vislumbran cómo entra en el garaje!

Pasajeros

Los pasajeros no hacen tiradas de velocidad y no tienen acciones de movimiento. Pueden actuar una vez durante su turno dentro del orden de DES. Lo normal es que los pasajeros de un vehículo puedan utilizar armas de fuego o lanzar objetos fuera del coche para obstaculizar a aquellos que los persiguen.

Un pasajero puede ayudar al conductor con la orientación, leer mapas y darle consejos sobre cómo sortear peligros. Si un pasajero utiliza su acción para ayudar al conductor de esta forma, podrá hacer una tirada de Descubrir u Orientarse. Si tiene éxito, en el siguiente movimiento del vehículo podrá acelerar una vez con 1 dado de penalización menos (véase **Pisar a fondo**, en la página 145). Así, el vehículo podrá avanzar hasta 3 localizaciones sin dados de penalización, o hasta 5 con 1 dado de penalización.

Ataques a distancia durante una persecución

Se pueden utilizar armas de fuego durante una persecución: si un personaje a pie se detiene por unos instantes, podrá utilizar un arma de fuego con normalidad. Las opciones son las mismas que las de un asalto de combate con armas de fuego (por ejemplo: un disparo con un fusil, hasta tres disparos con un arma corta, etc.). Esta opción cuesta una acción de movimiento, pero no se produce desplazamiento alguno.

Si un personaje continúa corriendo (a pie o en un vehículo), cualquier ataque de armas de fuego se hará con un dado de penalización adicional. Disparar de esta forma no afectará al rendimiento del personaje en la persecución. Por lo demás, las opciones de disparo son las mismas que las de un asalto de combate. Esta opción no cuesta ninguna acción de movimiento adicional.

Se puede disparar a los neumáticos de un vehículo: para tomar como objetivo a los neumáticos aplica un dado de penalización adicional debido a su pequeño tamaño. Los neumáticos tienen un valor de armadura de 3 y solo pueden ser dañados por armas de empalamiento. Si un neumático sufre 2 puntos de daño, revienta. Un neumático reventado reduce la Corpulencia de un vehículo en 1.

El Guardián deberá determinar el alcance de las armas de fuego. Tanto el conductor como los pasajeros disfrutan de la protección de la armadura del vehículo. El índice de armadura viene indicado en la **Tabla V: Tablas de referencia de Vehículos** (página 149).

Daño al conductor

Si el conductor de un vehículo en movimiento sufre una Herida grave y permanece consciente, todavía podrá perder el control del vehículo y deberá hacer inmediatamente una tirada de peligro con un nivel de dificultad Difícil. Un conductor que quede inconsciente a causa de una Herida grave perderá el control del vehículo automáticamente.

*El pasajero de otro vehículo dispara a Harvey con un arma corta. El ataque con arma de fuego obtiene un éxito Normal. Se tira 1D10 para determinar el daño, obteniendo un 10. La armadura del vehículo de Harvey lo reduce en 2, por lo que Harvey sufre 8 puntos de daño. Esto supone una Herida grave para Harvey, que consigue superar su tirada de CON para permanecer consciente. Ahora debe hacer una tirada de Conducir automóvil para mantener el control de su vehículo. Falla la tirada. El Guardián consulta la **Tabla VI: Colisiones de vehículos** (página 150) y elige «incidente moderado» (al ser un peligro de dificultad Difícil), lo que causa una pérdida de 1 punto (1D6) de Corpulencia y de 3 (1D3) acciones de movimiento. Esto también causa 2 puntos de daño (1D6) a Harvey. El Guardián describe el resultado: Harvey pierde el control de su coche, que se desvía y golpea el lateral de un coche del carril contrario, haciendo que el suyo empiece a dar vueltas de forma descontrolada. Le lleva un tiempo recuperar el control y reincorporarse. Su localización sigue siendo la misma.*

Afrontar una localización de forma alternativa

Los personajes pueden decidir interactuar con una localización de forma alternativa e inesperada. Por ejemplo: si se describe una localización como «una calle residencial vacía», se supone que la presa correrá por ella. En lugar de esto, podría decidir correr hasta la puerta más cercana e intentar abrirla (por la fuerza, si fuera necesario). Si esto se ajusta a la historia, adelante.

Personajes que se incorporan a una persecución en curso

Cualquier personaje que se incorpore a una persecución en curso deberá hacer una tirada de velocidad para determinar su puntuación de MOV. El Guardián deberá ubicarle entonces en la localización adecuada.

Un personaje que se incorpore a una persecución como perseguidor necesita una puntuación de MOV que sea al menos igual que la del personaje que huye más lento. Si no consigue igualarla, se le podrá ignorar.

Si un personaje que se incorpora a una persecución como personaje a la fuga tiene una puntuación de MOV más lenta que la del que hasta entonces era el participante más lento, habrá que hacer algunos ajustes: habrá que volver a calcular la cantidad de acciones de movimiento de todos los implicados en la persecución. Cada personaje obtiene una acción de movimiento por defecto, y otra acción de movimiento por cada punto que su valor de MOV supere el del nuevo participante más lento de la persecución. No es necesario volver a calcular la velocidad o las acciones de movimiento cuando un personaje abandone la persecución.

Cambiar entre modalidades de movimiento

En el juego hay varias modalidades de movimiento. Algunas criaturas tienen detalladas velocidades alternativas para volar o nadar. Si no se detalla una puntuación de MOV alternativa, el Guardián podrá permitir que el personaje utilice la mitad de su MOV normal, suponiendo que esa modalidad de movimiento se encuentre dentro de las posibilidades del personaje. Así, un ser humano con MOV 8 tendrá MOV 4 cuando nade, pero no tendrá una puntuación de MOV para volar.

Cuando un personaje cambie entre modalidades de movimiento que sigan empleando su propio cuerpo como método de propulsión, no será necesario hacer una nueva tirada de velocidad. Límitate a ajustar su MOV en consonancia, recordando que podrían aplicar +1 o -1, dependiendo de si obtuvieron un éxito Extremo o si fallaron su tirada de velocidad (CON) al comienzo de la persecución (véase **Establecer la persecución** en la página 136).

Aquellos personajes que dejen de ir a pie (o en otra modalidad autopropulsada) para pasar a conducir un coche deberán hacer una nueva tirada de velocidad utilizando la habilidad Conducir automóvil. Cuando un personaje se convierta en un peatón, deberá hacer una nueva tirada de velocidad utilizando CON.

Si la velocidad de un personaje (MOV) varía, habrá que ajustar también su cantidad de acciones de movimiento. Consulta **Personajes que se incorporan a una persecución en curso** (véase la página anterior).

Peligros creados por los personajes

Durante el juego, los investigadores, monstruos y personajes no jugadores pueden crear peligros o barreras mediante sus acciones. Hacerlo suele requerir el gasto de una acción de movimiento (en el momento necesario), una tirada de habilidad (para conseguirlo) o ambas. Las siguientes ideas son ejemplos de lo que se puede intentar hacer, y el Guardián deberá valorar cada situación en base a sus propias circunstancias.

- ⑨ Detenerse para asegurar una puerta con un cerrojo o una llave costará una acción de movimiento, pero no requerirá una tirada de habilidad.
- ⑨ Detenerse para asegurar una puerta utilizando la habilidad Cerrajería requerirá un asalto de persecución completo y una tirada de habilidad exitosa.
- ⑨ Apoyar un armario pesado contra la puerta requerirá una tirada de FUE y una acción de movimiento.
- ⑨ Volcar un puesto de frutas para provocar un retraso podría costar solo una acción de movimiento.
- ⑨ Disparar un arma para hacer que la multitud entre en pánico requerirá una tirada de Suerte. Si falla, la acción causará más problemas de los que resuelve. Si tiene éxito, la multitud supondrá un peligro para los perseguidores.
- ⑨ Gritar «¡Detengan a ese hombre, es un ladrón!» a los viandantes esperando que te ayuden, podrá requerir una tirada de Charlatanería o Intimidar.

Los jugadores también pueden abordar el modo de sortear los peligros de formas creativas.

Harvey huye corriendo por las calles de Nueva York. Para alcanzar la siguiente localización deberá abrirse paso entre la multitud, que supone un peligro. El Guardián determina que, si no supera su tirada de DES para serpentear entre la muchedumbre, se verá ralentizado y perderá 1D3 acciones de movimiento. Harvey solo sufrirá daño si pifa la tirada; tal vez sus empujones desesperados molesten tanto a alguien como para que le propine un puñetazo. Sin embargo, sin pensárselo dos veces, Harvey desenfunda su pistola y dispara al aire. El Guardián solicita una tirada de Suerte y Harvey fracasa. El Guardián decide que la multitud se dispersa y deja de ser un peligro. Sin embargo, ¡ahora hay un agente de policía cercano que también va tras Harvey!

Dividirse

Los personajes involucrados en una persecución pueden decidir tomar rutas distintas. Si lo hacen, ahora tendrás que llevar el control de otra persecución.

Monstruos en una persecución

Durante una persecución, la mayoría de monstruos y animales actúan igual que las personas. Algunos poseen habilidades que podrían eximirlos de ciertas tiradas de habilidad; por ejemplo, aquellos que vuelen no necesitarán hacer tiradas de Saltar ni Trepar.

Muchos monstruos, animales y personajes no jugadores caerán de los valores de varias habilidades que tal vez se necesiten durante una persecución (Saltar, Nadar, Conducir automóvil, etc.). En esos casos, el Guardián deberá seguir las siguientes indicaciones:

- La mayoría de las colisiones también deberán causar cierto retraso, ya que el vehículo derrapará o perderá velocidad (perdiendo 1D3 acciones de movimiento).

Harvey enciende la mecha de un cartucho de dinamita y corre hacia la salida de la cueva antes de que estalle. La mecha es lo bastante larga como para arder durante un mínimo de 7 asaltos de movimiento. Al final del séptimo asalto de persecución y cada asalto posterior, se deberá hacer una tirada de Suerte: si fracasa, la dinamita estalla. El Guardián otorga a Harvey una acción de movimiento por asalto. Durante cada asalto de persecución, la jugadora podrá hacer una tirada de habilidad para sortear un peligro (saltar por las piedras de un arroyo subterráneo, trepar por una cuerda y apretujarse para atravesar la diminuta salida).

Los gnoph-keh son una especie de osos polares gigantescos y, por lo tanto, serán unos nadadores excelentes: permíteles utilizar su valor total de DES para hacer sus tiradas de Nadar. Puede que te parezca que los gules son unos nadadores mediocres, en cuyo caso podrías hacer que utilizaran un quinto de su valor de DES para hacer sus tiradas de Nadar.

Puede que tengas una escena en la que desees determinar la distancia que los investigadores consiguen alejarse en un límite de tiempo. Puedes utilizar las reglas de persecución para ello, contando la cantidad de localizaciones que se avanza en un número determinado de asaltos.

Quando se falla una tirada de habilidad para sortear un peligro, el Guardián deberá considerar la causa y los posibles daños, y cotejarlos en la columna de la izquierda de la **Tabla VI: Colisiones de vehículos** (página 150). Si no lo tienes claro, límitate a utilizar los estándares de «incidente menor» para un peligro de dificultad Normal, «incidente moderado» para un peligro de dificultad Difícil e «incidente grave» para aquellos peligros de dificultad Extrema.

También habrá que tirar el daño para cada ocupante de un vehículo involucrado en una colisión, sustituyendo «Corpulencia» por «puntos de daño». Así, un coche que se vea involucrado en un incidente moderado sufrirá una pérdida de 1D6 puntos de Corpulencia y cada ocupante sufrirá 1D6 puntos de daño.

En el primer asalto Harvey falla su tirada de DES y cae al arroyo, sufriendo 2 (1D3) puntos de daño y perdiendo 3 (1D3) acciones de movimiento al no conseguir recuperar la estabilidad. Le quedan 3 acciones de movimiento antes de que el Guardián empiece a solicitar tiradas de Suerte para determinar si la dinamita estalla. Ahora las cosas no pintan muy bien para él...

Peligros: dinamita ● vapor ● cuerda ● salida ●

1 2 3

Harvey

Las persecuciones pueden tener lugar en cualquier entorno, y el Guardián deberá crear nuevos peligros y barreras adecuados. Por ejemplo, en el mar: rocas, bajíos, boyas, olas, fuertes vientos, etc. O, por ejemplo, en el aire: nubes, edificios altos, pájaros, cables, fuego anti-aéreo, etc.

La puntuación de MOV se utiliza como un indicador de velocidades relativas. En una persecución, un punto de MOV es

~ Tabla V: Tablas de referencia de vehículos ~

Los siguientes vehículos utilizan la habilidad Conducir automóvil.

Vehículo	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Coche, económico	13	4	1	3 o 4
Coche, normal	14	5	2	4
Coche, de lujo	15	6	2	4
Coche deportivo	16	5	2	1
Camioneta	14	6	2	2+
Camión de 6 toneladas	13	7	2	2+
Camión de 18 ruedas	13	9	2	3+
Motocicleta, ligera	13	1	0	1
Motocicleta, pesada	16	3	0	1

Los vehículos de la tabla siguiente utilizan la habilidad Pilotar. Algunos necesitan una tripulación considerable.

Vehículo aéreo	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Dirigible	12	10	2	112+
Avión de hélices	15	5	1	4+
Bombardero	17	11	2	10+
Avión de reacción	18	11	3	50+
Helicóptero	15	5	2	5+

Los vehículos de la tabla siguiente requieren una formación especial para poder manejarlos; se podría sustituir por Conducir maquinaria.

Vehículo pesado	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Tanque	11	20	24	4
Tren de vapor	12	12	1	400+
Tren moderno	15	14	2	400+

Los vehículos de la tabla siguiente utilizan la habilidad Equitación.

Otros medios de transporte	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Caballo (con jinete)	11	4	0	1
Carruaje de 4 caballos	10	3	0	6+
Bicicleta	10	0,5	0	1

Los vehículos de la tabla siguiente utilizan la habilidad Pilotar. Algunos necesitan una tripulación nutrida. El valor de armadura es para aquellos que se encuentren a bordo.

Vehículo acuático	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Bote de remos	4	2	0	3
Aerodeslizador	12	4	0	22
Lancha motora	14	3	0	6
Crucero	11	32	0	2.200+
Barco de guerra	11	65	0	1.800+
Portaaviones	11	75	0	3.200+
Submarino	12	24	0	120+

LEYENDA:

MOV: un indicador de la velocidad y maniobrabilidad del vehículo durante una persecución. Estas puntuaciones corresponden a vehículos actuales, y habrá que reducirlas en un 20% para los vehículos de los años 20 (aunque en los años 20 había coches capaces de superar los 190 km/h).

Corpulencia: un indicador de la fuerza y el volumen del vehículo. Cuando queda reducida a cero, el vehículo deja de funcionar. Cada 10 puntos de daño recibidos reducen la Corpulencia de un vehículo en 1 punto (redondeando hacia abajo); ignora cualquier daño inferior a 10 puntos.

Si la Corpulencia de un vehículo queda reducida a la mitad (redondeando hacia abajo) de su valor inicial, estará averiado; se aplica un dado de penalización en todas las tiradas de Conducir automóvil (o la habilidad correspondiente).

Si un vehículo sufre un daño igual a su valor total de Corpulencia en un solo incidente, el vehículo habrá quedado destrozado de forma espectacular. Podrá estallar, arder, rodar o sufrir una combinación de todo eso. Es probable que mueran todos los ocupantes del vehículo. El Guardián deberá decidir si los investigadores tienen alguna posibilidad de sobrevivir: podría estar permitido hacer tiradas de Suerte. Aquellos que hayan sido afortunados saldrán despedidos, pero se recomienda que sufran al menos 2D10 puntos de daño.

Si la Corpulencia de un vehículo queda reducida a cero a causa de la acumulación de daño (es decir, en incrementos menores al valor inicial de la Corpulencia del vehículo), será imposible conducirlo y se detendrá. Dependiendo de la situación (y tal vez de una tirada de Suerte), esto podrá producir un accidente que cause 1D10 puntos de daño al conductor y a cada pasajero.

Armadura de los ocupantes: el valor de armadura es para los pasajeros y el conductor, y refleja la cantidad de puntos de armadura que proporciona el vehículo contra ataques externos.

Pasajeros y tripulación: la cantidad de personas que admite el vehículo.

— Tabla VI: Colisiones de vehículos —

Incidente	Daño	Ejemplos
Incidente menor: La mayoría de los peligros Normales. Puede que solo sea un daño cosmético, o puede que algo más serio.	1D3-1 Corpulencia	Un golpe tangencial con otro vehículo, rozar una farola o un poste, atropellar a una persona o una criatura de tamaño equivalente.
Incidente moderado: La mayoría de los peligros Difíciles. Puede causar un daño considerable. Puede destrozarse un coche.	1D6 Corpulencia	Atropellar a una vaca o un ciervo grande, colisión con una motocicleta pesada o un coche económico.
Incidente grave: La mayoría de los peligros Extremos. Es probable que destruya totalmente un coche.	1D10 Corpulencia	Colisión con un coche normal, una farola o un árbol.
Desastre: Es probable que destruya totalmente un camión. Seguro que destruye un coche.	2D10 Corpulencia	Colisión con un camión, un autocar o un árbol adulto.
Muerte en carretera: Solo quedarán unos restos desperdigados de la mayoría de los vehículos.	5D10 Corpulencia	Colisión con un tráiler o un tren, el impacto de un meteorito.

algo significativo; permite hacer una acción de movimiento adicional y, por eso, la escala del MOV correspondiente a cada velocidad no es lineal. Cada punto de MOV equivale a un incremento de velocidad del 50% aproximadamente.

La puntuación de MOV de una criatura no es necesariamente su velocidad máxima al recorrer una distancia corta, sino que pretende representar su velocidad media en una persecución. Por ejemplo, un corredor olímpico puede alcanzar MOV 11 en una carrera de 100 m, pero 20 km/h (MOV 9) será una velocidad más realista para un humano en buena forma que recorra una larga distancia, el equivalente a correr 1,5 km en 5 minutos.

— Puntuación de MOV en km/h —

MOV	5	6	7	8	9	10	11	12
KM/H	4'5	6	9	12	18	27	40	60
MOV	13	14	15	16	17	18	19	20
KM/H	90	135	210	300	450	675	1.000	1.500

Empleo de miniaturas

Puede que desees utilizar miniaturas y coches a escala para llevar el control de la persecución. Decide qué miniatura representa a cada personaje y utiliza rotuladores o puntos en una hoja de papel para indicar los incrementos de distancia.

Persecuciones con varios personajes

Cuando dirijas una persecución con varios personajes, la única diferencia significativa reside en la fase inicial; véase **Establecer la persecución** (página 136).

Primero, decide quién está persiguiendo a quién y si los personajes a la fuga están juntos o divididos. Si se dividen, habrá varias persecuciones, y habrá que llevar el control de cada persecución y resolverlas de forma individual.

Cada personaje involucrado en una persecución hace una tirada de velocidad (utilizando Conducir automóvil o CON) para establecer su MOV durante la persecución (véase **Tirada de velocidad**, en la página 136). Una vez hecho esto, anota a los participantes de la persecución por orden de velocidad en dos grupos: perseguidores y personajes a la fuga.

Después, elimina a aquellos que no participen en la persecución.

Cualquier personaje a la fuga que sea más rápido que el perseguidor más rápido podrá escapar definitivamente si así lo desea.

Cualquier perseguidor que sea más lento que el personaje a la fuga más lento, quedará atrás y no podrá participar en la persecución.

Ahora los dos grupos están situados por orden de puntuación de MOV.

- **Sitúa a los perseguidores:** Comienza con el perseguidor más lento, justo en la cola de la persecución. Después sitúa a los demás perseguidores un número de localizaciones por delante de él igual a la diferencia entre sus puntuaciones de MOV. Una vez situados todos los perseguidores, procede con los personajes que huyen.

- ⑨ **Sitúa a los personajes que huyen:** Al igual que en una persecución entre solo dos personajes, sitúa el personaje que huye (el más lento) a 2 localizaciones de distancia del perseguidor más adelantado. Después sitúa a los demás personajes que huyen un número de localizaciones por delante del personaje que huye más lento igual a la diferencia entre sus puntuaciones de MOV.
- ⑨ **Sitúa los peligros:** Anota cualquier peligro, barrera u otros elementos.
- ⑨ **Acciones de movimiento:** Determina el número de acciones de movimiento que tiene cada personaje.
- ⑨ **Determinar el orden de DES:** Anota a los participantes por orden de DES, del más rápido al más lento.

Un ejemplo de «La llamada de Cthulhu»

En el relato de Lovecraft, los planes de Cthulhu son frustrados temporalmente cuando Johansen le embiste con el *Alert*. ¿Se podría representar esto con las reglas de *La llamada de Cthulhu*? Démosle a Johansen el papel de un investigador, y digamos que su embarcación tiene Corpulencia 22 y MOV 11 (como corresponde a un barco de guerra). Cthulhu tiene corpulencia 22 y MOV 14 (nadando). Tanto Cthulhu como Johansen hacen su tirada de velocidad y obtienen un éxito Extremo. El barco tiene ahora MOV 12 y Cthulhu MOV 15. Cthulhu actúa primero en el orden de DES y tiene 4 acciones de movimiento en cada asalto. Johansen actúa el segundo y cuenta con una acción de movimiento. Digamos que Johansen tiene una puntuación de 70% en Pilotar embarcación. La habilidad de Combatir de Cthulhu es de 100%.

Turno de Cthulhu: Cthulhu invierte 2 acciones de movimiento en alcanzar al *Alert*. Con su tercera acción de movimiento intenta hundir el barco. Johansen responde contratacando, y pretende llevar a cabo una maniobra de combate. Su objetivo es «Retrasar a Cthulhu el tiempo suficiente como para poder escapar».

El Guardián obtiene un 34 en su tirada de Combatir: un éxito Difícil para el Gran Cthulhu en su intento de destruir el barco. El jugador obtiene un 14: un éxito Extremo según la habilidad de Pilotar embarcación de Johansen. Johansen gana. El Guardián sopesa el resultado; el objetivo era entorpecer al enemigo para conseguir tiempo para escapar. El Guardián ignora la tirada de daño, pero obtiene un 3 (1D3) en el número de acciones de movimiento que pierde Cthulhu. El Guardián describe cómo Cthulhu parece reventar, despidiendo un hedor indescriptible, como si se hubieran abierto un millar de tumbas. A causa de la maniobra de combate de Johansen, Cthulhu retrocede una localización y pierde su última acción de movimiento en ese asalto y las dos primeras del asalto siguiente.

Turno de Johansen: Johansen tiene solo una acción de movimiento y la invierte en avanzar a toda máquina, acelerando y avanzando 5 localizaciones con una sola acción. El Guardián no sitúa ningún peligro en su camino, y ahora Johansen está 6 localizaciones por delante. Mientras huye, Johansen mira por encima del hombro para ver cómo la forma nebulosa de Cthulhu se recompone en la distancia, más allá de la embarcación. Cthulhu no podrá atraparlo en el asalto siguiente y el Guardián determina que Johansen ha escapado.

~ Persecuciones con varios personajes ~

Espacio de 2 localizaciones

Perseguidor
más lento

Otros
perseguidores
en relación
a su MOV

Perseguidor
más rápido

Personaje
a la fuga
más lento

Otros personajes
a la fuga
en relación
a su MOV

Personaje
a la fuga
más rápido



Ejemplo de una persecución

Una noche, Brian, Scott y Harvey están sentados tomando una copa en su apartamento cuando aparecen tres sectarios en su puerta. Los tres investigadores deciden huir por la ventana, sabiendo que la puerta no retrasará a los sectarios por mucho tiempo. El Guardián pregunta si los investigadores se desplazan en una misma dirección o si se dividen; los jugadores deciden marchar en la misma dirección. Solo habrá una persecución.

El Guardián solicita una tirada de velocidad (CON) para cada personaje. Los investigadores deberán descolgarse por la ventana mientras los sectarios se retrasan tirando la puerta abajo. Ambas partes tienen una impedimenta, así que no se aplican dados de bonificación ni de penalización a las tiradas de velocidad.

Harvey (MOV 6): falla la tirada de CON: MOV 5 (6-1).

Brian (MOV 8): supera la tirada de CON: MOV 8.

Scott (MOV 9): supera la tirada de CON con un éxito Extremo: MOV 10 (9+1).

Sectario A (MOV 8): falla la tirada de CON: MOV 7 (8-1).

Sectario B (MOV 8): falla la tirada de CON: MOV 7 (8-1).

Sectario C (MOV 8): supera la tirada de CON con un éxito Extremo: MOV 9 (8+1).

Scott tiene una velocidad mayor que la de cualquiera de sus perseguidores y escapa (a no ser que decida quedarse para ayudar a sus compañeros). Brian y Harvey van en la misma dirección que Scott, pero como su velocidad no es mayor que la de los sectarios, puede que los atrapen. Así, ¡comienza la persecución!

Perseguidores sectarios por orden de velocidad:

Sectario A (7), Sectario B (7), Sectario C (9).

Investigadores a la fuga por orden de velocidad:

Harvey (5), Brian (8), Scott (10).

ESTABLECER LA PERSECUCIÓN

1. Sitúa a los perseguidores: el Guardián comienza anotando a los perseguidores más lentos (los sectarios A y B), que se encuentran a la cola de la persecución, mientras que a 2 localizaciones por delante de ellos se encuentra el sectario C (velocidad 9-velocidad 7= un espacio de 2 localizaciones).

2. Sitúa a los personajes que huyen: el espacio entre el perseguidor más rápido (sectario C) y la presa más lenta (Harvey) se establece en las 2 localizaciones por defecto. La velocidad de Brian es 3 puntos mayor que la de Harvey, por lo que comenzará a 3 localizaciones por delante de él (a no ser que Brian decida retrasarse para ayudar a su amigo).

3. Sitúa los peligros: el Guardián inicia la persecución después de que los investigadores hayan huido de su apartamento por la ventana, y ahora están siendo perseguidos por un callejón.

La ilustración muestra el control de la persecución del Guardián. El Guardián solo anota los personajes, los peligros y las barreras. Los sectarios A y B están en la ventana, a punto de dejarse caer.

El sectario C ya ha pasado a través de la ventana y ahora se encuentra en el patio, detrás de Harvey.

Harvey (H) está en el patio, a punto de trepar por encima de la valla.

Habiendo trepado ya por encima de la valla, Brian (B) está más allá, en el callejón.

4. Acciones de movimiento: Harvey tiene una acción de movimiento, ya que es el participante más lento de la persecución. Los sectarios A y B obtienen ambos 3 acciones de movimiento (una por defecto y 2 más por tener una velocidad de MOV 2 puntos por encima de la de Harvey). Brian obtiene 4 acciones de movimiento (una por defecto y 3 más por tener una velocidad de MOV 3 puntos por encima de la de Harvey). El sectario C obtiene 5 acciones de movimiento (una por defecto y 4 más por tener una velocidad de MOV 4 puntos por encima de la de Harvey).

5. Orden de DES: Brian tiene la DES más alta, seguido por Harvey y luego los sectarios. El Guardián está utilizando el mismo perfil para todos los sectarios; como todos tienen la misma DES, no importa en qué orden actúen.

Persecución:



ASALTO 1

Nótese cómo el Guardián les ha puesto «a correr» (consulta la página 137). Brian, el sectario a la cabeza y Harvey no necesitaron hacer una tirada para dejarse caer por la ventana, y Brian ya está al otro lado de la valla. Se permite que sucedan estas cosas como parte del resultado de la tirada de velocidad.

Turno de Brian:

Brian es el primero en mover, y avanza 4 espacios por el callejón. El Guardián deja que esos cuatro espacios sean localizaciones despejadas; se conforma con tener atrapado a un investigador, ¡y abandonado por sus amigos!

Turno de Harvey:

Harvey tiene que trepar por encima de la valla (barrera). Sabiendo que los sectarios le pisan los talones, salta por encima sin preocuparle el peligro. Esto le cuesta su acción de movimiento. Su tirada de Trepar es un fracaso. Como el Guardián ha determinado que la valla es una barrera, y como Harvey ha fallado su tirada de Trepar, no logra pasar por encima de la valla y no avanza. Su turno finaliza. El Guardián no aplica ningún daño por caer al intentar trepar por encima de la valla; el hecho de que unos sectarios estén a punto de atacarle será castigo suficiente. Si Harvey desea trepar por encima de la valla, deberá volver a intentarlo en el siguiente asalto.

Turno del sectario C:

Utilizando dos de sus acciones, el sectario C corre hacia Harvey e invierte su tercera acción de movimiento en atacarle (véase **Cuarta parte: Conflicto** en la página 141).

En este momento, en medio del primer asalto, el mapa del Guardián tiene el siguiente aspecto:



Harvey está intentando trepar por encima de la valla cuando sufre el ataque del sectario C, y decide patearle (contratacar). El sectario intenta llevar a cabo una maniobra de combate para agarrar a Harvey y tirar de él con el fin de bajarlo de la valla. La Corpulencia del sectario es de 0, la misma que Harvey, por lo que no se otorgarán dados de bonificación ni penalización a la maniobra de combate.

Harvey obtiene un 59: un fracaso.

El Guardián obtiene un 20 en la tirada del sectario: un éxito Normal.

El sectario tira de Harvey hasta bajarlo de la valla y decide hacerle retroceder una localización hasta dejarlo en medio del patio. El sectario ha hecho un ataque y no podrá iniciar otro ataque este asalto, incluso aunque le queden otras 2 acciones de movimiento. Invierte su cuarta acción de movimiento para regresar al lugar en el que se encuentra Harvey. El sectario C todavía tiene una acción de movimiento, pero no desea moverse más, por lo que su turno termina.

Turno del sectario B:

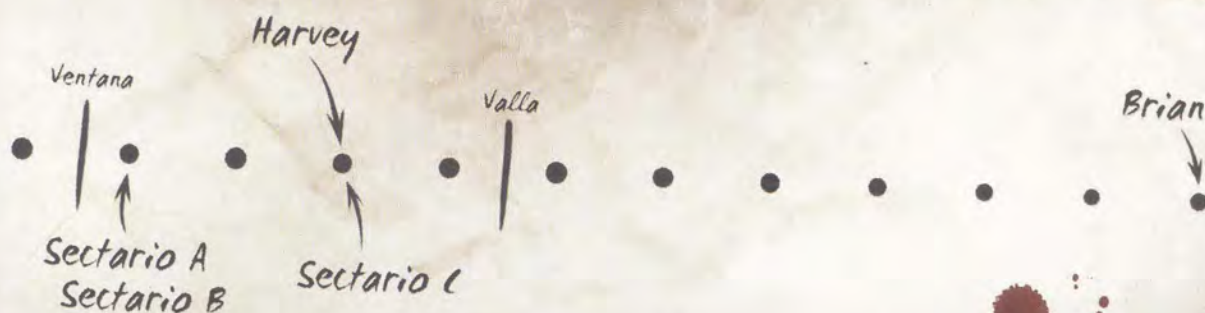
Ahora es el turno del sectario B, que tiene que hacer una tirada para dejarse caer por la ventana hasta el patio (un piso). Al ver a Harvey en el patio, tumbado y vulnerable, decide arriesgarse y saltar por la ventana en lugar de descolgarse. El Guardián determina que el nivel de dificultad de la tirada de Trepar será Normal, pero lo aumenta a Difícil por tratarse de un salto. El Guardián obtiene un fracaso en la tirada de Saltar del sectario. Tras consultar la **Tabla III: Otros tipos de daño** (página 128), el Guardián elige 1D10 puntos de daño, ya que se trataba de una táctica especialmente peligrosa; el Guardián describe cómo el sectario aterriza mal y cae lejos de Harvey. Esta acción también le cuesta al sectario una (1D3) acción de movimiento adicional, por lo que ahora ya habrá utilizado 2 de sus acciones de movimiento. Invierte su tercera acción de movimiento en avanzar una localización hacia Harvey y su turno finaliza.

Turno del sectario A:

Al ver cómo su compañero caía de mala manera en el patio exterior, el sectario A decide abordar el descenso con más cautela (véase **Peligros** en la página 139), por lo que invierte una acción de movimiento adicional para obtener un dado de bonificación en su tirada de Trepar. Supera la tirada de Trepar e invierte su tercera acción de movimiento en avanzar una localización.

Las cosas no pintan bien para Harvey. El Guardián determina que Brian ha escapado. Harvey está atrapado en un combate con los sectarios. Es probable que los sectarios sometan a Harvey y se lo lleven prisionero.

Al final del primer asalto, el mapa del Guardián tiene el siguiente aspecto:



Pero debo intentar contar lo que creí ver
aquella noche a la luz de la luna amarillenta
y socarrona: los vi aparecer por la calle
Rowley y bajar brincando ante mis ojos, a plena
luz, mientras me agazapaba entre las zarzas
silvestres de aquella desolada vía del tren.

—H. P. Lovecraft, «La sombra sobre Innsmouth»

Cordura

Capítulo Ocho



LOS INVESTIGADORES COMIENZAN EL JUEGO CUERDOS Y racionales. Durante sus investigaciones se enfrentarán a horrores de otro mundo, a criaturas alienígenas y a las terribles revelaciones cósmicas de los Mitos de Cthulhu, las cuales supondrán un desafío para su equilibrio mental y su sentido de la normalidad, y les empujarán al mismísimo filo de la locura. En algunos casos, la experiencia resultará ser demasiado intensa y el desafortunado investigador se sumirá en periodos de locura temporal, indefinida o incluso permanente.

Los investigadores tienen unos Puntos de Cordura que aumentarán y disminuirán durante el juego. La Cordura se utiliza para determinar si el investigador es capaz de soportar los horrores de los Mitos de Cthulhu, así como para enfrentarse a situaciones aterradoras sin darse la vuelta y salir corriendo. La pérdida de Puntos de Cordura puede conducir a la locura. Cuando los Puntos de Cordura quedan reducidos a cero, el investigador se habrá vuelto loco de forma permanente e incurable, y dejará de ser un personaje jugador.

En el juego, la Cordura se ha diseñado en base al comportamiento de los protagonistas de los relatos de H. P. Lovecraft, los cuales suelen desmayarse o enloquecer cuando se enfrentan a leyes físicas aberrantes y entidades monstruosas de más allá del espacio y el tiempo. En el juego, la Cordura es el indicador de la flexibilidad y resistencia al trauma emocional del investigador. A los personajes que comienzan con muchos Puntos de Cordura les resultará más fácil racionalizar los sucesos traumáticos y reprimir recuerdos espantosos. Aquellos que tengan pocos Puntos de Cordura tendrán una mente frágil y serán más susceptibles a los trastornos emocionales. A pesar de que el horror cósmico de los Mitos de Cthulhu supone la principal agresión a la mente de un investigador, otras visiones y sucesos macabros y comparativamente ordinarios también podrán causar una perturbación emocional.

Cuando se produzca una situación espantosa o perturbadora, el Guardián pondrá a prueba la resistencia y la fuerza emocional de los investigadores. Esto se hace solicitando una tirada de Cordura a cada investigador involucrado en la situación. La locura del investigador se activará cuando pierda muchos Puntos de Cordura en un breve periodo de tiempo, lo que causará una locura temporal o indefinida.

PUNTOS DE CORDURA Y TIRADAS DE COR

Se debe llevar una cuenta exhaustiva de los Puntos de Cordura, ya que la cantidad aumentará y disminuirá a lo largo del juego. El Guardián puede solicitar una tirada de Cordura siempre que los investigadores se vean envueltos en una situación perjudicial para la salud mental. Los jugadores cuyos personajes experimenten este horror tirarán 1D100. La tirada tendrá éxito si el resultado es igual o menor a los Puntos de Cordura actuales de su investigador. No se aplican dados

de bonificación ni penalización a las tiradas de Cordura (con una sola excepción: **Autoayuda**, en la página 172).

***Nota:** Si se utiliza la regla opcional de gasto de puntos de Suerte, no se podrá aplicar a las tiradas de Cordura.*

Una tirada exitosa significa que el investigador no pierde Puntos de Cordura, o que solo pierde una cantidad mínima. Una tirada de Cordura fallida significará siempre que el investigador pierde Puntos de Cordura. La cantidad perdida dependerá del hechizo, libro, entidad o situación a la que se enfrente.

En las aventuras publicadas de *La llamada de Cthulhu*, las pérdidas de Cordura se representan con dos cifras o tiradas de dados separadas por una barra, por ejemplo: COR 1/1D4+1. El número a la izquierda de la barra representa la cantidad de Puntos de Cordura que se pierden si la tirada de Cordura tiene éxito. El número a la derecha de la barra representa la cantidad de Puntos de Cordura que se pierden si la tirada de Cordura fracasa. A veces esto puede venir indicado como COR 0/1D4; en este caso particular, una tirada de Cordura exitosa no implicará una pérdida de Puntos de Cordura, pero si se falla la tirada, el investigador perderá 1D4 Puntos de Cordura.

Fallar una tirada de Cordura siempre hace que el investigador pierda su autocontrol durante unos instantes, momento en el cual el Guardián podrá elegir una acción involuntaria para el investigador. Por ejemplo:

- ⑤ **Sobresalto:** Hace que el investigador deje caer algo (las gafas, la linterna, el arma, un libro, etc.).
- ⑤ **Grito de terror:** Llama la atención, dice algo inapropiado.
- ⑤ **Movimiento involuntario:** Girar el volante peligrosamente, cubrirse el rostro con las manos, encogerse.
- ⑤ **Acción de combate involuntaria:** Si se falla una tirada de Cordura durante un asalto de combate, el Guardián podrá determinar la acción de combate del investigador para ese asalto; por ejemplo: lanzar un puñetazo, apretar el gatillo, refugiarse detrás de alguien.
- ⑤ **Quedarse inmóvil:** Contemplar boquiabierto durante unos instantes sin llevar a cabo acción alguna.

Una pifia en una tirada de Cordura hará que el personaje pierda la cantidad máxima de Puntos de Cordura correspondiente a esa situación o encuentro concretos.

Perder más de unos pocos Puntos de Cordura de una sola vez puede hacer que el investigador se vuelva loco, como se describe más adelante.

Ver a un gul supone una pérdida de Cordura de 0/1D6. Ver a varios gules produce la misma pérdida; los efectos a la Cordura se corresponden a todo el encuentro, no a cada gul que se vea.



Harvey Walters sigue un rastro hasta una cripta, donde se topa con un gul dándose un festín de frutos prohibidos entre los ataúdes. El Guardián solicita una tirada de Cordura. Harvey tiene 45 Puntos de Cordura y la jugadora obtiene un 83: un fracaso. El Guardián describe el involuntario grito de horror de Harvey. La jugadora tira 1D6, obtiene un 4 y reduce los Puntos de Cordura de Harvey en esa cantidad ($45 - 4 = 41$ Puntos de Cordura restantes).

CORDURA MÁXIMA

En *La llamada de Cthulhu* la amenaza de la locura caracteriza a los Mitos de Cthulhu de una forma que no admite concesiones. Una vez expuestos a ellos, son pocos los humanos en su sano juicio que eligen libremente los Mitos, ya que los Mitos son intrínsecamente malignos y abominables. El vínculo entre los Puntos de Cordura y los puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu enfatizan el poder de los Mitos, que corrompen y destruyen por proximidad y asociación.

Los Puntos de Cordura de un investigador pueden aumentar y disminuir durante el juego; sin embargo, nunca podrán aumentar por encima de su Cordura máxima. Los investigadores tienen un valor de Cordura máxima que arranca en 99. El conocimiento de los Mitos de Cthulhu reduce siempre los Puntos de Cordura máxima del investigador. La puntuación de Cordura máxima es igual a 99 menos la puntuación actual de Mitos de Cthulhu ($99 - \text{Mitos de Cthulhu}$).

Cuando se obtengan puntos de habilidad de Mitos de Cthulhu, el jugador deberá reducir la Cordura máxima de su investigador en esa misma cantidad.

Harvey Walters pasa algún tiempo inmerso entre tomos antiguos, obteniendo un 3% en la habilidad Mitos de Cthulhu. La jugadora añade 3 puntos a la habilidad de Mitos de Cthulhu y reduce su Cordura máxima de 99 a 96.

LOCURA

De ahí en adelante, mis recuerdos son demasiado vagos como para poder confiar en ellos; de hecho, todavía albergo un último y desesperado anhelo de que todos ellos formen parte de algún sueño demoníaco o una ilusión nacida del delirio. Mi mente fue arrasada por la fiebre, y todo me llegó a través de una especie de neblina; a veces de forma intermitente.

—H. P. Lovecraft, *En la noche de los tiempos*

En *La llamada de Cthulhu*, la locura es inducida por experiencias traumáticas y por las horribles revelaciones relacionadas con los Mitos de Cthulhu. **La duración de un estado de locura depende de la cantidad o la proporción de Puntos de Cordura perdidos.**

Se pueden producir tres estados de locura: **temporal, indefinida y permanente.**

Independientemente de si la locura es temporal o indefinida, constará de tres fases de juego distintas:

- ① **Primera:** La locura se desencadena con un breve «episodio de locura», durante el cual se ve comprometido el control del investigador por parte del jugador (véase **Fase de locura 1: Episodio de locura**, en la página 159).

- ⑨ **Segunda:** Al episodio de locura le sigue un periodo de locura subyacente, durante el cual el jugador mantiene el control de su investigador; sin embargo, el investigador será susceptible a sufrir alucinaciones, fobias y otros episodios de locura (véase **Fase de locura 2: Locura subyacente**, en la página 162).
- ⑩ **Tercera:** La última fase es la de recuperación (véase **Tratamiento y recuperación de la locura** en la página 168).

Locura temporal

Si un investigador pierde 5 o más Puntos de Cordura por un único motivo (como una tirada de Cordura o la lectura de un tomo de los Mitos), sufrirá un trauma emocional lo bastante considerable como para que el Guardián ponga a prueba su Cordura. El Guardián deberá solicitar una tirada de inteligencia (INT). Si la tirada fracasa, el investigador habrá reprimido el recuerdo (un truco que la mente usa para protegerse), y no enloquecerá. Sin embargo, si supera la tirada de INT, el investigador habrá comprendido perfectamente el significado de lo que ha visto o experimentado y enloquecerá temporalmente. Los efectos de la locura temporal comienzan de inmediato y duran 1D10 horas.

Locura indefinida

Un investigador enloquecerá de forma indefinida si pierde la quinta parte o más de sus Puntos de Cordura actuales en un periodo de un día «dentro del juego». Ningún investigador será capaz de librarse de esta pérdida de cordura. En este caso, el Guardián es el encargado de definir lo que constituye un «día», que normalmente abarca hasta el momento en que el investigador alcanza un lugar seguro en el cual poder descansar y recuperar la razón. Dependiendo de la situación, esto puede significar sobrevivir hasta el amanecer, sentarse a tomar una buena taza de té o disfrutar de una buena noche de sueño. La locura indefinida dura hasta que el personaje se cura o recupera (véase **Recuperación de la locura indefinida** en la página 168).

Locura permanente

Cuando los Puntos de Cordura queden reducidos a cero, el investigador se habrá vuelto loco de forma permanente e incurable y dejará de ser un personaje jugador. En el mundo real, toda locura es una locura indefinida, ya que no hay nadie capaz de predecir el futuro con tanta precisión como un Guardián de *La llamada de Cthulhu*.

Hay muchos trastornos, sobre todo las afecciones congénitas, que tienen pocas esperanzas de recuperación. Lovecraft concluye más de un relato con la insinuación de que al narrador le espera una vida de locura.

Ejemplos de pérdidas de Cordura

0/1D2	Sorprendido al encontrar los restos mutilados de un animal.
0/1D3	Sorprendido al encontrar un cadáver o un miembro amputado.
0/1D4	Ver manar una corriente de sangre.
1/1D4+1	Encontrar un cadáver humano horriblemente mutilado.
0/1D6	Despertar atrapado en el interior de un ataúd.
0/1D6	Presenciar la muerte violenta de un amigo.
0/1D6	Ver a un gul.
1/1D6+1	Encontrarse con alguien a quien se sabe muerto.
0/1D10	Ser sometido a fuertes torturas.
1/1D10	Ver un cadáver alzarse de su tumba.
2/2D10+1	Ver caer del cielo una cabeza gigantesca seccionada.
1D10/1D100	Ver al Gran Cthulhu.

Cada Guardián deberá establecer cuál es el alcance de la locura en sus partidas. Es posible que de vez en cuando se pueda disfrutar de cierto alivio en un manicomio local. Puede que una persona consumida, de palidez antinatural, prácticamente irreconocible tras enfrentarse a un horror capaz de desgarrar el alma, camine tímidamente por el centro de Arkham o algún otro lugar, lanzando miradas suspicaces, e intente recuperar parte de su antigua vida; sin embargo, ningún jugador deberá considerar ese privilegio como un derecho.

EFFECTOS DE LA LOCURA

St. John es un cadáver destrozado; solo yo conozco el motivo, y tal es mi conocimiento que estoy a punto de volarme la cabeza por temor a ser mutilado de la misma forma. Por oscuros e ilimitados corredores de fantasía sobrenatural se arrastra la negra e informe Némesis que me empuja a la auto-aniquilación.

—H. P. Lovecraft, *El sabueso*

Tanto la locura temporal como la indefinida llevan al investigador a través de dos fases de locura distintas. Primero, el investigador experimenta un leve episodio de locura (fase uno). A esto le sigue un largo periodo de locura subyacente (fase dos), que durará hasta que el investigador se recupere por completo (horas en el caso de la locura temporal, meses en el caso de la locura indefinida).

Fase de locura I: Episodio de locura

También conocido como «la niebla roja», «frenesí», «perder los papeles» o «ataque de pánico».

Al enloquecer, el investigador experimenta un episodio de locura. Durante un episodio de locura el investigador pierde todo control de sí mismo. En términos de juego, esto significa que el control del investigador pasa del jugador al Guardián (durante un breve periodo de tiempo en el mundo real). El Guardián decide si este control adopta la forma de dictaminar unas acciones específicas o si significa dar unas indicaciones al jugador acerca de cómo interpretar la locura mientras dura.

Por otra parte, el investigador no podrá perder más Puntos de Cordura mientras experimente un episodio de locura. Llegados a este punto la mente ya se encuentra totalmente trastornada, y cualquier horror posterior será olvidado o se creerá que fue una manifestación de la locura. Esta protección tiene unos límites: el episodio de locura dura 1D10 asaltos de combate (en tiempo real) si sucede durante el juego, pero puede durar más, en cuyo caso el Guardián resumirá el episodio.

Cada vez que un investigador sufra un episodio de locura, el Guardián podrá modificar una de las notas del trasfondo del investigador o añadir una nueva. Estas alteraciones cumplen dos propósitos. El primero es reflejar el descenso a la locura del investigador añadiendo anotaciones irracionales o corrompiendo alguna existente. Segundo, se pueden añadir o modificar anotaciones para reflejar los acontecimientos de la historia y así vincular con más fuerza al investigador con la trama. El jugador y el Guardián deberán trabajar juntos para añadir o modificar anotaciones del trasfondo de forma apropiada.

Descripción personal: Algunas anotaciones apropiadas pueden ser «mirada salvaje», «mirada perdida», «cansado de este mundo» o «ya no se preocupa por su aspecto».

- ③ **Ideología/Creencias:** Se puede cambiar una anotación equilibrada como puede ser «religioso» a algo más extremo y demencial como «hay que convertir a los infieles o hacerles sufrir». Otra posibilidad es añadir una nueva anotación que resulte apropiada a la situación, como «obsesionado con derrotar a la secta de Cthulhu».
- ③ **Allegados:** Se puede añadir un nuevo nombre y el motivo de su inclusión. Por ejemplo: «no podré descansar hasta que Delbert Smith acabe en la tumba», o «Robin Poole es la encarnación de Ganesha».
- ③ **Lugares significativos:** La ubicación actual puede adquirir un gran significado, o el investigador se podría obsesionar con llegar a otro lugar por motivos racionales o irracionales. El primer caso podría ser el templo de la secta en la jungla; el último podría ser un deseo irrefrenable de visitar Graceland.

— Tabla VII: Episodios de locura — en tiempo real (tira 1D10)

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

2) Discapacidad psicósomática: El investigador padece ceguera psicósomática, sordera o parálisis de una extremidad o varias extremidades durante 1D10 asaltos.

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

4) Paranoia: El investigador padece una paranoia grave durante 1D10 asaltos; todos quieren atraparlos; no se puede confiar en nadie; los están espiando; alguien los ha traicionado; lo que están viendo es un engaño.

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

6) Desmayo: El investigador se desmaya. Se recuperará al cabo de 1D10 asaltos.

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

8) Histeria física o estallido emocional: El investigador queda incapacitado por la risa, el llanto, chillidos, etc. durante 1D10 asaltos.

9) Fobia: El investigador adquiere una nueva fobia. Tira 1D100 en la **Tabla IX: Ejemplos de fobias** (página 164), o el Guardián puede elegir una. Incluso aunque el origen de la fobia no se encuentre presente, el investigador imaginará que sí lo está durante los próximos 1D10 asaltos.

10) Manía: El investigador adquiere una nueva manía. Tira 1D100 en la **Tabla X: Ejemplos de manías** (página 166), o el Guardián puede elegir una. El investigador intenta satisfacer su nueva manía durante los próximos 1D10 asaltos.

~ Tabla VIII: Episodios de locura ~ resumidos (tira 1D10)

1) Amnesia: El investigador recupera el sentido en un lugar extraño sin recordar quién es. Sus recuerdos regresarán lentamente con el tiempo.

2) Atraco: El investigador recupera el sentido 1D10 horas más tarde, víctima de un robo. No habrá sufrido daño. Si llevaba consigo una Posesión preciada (véase **Trasfondo del investigador**), haz una tirada de Suerte para comprobar si se la han robado. Cualquier otro objeto de valor habrá desaparecido automáticamente.

3) Paliza: El investigador recupera el sentido 1D10 horas más tarde con el cuerpo maltrecho y magullado. Sus Puntos de Vida habrán quedado reducidos a la mitad de los que tuviera antes de enloquecer, aunque esto no le causará una Herida grave. No le habrán robado. El Guardián decide la forma en que ha sufrido sus heridas.

4) Violencia: El investigador estalla en una oleada de violencia y destrucción. Cuando el investigador recupera el sentido, puede que no recuerde sus actos o que no sean evidentes. El Guardián debe determinar qué o quién ha sido víctima de los actos violentos del investigador, y si lo ha matado o solo lo ha herido.

5) Ideología/Creencias: Revisa las anotaciones sobre Ideología y Creencias en el trasfondo del personaje. El investigador manifiesta una de ellas de forma extrema, demente y ostensible. Por ejemplo: puede que se encuentre a una persona religiosa tiempo después, predicando el Evangelio a gritos en el metro.

6) Allegados: Consulta las anotaciones sobre Allegados del trasfondo del investigador y los motivos por los que esa relación es tan importante. Durante este periodo de tiempo (1D10 horas o más) el investigador ha hecho todo cuanto estaba en su mano para acercarse a esa persona y actuar en base a esa relación.

7) Ingresado: El investigador recupera el sentido en un pabellón psiquiátrico o en una celda policial. Puede que vaya recordando lentamente los sucesos que lo llevaron hasta ahí.

8) Huir presa del pánico: Cuando el investigador recupera el sentido se encuentra muy lejos, tal vez perdido en la espesura, en un tren o en un autobús de largo recorrido.

9) Fobia: El investigador adquiere una nueva fobia. Tira 1D100 en la **Tabla IX: Ejemplos de fobias** (página 164), o el Guardián puede elegir una. El investigador recupera el sentido 1D10 horas después, tras haber tomado todas las precauciones posibles para evitar su nueva fobia.

10) Manía: El investigador adquiere una nueva manía. Tira 1D100 en la **Tabla X: Ejemplos de manías** (página 166), o el Guardián puede elegir una. El investigador recupera el sentido 1D10 horas más tarde. Durante este episodio de locura, el investigador se habrá dedicado a satisfacer su nueva manía. Del Guardián y del jugador depende si esto resulta evidente para otras personas.

⑨ **Posesiones preciadas:** Es fácil perder cosas cuando tu mente está perturbada por la locura. Cualquier posesión puede ser eliminada o anotada como perdida. También se puede adquirir una nueva posesión y dotarla de gran significado.

⑩ **Rasgos:** Un rasgo se puede borrar o modificar para que sea más apropiado; por ejemplo: «abusón», «drogadicto», «distráido», «habla demasiado alto» o «carente de inhibiciones».

⑪ **Lesiones y cicatrices:** Es más habitual que estas se vean modificadas como consecuencia de una herida grave.

⑫ **Fobias y manías:** Pueden ser el resultado de una tirada durante un episodio de locura.

⑬ **Tomos arcanos, hechizos y artefactos:** Estos objetos se pueden perder o destruir en un ataque de ira. El investigador podría ejecutar sin querer cualquier hechizo que conozca, activar un artefacto o estudiar un tomo que hubiera evitado previamente.

⑭ **Encuentros con entidades extrañas:** Los encuentros con monstruos o deidades se deberán anotar aquí independientemente de si provocan locura o no. Esto también proporciona un buen lugar para anotar la cantidad de Puntos de Cordura perdidos por la visión de un tipo de criatura particular (véase **Acostumbrarse al horror** en la página 172).

Un episodio de locura puede adoptar dos formas distintas, en función de la situación, ya sea en tiempo real (asalto a asalto) o de forma resumida.

Episodio de locura: En tiempo real

Si el episodio de locura sucede durante una escena en la que hay otros investigadores presentes, tendrá una duración de 1D10 asaltos de combate (nótese que esta no es la duración total del estado de locura, que será de 1D10 horas en el caso de la locura temporal, o más en el caso de la locura indefinida).

La opción de representar el episodio de locura asalto a asalto se podrá utilizar incluso aunque el investigador esté solo, o si el Guardián cree que es apropiado.

Para determinar la naturaleza de un episodio de locura, tira en la **Tabla VII: Episodios de locura: en tiempo real** (página 159), o el Guardián podrá elegir una opción apropiada.

Episodios de locura: Resumidos

Si el episodio de locura sucede lejos de la presencia de otros investigadores, o si todos los investigadores presentes sufren un episodio de locura de forma simultánea, el Guardián podrá hacer avanzar la acción y describir el resultado. El Guardián puede describir las locuras que ha hecho el investigador, o simplemente describir dónde se encuentra cuando concluye el episodio de locura. De esta forma, el investigador podría haber estado sumido en la locura y no

bajo el control del jugador por unos minutos o unas horas (normalmente 1D10 horas, o lo que el Guardián considere adecuado). Nótese que estos minutos u horas no se juegan; el Guardián hace solo un resumen de los mismos. El Guardián podría limitarse a describir el extraño lugar en el que el investigador recupera la razón sin recuerdos de dónde ha estado ni de lo que ha hecho.

Muchos de los resultados requieren que el investigador abandone el lugar en el que se desencadenó la locura. Si esto no fuera posible, el Guardián deberá adaptar el resultado de

Harvey está investigando en una oficina en mitad de la noche. Al abrir un armario cerrado encuentra un bote de metal. Cuando lo toca, una voz metálica le habla: la voz de un amigo que murió recientemente. La jugadora falla la tirada de Cordura y Harvey pierde 6 Puntos de Cordura. El Guardián solicita una tirada de Inteligencia (INT), que Harvey consigue superar: ¡Harvey se ha dado cuenta de lo que esto significa! Harvey enloquece temporalmente, iniciando un episodio de locura. Como Harvey está solo, el Guardián decide aplicar la «opción del resumen» y obtiene un 4 en el dado, lo que indica algún tipo de acto violento. El Guardián decide que Harvey destroza la habitación en una búsqueda de cámaras, micrófonos y altavoces ocultos. Después describe la escena al jugador: «Cuando recuperas la razón, han pasado 3 horas. El contenido de la oficina se encuentra como si hubiera estallado una bomba en ella. Hay un tipo tumbado en el suelo con una herida abierta en la cabeza; estará muerto o inconsciente». Este es un personaje no jugador, un guardia de seguridad que ha introducido el Guardián. «El bote está plagado de orificios de bala, y estás apuntando el cañón humeante de un arma a tu propia sien».

Otro ejemplo: los investigadores han dado por concluida la velada y cada uno se retira a su habitación del hotel. Esa noche, más tarde, uno de los investigadores, Kratos, es atormentado por una figura espectral. Kratos falla su tirada de Cordura y pierde 5 Puntos de Cordura. El jugador que lo interpreta obtiene un 23 en 1D100 y supera su tirada de Inteligencia (INT). Kratos ha enloquecido temporalmente. Kratos está solo, por lo que el Guardián tira 1D10 en la **Tabla VIII: Episodios de locura: resumidos** (página 160), y obtiene un 6, que corresponde a Allegados. En su trasfondo se indica que Kratos está enamorado de una joven llamada Alice. En este momento, Kratos se encuentra en París, mientras que Alice permanece en Londres. El Guardián determina que Kratos huirá del hotel en dirección a la estación de tren y subirá al primer tren que salga hacia Calais. Puede que los demás investigadores oigan salir a Kratos, y por eso se les permite hacer una tirada de Escuchar. Uno de ellos tiene éxito, oye a Kratos cerrar la puerta de su dormitorio de un portazo y le sigue (esta es una buena oportunidad para utilizar las reglas de persecuciones). El Guardián devuelve el control del investigador al jugador y le cuenta lo que el episodio de locura está obligando a hacer a Kratos, dejando el resto en sus manos.



forma adecuada. Si existe la posibilidad de que otro investigador escuche o vea marcharse al investigador enloquecido, se le deberá dar la oportunidad de intervenir. Si otro investigador se enfrenta al investigador enloquecido antes de que concluya su episodio de locura, el Guardián deberá devolver el control del investigador en ese momento y permitir que los jugadores representen la escena. Esto puede implicar que se abrevie el resultado obtenido.

Para determinar la naturaleza de un episodio de locura, tira en la **Tabla VIII: Episodios de locura: resumidos** (página 160), o el Guardián podrá elegir una opción apropiada.

Fase de locura 2: Locura subyacente

Una vez concluya el episodio de locura inicial, el investigador entrará en un estado de locura subyacente leve. Se deposita el control del investigador en las manos del jugador, que podrá elegir libremente la forma de interpretar la locura. Se podrán incorporar aspectos del episodio de locura inicial mientras dure la locura subyacente, aunque el jugador no está obligado a hacerlo.

Durante el frágil estado de locura subyacente (una vez concluya el episodio de locura inicial) cualquier pérdida posterior de Puntos de Cordura (aunque solo sea un punto) ocasionará otro episodio de locura. Esta fragilidad mental se mantendrá todo el tiempo que dure la locura (1D10 horas en el caso de la locura temporal) y, en el caso de la locura indefinida, probablemente durante toda la aventura o el capítulo de la campaña.

Es importante destacar que, mientras esté loco, el investigador podrá actuar de forma totalmente normal y racional, manifestando externamente su demencia solo durante los episodios de locura. Puedes encontrar más consejos sobre cómo interpretar personajes enloquecidos en el **Capítulo 10: Dirección de juego** (véase **Tiradas de cordura fallidas** en la página 214).

Una vez recuperado de su episodio de locura, Harvey se reúne con sus amigos. La jugadora que interpreta a Harvey tiene ahora el control absoluto del personaje y decide representar su paranoia, vigilando constantemente los coches aparcados en la calle y desmontando teléfonos en busca de micrófonos ocultos.

Efectos secundarios de la locura I: Fobias y manías

Me pides que te explique por qué temo una corriente de aire frío.

—H. P. Lovecraft, *Aire frío*

Mientras el investigador está cuerdo, una fobia o una obsesión no son más que un rasgo de interpretación. Por ejemplo:

si el jugador desea que su investigador (cuerdo) supere la claustrofobia y se arrastre por túneles oscuros, la fobia no se lo impedirá. Sin embargo, mientras el investigador esté loco, una fobia o una manía adquirirán un enorme significado.

Respuestas fóbicas y maniáticas durante la locura

La exposición directa (una gran proximidad física) al objeto de una fobia produce pánico; de igual forma, la exposición al origen de una manía provoca una reacción obsesiva.

En el caso de las fobias, cualquier otra acción que no sea luchar o huir recibirá un dado de penalización. Esta penalización no se aplica a las tiradas de Cordura ni a las tiradas de toma de conciencia.

Mientras se encuentre en un estado de locura subyacente (véase a continuación), estar expuesto al objeto de su manía causará una respuesta abrumadora en el investigador. Si el Guardián provoca al jugador con algún tipo de comportamiento que se ajuste a su manía, el jugador recibirá un dado de penalización en todas sus tiradas hasta que la obsesión haya sido satisfecha de algún modo o el investigador esté bien lejos del alcance del estímulo. Por ejemplo: mientras se encuentre en un lugar en el que sirvan alcohol, un dispomaníaco recibirá un dado de penalización en todas sus tiradas hasta que se tome una copa. Obviamente, aquellos personajes que sucumban a su ansia por alguna droga padecerán los efectos de la misma, como una borrachera o un estado alterado de consciencia. En situaciones así, el Guardián podrá modificar el grado de dificultad de determinadas tiradas (o imponer un dado de penalización en las tiradas enfrentadas) en función de la situación y el estado del personaje.

Un empleo exitoso de la habilidad Psicoanálisis sobre un investigador enloquecido le permitirá ignorar la fobia o la manía temporalmente (véase el **Capítulo 4: Habilidades**).

Harvey ha desarrollado una selenofobia (miedo a la luna). Al salir de un teatro con unos amigos, la visión de la luna le provoca un escalofrío. Harvey está cuerdo en este momento. Su jugadora describe la disposición nerviosa de Harvey y el alivio que siente al llegar a casa y cerrar las cortinas.

Una semana después, Harvey, que ahora padece una locura subyacente, se encuentra en una situación similar y decide huir a la seguridad de su casa. De camino a casa, Harvey es seguido por un individuo de aspecto siniestro. El Guardián ofrece una tirada de Descubrir a la jugadora que interpreta a Harvey para determinar si es capaz de advertir a su perseguidor. Como esta tirada no tiene nada que ver con huir ni con luchar y Harvey sigue estando expuesto al origen de su fobia, se aplicará un dado de penalización a su tirada de Descubrir. Esta penalización solo desaparecerá cuando Harvey se encuentre bajo techo y con la luna fuera de su vista.

Efectos secundarios de la locura 2: Alucinaciones y toma de conciencia

¿Dónde acaba la locura y comienza la realidad? ¿Acaso es posible que hasta el más grande de mis temores no sea más que una simple alucinación?

—H. P. Lovecraft, *La sombra sobre Innsmouth*

Aunque no esté controlando las acciones de un investigador, el Guardián tiene la libertad de proporcionar en cualquier momento una información sensorial alucinatoria a un investigador que padezca locura subyacente. La única forma que tiene el jugador de estar seguro de lo que está viendo, escuchando, tocando, sintiendo u oliendo su investigador es mediante una «toma de conciencia».

Las alucinaciones acarrearán un impacto mayor cuando poseen cierta relevancia para el investigador. Una forma estúpida de hacer esto es acudir al trasfondo del investigador y utilizar algún aspecto como fuente de inspiración para las alucinaciones. Una llamada telefónica de la difunta esposa del investigador será mucho más interesante que cualquier alucinación aleatoria. Las alucinaciones también pueden ser unas consecuencias magníficas cuando el jugador de un investigador que padece locura subyacente falla una tirada forzada.

Una nota acerca de las alucinaciones y la pérdida de Cordura

La alucinación de una entidad enloquecedora (como un monstruo) puede causar a un investigador la misma pérdida de Puntos de Cordura que su contrapartida real. El jugador decide: o acepta lo que está viendo como «real» y hace la tirada de Cordura correspondiente por contemplar a ese monstruo, o hace una tirada de toma de conciencia. Si el jugador supera una tirada de toma de conciencia y disipa la alucinación, no será necesario hacer una tirada de Cordura: no había ningún monstruo después de todo, tal vez solo un mendigo que parecía ser un monstruo a los ojos del investigador enloquecido. Sin embargo, si el jugador no consigue superar la tirada de toma de conciencia, el investigador enloquecido perderá un Punto de Cordura y sufrirá un episodio de locura.

Nótese que, mientras sufra un episodio de locura, el investigador será inmune a cualquier otra pérdida de Puntos de Cordura, y que no deberá hacer una tirada de Cordura por ver al monstruo. Si el monstruo (alucinación o no) todavía se encuentra presente cuando concluya el episodio de locura, el jugador tendrá que hacer la tirada de Cordura correspondiente por ver al monstruo.

Tirada de toma de conciencia

A pesar de que solo se suele solicitar una tirada de toma de conciencia a los investigadores enloquecidos, un jugador podrá solicitar hacer una cuando desee «ver a través» de lo que cree que es una ilusión o una alucinación. **Para llevar a cabo una toma de conciencia, el jugador hace una tirada de Cordura:**

Fracaso: Pierde 1 Punto de Cordura. Esto produce inmediatamente un episodio de locura si el investigador padece locura subyacente. No se disipa ninguna alucinación.

Éxito: El investigador puede ver a través de la alucinación, y el Guardián deberá describir qué es lo que percibe realmente.

Al superar una tirada de toma de conciencia, el investigador verá las cosas tal y como son y será resistente a las alucinaciones hasta perder más Puntos de Cordura (evitando así que el Guardián continúe provocando alucinaciones al personaje).

El empleo exitoso de la habilidad Psicoanálisis permitirá que un investigador enloquecido distinga una alucinación como lo que realmente es.

Harvey, que todavía padece locura subyacente, vuelve a su casa. Al salir por la puerta de atrás ve a su vecino inclinado sobre la valla del jardín con algún tipo de aparato de escucha en su mano, apuntándolo hacia su casa. El Guardián dice a la jugadora que interpreta a Harvey que su vecino le está escuchando. Esto es una alucinación; de hecho, el vecino no está haciendo nada parecido. La jugadora, que duda de si se trata de una alucinación, pide hacer una toma de conciencia.

Harvey se libra de su alucinación al superar la tirada de toma de conciencia. El Guardián no podrá mantener la alucinación y deberá describir la escena de forma realista. En este caso, no había micrófono alguno y el vecino solo estaba admirando el césped de Harvey.

Si la jugadora hubiera decidido hacer una tirada de toma de conciencia y hubiera fracasado, Harvey habría perdido 1 Punto de Cordura y sufrido un episodio de locura. En ese caso, al haber un único investigador presente, el Guardián podría hacer avanzar la historia hasta el momento en el que otro investigador (o la policía) apareciera y se encontrara a Harvey saliendo por la puerta principal, armado con una escopeta y dispuesto a irrumpir en casa de su vecino para interrogarlo o algo peor.

Si la jugadora no hubiera solicitado hacer una toma de conciencia, el Guardián habría podido desarrollar la alucinación, tal vez determinando que Harvey ve a su vecino conversando con un gul en el patio (en realidad se trata del hijo del vecino). Llegados a ese punto, la jugadora habría tenido que hacer una tirada de Cordura por haber visto un gul o una tirada de toma de conciencia. De superar la tirada de toma de conciencia, Harvey se daría cuenta de que no había ningún gul y que se lo estaba imaginando todo. De fracasar, Harvey perdería un Punto de Cordura, sufriría un episodio de locura y no cabe duda de que ocurrirían cosas terribles.

TABLA IX: EJEMPLOS DE FOBIAS

Una fobia es un miedo duradero e irracional a algo. El Guardián puede determinarla al azar (tira 1D100) o elegir una que resulte apropiada. El Guardián deberá añadir la fobia al trasfondo del investigador.

- 1) **Ablutofobia:** Miedo a limpiarse o bañarse.
- 2) **Acrofobia:** Miedo a las alturas.
- 3) **Aerofobia:** Miedo a volar.
- 4) **Agorafobia:** Miedo a los espacios públicos abiertos (atestados).
- 5) **Alektorofobia:** Miedo a las gallinas.
- 6) **Aliumfobia:** Miedo al ajo.
- 7) **Amaxofobia:** Miedo a conducir o montar en vehículos.
- 8) **Ancraofobia:** Miedo al viento.
- 9) **Androfobia:** Miedo a los hombres.
- 10) **Anglofobia:** Miedo a Inglaterra, a la cultura británica, etc.
- 11) **Antofobia:** Miedo a las flores.
- 12) **Apotemnofobia:** Miedo a las personas que tienen miembros amputados.
- 13) **Arachnofobia:** Miedo a las arañas.
- 14) **Astrafobia:** Miedo a los relámpagos.
- 15) **Atefobia:** Miedo a las ruinas o reliquias.
- 16) **Aulofobia:** Miedo a las flautas.
- 17) **Bacteriofobia:** Miedo a las bacterias.
- 18) **Balistofobia:** Miedo a los proyectiles o las balas.
- 19) **Basofobia:** Miedo a caerse.
- 20) **Bibliofobia:** Miedo a los libros.
- 21) **Botanofobia:** Miedo a las plantas.
- 22) **Caliginefobia:** Miedo a las mujeres hermosas.
- 23) **Catsaridafobia:** Miedo a las cucarachas.
- 24) **Ceraunofobia:** Miedo a los truenos.
- 25) **Cheimafobia:** Miedo al frío.
- 26) **Cinofobia:** Miedo a los perros.
- 27) **Claustrofobia:** Miedo a los espacios cerrados.
- 28) **Coulrofobia:** Miedo a los payasos.
- 29) **Cronomentrofobia:** Miedo a los relojes.
- 30) **Demofobia:** Miedo a las multitudes.
- 31) **Demonofobia:** Miedo a los espíritus y los demonios.
- 32) **Dentofobia:** Miedo a los dentistas.
- 33) **Disposofobia:** Miedo a tirar cosas (síndrome del acaparador compulsivo).
- 34) **Dorafobia:** Miedo a las pieles.
- 35) **Dromofobia:** Miedo a cruzar la calle.
- 36) **Eclesiofobia:** Miedo a la iglesia.
- 37) **Eisoptrofobia:** Miedo a los espejos.
- 38) **Enetofobia:** Miedo a las agujas o los alfileres.
- 39) **Entomofobia:** Miedo a los insectos.
- 40) **Escotofobia:** Miedo a la oscuridad o a la noche.
- 41) **Estenofobia:** Miedo a las cosas o lugares estrechos.
- 42) **Fagofobia:** Miedo a tragar, comer o ser comido.
- 43) **Farmacofobia:** Miedo a los medicamentos.
- 44) **Fasmofobia:** Miedo a los fantasmas.
- 45) **Felinofobia:** Miedo a los gatos.
- 46) **Fenogofobia:** Miedo a la luz del día.
- 47) **Gefirofobia:** Miedo a cruzar los puentes.
- 48) **Gerontofobia:** Miedo a los ancianos o a envejecer.
- 49) **Ginofobia:** Miedo a las mujeres.
- 50) **Hafefobia:** Miedo a ser tocado.
- 51) **Hamartofobia:** Miedo a pecar.
- 52) **Hematofobia:** Miedo a la sangre.
- 53) **Herpetofobia:** Miedo a los reptiles.
- 54) **Hidrofobia:** Miedo al agua.
- 55) **Hipnofobia:** Miedo a dormir o a ser hipnotizado.
- 56) **Homiclofobia:** Miedo a la niebla.
- 57) **Hoplofobia:** Miedo a las armas de fuego.
- 58) **Iatrofobia:** Miedo a los médicos.
- 59) **Ictiofobia:** Miedo a los peces.
- 60) **Lacanofobia:** Miedo a los vegetales.
- 61) **Ligirofobia:** Miedo a los ruidos fuertes.
- 62) **Limnofobia:** Miedo a los lagos.
- 63) **Mecanofobia:** Miedo a las máquinas o a los mecanismos.
- 64) **Megalofobia:** Miedo a los objetos grandes.
- 65) **Merintofobia:** Miedo a ser atado o amarrado.

- 66) **Meteorofobia:** Miedo a los meteoros y meteoritos.
- 67) **Misofobia:** Miedo a la suciedad o la contaminación.
- 68) **Mixofobia:** Miedo a mezclarse con alguien diferente.
- 69) **Monofobia:** Miedo a estar solo.
- 70) **Necrofobia:** Miedo a la muerte y a las cosas muertas.
- 71) **Octofobia:** Miedo al número 8.
- 72) **Odontofobia:** Miedo a los dientes.
- 73) **Ofidiofobia:** Miedo a las serpientes.
- 74) **Oneirofobia:** Miedo a los sueños.
- 75) **Onomatofobia:** Miedo a escuchar determinada palabra o palabras.
- 76) **Ornitofobia:** Miedo a los pájaros.
- 77) **Parasitofobia:** Miedo a los parásitos.
- 78) **Pediofobia:** Miedo a las muñecas.
- 79) **Pirofobia:** Miedo al fuego.
- 80) **Pogonofobia:** Miedo a las barbas.
- 81) **Potamofobia:** Miedo a los ríos.
- 82) **Potofobia:** Miedo al alcohol o a las bebidas alcohólicas.
- 83) **Rabdoofobia:** Miedo a ser severamente castigado.
- 84) **Selenofobia:** Miedo a la luna.
- 85) **Siderodromofobia:** Miedo a viajar en tren.
- 86) **Siderofobia:** Miedo a las estrellas.
- 87) **Simetrofobia:** Miedo a la simetría.
- 88) **Talasofobia:** Miedo al mar.
- 89) **Tapefobia:** Miedo a los cementerios o a ser enterrado vivo.
- 90) **Taurofobia:** Miedo a los toros.
- 91) **Telefonofobia:** Miedo a los teléfonos.
- 92) **Teratofobia:** Miedo a los monstruos.
- 93) **Tomofobia:** Miedo a las operaciones quirúrgicas.
- 94) **Triscadecafobia:** Miedo al número 13.
- 95) **Vestifobia:** Miedo a la ropa.
- 96) **Wiccafobia:** Miedo a las brujas y a la brujería.
- 97) **Xantofobia:** Miedo al color amarillo o a la palabra «amarillo».
- 98) **Xenofobia:** Miedo a los extraños o a los extranjeros.
- 99) **Xenoglosofobia:** Miedo a las lenguas extranjeras.
- 100) **Zoofobia:** Miedo a los animales.

Fobia

Al verse expuesto al origen de su fobia, o solo con pensar en él, los síntomas de un personaje se desarrollan precipitadamente. En cuestión de segundos se producen palpitaciones, temblores, sensación de ahogo y una ansiedad incontrolable. El personaje siente que debe hacer todo lo posible para evitar la situación.

Amnesia

Incapacidad de recordar información personal importante causada por un deseo de evitar recuerdos desagradables. Puede que el personaje solo olvide la experiencia negativa que ha causado la amnesia o que olvide grandes periodos de tiempo, o incluso toda información acerca de sí mismo. El Guardián puede devolver la puntuación de Mitos de Cthulhu a 0 y la Cordura máxima a 99 mientras dure la amnesia, el horror regresará cuando lo hagan los recuerdos del personaje o cuando este experimente una situación aterradora similar.

Manía

Un personaje que tenga una manía sentirá una euforia constante o puede que un estado de ánimo irritable. Los síntomas incluyen un aumento general de la actividad, incontinencia verbal, mejora de la autoestima hasta niveles delirantes, una disminución de las horas de sueño, distracción, deseo de llevar a cabo actividades imprudentes o peligrosas como una conducción temeraria, alucinaciones, delirios y un comportamiento extraño.

Compulsión

La compulsión suele ser un acto ritual que se lleva a cabo con la intención de afectar al futuro, tal vez para prevenir alguna vaga noción de fatalidad inminente. A pesar de que el personaje puede estar de acuerdo en que esa acción carece de sentido, la necesidad de llevarla a cabo es abrumadora. Incluso en momentos de gran tensión, el personaje puede llegar a ignorar su propia supervivencia con tal de llevar a cabo el ritual.

TABLA X: EJEMPLOS DE MANÍAS

Una manía produce una obsesión o compulsión por el objeto de la misma. El Guardián puede determinarla al azar (tira 1D100) o elegir una que resulte apropiada. El Guardián deberá añadir la manía al trasfondo del investigador.

- 1) **Ablutomanía:** Interés excesivo en la limpieza personal.
- 2) **Aboulomanía:** Indecisión patológica.
- 3) **Acluomanía:** Gusto excesivo por la oscuridad.
- 4) **Acromanía (altura):** Obsesión por los lugares altos.
- 5) **Agatomanía:** Amabilidad patológica.
- 6) **Agromanía:** Deseo intenso de estar en espacios abiertos.
- 7) **Aicmomanía:** Obsesión por los objetos punta-gudos o afilados.
- 8) **Ailuromanía:** Gusto excesivo por los gatos.
- 9) **Algomanía:** Obsesión por el dolor.
- 10) **Aliomanía:** Obsesión por el ajo.
- 11) **Amaxomanía:** Obsesión por los vehículos.
- 12) **Amenomanía:** Alegría irracional.
- 13) **Antomanía:** Obsesión por las flores.
- 14) **Aritmomanía:** Preocupación obsesiva por los números.
- 15) **Asoticamanía:** Gasto o despilfarro impulsivo y autodestructivo.
- 16) **Automanía:** Gusto excesivo por la soledad.
- 17) **Balletomanía:** Entusiasmo anormal por el ballet.
- 18) **Bibliocleptomanía:** Robo compulsivo de libros.
- 19) **Bibliomanía:** Obsesión por los libros y/o leer.
- 20) **Bruxomanía:** Compulsión por rechinar los dientes.
- 21) **Cacodemomanía:** Creencia patológica de estar poseído por un espíritu maligno.
- 22) **Calomanía:** Obsesión por la propia belleza.
- 23) **Cartacoethes:** Compulsión incontrolable de ver mapas por todas partes.
- 24) **Catapedamanía:** Obsesión por saltar desde lugares elevados.
- 25) **Ceimatomanía:** Deseo anormal por el frío y/o las cosas frías.
- 26) **Clazomanía:** Compulsión irracional por gritar.
- 27) **Cleptomanía:** Compulsión irracional por robar.
- 28) **Clinomanía:** Gusto excesivo por estar en cama.
- 29) **Coimetromanía:** Obsesión por los cementerios.
- 30) **Coloromanía:** Obsesión por un color determinado.
- 31) **Coreomanía:** Obsesión o frenesí incontrolable por bailar.
- 32) **Coulromanía:** Obsesión por los payasos.
- 33) **Countermanía:** Compulsión por experimentar situaciones aterradoras.
- 34) **Dacnomanía:** Obsesión por matar.
- 35) **Demonomanía:** Creencia patológica de estar poseído por demonios.
- 36) **Dermatilomanía:** Compulsión por arrancarse la piel.
- 37) **Dikemanía:** Obsesión por ver que se hace justicia.
- 38) **Dipsomanía:** Ansia anormal por consumir alcohol.
- 39) **Doramanía:** Obsesión por poseer pieles.
- 40) **Doromanía:** Obsesión por hacer regalos.
- 41) **Drapetomanía:** Compulsión por fugarse.
- 42) **Ecdemiomanía:** Compulsión por vagabundear.
- 43) **Egomanía:** Actitud ególatra irracional u obsesión por uno mismo.
- 44) **Empleomanía:** Ansia irracional por ocupar cargos públicos.
- 45) **Enosimanía:** Creencia patológica de haber pecado.
- 46) **Epistemomanía:** Obsesión por adquirir conocimientos.
- 47) **Eremiomanía:** Compulsión por permanecer inmóvil.
- 48) **Eteromanía:** Ansia de éter.
- 49) **Fasmomanía:** Obsesión por los fantasmas.
- 50) **Fonomanía:** Tendencia patológica al asesinato.
- 51) **Fotomanía:** Deseo patológico de luz.
- 52) **Garabatomanía:** Obsesión por garabatear o pintarralear.
- 53) **Gamomanía:** Obsesión por hacer propuestas de matrimonio extrañas.
- 54) **Geliomanía:** Compulsión incontrolable por reír.
- 55) **Gimnomanía:** Compulsión por desnudarse.
- 56) **Goetomanía:** Obsesión por las brujas y la brujería.

- 57) **Grafomanía:** Obsesión por escribirlo todo.
- 58) **Habromanía:** Tendencia anormal a crear delirios placenteros (en sustitución de la realidad).
- 59) **Helmintomanía:** Gusto excesivo por los gusanos.
- 60) **Hidromanía:** Ansia irracional por beber agua.
- 61) **Hoplomanía:** Obsesión por las armas de fuego.
- 62) **Iconomanía:** Obsesión por los iconos o los retratos.
- 63) **Ictiomanía:** Obsesión por los peces.
- 64) **Idolomanía:** Obsesión o devoción a un ídolo.
- 65) **Infomanía:** Devoción excesiva por la acumulación de datos.
- 66) **Ligiromanía:** Compulsión incontrolable por hacer ruidos intensos o estridentes.
- 67) **Linonomanía:** Obsesión por las cuerdas.
- 68) **Lipomanía:** Tendencia anormal hacia la melancolía.
- 69) **Loteromanía:** Deseo excesivo de participar en sorteos.
- 70) **Megalitomanía:** Tendencia anormal a tener ideas extrañas en presencia de menhires o círculos de piedras.
- 71) **Melomanía:** Obsesión por la música o por una melodía determinada.
- 72) **Metromanía:** Deseo insaciable de escribir en verso.
- 73) **Misomanía:** Odio a todo, obsesión por odiar a un sujeto o grupo.
- 74) **Mitomanía:** Mentir o exagerar hasta un punto anormal.
- 75) **Monomanía:** Obsesión anormal por un único pensamiento o idea.
- 76) **Nosomanía:** Delirio de padecer una enfermedad imaginaria.
- 77) **Notomanía:** Compulsión por registrarlo todo (por ejemplo, fotografiarlo).
- 78) **Onomamanía:** Obsesión por los nombres (de personas, lugares o cosas).
- 79) **Onomatomanía:** Deseo irrefrenable de repetir determinadas palabras.
- 80) **Onicotilomanía:** Compulsión por morderse o arrancarse las uñas.
- 81) **Opsomanía:** Amor anormal por cierto tipo de comida.
- 82) **Paramanía:** Placer anormal por quejarse.
- 83) **Personamanía:** Compulsión por llevar máscaras.
- 84) **Piromanía:** Compulsión por encender fuegos.
- 85) **Planomanía:** Deseo anormal de desobedecer las normas sociales.
- 86) **Plutomanía:** Deseo obsesivo de dinero.
- 87) **Preguntamanía:** Necesidad compulsiva de hacer preguntas.
- 88) **Pseudomanía:** Compulsión irracional por mentir.
- 89) **Rinotilexomanía:** Compulsión por hurgarse la nariz.
- 90) **Siderodromomanía:** Fascinación intensa por los trenes o el viaje en ferrocarril.
- 91) **Sofomanía:** Delirio de que uno es increíblemente inteligente.
- 92) **Tanatomanía:** Obsesión por la muerte o el suicidio.
- 93) **Tecnomanía:** Obsesión por las nuevas tecnologías.
- 94) **Teomanía:** La creencia de ser un dios.
- 95) **Tiflomanía:** Ceguera patológica.
- 96) **Titilomanía:** Compulsión por rascarse.
- 97) **Tomomanía:** Gusto irracional por practicar la cirugía.
- 98) **Tricotilomanía:** Ansia por tirarse del pelo.
- 99) **Xenomanía:** Obsesión por lo extranjero.
- 100) **Zoomanía:** Amor insano hacia los animales.



Fig.201



Efectos secundarios de la locura 3: La locura y los Mitos de Cthulhu

Lo que he visto no puede ser cierto, y sé que, a lo sumo, esta locura autoimpuesta solo me conducirá a la asfixia una vez se agote el aire. La luz del templo es solo una alucinación, y moriré serenamente como alemán, en las negras y olvidadas profundidades. La risa demoníaca que oigo mientras escribo solo es producto de mi propia mente debilitada.

—H. P. Lovecraft, *El templo*

La locura desencadenada por estímulos no relacionados con los Mitos no genera conocimiento de los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, cada vez que un investigador sufre un trauma inducido por los Mitos (ver a un monstruo de los Mitos, leer un tomo de los Mitos o ser afectado por un hechizo de los Mitos, etc.), aprenderá algo acerca de los Mitos, y esto quedará reflejado en su habilidad Mitos de Cthulhu. El primer caso de locura relacionada con los Mitos añade 5 puntos a la habilidad Mitos de Cthulhu. Episodios posteriores de locura inducida por los Mitos (temporal o indefinida) añaden 1 punto de habilidad cada uno.

Harvey Walters encuentra un manuscrito en Crowninshield Manor. Al asimilarlo obtiene 3% puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu, pero no pierde Puntos de Cordura. Cuando sale al exterior, Harvey contempla un ángel descarnado de la noche volando sobre él. Enloquece cuando su mente se estremece ante esa manifestación ultraterrena. Como esta es la primera locura de Harvey relacionada con los mitos, su jugadora deberá añadir 5% a la habilidad de Mitos de Cthulhu de Harvey, aumentándolo a 8%. La Cordura máxima de Harvey desciende hasta 91 (99 menos 8 puntos de Mitos de Cthulhu).

TRATAMIENTO Y RECUPERACIÓN DE LA LOCURA

La locura temporal termina lo bastante rápido como para que no tenga sentido someterla a tratamiento. Por otra parte, el tratamiento de la locura permanente tampoco tiene mucho sentido, ya que, por definición, el personaje no se recuperará jamás, independientemente de la calidad de la institución (habrá que retirar al personaje del juego). Solo la locura indefinida ofrece cierto margen de intervención y tratamiento.

Recuperación de la locura temporal

La locura temporal dura 1D10 horas. Otra posibilidad es que el investigador se recupere después de una noche de sueño reparador en un lugar seguro. Si los investigadores se encuentran en una escalada de tensión (por ejemplo, haciendo guardia durante la noche por miedo a un ataque inminente), el Guardián podrá dictaminar que no se puede recuperar Cordura.

Recuperación de la locura indefinida

Después de un mes de tratamiento y a salvo de cualquier otro trauma, el jugador que interprete a un personaje enloquecido temporalmente deberá hacer una tirada. Alcanzado este punto, hay dos tipos de cuidados que pueden ayudar al personaje: la asistencia privada o el internamiento. A la hora de elegir, el Guardián y los jugadores deberán considerar los recursos del personaje, sus amigos y parientes, y su comportamiento anterior.

Otra posibilidad es que, a discreción del Guardián, la locura indefinida dure hasta la próxima Fase de desarrollo del investigador, al final de la aventura o del capítulo de la campaña en curso.

Asistencia privada

La mejor asistencia posible es aquella que se lleva a cabo en casa o en otro lugar familiar en el que los cuidados puedan ser amables y considerados, y en el que no haya distracciones (como, por ejemplo, otros pacientes). También se podrá contar con el análisis y/o los medicamentos psiquiátricos.

Para determinar el éxito del tratamiento de una asistencia privada/domiciliaria, tira 1D100:

- ⑨ **Un resultado de 01-95 es un éxito:** añade 1D3 Puntos de Cordura gracias a la medicación psiquiátrica y el psicoanálisis. A esto le seguiría una tirada de Cordura del investigador; si la tirada tiene éxito, el investigador habrá sido curado de su locura; si la tirada fracasa, habrá que volver a hacer otra tirada de Cordura al cabo de un mes.
- ⑨ **Con un resultado de 96-100:** el personaje se ha negado a tomar su medicación o a recibir su terapia. Se pierden 1D6 Puntos de Cordura y no se podrán hacer más progresos durante un mes de tiempo de juego.

- ⑨ **Si el resultado es de 51-95:** no se ha hecho ningún progreso.
- ⑨ **Con un resultado de 96-100:** el personaje se ha negado a tomar su medicación o a recibir su terapia. Se pierden 1D6 Puntos de Cordura y no se podrán hacer más progresos durante un mes de tiempo de juego.

**50 es el valor medio. El Guardián deberá determinar si el estándar de una institución está por encima o por debajo de la media, y aumentar o disminuir así este valor con un límite de entre 5 y 95.*

INGRESO EN UN MANICOMIO

Puede que los investigadores deseen permanecer en un manicomio o sanatorio, tal vez para recopilar información, esconderse de alguien o incluso para recibir tratamiento. Si pueden pagar por el tratamiento no tendrán muchos problemas para ingresar. Una institución privada con una habitación disponible aceptará a alguien que no tenga síntomas y que simplemente desee algo de reposo y asesoramiento. Sin embargo, todas las instituciones piden referencias.

Un médico colegiado de ese mismo estado podrá disponer que un investigador sea retenido en observación psiquiátrica durante un periodo de hasta 72 horas. Si se reúnen pruebas de un trastorno grave, el paciente podrá ser trasladado a un manicomio por un periodo más largo con el fin de llevar a cabo una observación y evaluación, tal y como dicta la ley. Después un tribunal desestimaré o encomendará el tratamiento dependiendo del informe del manicomio.

Aquellos reclusos para recibir tratamiento quedarán sujetos a una revisión, pero puede que pasen varios años en una institución. Hace falta otra presentación formal ante el tribunal, en la que el investigador deberá ser decretado mentalmente incompetente para actuar en su propio beneficio, o renunciar voluntariamente a determinados derechos legales a cambio de un tratamiento. La solvencia de estos procedimientos puede variar enormemente; las abruptas evaluaciones *pro forma* no son infrecuentes, y depende en gran medida del carácter y la dedicación del juez, el abogado y el médico o médicos que llevan a cabo el examen.

Si el tribunal decreta incompetencia mental, entonces se elige a un tutor, que a partir de entonces actuará, en teoría, en beneficio del individuo. Normalmente el tutor es un pariente o alguien de quien el tribunal tiene algún motivo para asumir que actuará en beneficio del individuo. En caso de que no haya otros candidatos, el tribunal se nombrará a sí mismo.

A no ser que el investigador sea un loco criminal (en cuyo caso el tribunal deberá ser su custodio), el tutor decidirá ahora lo que sea más conveniente para el investigador. Puede que eso sea el internamiento, pero también podrá ser una asistencia domiciliaria, un crucero terapéutico, etc. Si no hay otras indicaciones, el tribunal aceptará cualquier plan razonable que parezca contar con el respaldo de una opinión médica.

Internamiento

El ingreso en un manicomio es lo mejor que hay después de la asistencia privada. Dicen que los manicomios tienen una ventaja sobre la asistencia domiciliaria, que es que son relativamente baratos e incluso se puede recibir un servicio gratuito proporcionado por el estado. Estas instituciones son de calidad dispar y algunas pueden llegar a ser dañinas. Algunos son centros creativos de terapia y experimentación avanzadas, mientras que otros se limitan a ofrecer un confinamiento rudimentario.

Son frecuentes las actividades supervisadas, la terapia manual, los medicamentos psiquiátricos y la hidroterapia, así como el tratamiento electroconvulsivo (dependiendo del periodo en el que esté ambientada tu partida).

No es probable que el psicoanálisis esté disponible. A veces una institución puede transmitir una sensación de indiferencia que socava los efectos beneficiosos de la medicación psiquiátrica y provoca al investigador una sensación de enfado y pérdida, lo que probablemente le haga desconfiar de la asistencia a los pacientes externos una vez haya abandonado la institución.

Para determinar el éxito del tratamiento de una institución, tira 1D100:

- ⑨ **Un resultado de 01-50* es un éxito:** añade 1D3 Puntos de Cordura gracias a la medicación psiquiátrica y/o la terapia. A esto le seguiría una tirada de Cordura del investigador; si la tirada tiene éxito, el investigador habrá sido curado de su locura; si la tirada fracasa, habrá que volver a hacer otra tirada de Cordura al cabo de un mes.

Si el tutor ingresa al investigador en una institución, seguirá en posesión de un poder general sobre él y sobre la asignación de cuidados diarios, y autoridad sobre el personal del sanatorio. Después de eso, el investigador tendrá tres formas de salir: podrá convencer a su tutor para que le saque de la institución; podrá convencer al personal de la institución de que comuniquen al tribunal la recuperación de su equilibrio mental y ese tribunal asumirá la tutela y le concederá la libertad; o puede simplemente saltar la tapia del manicomio y salir corriendo.

Salud mental y condiciones peligrosas

Cuando da la sensación de que una persona corre el riesgo de hacerse daño a sí misma o a los demás y no parece poder cuidar de sí misma, un doctor en medicina podrá certificar que ese individuo debe recibir una evaluación psicológica y/o convertirse en un paciente involuntario. Con esta afirmación, muchas veces de carácter integral, el estado puede retener a un individuo para someterlo a observación y puede que también someterlo a tratamiento. La duración del internamiento varía de un estado a otro, pero el periodo no suele ser menor de 60 días de juego en el caso de una evaluación legal, y es frecuente que llegue a los 180 días.

Harvey Walters, arrestado tras haberse colado en una obra y haber intentado robar dinamita, no para de balbucear sobre salvar el mundo de la secta de Cthulhu y de los agentes de los Mitos, sobre todo el malvado hechicero Carl Stanford. El tribunal decide que Harvey sea evaluado por un psiquiatra local. Durante la entrevista, el Dr. Shiny escucha con atención y decide convertir a Harvey en un paciente involuntario.

El Dr. Shiny anota sus motivos: (1) Harvey supone un riesgo para los demás, sobre todo para Carl Stanford; (2) Harvey supone un peligro para sí mismo, ya que ha robado la dinamita y los detonadores; y (3) Harvey padece un trastorno psiquiátrico que se manifiesta como un delirio sobre sectarios y los Mitos de Cthulhu.

Mientras estudia el caso de Harvey, el Dr. Shiny descubre que recientemente Harvey se ha visto envuelto en cinco accidentes de tráfico relacionados con persecuciones, así como en un atropello con fuga. De este último, Harvey explica que tuvo que arrollar a un sectario malvado. Después de eso el Dr. Shiny también determina que Harvey es incapaz de conducir. Sin embargo, sí cree que Harvey es competente a nivel financiero, ya que es capaz de explicar de dónde proceden todas sus propiedades y cómo obtiene su dinero, por lo que Harvey conserva su derecho a administrar sus propias finanzas. No obstante, se interna a Harvey Walters en una institución para su evaluación.

Unos días después, Harvey escapa del sanatorio y se dirige a Arkham. Naturalmente, el Dr. Shiny quiere proteger a todos los involucrados, por lo que se lo notifica a la policía. También llama a Carl Stanford para hablarle de la fuga. «Sí, señor Stanford, Harvey puede ser peligroso...».

Este es el destino más probable de un investigador que agrede o asesine sin un motivo aparente, o que finja de manera inteligente una enfermedad mental para evitar cargos criminales graves. El médico también podrá revocar la capacidad de administrar sus propios asuntos financieros, el derecho a conducir un automóvil, el derecho a tomar decisiones sobre su tratamiento, etcétera.

AUMENTO DE LOS PUNTOS DE CORDURA ACTUALES

Además de los cuidados indicados anteriormente, hay cuatro formas de aumentar los Puntos de Cordura actuales del investigador.

RECOMPENSA DEL GUARDIÁN

Tras una aventura o un capítulo de una campaña finalizados con éxito, el Guardián podrá especificar unas tiradas de dados para aumentar los Puntos de Cordura actuales de los investigadores. Las tiradas que otorga el Guardián serán las mismas para todos los participantes, pero los jugadores las harán de forma individual. Tales recompensas deberán ser proporcionales al peligro al que se ha enfrentado el grupo. Sin embargo, si los investigadores actuaron con cobardía o de forma brutal u homicida, el Guardián podrá reducir o eliminar esta recompensa, sobre todo si desea reforzar unos principios morales determinados.

Harvey utiliza sus conocimientos de los Mitos de Cthulhu para vencer a los gules y la aventura llega a su fin. El Guardián otorga una recompensa de 1D6 Puntos de Cordura.

AUMENTAR UNA HABILIDAD A 90%

Otorga 2D6 Puntos de Cordura cuando un personaje aumente la puntuación de una habilidad hasta 90%. Esta recompensa representa la disciplina y autoestima obtenidas al dominar una habilidad.

PSICOTERAPIA

Un psicoanálisis intensivo puede devolver Puntos de Cordura a un investigador en tratamiento. Haz una tirada de habilidad de Psicoanálisis del médico o el analista una vez al mes. Si la tirada tiene éxito, el paciente recupera 1D3 Puntos de Cordura. Si la tirada fracasa, no se añade ningún punto. Si se obtiene una pifia, el paciente perderá 1D6 Puntos de Cordura y el tratamiento de ese analista concluirá: ha habido algún tipo de incidente grave o contratiempo dramático en la terapia, y la relación entre el paciente y el terapeuta se ha deteriorado sin remedio.



Dentro del juego, el psicoanálisis no acelera la recuperación de la locura por sí solo; sin embargo, puede reforzar al investigador aumentando sus Puntos de Cordura, otorgándole una reserva mayor para sus ajetreados días venideros. La recuperación es independiente de los Puntos de Cordura. El psicoanálisis se utiliza de forma distinta en el mundo de juego que en el mundo real. En el mundo real, el psicoanálisis no sirve de nada contra los síntomas de la esquizofrenia, los trastornos psicóticos, los trastornos bipolares (maníaco-depresivos) ni la depresión grave. En el juego, el psicoanálisis es el equivalente a unos primeros auxilios mentales, y está muy lejos de ser el tratamiento médico para enfermedades mentales que es en el mundo real.

La locura temporal e indefinida se pueden curar en términos de juego, la locura permanente es insensible al psicoanálisis. La interacción es imposible cuando la mente del investigador se encuentra tan deteriorada.

También se puede utilizar una terapia para eliminar una fobia o una manía. Al cabo de un mes, el analista hace una tirada de la misma forma que se detallaba anteriormente. Si tiene éxito, el investigador hará una tirada de Cordura. Si ambas tiradas tienen éxito se habrá curado la fobia o la manía y se eliminará del trasfondo del investigador. Este beneficio reemplaza la obtención de Puntos de Cordura, y no se reciben esos puntos. Fallar cualquiera de las dos tiradas no reporta ningún beneficio. Una pifia en cualquiera de las dos tiradas ocasiona una pérdida de 1D6 Puntos de Cordura (como se indicaba anteriormente).

AUTOAYUDA

Un investigador puede elegir pasar un tiempo con una de las anotaciones de su trasfondo que pudiera servir como apoyo psicológico de algún tipo; obviamente esto no incluye fobias, manías, lesiones ni nada que tenga algo que ver con los Mitos de Cthulhu. Esto se puede hacer en el tiempo muerto entre aventuras, durante la fase de desarrollo del investigador.

El jugador deberá dar algunos detalles acerca de lo que hace su investigador en su búsqueda de la sanación o la redención. Las acciones deberán ser temáticamente apropiadas a su trasfondo; tal vez el investigador vaya a un retiro espiritual o de vacaciones con un ser querido.

El jugador deberá hacer entonces una tirada de Cordura. Se anima al Guardián y a los jugadores a representar la escena en el momento culminante y después hacer la tirada de Cordura y representar el resultado. Si la tirada tiene éxito, el investigador recupera 1D6 Puntos de Cordura. Si fracasa, se perderá 1 Punto de Cordura y el Guardián y el jugador deberán modificar ese aspecto del trasfondo del investigador de alguna forma para que refleje este fracaso. Así, un retiro espiritual podrá desembocar en la pérdida absoluta de la fe religiosa, o unas vacaciones familiares acabar en una separación o un divorcio.

Los investigadores comienzan el juego con una entrada del trasfondo especialmente importante para ellos: este es su «vínculo fundamental». Si el jugador decide utilizar el vínculo fundamental de su investigador, recibirá un dado de

bonificación cuando haga la tirada de Cordura. Además de los 1D6 puntos obtenidos en una tirada de Cordura exitosa, el investigador se recuperará de cualquier locura indefinida. Si la tirada de Cordura fracasa, se modificará ese aspecto del trasfondo del investigador y el investigador dejará de tener ese vínculo fundamental.

El investigador podrá formar otro vínculo fundamental con el paso del tiempo. Durante una fase de desarrollo del investigador posterior, el jugador podrá convertir un aspecto del trasfondo en un nuevo vínculo fundamental si tiene éxito al utilizar la opción de autoayuda para recuperar Puntos de Cordura a través de ese vínculo. Opcionalmente, una tirada de Cordura de 01 (éxito crítico) permitirá establecer inmediatamente un nuevo vínculo fundamental para que reemplace al que se haya perdido.

Nota: Los Puntos de Cordura actuales no podrán superar nunca la Cordura máxima de un investigador (99-Mitos de Cthulhu).

ACOSTUMBRARSE AL HORROR

Llegará un momento en que la exposición continuada a una misma criatura de los Mitos dejará de tener efecto; el monstruo habrá dejado de ser una pesadilla viviente para convertirse en un obstáculo más en el camino del investigador. Cuando un investigador haya perdido tantos Puntos de Cordura por la visión de un tipo determinado de monstruo como la pérdida máxima de Puntos de Cordura que provoca ese monstruo, dejará de perder Puntos de Cordura durante un intervalo razonable. Es decir, ningún investigador podrá perder más de 6 Puntos de Cordura por enfrentarse a unos profundos (0/1D6 COR), incluso aunque vea un centenar de ellos al mismo tiempo.

¡Pero cuidado! Los investigadores nunca se acostumbrarán del todo a contemplar obscenidades alienígenas. Al cabo de un tiempo, tal vez cuando la vida del investigador haya recuperado cierta normalidad, la sensación de horror podrá volver a surgir. El jugador deberá llevar la cuenta de los Puntos de Cordura perdidos a causa de cada criatura de los Mitos. En cada fase de desarrollo del investigador (véase la página 98), el jugador deberá reducir esas cantidades en 1; el tiempo lo cura todo.

Harvey ha perdido un total de 6 Puntos de Cordura a causa de sus encuentros con profundos. En este momento Harvey no podrá perder más Puntos de Cordura por ver a un profundo. Sin embargo, cuando la jugadora que interpreta a Harvey haga su próxima serie de tiradas de experiencia, tendrá que reducir ese límite en 1 hasta 5. Si Harvey se encuentra ahora con un profundo y falla su tirada de Cordura, perderá 1 punto de COR.

REGLAS OPCIONALES

Revelación inducida por la locura

Cuando un investigador enloquece (ya sea temporal o indefinidamente), adquirirá una fugaz revelación inducida por la locura. Este momento de claridad proporciona una pista o acción que podrá beneficiar al investigador (o investigadores) inmediatamente o en algún momento futuro. El Guardián deberá determinar una revelación apropiada y relevante para el argumento de la aventura.

Curtido por los Mitos

Cuando la habilidad Mitos de Cthulhu de un investigador supere a su puntuación de Cordura, habrá alcanzado un punto de inflexión. La comprensión del universo de ese investigador sufrirá un cambio de paradigma que ocasionará una alteración permanente en su personalidad y en su percepción del lugar que ocupa en el cosmos. La forma de representar esto queda a discreción del jugador. El jugador puede decidir que la mente de su investigador se ha habituado al horror, que ha dejado de preocuparse o que posee una comprensión más profunda que ya no se ve sacudida por la verdad. A partir de ese momento, toda pérdida de Cordura se divide por dos. Una vez suceda este cambio, será permanente y no se revertirá aunque el investigador vuelva a aumentar su Cordura por encima de su conocimiento de los Mitos de Cthulhu.

Varias tiradas de Cordura

Las reglas dictan que la pérdida de Puntos de Cordura provocada por un monstruo es la misma, ya se trate de un encuentro con un solo monstruo o con varios de ellos. Una opción que aumenta la pérdida de Puntos de Cordura es pedir al jugador que haga una tirada de pérdida de Puntos de Cordura por cada monstruo y luego utilice el resultado mayor. Esta aproximación funciona bien cuando se encuentra a varios monstruos de distinto tipo a la vez.

Harvey se topa con 3 profundos y con el Padre Dagón a la vez, y se le pide que haga una tirada de COR. La jugadora que interpreta a Harvey falla la tirada de COR y deberá hacer una tirada de pérdida de Puntos de Cordura por cada monstruo. Tira 1D6 por cada profundo, obteniendo 2, 4 y 5. También tira 1D10 por Dagón, obteniendo un 4. Harvey pierde una cantidad de Puntos de Cordura igual al resultado mayor: 5 puntos.

Pérdida de Cordura

La siguiente es una guía sobre cómo describir la pérdida de Puntos de Cordura y cómo utilizarla para complementar y añadir colorido a otras reglas descritas en este capítulo (nótese que los efectos son acumulativos).

1-2 puntos: Incomodidad y desasosiego, algo que te reconcome desde un rincón de tu mente; es prácticamente imperceptible, pero es evidente que está ahí.

3-4 puntos: Repugnancia o la sensación de que hay algo erróneo. Se puede manifestar en forma de vómitos, estu-por momentáneo o temblores.

5-9 puntos: Miedo, pánico o confusión; el suficiente como para poder causar un episodio de locura temporal. Esto representa una conmoción grave que desemboca en reacciones físicas incontrolables (espasmos violentos, náuseas extremas, etc.) y/o la disociación con el entorno y con las personas.

10-19 puntos: Horror enloquecedor; el pelo se vuelve blanco, reacción física violenta (hacia uno mismo o hacia los demás), colapso físico y mental, cambio repentino de personalidad (temporal), alucinaciones y desvaríos o propensión a la violencia o al terror más absoluto.

20+ puntos: Maldad cósmica definitiva, más allá de la capacidad de comprensión humana. La mente queda destruida y llevará mucho tiempo regresar a la cordura, e incluso si eso llega a suceder, la persona nunca volverá a ser la misma. Produce una locura indefinida segura.



¿Sabía que Einstein está equivocado, y que ciertos objetos y fuerzas pueden moverse a velocidades mayores que la de la luz? Con la ayuda adecuada espero retroceder y avanzar en el tiempo, y ver y sentir realmente la tierra en un pasado remoto y en épocas futuras. No puede imaginar el grado al que esos seres han hecho avanzar la ciencia. No hay nada que no puedan hacer con la mente y el cuerpo de los organismos vivos.

—H. P. Lovecraft, «El que susurra en la oscuridad»

Magia

Capítulo Nueve





LA MAGIA DE LOS MITOS DE CTHULHU PROCEDE DE LAS inconmensurables inteligencias alienígenas que residen más allá de la capacidad de comprensión humana. No es difícil que aquellos más ignorantes puedan interpretar como «magia» lo que podría ser el pináculo de la ciencia. Lo que sí es cierto es que aquellos que se involucran en tales asuntos suelen sufrir ciertos cambios... ¡normalmente a peor! Manipular el tiempo y el espacio no es algo que se pueda hacer a la ligera, y puede acarrear graves consecuencias a aquellos investigadores que coqueteen con cosas que sería mejor dejar tranquilas.

La magia de los Mitos es variable, y H. P. Lovecraft no la definió rigurosamente; cada suceso mágico se produce al servicio de un relato determinado más que para enmarcarse en una estructura global consistente. Sin embargo, se pueden hacer algunas generalizaciones. La magia de los Mitos tiene una perspectiva tradicional, y se centra en la peligrosa invocación de entidades horribles y la manipulación de fuerzas perjudiciales. Los hechizos se construyen de manera protocolaria; una palabra o un gesto erróneos pueden interrumpir el hechizo en el mejor de los casos o hacer que algo salga horriblemente mal en el peor.

Algunos hechizos de los Mitos se pueden llevar a cabo de forma apresurada y muchos de ellos requieren unas condiciones muy exigentes, así como ritos y ceremonias prolongados. Cada hechizo debe ser estudiado y aprendido, y a menudo requiere que el investigador pase muchas horas inmerso en crípticos manuscritos y antiguos tratados de conocimiento. Aunque esto no suele ocurrir en el caso de los investigadores, los sectarios y los hechiceros pueden aprender hechizos de sus compañeros o incluso recibirlos en visiones mágicas, por medio del estudio y a través de una comunión aberrante con los dioses oscuros de los Mitos de Cthulhu. Es probable que los investigadores que deseen encontrar una vía rápida para aprender hechizos acaben topándose con un viaje de ida al manicomio, con su mente rota y su cordura destruida.

Hay que acercarse a los hechizos con mucha cautela, ya que es frecuente que en un principio su coste y sus efectos sean desconocidos para aquel que los ejecuta. Para los investigadores, la magia de los Mitos puede ser una trampa peligrosa ya que, al utilizarla, pierden Puntos de Cordura y obtienen conocimiento de los Mitos de Cthulhu, pareciéndose cada vez más a aquellos que pretenden vencer. La magia de los Mitos obnubila, conmueve, desorienta y debilita a sus practicantes humanos. La especie humana no estaba destinada a saber ciertas cosas, y una exposición suficiente a las contradicciones físicas y psíquicas relacionadas con el empleo de la magia es capaz de volver locos a los humanos.

Los investigadores casi siempre experimentarán la magia procedente de fuentes externas, ya sea como objetivos de ella o contemplando los efectos de hechizos ejecutados por otros. Es raro que un investigador se convierta en un mago, ya que el conocimiento y la experiencia necesarios suelen conducir primero a la locura.

A pesar de que los investigadores obtienen muchos beneficios del conocimiento de la magia de los Mitos de Cthulhu, a menudo arriesgan demasiado cuando intentan utilizarla. Puede que los hechizos que se aprendan jugando alguna de las aventuras publicadas solo sean de ayuda durante el transcurso de una aventura determinada. Por lo tanto, a pesar de que todos los jugadores están invitados a estudiar este capítulo, serán los Guardianes los que obtendrán más beneficio de él a la hora de planificar aventuras y crear adversarios desagradables adecuados.

ACERCA DE ESTE CAPÍTULO

Este capítulo trata sobre los hechizos y los libros de los Mitos de Cthulhu: cómo se aprenden y cómo se ejecutan los hechizos, así como una mirada al conocimiento oscuro contenido en tomos antiguos. También trata sobre lo oculto en contraposición a lo mágico, y describe las formas de aumentar la característica POD.

Este capítulo no contiene hechizos. Los hechizos de los Mitos se pueden encontrar en el **Capítulo 12: Grimorio**.

¿QUÉ ES LA MAGIA?

Gilman contaba con algunos datos terribles del temido Necronomicón de Abdul Alhazred... y del prohibido Unaussprechlichen Kulten de von Junzt para cotejar con sus formulaciones abstractas acerca de las propiedades del espacio y la conexión existente entre las dimensiones conocidas y las desconocidas.

—H. P. Lovecraft, *Los sueños de la casa de la bruja*

Tras la Primera Guerra Mundial, los astrónomos confirmaron que los treinta o cuarenta años luz de las estrellas fácilmente observables más cercanas a nosotros comprenden solamente un minúsculo rincón del universo. No había una sola Vía Láctea, como estos habían pensado, sino miles e incluso millones de galaxias, la mayoría tan tenues y lejanas que hacía mucho tiempo que se debatía acerca de la existencia de la nebulosa; pero nunca antes se había confirmado. La noción de universos aislados (galaxias, como ahora las llamamos) fue todo un bombazo. Durante los años 20, la percepción que tenía la humanidad del auténtico e infinito tamaño del universo creció en órdenes de magnitud.

Al escribir a medida que tenían lugar tales descubrimientos, Lovecraft los fue incorporando en el desarrollo de un trasfondo mitológico y también añadiendo algunos aderezos de Einstein y Plank. Estos nuevos «universos», tal y como él pareció conjeturar, era auténticas islas separadas, entre otras cosas, por sus propias leyes naturales. Al estar aislada por cientos de miles o de millones de años luz, la materia viva puede diferir de forma salvaje. Estas islas asumieron rápidamente una concepción riemanniana de existir o estar conectadas a otras dimensiones.

La magia de los Mitos de Cthulhu equivale a la lógica unificada de este universo de universos. La magia funciona en todas partes. Modela y define una realidad superior; es la expresión definitiva de las leyes naturales, la manifestación palpable de la voluntad de los Dioses Exteriores y el árbitro del tiempo, el espacio y la materia.

La ciencia y la religión terrestres parecen tener poco valor en comparación. Da la sensación de que comprendemos mucho menos de lo que presumimos saber. ¿Hay una imperfección en aquello en lo que creemos o en la forma en que lo creemos? Tal vez haya una carencia en nuestras almas o en nuestras ecuaciones matemáticas que impide la revelación y el conocimiento definitivo. Los Mitos se burlan de las pretensiones humanas.

TOMOS DE LOS MITOS

El libro yacía abierto entre nosotros, con aquella ilustración mostrándose de forma repulsiva. Cuando el anciano murmuró las palabras «más parecida a la suya» se escuchó el impacto de una gota diminuta, y algo se dejó ver en el papel amarillento del volumen abierto. Pensé en la lluvia y las goteras del tejado, pero la lluvia no es roja.

—H. P. Lovecraft, *El grabado en la casa*

En los relatos de Lovecraft, el protagonista solía aprender la magia de los Mitos mediante la búsqueda y la interpretación de instrucciones escritas. Los volúmenes de saber arcano mencionados por los escritores del círculo de Lovecraft representan la invasión intelectual de los Mitos de Cthulhu. En concreto, estos manuscritos antiguos y publicaciones prohibidas contienen fórmulas para permitir la entrada (¡o el regreso!) de los Primigenios y los Dioses Exteriores, como se describe con gran detalle en el clásico relato de Lovecraft «*El horror de Dunwich*». En estos escritos también se indica, aunque sea de forma implícita, la forma de expulsar o disipar a esas terribles entidades.

Se tarda mucho en aprender de un libro, incluso en el caso de aquellos que han sido escritos y estructurados cuidadosamente con tal propósito. Estudiar los libros de los Mitos, indescifrables, idiosincrásicos e infinitamente más difíciles, lleva aún más tiempo y dedicación. Muchos de estos gruesos y polvorientos volúmenes han sido escritos por hombres cuya cordura hace mucho que fue arrasada por el horror de sus experimentos, ensayos y conjeturas. Esos libros no responden a una estructura pedagógica. No hay índices, no hay glosarios y no hay una tabla de contenidos ni unas definiciones detalladas. Puede que tampoco tengan las páginas numeradas, ni capítulos, ni párrafos, ni signos de puntuación, ni tan siquiera espacios entre las palabras. Sería mejor describir algunos tomos como los delirios de un loco; y aun así, para aquellos en pos del conocimiento oscuro, esos textos contienen revelaciones maravillosas y poder.

Muchos manuscritos ni siquiera emplean un alfabeto conocido: algunos son más antiguos que el propio tiempo y están escritos en lenguas perdidas hace eones; otros están escritos en códigos ocultistas para confundir a los cazadores de brujas de la Inquisición y han de ser descifrados antes de que el lector pueda ponderar los siniestros secretos que contienen.

Incluso si un hechicero escribió para otros que estuvieran familiarizados con lo oculto y lo arcano, la escritura estaba dirigida a adeptos y sectarios, no a los profanos. Habrá términos extraños e ideas escritas sin explicación alguna. Puede que los sucesivos propietarios hagan anotaciones valiosas, tal vez en distintas lenguas o con objetivos diferentes, y que algunas incurran en errores.

Muchos tomos de los Mitos son antiguos y deben manipularse con cuidado. Algunos son delicados y podrían quedar reducidos a polvo si el lector no llevara unos guantes finos y volviera las páginas con unas pinzas acolchadas. Algunos murmuran que ciertos tomos son algo más que unas páginas encuadradas en cuero; que son cosas «vivas», que pretenden sembrar su malvada corrupción entre los incautos y actuar como canales directos hacia los horrores de los Dioses Exteriores. Solo en la actualidad existe la tecnología con la que se pueden hacer copias de forma rápida y precisa.

Leer libros de los Mitos

Abrir un libro de los Mitos es un asunto peligroso. Ha sido escrito por alguien que ha tenido experiencias con los Mitos y, si el lector no consigue entender el contenido, este libro actuará como un canal hacia los horrores de los Mitos de Cthulhu. Abrir la cubierta de un tomo sería comparable a abrir la puerta de una habitación en llamas. Al abrir la puerta, el lector quedará expuesto al fuego y podrá sufrir quemaduras o acabar incinerado. La mente humana se quema metafóricamente con el conocimiento de los Mitos, el mismo acto de intentar comprender ese material hace que el lector sufra tanto mental como físicamente. Algunos tomos menores podrían ser solo pequeños fuegos, pero otros, como el temible *Necronomicon*, son un infierno abrasador.

Cuando un investigador consiga acceder a un tomo de los Mitos, el Guardián deberá describir la cubierta y el aspecto del libro. El lector podrá determinar rápidamente si el tomo está escrito en una lengua que le resulta comprensible. Consulta la habilidad Otras lenguas (página 76) para las reglas sobre reconocer y leer otras lenguas. Si un libro está escrito en una lengua desconocida para el investigador, se deberá encontrar un traductor. El Guardián deberá decidir qué es lo que se traduce, a qué velocidad y con cuánta precisión. Si el idioma es desconocido o ha sido olvidado tiempo atrás, los investigadores deberán diseñar un plan que convenza al Guardián, o si no el libro frustrará sus intenciones.

Lectura inicial

El siguiente paso, más allá de mirar la cubierta, leer el título (si es que tiene uno que se pueda leer) y determinar la lengua en que está escrito, es hacer una lectura inicial. Para continuar con la anterior analogía, aquí es cuando el investigador se expone al fuego que hay dentro. Una lectura inicial puede ser rápida y representar que el lector solo ha hojeado el libro lo suficiente como para hacerse una idea de sus contenidos, o puede tratarse de una lectura de principio a fin. Una lectura inicial puede llevar tanto tiempo como estime el Guardián; puede ser cuestión de minutos, horas, días o semanas, en función de cómo quiera estructurar la historia.

El Guardián decide si es necesario hacer alguna tirada, y podrá otorgar un éxito automático a cualquiera que posea unos conocimientos rudimentarios de la lengua apropiada.

Para hacer una tirada de lectura, el jugador hace una tirada del Lenguaje apropiado. El Guardián determina un nivel de dificultad para la lectura del libro basándose en su antigüedad, forma y estado (véase **Tabla XI: Tomos de los Mitos**, páginas 242-245).

Un libro en buen estado impreso en el siglo pasado tendrá un nivel de dificultad Normal.

Es probable que una obra manuscrita tenga un nivel de dificultad Difícil, sobre todo si es antiguo.

El más desafiante de todos los tomos antiguos y deteriorados que contenga una mezcla de texto impreso y anotaciones manuscritas, tendrá un nivel de dificultad Extremo.

Si el investigador fracasa la tirada de lectura, tal vez adquiera ciertas nociones sobre el contenido del libro pero no haya logrado comprenderlo; no se pierden Puntos de Cordura y no se obtiene conocimiento de los Mitos de Cthulhu. El jugador puede solicitar forzar la tirada, pero deberá justificar el motivo, tal vez permaneciendo despierto leyendo toda la noche o recurriendo a libros de referencia como ayuda para el estudio. Al pensar en las consecuencias de fallar una tirada de lectura forzada, el Guardián deberá ser creativo e incluir la pérdida de Puntos de Cordura. Si no hay prisa, el investigador podrá continuar leyendo el libro sin necesidad de forzar la tirada. El tiempo que debe pasar hasta la siguiente tirada de lectura queda a discreción del Guardián (puede que una vez a la semana).



La **Tabla XI: Tomos de los Mitos** (páginas 242-245) indica los puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu y la pérdida de Puntos de Cordura de cada tomo. Cada uno de ellos tiene dos valores de Mitos de Cthulhu: MCI (Mitos de Cthulhu Inicial) indica cuántos puntos de Mitos de Cthulhu se obtienen tras una lectura inicial, y MCC (Mitos de Cthulhu Completo) indica cuántos puntos se obtienen tras un estudio completo del tomo.

Cuando el investigador complete una lectura inicial, el Guardián deberá recompensarle con la cantidad correspondiente (MCI). Ahora el lector perderá automáticamente el coste de Cordura del tomo (no se hace una tirada de Cordura); los no-creyentes no sufren esta pérdida de Cordura (consulta **Hacerse creyente** en la página 183).

Además de obtener puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu y perder Puntos de Cordura, la lectura inicial también permite al lector enterarse de los contenidos del libro y obtener una idea aproximada de los hechizos que puede contener. El lector también tendrá una idea concisa de cuánto tiempo llevará un estudio completo del libro (véase a continuación).

Harvey consigue poner sus manos sobre el Libro de Eibon...

Libro de Eibon: pérdida de Puntos de Cordura 2D4. Mitos de Cthulhu +3%/+8%, Estudio completo 32 semanas. Puntuación de Mitos 33%.

El Guardián determina que la lectura del libro es secundaria al argumento y no tiene prisa porque Harvey complete una lectura inicial, por lo que deja claro a la jugadora que esa lectura inicial le va a llevar varios días.

Harvey comienza a leer el libro en su casa, y después continúa haciéndolo durante un largo viaje en tren. El Guardián decide que Harvey ha leído lo bastante como para sacar algo del libro, y que el viaje en tren será un momento dramático para solicitar una tirada de lectura. Como el libro es una traducción defectuosa e incompleta, se establece el nivel de dificultad de la tirada de lectura en Difícil. La jugadora que interpreta a Harvey supera la tirada y recibe una recompensa de +3% de conocimiento de los Mitos de Cthulhu (el número de Mitos de Cthulhu Inicial o MCI del tomo) y reduce la Cordura máxima de Harvey en una cantidad equivalente. También se informa a la jugadora de una serie de hechizos que contiene el libro. Entonces tira 2D4 y Harvey pierde 6 Puntos de Cordura. Son más que los cinco puntos necesarios para desencadenar una locura temporal en caso de que la jugadora de Harvey supere una tirada de Inteligencia, cosa que hace. El Guardián decide que Harvey se vuelve loco y tira del freno de emergencia, salta del tren y corre adentrándose en la oscuridad de la noche. El Guardián retiene esa información y solo cuenta a la jugadora que Harvey despierta al amanecer en un maizal, con sus ropas embarradas y desgarradas. El Libro de Eibon yace hecho jirones junto a él, sus páginas desparramadas por el maizal. Harvey desarrolla «Siderodromofobia»: miedo a los trenes, los ferrocarriles y los viajes en tren.

Estudio completo

El mismo había leído muchos de ellos: una versión en latín del detestable Necronomicón, el siniestro Liber Ivonis, el infame Cultes des Goules del Conde d'Erlette, el Unaussprechlichen Kulten de von Juntz, y el satánico De Vermis Mysteriis del viejo Ludvig Prinn. Pero había otros que conocía solo por su reputación, o ni siquiera: los Manuscritos Pnakóticos, el Libro de Dzyan, y un deteriorado volumen de caracteres absolutamente indescifrables, pero que aun así contenía ciertos símbolos y diagramas que un estudiante de lo oculto reconocería con un estremecimiento.

—H. P. Lovecraft, *El morador de las tinieblas*

El estudio completo de un tomo de los Mitos implica una lectura en profundidad, como la que se hace al estudiar una obra académica o la que haría el seguidor de una religión con un texto sagrado. Esto puede implicar volver a leerlo varias veces, una lectura comparada, el empleo de obras de referencia, la toma de apuntes, etcétera. No hace falta ninguna tirada de lectura; si hiciera falta una tirada de lectura debería haberse hecho durante la lectura inicial.

Un estudio como este puede llevar varios meses. Al final de ese periodo de estudio, el lector deberá hacer una tirada para determinar la pérdida de Puntos de Cordura correspondiente a ese tomo (consulta la página 183 si se trata de un Creyente). La puntuación de Mitos de Cthulhu del tomo se compara entonces con la habilidad Mitos de Cthulhu del lector. Si la puntuación de la habilidad Mitos de Cthulhu del lector es menor que la del libro, obtendrá la cantidad de puntos de Mitos de Cthulhu que corresponda a su lectura completa (MCC). Si la puntuación de la habilidad Mitos de Cthulhu del lector es igual o mayor que la del libro, solo obtendrá la cantidad de puntos de Mitos de Cthulhu correspondiente a su lectura inicial (MCI).

Se pueden acometer periodos de estudio completo posteriores, la diferencia radicará en que cada estudio posterior llevará el doble de tiempo que el anterior (dobla todos los tiempos de lectura). El aumento de puntos de Mitos de Cthulhu y la pérdida de Puntos de Cordura se aplicarán de la misma forma. De este modo, se podrá estudiar varias veces un mismo volumen a lo largo de los años, pero cada vez llevará más tiempo que la anterior y se obtendrán menos beneficios.

En el sumario de los libros de los Mitos (véase el **Capítulo 11: Tomos de conocimiento arcano**), se proporciona el tiempo de lectura de cada tomo en semanas. El Guardián no deberá someterse nunca a tales indicaciones, y deberá aumentar o reducir el tiempo como considere apropiado. Un académico extraordinario que posea las habilidades lingüísticas pertinentes leerá un libro más rápido que un periodista entusiasta pero iletrado. No hace falta que el tiempo de estudio sean días, semanas o meses consecutivos. Nótese que para el siguiente estudio de un libro, se recomienda doblar el tiempo para una lectura completa y no reducirlo jamás.

Solo se puede estudiar un tomo al mismo tiempo.

Tras una hora de búsqueda exhaustiva, Harvey recolecta y ordena el Libro de Eibon por el maizal. Más tarde decide llevar a cabo un estudio completo del Libro de Eibon, sabiendo que le llevará 32 semanas completarlo. Al final de este periodo, la jugadora que interpreta a Harvey señala que el conocimiento sobre Mitos de Cthulhu de Harvey todavía está por debajo de la puntuación de Mitos de Cthulhu 33% del libro, por lo que obtiene +8% puntos de habilidad en Mitos de Cthulhu gracias a ese estudio completo (MCC). La jugadora de Harvey ya hizo una tirada de lectura cuando Harvey llevó a cabo su lectura inicial, por lo que no será necesario que vuelva a tirar. Sin embargo, deberá volver a hacer la tirada de la pérdida de Puntos de Cordura (2D4), aunque esta vez solo pierde 3 puntos.

Harvey puede iniciar un nuevo estudio del Libro de Eibon si así lo desea, pero le llevará el doble de tiempo (64 semanas). Al final de ese periodo perderá otros 2D4 Puntos de Cordura y obtendrá el beneficio de +8% puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu correspondientes a un estudio completo (mientras su habilidad Mitos de Cthulhu siga siendo menor que la puntuación de Mitos de Cthulhu del tomo). Un tercer estudio completo le llevará 128 semanas (casi dos años y medio).

Puntuación de Mitos: los libros como referencia

Una vez concluido el estudio completo de un tomo, los percentiles de su puntuación de Mitos de Cthulhu indicados también cuantifican su utilidad como material de referencia de los Mitos. Un libro así puede ser capaz de proporcionar datos específicos acerca de los Mitos (tales como cuánto tiempo tarda un chthonian en alcanzar la madurez, o en qué lugar yace el cuerpo de Y'golonac a la espera de su resurrección) que podrían ser útiles para la situación o la línea de investigación actuales del investigador.

Para investigar acerca de un tópico determinado, el investigador invierte 1D4 horas leyendo el libro atentamente. Entonces el jugador tira 1D100; si el resultado es igual o menor que la puntuación de Mitos de Cthulhu del libro, el investigador encontrará el dato deseado o una alusión al dato (el Guardián podrá transmitir la información de forma tan clara o tan críptica como desee). Si la tirada fracasa, el libro no contendrá esa información o el lector no habrá sido capaz de localizarla. Es conveniente que el usuario del libro anote lo que contiene y lo que no.

Mejoría de otras habilidades

Llevar a cabo un estudio completo de un tomo puede proporcionar una mejora en otras habilidades además de Mitos de Cthulhu. Tras el estudio completo de un tomo, el lector obtendrá automáticamente una marca en la habilidad del lenguaje

en el que esté escrito, y por lo tanto su habilidad en ese lenguaje podrá mejorar de la forma habitual durante la próxima fase de desarrollo del investigador (véase la página 98). El Guardián también deberá determinar si un tomo concreto proporcionará otros beneficios adicionales al lector. Estas mejoras deberán tener un límite de entre +1D6 y +1D10 puntos de habilidad en cada habilidad, o limitarse a proporcionar una marca de habilidad que habrá que tirar durante la siguiente fase de desarrollo del investigador. Otras habilidades que pueden mejorar como consecuencia de la lectura de un tomo de los Mitos incluyen (pero no se limitan a) Historia, Arqueología, Antropología, Ciencias ocultas, Astronomía y otras ciencias como Química, Biología y Física.

Libros de ocultismo

Las ideas para tratar la información contenida en los libros de los Mitos también se pueden aplicar a otros libros que no estén relacionados con los Mitos. Por definición, un libro de ocultismo proporciona puntos a la habilidad Ciencias ocultas tras una lectura. Un libro de ocultismo no contiene conocimientos que mejoren la habilidad Mitos de Cthulhu; de ser así estaría clasificado como libro de los Mitos. Es muy posible que algunos libros de ocultismo incluyan contenidos sobre magia no relacionada con los Mitos (véase **Magia no relacionada con los Mitos** en la página 184), y que incluyan las instrucciones de algunos hechizos. Un libro de ocultismo puede provocar la pérdida de Puntos de Cordura si sus contenidos lo justifican.

EMPLEO DE LA MAGIA

Como Ibn Schacabao dijo sabiamente, afortunada es aquella tumba en la que ningún mago ha yacido, y afortunada la noche en aquel pueblo cuyos magos han sido reducidos a cenizas.

—H. P. Lovecraft, *El ceremonial*

Aumentar la puntuación de la habilidad Mitos de Cthulhu amplía los horizontes del estudiante pero hace mella en sus reservas mentales (reduciendo la Cordura máxima). Sin embargo, aprender sobre los Mitos también puede permitir al erudito alterar la realidad de formas determinadas. Estos «paquetes de datos» se estructuran como hechizos. Necesitan ser activados, lo que en el juego se mide en Puntos de Magia.

Puntos de Magia (PM)

Es de esperar que haya que gastar Puntos de Magia (en casi todos los casos) para ejecutar hechizos, así como para activar artefactos, alimentar portales mágicos, etcétera. Los investigadores comienzan el juego con una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte de su POD; sin embargo, los sectarios y los hechiceros poderosos suelen tener grandes reservas de las que extraer puntos.

Una vez que un individuo se ha quedado sin Puntos de Magia, cualquier gasto posterior se extrae directamente de sus Puntos de Vida. Cualquier de esas pérdidas de Puntos de Vida se manifestará como daño físico en una forma elegida por el Guardián, tal vez llagas y cortes abriéndose por el cuerpo, ampollas en la piel o sangre que mana de los ojos o las orejas.

Para gastar o sacrificar Puntos de Magia o puntos de POD solo hace falta la voluntad de su propietario. Hacer esto puede provocar una sensación de placer asociada a remordimientos, un entumecimiento del alma o tal vez pase totalmente desapercibido. La esencia o energía de aquel que realiza el hechizo se canaliza para alimentarlo.

Algunos ataques mágicos absorben Puntos de Magia o POD de sus objetivos renuentes. En esos casos, la pérdida puede estar caracterizada por ser dolorosa, producir un dolor de cabeza u otros síntomas menores. La pérdida involuntaria de 10 POD acarreará una sensación más intensa que la pérdida de esa misma cantidad de Puntos de Magia.

Si los Puntos de Magia llegan a cero, el investigador deducirá cualquier pérdida posterior de Puntos de Magia de sus Puntos de Vida (uno por uno).

La recuperación de Puntos de Magia es una función natural, recobrándose 1 Punto de Magia por hora (2 Puntos de Magia por hora para aquellos que tengan un POD superior a 100, 3 Puntos de Magia por hora si su poder es superior a 200, etcétera). No se pueden recuperar Puntos de Magia hasta una cantidad que esté por encima de una quinta parte del POD del personaje.

Los Puntos de Magia perdidos como Puntos de Vida se recuperan siguiendo las reglas de **Heridas y curación** (página 121). La curación de Puntos de Vida y la recuperación de Puntos de Magia pueden suceder de forma simultánea.

Si un personaje obtuviera Puntos de Magia en una cantidad superior a una quinta parte de su POD, estos se podrían gastar, pero no se podrá recuperar el exceso.

APRENDER UN HECHIZO

En el **Capítulo 12: Grimorio**, se presenta una selección de hechizos ordenados de forma alfabética.

Aprender un hechizo de los Mitos no cuesta Puntos de Cordura; sin embargo, ejecutar un hechizo de los Mitos sí.

Cualquiera puede aprender un hechizo. Estudiar los Mitos es lo último que debería hacer una persona, ya que aumentar el conocimiento de los Mitos siempre llevará al personaje cada vez más cerca del momento en que la locura o los Mitos se cobrarán su deuda. Algunas circunstancias exigen tal sacrificio.

El conocimiento de un hechizo se puede transmitir de tres formas, como se indica más adelante. Sin duda, el método más extendido es aprenderlo de un libro.

Aprender un hechizo de un libro de los Mitos

Después de que un investigador haya llevado a cabo una lectura inicial de un libro, el Guardián indicará la presencia de hechizos y los resumirá en un par de frases, suponiendo que el libro contenga hechizos. El Guardián no debe utilizar el nombre del hechizo que aparece en este manual, sino que deberá proporcionar una descripción como «invocar a una Gran Bestia Alada desde el vacío para que traiga consigo la ruina a este lugar» en lugar del demasiado preciso Convocar Byakhee. Del mismo modo, un hechizo llamado «el terror incesante» sonará mucho más creíble que Inducir el pánico. En el **Capítulo 12: Grimorio** se ofrecen sugerencias de nombres alternativos para los hechizos.

Para aprender un hechizo de un libro de los Mitos es necesario que el investigador haya hecho al menos una lectura inicial del libro. El investigador elige el hechizo que quiere estudiar. Aprender un hechizo puede llevar horas, días, semanas o meses (normalmente 2D6 semanas, pero queda a discreción del Guardián). Como sucede con la lectura de un libro de los Mitos, el aprendizaje de un hechizo de los Mitos se puede iniciar, dejar de lado y reanudar cuando resulte conveniente. En esta etapa se suele solicitar una tirada de dados; sin embargo, el Guardián podrá otorgar un éxito automático, dependiendo de la aventura.

Si el éxito no es automático, el jugador deberá intentar superar una tirada Dificil de INT para aprender el hechizo. Si la tirada fracasa, el investigador no habrá aprendido el hechizo. El jugador puede pedir forzar la tirada, pero deberá encontrar la forma de justificarlo; por ejemplo, puede que un investigador se recluya en soledad hasta dominar el hechizo. Al pensar en las consecuencias de fallar una tirada de lectura forzada, el Guardián deberá ser creativo e incluir la pérdida de Puntos de Cordura y extraños efectos mágicos, tanto sobre el investigador como sobre su entorno. Si el investigador no tiene prisa, podrá continuar estudiando el hechizo sin necesidad de forzar la tirada. El tiempo que debe pasar hasta la siguiente tirada de INT queda a discreción del Guardián (puede que una vez cada dos semanas).

Aprender un hechizo de otra persona

Al haber aprendido un hechizo, un personaje se lo puede enseñar a otros. La enseñanza particular es más rápida que el aprendizaje individual a partir de un libro y, normalmente, se podrá aprender un hechizo en una semana o menos (1D8 días). Utiliza las mismas reglas que cuando se aprende un hechizo de un libro, teniendo en cuenta que el proceso será más rápido.

Aprender un hechizo de una Entidad de los Mitos

Si lo desea, una entidad inteligente de los Mitos podrá proporcionar un libro o un pergamino detallando un hechizo. Resulta más característico que la entidad imparta ese

conocimiento por medio de sueños y visiones; todos los episodios son perturbadores y alienantes, y deterioran la cordura y la voluntad del personaje. Esto puede ocurrir rápida o lentamente, como requiera la historia. Una entidad de los Mitos puede transmitir un hechizo completo a la mente de un personaje mediante la telepatía, aunque una experiencia así de poderosa enviará al personaje directamente al manicomio; el Guardián deberá considerar la intensidad de la pérdida de Cordura (se sugiere un mínimo de 1D6).

Una vez se haya completado el proceso, el Guardián podrá exigir que el objetivo supere una tirada de INT para poder conservar el conocimiento del hechizo. Si fracasa, el proceso se deberá iniciar de nuevo.

No es frecuente que los investigadores reciban información de esta forma; sin embargo, los sectarios sí.

EJECUTAR HECHIZOS

No nos incumbe invocar tales seres del exterior, y solo las personas y cultos más perversos siquiera lo intentan.

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

Manipular las fuerzas de los Mitos de Cthulhu produce una pérdida de Puntos de Cordura en una cantidad que varía en función del hechizo. Si alguna criatura abominable acude en respuesta a un hechizo, contemplarla hará perder aún más Puntos de Cordura. No tener Puntos de Cordura no impide ejecutar hechizos; si lo hiciera, no habría sectarios.

Casi todos los hechizos y artefactos mágicos también requieren el gasto de Puntos de Magia (o POD, si es necesario), o el hechizo no se activará y no ocurrirá nada.

Puede que se necesiten componentes físicos para determinados hechizos. Puede que tales componentes se puedan volver a utilizar; por ejemplo, los grandes menhires necesarios para invocar a Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado (**Llamar a Hastur**, véase la página 267). Puede que se consuman otros componentes durante la ejecución del hechizo, como hidromiel espacial.

El tiempo necesario para ejecutar un hechizo varía: puede ser instantáneo, algunos segundos, un minuto de juego, una semana de juego o más.

Aquel que lleve a cabo el hechizo deberá conocerlo y recitar con un tono autoritario un cántico o rito a menudo complejo y extenso. Normalmente, aquel que ejecute el hechizo deberá tener una libertad total de movimiento, ya que los gestos pueden ser tan importantes como los cánticos.

Cuando un personaje intente ejecutar por primera vez un hechizo recién aprendido será necesario hacer una tirada. Una vez se haya ejecutado con éxito (incluso aunque haya hecho falta forzar la tirada), otros usos posteriores del hechizo no requerirán tirada alguna; los monstruos y personajes no jugadores no necesitan hacer tiradas para ejecutar hechizos.



Para ejecutar un hechizo con éxito por vez primera será necesario superar una tirada Difícil de POD. Si tiene éxito, consulta el resultado en la descripción del hechizo. Si fracasa, no sucede nada.

Tras fracasar en una tirada para ejecutar un hechizo, el personaje tiene la posibilidad de hacer un segundo intento de ejecutar el hechizo (pagando cualquier coste una segunda vez), ya sea de inmediato o en cualquier momento futuro, y, al hacerlo, forzar la tirada.

Si la tirada forzada tiene éxito, el hechizo funciona con normalidad sin ninguna consecuencia negativa. Si la tirada forzada fracasa, el hechizo también funciona con normalidad, pero el hechicero sufrirá terribles consecuencias. En definitiva, siempre se puede ejecutar un hechizo y, más que el éxito o el fracaso del hechizo, la tirada indicará el daño que sufre el hechicero durante el proceso.

La única alternativa a esto (más allá de renunciar al hechizo) es regresar a la fuente y volver a aprender el hechizo desde cero, lo que normalmente requiere otras 2D6 semanas y otra tirada Difícil de INT. Una vez se haya vuelto a aprender el hechizo, se podrá hacer otra tirada inicial; esta es una aproximación mucho más prudente que forzar la tirada para ejecutar el hechizo. Este es uno de los motivos por los que los magos buscan la forma de prolongar sus vidas, ¡ejecutar los hechizos más poderosos de forma errónea te puede mandar rápidamente a la tumba!

Consecuencias de fallar una tirada forzada al ejecutar un hechizo

El hechicero debe pagar el coste del hechizo (Puntos de Magia, Puntos de Cordura y/o POD) multiplicado por 1D6. Cualquier gasto que supere los Puntos de Magia deberá deducirse de los Puntos de Vida; cuando se fuerza un hechizo poderoso esto puede causar una Herida grave o incluso la muerte.

En el caso de los hechizos menos poderosos, el Guardián deberá añadir uno o más de los siguientes efectos secundarios (elige o tira 1D8). Nótese que podrán verse afectados tanto el hechicero como aquellos cercanos a él.

1. Visión borrosa o ceguera temporal.
2. Gritos incorpóreos, voces u otros sonidos.
3. Vientos fuertes u otros efectos meteorológicos.
4. Sangrado, del hechicero, de otros presentes o del entorno (*por ejemplo*, las paredes).
5. Extrañas visiones y alucinaciones.
6. Estallan pequeños animales en las inmediaciones.
7. Espantoso hedor a azufre.
8. Se invoca un monstruo de los Mitos de forma accidental.

En el caso de hechizos más poderosos (como aquellos que invocan dioses o cuestan POD), los efectos secundarios pueden ser incluso peores:

1. Un temblor de tierra, las paredes se resquebrajan.
2. Rayos y truenos sobrecogedores.
3. Una lluvia de sangre.
4. La mano del hechicero se quema y se consume.
5. El hechicero envejece de forma antinatural (+2D10 años, y se aplican los modificadores a las características correspondientes, véase **Envejecer** en la página 102).
6. Aparecen poderosas o numerosas entidades de los Mitos y atacan a todos los que se encuentran en las inmediaciones, ¡empezando por el hechicero!
7. El hechicero y todos los que se encuentren cerca son trasladados a un lugar o a un tiempo remotos.
8. Se invoca a una deidad de los Mitos de forma accidental.

Cuando se pierden Puntos de Vida por gastar Puntos de Magia de más, el Guardián deberá describir el daño físico como parte de las consecuencias físicas de la ejecución del hechizo.

Pruebas de la ejecución de hechizos

Es probable que el daño causado por un hechizo sea evidente. La manifestación visible de la ejecución de un hechizo podría no ser tan clara. Si lo es, uno podría advertir un gesto

de la mano o un movimiento corporal peculiares, o reparar en un objeto extraño o un ingrediente imprescindible. Por sí mismos, tales efectos comenzarán a establecer un tono para la magia de los Mitos, por lo que se recomienda que el Guardián procure que esos efectos sean discretos. Sin embargo, los efectos pueden abarcar un amplio espectro, desde espantosos rugidos del más allá, llamaradas, haces de energía eléctrica, pálidos nimbos y auroras de varios colores, hasta ráfagas de viento, el vello de la nuca erizado, aire ionizado, sensación de hormigueo, un hedor a azufre, el aullido o el siseo de animales, voces que murmuran, gemidos alarmantes o cualquier cosa que el Guardián considere adecuada.

Interrupción de la ejecución de hechizos

La ejecución de un hechizo se verá interrumpida si se distrae al hechicero de forma significativa (por ejemplo, si le disparan o le golpean físicamente) durante su ejecución. El Guardián podrá consultar las tablas de consecuencias por fallar una tirada forzada al ejecutar un hechizo (véase la página anterior) para buscar inspiración de lo que podría ocurrir. Aquel que fracase en la ejecución de un hechizo seguirá teniendo que pagar el coste de Puntos de Cordura y Puntos de Magia.

HACERSE CREYENTE

Leng, fuera cual fuese el lugar o el tiempo en los que anidara, no era una región en la que deseara encontrarme o tan siquiera acercarme a ella, ni tampoco me agradaba la proximidad de un mundo que dio el ser a las ambiguas y arcaicas monstruosidades como aquellas que Lake había mencionado. En aquel momento lamenté haber leído el aborrecible Necronomicón y haber hablado tanto con Wilmarth, aquel desagradable erudito folklorista, en la universidad.

—H. P. Lovecraft, *En las montañas de la locura*

Un investigador que se enfrenta cara a cara con un profundo o un gul vive una experiencia que no le deja otra alternativa que creer en el horror cósmico de los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, alguien que lea el *Cultes des Goules* estando a salvo en su apartamento con las luces encendidas podrá desestimar sus contenidos como una obra producto de la fantasía. Esta es una prerrogativa de la que disfrutaban los jugadores, pero el escepticismo tiene sus peligros.

Independientemente de que uno crea lo que lea o no, el conocimiento habrá sido absorbido igualmente. Si un personaje decide no creer lo que lee, entonces el conocimiento sobre los Mitos de Cthulhu proporcionado por el libro se añadirá a la habilidad del investigador y se reducirá la Cordura máxima en una cantidad equivalente, pero no se producirá una pérdida de Puntos de Cordura. De esta forma, un investigador será capaz de acumular un conocimiento considerable de los Mitos de Cthulhu sin perder ningún Punto de Cordura.

La tentativa inicial de Matthew de ejecutar el hechizo «Contactar con un gul» ha fracasado, y ha decidido forzar la tirada para intentarlo de nuevo. Lamentablemente, la tirada forzada también fracasa. Matthew tiene 13 Puntos de Magia y 13 Puntos de Vida.

El coste del hechizo es de 1D3 Puntos de Cordura y 5 Puntos de Magia, que el Guardián ha reducido a 4 Puntos de Magia, ya que se está realizando el hechizo en un cementerio iluminado por la luna. Matthew ya ha pagado el coste del hechizo dos veces: una vez durante la primera tentativa y otra vez para la tirada forzada que ha hecho inmediatamente después (lo que le deja solo 5 Puntos de Magia). Ahora debe pagar más. Se obtiene un 4 en el 1D6 multiplicador, por lo que Matthew deberá pagar 16 Puntos de Magia (4 PM×4=16) y 9 Puntos de Cordura (4D3), mientras le recorre el poder abrasador de los Mitos.

El Guardián describe un sonido como el de un trueno y unas lápidas cercanas estallan, bañando a Matthew en esquirlas de piedra (vinculando los acontecimientos de la historia al daño físico causado según las reglas). Matthew debe gastar 16 Puntos de Magia. Le quedan 5 Puntos de Magia; se gastan y todavía debe 11, que habrá que extraer de sus Puntos de Vida. Afortunadamente, Matthew tiene 13 Puntos de Vida y no había sufrido daño previamente. El daño deja a Matthew a 2 Puntos de Vida. Matthew ha perdido más de la mitad de sus Puntos de Vida en un solo golpe (una Herida grave) y deberá superar una tirada de CON para poder permanecer consciente. Cuando se recupere, la pérdida de Puntos de Cordura le habrá enloquecido. El Guardián modifica dos de las anotaciones de su trasfondo, una para la herida y una para la locura.

Cuando se asiente el polvo, el amigo de Matthew verá una pálida figura humanoide agazapada tras los restos de una lápida rota. El hechizo ha funcionado (como debe ser cuando se fuerza la tirada para ejecutarlo), ¡es la hora de una tirada de Cordura!

Sin embargo, al encontrar pruebas de primera mano de la existencia de los Mitos, ¡el investigador se dará cuenta de que lo que había en aquellos libros malditos era cierto! En ese momento, el investigador se hará creyente y perderá inmediatamente una cantidad de Puntos de Cordura igual a su puntuación actual de Mitos de Cthulhu.

El Guardián se sentirá aliviado al notar que esto no le exigirá llevar ninguna contabilidad. Los jugadores anotan el incremento de su habilidad Mitos de Cthulhu de forma normal, y ese valor será el que se deduzca de sus Puntos de Cordura cuando se haga creyente.

Un investigador podrá negarse a creer hasta verse forzado a perder Puntos de Cordura por ser testigo directo de una manifestación de los Mitos. Ver cadáveres humanos o ser testigo de una tortura puede provocar una pérdida de Puntos de Cordura, pero esa pérdida no hará creer en los Mitos.

Un incrédulo puede leer libros de los Mitos y aprender (pero no ejecutar) hechizos. Una experiencia directa de los Mitos acarrea siempre una tirada de Cordura, y la pérdida de uno o varios Puntos de Cordura hará que un investigador crea en los Mitos de Cthulhu a partir de ese momento. Sin embargo, incluso puede que se den algunas experiencias directas que no convenzan a un incrédulo; si se supera la tirada de Cordura correspondiente al encuentro con un profundo (COR 0/1D6) no se perderán Puntos de Cordura y, por lo tanto, el investigador podrá seguir siendo un incrédulo, tal vez llegando a la conclusión de que la criatura era una mutación humana terrenal. Sin embargo, contemplar a un ser claramente extraterrestre o una manifestación de uno de los dioses de los Mitos siempre será suficiente como para rasgar el envoltorio de las creencias de un investigador.

Un investigador puede hacerse creyente en cualquier momento que desee el jugador (y sufrir la pérdida de Puntos de Cordura).

Ernest nunca se ha enfrentado a los Mitos de Cthulhu, pero ha encontrado una copia de Cultes des Goules entre las posesiones de su difunto tío. Al terminar la lectura inicial, el Guardián le otorga a Ernest +4 puntos de Mitos de Cthulhu y describe parte de los contenidos del libro y los rituales mágicos que asegura documentar. Entonces, el Guardián pregunta si Ernest cree lo que está leyendo. Ernest es un científico, y no quiere tener nada que ver con toda esta palabrería supersticiosa, aunque le intriga. Por lo tanto, Ernest no pierde Puntos de Cordura por leerlo.

Semanas después, Ernest se encuentra con un gul mientras merodea por la cripta familiar y falla su tirada de Cordura. Además de la pérdida de Puntos de Cordura producida por ver al gul (1D6), Ernest también deberá perder una cantidad de Puntos de Cordura igual a su puntuación actual de Mitos de Cthulhu ante la revelación de que los conocimientos sobre los Mitos que ha acumulado, ¡han resultado ser ciertos! Ernest pierde 6 Puntos de Cordura (4 por los puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu que obtuvo al leer el tomo y 2 por su encuentro con el gul). Esta pérdida tiene el potencial de inducir la locura; Ernest supera su tirada de Inteligencia y enloquece temporalmente.

Cómo se forja un hechicero

A pesar de que los investigadores no suelen tener la oportunidad de hacerlo, a veces los hechiceros y los sectarios se pasean por ahí con unas cantidades indecorosas de Poder (POD). ¿De dónde lo sacan?

Cuando un personaje tiene éxito al ejecutar un hechizo que requiere superar una tirada enfrentada de POD para afectar al objetivo, genera una oportunidad para que el POD del hechicero aumente gracias a este «ejercicio». Si el hechicero gana la tirada enfrentada de POD, podrá intentar hacer una tirada

para aumentar su POD. Si el resultado de la tirada de 1D100 es mayor que el POD del hechicero (o el resultado es 96 o más), su POD aumentará 1D10 puntos de forma permanente.

También se considera que se ejercita el POD cuando se obtiene un resultado de 01 en una tirada de Suerte. Tira 1D100 y, si el resultado de la tirada es mayor que el POD del hechicero (o el resultado es 96 o más), el POD del personaje aumentará 1D10 puntos de forma permanente.

El personaje podría ser capaz de recibir un regalo o un intercambio de POD de alguna deidad de los Mitos. El método para conseguirlo queda a discreción del Guardián. Es probable que un suceso como ese también aumente la puntuación de Mitos de Cthulhu y que no cueste más Puntos de Cordura que aquellos que se perdieron al comunicarse con la entidad.

Aumentar el Poder no aumenta los Puntos de Cordura actuales.

Magia no relacionada con los Mitos

Otros tipos de magia mundana o religiosa pueden ser significativos y tener efectos en el juego si el Guardián lo desea. Una «magia» mundana como esa podrá ser real o fraudulenta; esto deberá decidirlo el Guardián (tal vez consultando con el grupo de jugadores).

La mecánica y los procedimientos de ese tipo de magia deberán ser los mismos que se aplican a la magia de los Mitos, aunque los medios y objetivos de la magia mundana serán totalmente diferentes. Si aceptas la magia no relacionada con los Mitos en tus partidas, se recomienda que la vincules a la habilidad Ciencias ocultas. Los actos horribles siempre deberán producir una pérdida de Puntos de Cordura.

REGLAS OPCIONALES

Uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu

El conocimiento de los Mitos de Cthulhu no solo permite que un personaje aprenda y ejecute hechizos, también le permite improvisar efectos mágicos semejantes a los hechizos. Esto se resuelve de la misma forma que cualquier otro empleo normal de la habilidad. Primero el jugador establece un objetivo; después, el Guardián valora si el objetivo es aceptable y puede sugerir un objetivo menos ambicioso en lugar de bloquear la propuesta del jugador.

El nivel de dificultad para este tipo de empleo de la habilidad Mitos de Cthulhu es Normal. Opcionalmente, si el personaje está usando su habilidad Mitos de Cthulhu para afectar a un objetivo que se le está resistiendo, considéralo una tirada enfrentada entre los Mitos de Cthulhu del hechicero y el POD de su objetivo; no será necesario hacer más tiradas de POD contra POD. Además, el Guardián deberá establecer un coste en Puntos de Magia y Puntos de Cordura. El Guardián deberá estimar el coste y hacer que sea equivalente al de un

hechizo similar. Consulta las indicaciones que se dan en el **Capítulo 10: Dirección de juego.**

El coste y las consecuencias de forzar una tirada de Mitos de Cthulhu y fracasar son los mismos que los de fallar una tirada forzada para ejecutar un hechizo. El Guardián podría permitir que el objetivo del jugador se pudiera lograr al fallar una tirada forzada, sin embargo esto no está garantizado como en el caso de los hechizos.

A diferencia de los hechizos, siempre se debe hacer una tirada cuando se utilice la habilidad Mitos de Cthulhu con el fin de lograr un efecto determinado.

Algunos ejemplos de un uso espontáneo de Mitos de Cthulhu son:

Causar daño físico a un objetivo: El ejecutante elige el número de Puntos de Magia que gasta y pierde la mitad de esa cantidad de Puntos de Cordura. Para que tenga efecto, el hechicero deberá vencer al objetivo en una tirada enfrentada de Mitos de Cthulhu contra POD. Si el hechicero gana, el objetivo sufrirá un daño igual al número de Puntos de Magia invertidos. Nelson extiende su mano y grita: «¡Muere!». Las venas de sus brazos se hinchan y se vuelven negras, y se concentra en la bestia que se aproxima. El jugador que interpreta a Nelson gasta 8 Puntos de Magia y 4 Puntos de Cordura y hace una tirada de Mitos de Cthulhu, obteniendo un éxito Difícil (por debajo de la mitad de su puntuación). El Guardián hace una tirada de POD para el objetivo y obtiene un éxito Normal: gana Nelson. El Guardián describe cómo las venas de la bestia estallan en un revoltijo sanguinolento y le quita 8 Puntos de Vida.

Para desterrar a un monstruo: El hechicero gasta una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte del POD del monstruo y 1D3 Puntos de Cordura. El hechicero deberá superar una tirada enfrentada de Mitos de Cthulhu contra el POD del monstruo. Enoch permanece en silencio con los ojos cerrados mientras el retoño oscuro de Shub-Niggurath irrumpe desde el límite del bosque. Enoch solo tiene 14 Puntos de Magia y debe gastar 18 para intentar desterrar a la monstruosidad. Lo hace y sufre 4 puntos de daño (el exceso de Puntos de Magia se paga con Puntos de Vida). Murmura extrañas palabras a la bestia, sin reparar en las lágrimas de sangre que manan de sus ojos, ahora abiertos. El jugador que interpreta a Enoch hace una tirada de Mitos de Cthulhu y obtiene un éxito Normal. El Guardián hace una tirada de POD para el retoño oscuro y obtiene un éxito Difícil: gana el retoño oscuro. El Guardián describe cómo el retoño oscuro se arrastra hacia Enoch que, al carecer de los Puntos de Magia necesarios para forzar la tirada, se da la vuelta con la intención de huir.

Para comunicarse con aquellos que han muerto recientemente: El hechicero debe gastar 10 Puntos de Magia y 1D10 Puntos de Cordura. Los efectos duran varios asaltos. Charlie muere justo cuando los investigadores consiguen llegar hasta él. «Dinos quién te mató», le preguntan, pero es demasiado tarde. Posando sus manos sobre el pecho de Charlie,

Violet le implora que hable. La jugadora que interpreta a Violet gasta 10 Puntos de Magia y 3 Puntos de Cordura, y luego hace una tirada exitosa de Mitos de Cthulhu. El Guardián describe: «Escucháis el graznido de las palabras de Charlie emergiendo de la garganta de Violet...». Ahora los demás jugadores podrán hablar con Charlie durante unos asaltos. El Guardián decide que ya han hablado suficiente y dice: «La sangre empieza a burbujear en la garganta de Violet. ¡Violet, has vuelto! ¡Pero estás fría, tan fría!».

Laurence (el investigador que interpreta María) está seguro de que la antigua tablilla de piedra puede contener información valiosa, aunque carece del conocimiento arcano necesario para desentrañar sus secretos. María mira al Guardián y pregunta: «¿Y si intento utilizar mis conocimientos sobre los Mitos para descubrir una forma de hacerlo?».

Guardián: «Muy bien, ¿qué vas a hacer?».

María: «Sostener la tablilla y mirarla fijamente, murmurando por lo bajo».

El Guardián considera que sería estupendo que Laurence pudiera descifrar los secretos de la tablilla, ya que eso haría avanzar la historia de forma natural.

Guardián: «Muy bien, te costará 3 Puntos de Magia y 1 Punto de Cordura; hazme una tirada».

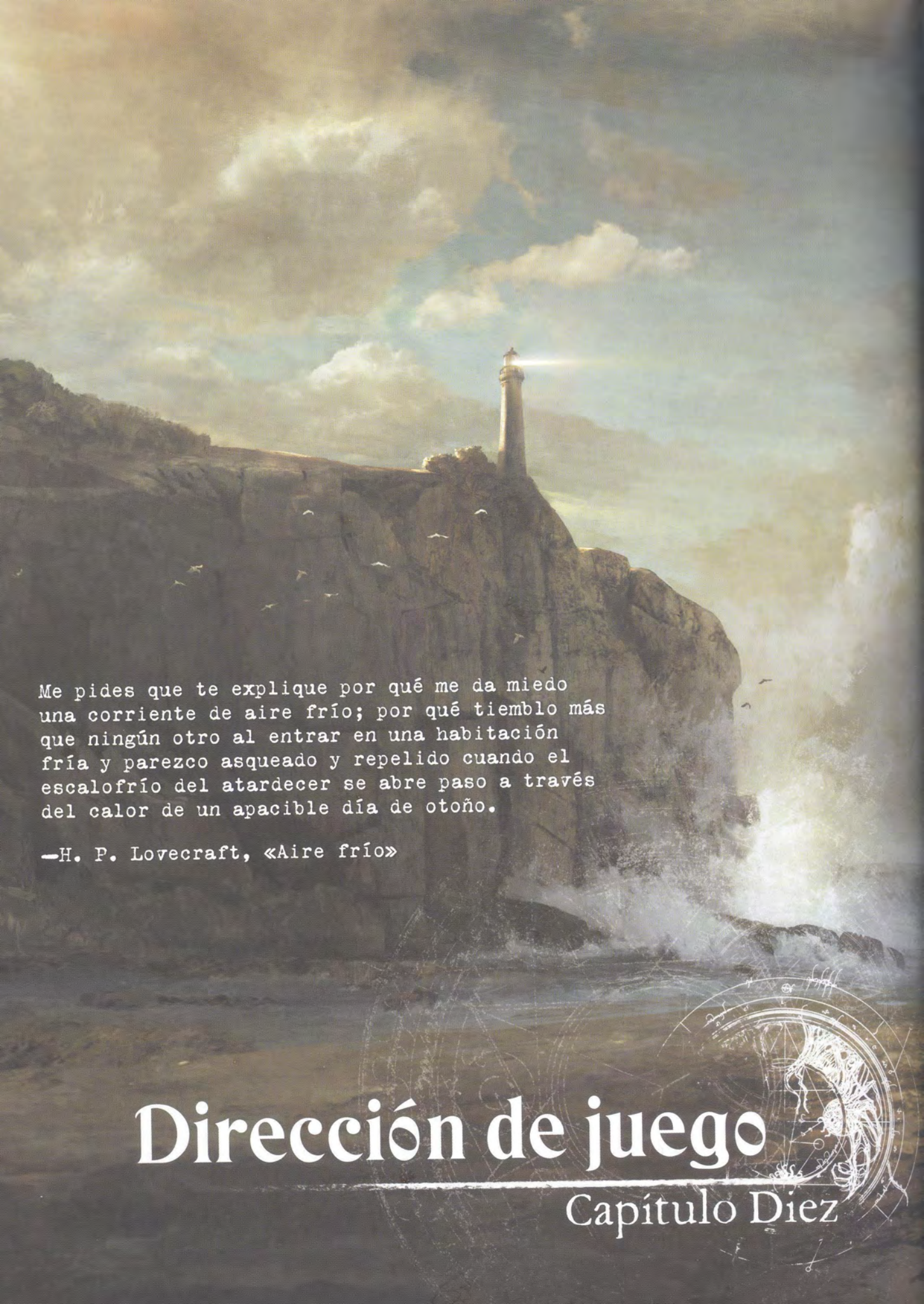
Laurence tiene Mitos de Cthulhu 14, María obtiene un 84: un fracaso. No pasa nada.

María lo tiene en cuenta: «¡Demonios! Voy fuera, bajo la luna, y empiezo a gritar los nombres de todos los dioses de los Mitos sobre los que he leído e intento abrir mi mente a la tablilla».

Al Guardián le gusta cómo suena esto, así que está de acuerdo en dejarle forzar la tirada. María gasta otros 3 Puntos de Magia y otro Punto de Cordura.

*María vuelve a fallar al obtener un 34 en la tirada. Laurence tendrá que sufrir las consecuencias. Obtiene un 3 en el 1D6 para determinar el multiplicador (véase **Consecuencias de fallar una tirada forzada al ejecutar un hechizo** en la página 182), por lo que Laurence deberá perder otros 9 Puntos de Magia (3×3) y otros 3 Puntos de Cordura. Ahora Laurence ha gastado 15 Puntos de Magia, que son más de los que tiene, por lo que también pierde varios Puntos de Vida, lo que provoca que el Guardián deba incluir un daño físico como parte las consecuencias de fallar la tirada forzada. El Guardián decidirá si María recibe algún tipo de revelación.*

El Guardián describe las consecuencias: «Estás agarrando la tablilla con tanta fuerza que la piel de tus manos empieza a agrietarse y cubrirse de ampollas. La sangre empieza a manar. Corre por la tablilla y empieza a formar letras. Observas atentamente las letras según van formando palabras. Puedes leer las palabras, dicen...». El Guardián decide otorgar a María alguna revelación sobre el conocimiento atesorado en la tablilla, pero a un alto precio para la salud y la cordura de Laurence.



Me pides que te explique por qué me da miedo
una corriente de aire frío; por qué tiemblo más
que ningún otro al entrar en una habitación
fría y parezco asqueado y repelido cuando el
escalofrío del atardecer se abre paso a través
del calor de un apacible día de otoño.

—H. P. Lovecraft, «Aire frío»

Dirección de juego

Capítulo Diez





SER EL GUARDIÁN PUEDE SER MUY GRATIFICANTE; TIENES que tomar numerosas decisiones sobre lo que sucede durante el juego, presentar el misterio a los jugadores y representar a multitud de personajes no jugadores y monstruos. También tendrás la decisión final acerca de cómo se aplican las reglas, y este capítulo contiene consejos e indicaciones que pretenden ayudarte a utilizar esas reglas para conseguir el mejor efecto posible.

Antes de leer este capítulo asegúrate de haber leído los capítulos 4 a 10.

GUARDIANES NOVATOS

Cuando ejerces las funciones de Guardián te conviertes en el moderador del juego. Ya estés utilizando una aventura publicada o creando una propia, solo tú conocerás el argumento de la historia y sus posibles desenlaces y soluciones. Tu trabajo consiste en presentar el misterio y la historia durante el juego e interpretar los papeles de los monstruos y las personas siniestras u ordinarias con las que se encontrarán los investigadores. Tuya es la responsabilidad de preparar y dirigir las aventuras de forma imparcial. Por encima de todo, deberás escuchar a tus jugadores y reaccionar a aquello que digan o hagan.

Tener una buena comprensión del juego y sus reglas es fundamental para poder responder a las preguntas de los jugadores y ser capaz de presentar el material con objetividad. Encontrarás las descripciones de los monstruos y hechizos en otros capítulos; no necesitas memorizar esa información, solo estar familiarizado con ella.

Con la adquisición de este libro y unos cuantos dados, tienes todo lo que necesitas para jugar a *La llamada de Cthulhu*. Se recomienda empezar con *La maldición de la Casa Corbitt*, en las *Reglas de inicio rápido de La llamada de Cthulhu*, o con *Entre los árboles centenarios*, en la página 372. Estas aventuras se han diseñado específicamente para los Guardianes novatos, e incluyen indicaciones a lo largo de todo el texto. Elige una para jugar, lee la aventura completa e invita a algunos amigos a jugar a casa. Haz que creen juntos a los investigadores; asegúrate de tener las hojas de personaje adecuadas impresas o fotocopiadas de antemano.

Haz un resumen de las reglas a tus jugadores. No intentes explicar cada regla en detalle, solo dales una visión general y luego consulta cada regla según vaya surgiendo en el juego. Una vez esté todo el mundo listo, presenta la aventura y síguela paso a paso.

No te preocupes si la primera vez cometes algunos errores. Cuando hayáis terminado de jugar, lee otra vez las reglas y este capítulo. Después de dirigir una partida, las reglas y los consejos tendrán mucho más sentido. Seguirás perfeccionando tus habilidades de Guardián a lo largo de muchas partidas, según te vayas familiarizando con el juego.

Puede que desees crear tus propias aventuras; eso está genial, pero probablemente sea mejor comenzar por las que se incluyen en este libro o consultar uno de los muchos suplementos disponibles de *La llamada de Cthulhu*. Las aventuras publicadas pueden ser una fuente inestimable de información acerca de cómo convertir un relato en una aventura, y también proporciona una idea de cómo se puede jugar el juego.

Encontrar jugadores

Muy bien, así que tienes el manual de *La llamada de Cthulhu*, unos cuantos dados para juegos de rol y estás dispuesto a dirigir una partida... ¡pero no tienes jugadores! ¿Qué puedes hacer?

Aquí tienes unas cuantas ideas para poder empezar a jugar:

Habla con tus amigos. Enséñales el libro y háblales de la buena pinta que tiene el juego. Intenta que lean uno de los relatos de Lovecraft para ver si les gusta, a ser posible uno corto como *El intruso*. También puedes pedirle a algún miembro de tu familia que pruebe el juego. En esencia, solo se necesita un Guardián y un jugador, pero lo ideal sería que pudieras conseguir reunir a dos o tres jugadores.

Pregunta en tu tienda de juegos habitual o pon un anuncio. Habla con los empleados de la tienda y pregúntales si hay alguna partida de *La llamada de Cthulhu* a la que te puedas unir; muchas tiendas cuentan con salas de juego en las que se puede reunir la gente para jugar. A lo mejor hay un grupo que busca un nuevo jugador. Si todo eso falla, pregunta si puedes poner un anuncio que diga que quieres organizar una partida de *La llamada de Cthulhu* y que necesitas jugadores.

Muchos colegios, institutos y facultades tienen asociaciones y grupos de juegos de rol. Si no hay ninguno donde tú vives, tal vez puedas crear uno. Esta es una forma ideal de conocer a personas de gustos similares.

Acude a unas jornadas de juegos de tu localidad. Hay jornadas de juegos de todo tipo y condición, y se celebran por todo el mundo. Puede que tu tienda de juegos habitual te pueda guiar en la dirección adecuada. Las jornadas te dan la oportunidad de conocer gente nueva, hacer amigos y jugar partidas. Incluso aunque no conozcas a nadie que viva en el mismo lugar que tú, tendrás la oportunidad de jugar varias partidas y reunir algo de experiencia antes de organizar tu propio grupo.

Busca páginas sobre Cthulhu en internet o mira en los foros de edgeent.com, donde la gente habla sobre *La llamada de Cthulhu*.

Cuando vayas a conocer jugadores potenciales intenta concertar el primer encuentro en un parque o un lugar público, como un bar o una cafetería. No le des tu dirección ni tu teléfono a nadie hasta que no lo conozcas bien.

PREPARATIVOS PARA JUGAR UNA PARTIDA

El objetivo de un juego de rol es pasarlo bien, no hace falta decirlo, pero como ocurre con toda afición, algunas personas se dejan llevar tanto que pierden la perspectiva de los requisitos más básicos.

Algunos consejos para crear una atmósfera en tus partidas: intenta jugar en una habitación en la que no haya nadie más aparte de tu grupo de juego; tener a tu hija correteando por debajo de la mesa o a tu hermano viendo el fútbol por la tele en la misma habitación no te va a ayudar.

Prepara la zona de juego de forma adecuada. Cierra las cortinas y atenúa un poco la iluminación (recuerda que tienes que ser capaz de leer la aventura y que los jugadores deben ser capaces de ver sus hojas de personaje y los dados). Utilizar bombillas de baja intensidad, linternas LED o velas puede ser muy efectivo, ¡pero nunca dejes velas encendidas sin supervisión!

Silencia los teléfonos móviles durante la partida (aún mejor si los apagas). Del mismo modo, retira los ordenadores y las tabletas, todos se deben concentrar en el juego. La distracción que producen los aparatos electrónicos es una forma segura de romper cualquier tipo de atmósfera.

Una música ambiental apropiada sonando de fondo puede ser estupenda para establecer un ambiente. Evita las canciones pop y rock, ya que la familiaridad y los súbitos cambios de ritmo y volumen pueden ir en tu contra. Busca una música clásica evocadora o paisajes sonoros de música electrónica. También se puede adquirir música escrita especialmente para juegos de rol de terror. La música de la época (correspondiente a la aventura) también puede ser de ayuda, como un jazz de los años 20 sonando a un volumen bajo.

Establecer el tono

Reflexiona sobre el tipo de partida que quieres dirigir. Puedes decantarte por la alta tensión, el terror de serie Z o una farsa de acción folletinesca. Dicho esto, se pretende que el tono por defecto de este juego sea el horror, con algunas escenas de acción añadidas.

Vosotros decidís, como grupo, si el juego es serio o cómico. La comedia y el terror son buenos compañeros de cama, y muchas películas cambian entre uno y otro con buenos resultados. Sin embargo, demasiada comedia atenúa el horror. Tu forma de actuar (como Guardián) refuerza o debilita el tono. Como Guardián, verás que los jugadores te siguen, no solo en lo que dices, sino en la forma en que te comportas. Puedes que describas una escena y establezcas el ritmo y la tensión solo para que un jugador haga un comentario jocoso y todos empiecen a reír, rompiendo la tensión y arruinando la atmósfera. Los chistes y la risa son importantes, pero a medida que la partida se acerque a su clímax, también lo debería ser el terror.

Si estás buscando una experiencia de juego más intensa, habla con tus jugadores acerca de la atmósfera y diles al comienzo de la sesión de juego que todos disfrutaréis más de la partida de esa noche si sois capaces de colaborar para establecer y mantener una atmósfera adecuada. Algunos grupos emplean los primeros 30 minutos de la sesión de juego poniéndose al día, contando chistes y relajándose, sacando fuera todo eso antes de que comience la partida. Intenta dibujar una línea clara entre tiempo «social» y tiempo «de juego».

Este es un juego de terror y puedes esperar que los jugadores disfruten pasando miedo; sin embargo, la gente tiene distintos puntos de vista acerca de lo que es admisible, y se deberán discutir esos límites antes de jugar. Pregunta a tus jugadores si hay algo que no quieran ver en el juego bajo ningún concepto. Las respuestas pueden resultar bastante chocantes; por ejemplo, puede que un jugador no tenga problema con nada excepto con la violencia hacia los animales. Establece el nivel de su objeción y evita tocar el tema por completo o utiliza el efecto dramático del «fundido en negro» cuando eso suceda dentro del juego.

Temas históricos desagradables

Puede que surjan temas desagradables durante la partida. Puede que sientas que tu interpretación de unos prejuicios e intolerancia ficticios sea merecedora de un Oscar; sin embargo, puede que otro jugador la encuentre ofensiva. El mundo era un lugar muy distinto en los años 20. Comportamientos que la mayoría de nosotros encontraríamos repugnantes hoy día eran admisibles por aquel entonces. El racismo, la xenofobia, la intolerancia religiosa y la discriminación sexual eran parte de la vida diaria, y a menudo expresados con vehemencia. Muchas leyes apoyaban sistemáticamente todo tipo de segregación y discriminación, y fuerzas sociales de gran poder respaldaban esa legislación.

Los autores de aventuras y los Guardianes pueden decidir ignorar la historia social y considerarla irrelevante o incorporar determinados elementos a sus argumentos. En las aventuras publicadas se pueden encontrar ambos puntos de vista. En definitiva, tu forma de jugar depende de ti y de tu grupo, pero si vas a introducir el tema de la discriminación en el juego, se recomienda encarecidamente que comentes ese asunto antes de hacerlo.

Guardianes experimentados

El juego de rol de *La llamada de Cthulhu* existe desde hace más 35 años, así que muchos de los que estaréis leyendo esto seréis veteranos en esto de dirigir partidas. Habréis notado que esta edición incluye algunas modificaciones a las reglas, y este capítulo pretende dar unos consejos acerca de cómo integrar estos cambios en tus partidas.

CREACIÓN DE INVESTIGADORES

Crear un investigador es muy sencillo: límitate a seguir las reglas del **Capítulo 3: Creación de investigadores**. Existe un montón de información suplementaria sobre ambientaciones y ocupaciones de varios periodos que puede ayudar a los jugadores a desarrollar y dar vida a sus investigadores. Una buena fuente de información adicional son los numerosos suplementos de *La llamada de Cthulhu* publicados por Edge Entertainment, sobre todo la *Guía del investigador*, ya que incluye mucha información adicional y opciones para los jugadores.

Aconsejar a los jugadores

Una vez estés familiarizado con tu aventura, es el momento de hacer un breve adelanto a los jugadores para que puedan crear investigadores adecuados. En cualquier aventura normal se puede presentar una premisa inicial a los jugadores:

- ⑨ La fecha y la localización de la aventura.
- ⑨ Una descripción básica de la forma en que comienza la aventura.
- ⑨ Una sugerencia de las ocupaciones más adecuadas a la premisa de la aventura.
- ⑨ Sugerencias sobre cómo podrían haberse conocido los investigadores.

Cuanta más información tengan los jugadores, más facilidad tendrán para crear unos investigadores vinculados al argumento y con motivaciones para seguir la trama.

Es posible que puedas contar muchas cosas sobre la premisa inicial sin adelantar gran cosa de lo que está por venir. Cuando expongas la premisa inicial, puedes considerar contar a los jugadores una información que sus investigadores desconocerán al comienzo del juego

Algunas aventuras no requieren que los investigadores se conozcan antes de que empiece la partida. Una partida puede arrancar con un grupo variopinto de investigadores que se ven obligados a actuar por algún suceso dramático. A menudo se califica a estas aventuras como in medias res: en medio de la acción. Plantéatelo como una película de terror en la que unos personajes aleatorios deben colaborar para poder sobrevivir; muchas películas de zombis se construyen sobre esa premisa. Algunas campañas también pueden empezar así, con los investigadores reunidos para combatir contra los Mitos a causa de una experiencia compartida que ha cambiado su forma de ver el mundo y su propósito en la vida.

Estás a punto de dirigir Entre los árboles centenarios, la primera de las aventuras que hay al final de este libro. Expones la premisa de esta forma: «La historia se desarrolla en Vermont, en el año 1925. Ha habido un secuestro y se ha hecho un llamamiento para organizar grupos que se dirijan al bosque en busca de la chica desaparecida. Es probable que queráis contar con un montañista o un cazador en el grupo. Lo más probable es que todos seáis vecinos preocupados, pero si alguien quiere ser de fuera del pueblo, puede. Cómo os habéis conocido, si es que os conocéis, depende de vosotros».

Grupos de investigadores (I): Investigadores integrados

Intenta plantear tantos «ganchos» en tu premisa inicial como te sea posible. Una forma de involucrar a un jugador es hacer que el que se encuentre en peligro sea un amigo o miembro de su familia; por ejemplo: «el hermano de tu investigador ha sido asesinado». Es una posibilidad, pero puede que algunos jugadores no se sientan afectados por la muerte de un pariente ficticio. Sin embargo, si planteas el gancho de la historia como una pregunta a los jugadores («Ha habido un asesinato, decidme quién ha muerto»), es posible que un jugador sugiera el vínculo («¿Podría tratarse de mi hermano?»). Cuando la motivación surge de un jugador, puedes estar seguro de que esta tendrá una resonancia emocional mucho mayor para ese jugador en concreto que cualquier cosa impuesta por ti.

Este intercambio funciona en ambos sentidos. Así como el jugador debería responder a los ganchos que tú le proporcionas, tú deberías responder a aquello que determinen los jugadores acerca de sus personajes. Se anima a los jugadores a crear trasfondos interesantes para sus investigadores, y tú debes tener en cuenta lo que dicen e intentar incorporarlo a la historia existente. Estos ganchos se pueden considerar parte del historial de los investigadores o estar implícitos en la elección de las ocupaciones o las habilidades.

Vincula a los investigadores con el argumento siempre que sea posible. A veces esto puede parecer artificial, pero a veces un buen drama no es más que un artificio. Ten en cuenta al reparto de personajes no jugadores de la aventura. ¿Cuántos de ellos podrían ser parientes, amigos, enemigos o asociados que los jugadores hayan mencionado en el trasfondo de sus investigadores? Puede que tengas unos cuantos personajes no jugadores detallados planteados como parte de la trama; considera si alguno de los investigadores podría ocupar el papel de uno de esos personajes no jugadores. No permitas que los personajes no jugadores roben el protagonismo a los investigadores.

Pregunta a los jugadores por sus investigadores: su trasfondo, aspiraciones, amigos y rivales, y toma nota de cualquier respuesta que se pueda incorporar o utilizar más adelante.

Opcionalmente, puedes sugerir que se hagan modificaciones a un investigador para integrarlo mejor al argumento. Como se dijo anteriormente, este es un proceso bidireccional y todo es mutable en esta etapa. Haced las cosas bien en este momento y el juego será más fluido.

Muchos de los detalles de tu aventura, como los nombres de los lugares y los personajes, se pueden cambiar fácilmente sin que su esencia se vea afectada. Incorporar nombres y otros detalles que se les ocurran a los jugadores puede hacer que esos elementos de la aventura les parezcan más reales, y produce una historia más colaborativa a la que todos han contribuido.

Antonio dice que su investigador creció en una zona rural, pero que desde entonces se ha ido mudando en busca de trabajo. Alguien sugiere que sea un vendedor ambulante, y a Antonio le gusta la idea. El Guardián le pide a Antonio que cuente algo más acerca del lugar donde creció y le pregunta cómo se llamaba su pueblo. Antonio cuenta que su investigador creció en un pueblo pequeño llamado Tingewick. El Guardián cambia inmediatamente el nombre del pueblo de la aventura, de Bennington a Tingewick.

El Guardián hace unas cuantas preguntas más al jugador. «¿Qué es lo que recuerdas? ¿Algunos amigos de la niñez, enemigos, profesores, etc.?». El Guardián incorpora algunas de las respuestas de Antonio al argumento. En lugar de añadir personajes nuevos, el Guardián simplemente cambia algunos de los personajes no jugadores preexistentes para que se ajusten a aquellos que ha ofrecido el jugador. Antonio menciona a una niña con la que su investigador se llevaba muy bien, y el Guardián se apropia de esto de inmediato para hacer que sea la víctima del secuestro (modificando su edad en consonancia), y pregunta al jugador el nombre de la niña (cambiando nuevamente este detalle de la aventura para ajustarlo a la aportación del jugador).

Grupos de investigadores (II): Investigadores aleatorios

Algunas aventuras, sobre todo las «unitarias», funcionarán con una mezcla de investigadores aleatorios. En este caso, simplemente permite que cada jugador cree un investigador, después busca una forma de reunirlos y un motivo por el que se ven envueltos en la aventura. El beneficio de este planteamiento reside en que los jugadores son libres de crear a sus investigadores a su antojo. Esto puede funcionar bien en una aventura que reúna a una serie de personas al azar y las coloque en una situación determinada, pero no tanto en aventuras de investigación abiertas o campañas en las que los jugadores deberán esforzarse para encontrar un motivo por el que sus investigadores trabajan juntos.

Lo único que cuenta el Guardián a los jugadores es que la aventura está ambientada en la actualidad y que pueden crear cualquier investigador que deseen. Los jugadores acababan con un grupo formado por un arqueólogo enclenque, una bailarina francesa, un exagente del KGB y un ama de casa americana de mediana edad. El Guardián sonríe y les cuenta que, cuando el juego comienza, están todos a bordo de un vuelo transatlántico. En este punto los investigadores ni siquiera se conocen entre ellos, pero estar aislados volando a 27.000 pies de altura los ha reunido para la aventura. No cabe duda de que el choque de personalidades será muy divertido. Si sobreviven a la aventura, no parece probable que tengan ningún motivo para volverse a ver, no digamos ya para formar un equipo que lleve a cabo futuras investigaciones.

Grupos de investigadores (III): Investigadores pregenerados

Puedes crear los investigadores antes de la partida y distribuirlos entre los jugadores. Este planteamiento funciona bien para partidas en las que hay un límite de tiempo, como las de las jornadas.

Intenta recordar los siguientes factores a la hora de crear investigadores para otras personas:

Los arquetipos son muy accesibles: El expolicia curtido, la reportera curiosa, etc.

Equilibrio: Intenta equilibrar el grupo de manera que los jugadores tengan su momento de protagonismo. Considera los requisitos de la aventura en términos de habilidades y ganchos, y compártelos con los investigadores. Evita basar la aventura alrededor de un investigador, ya que esto dejará a los otros jugadores con la sensación de que están interpretando meros papeles secundarios. Diseñar un grupo de investigadores equilibrado no requiere que todos los investigadores sean igual de buenos en todo. Simplemente asegúrate de que cada investigador tenga un punto fuerte que intervenga en el juego; puede que un investigador sea bueno con sus puños, mientras que otro sea muy competente a nivel académico.

Antecedentes: Escribe unos antecedentes para cada investigador, pero no te extiendas demasiado, ya que algunos jugadores podrían tener problemas para recordar o utilizar la información de los antecedentes. Si la aventura depende de que un investigador en concreto conozca cierta información, asegúrate de dejársela muy clara al jugador: no la escondas en medio de un enorme cuerpo de texto. Asegúrate de que los jugadores tienen tiempo para leer y asimilar sus antecedentes antes de empezar a jugar, y plantéate utilizar un esquema para resumir la información esencial.

Puntos de habilidad sin asignar: Plantéate dejar unos puntos de habilidad sin asignar para que los jugadores puedan personalizar a sus investigadores.

Cuenta a cada investigador lo que sabe acerca de los demás: Puede que también quieras proporcionar un breve resumen a cada investigador indicando lo que sabe acerca de los demás, aunque esto no es imprescindible. Si escribes uno, este deberá ser parcial, basado en el punto de vista de ese investigador en concreto; la percepción que tiene un individuo de una persona concreta puede entrar en conflicto con la de otro o ser totalmente errónea.

Cuenta lo que saben, no cómo se sienten: En lugar de dictar cómo se siente un investigador en sus antecedentes, narra los «hechos» al jugador tal y como los percibe su investigador y deja que sea él quien decida cuánto de eso es cierto y cómo se siente al respecto.

En lugar de «Guardas rencor hacia Trevor, que te ha robado a tu novia», simplemente escribe los hechos tal y como los entiende ese investigador: «Trevor te ha robado el cariño de tu novia». Entonces será el jugador el que decida cómo se siente su investigador respecto a haber perdido a su novia y cómo ha afectado eso a su relación con Trevor.

Escribe información recíproca en los antecedentes: Si escribes una nota para un investigador en relación a otro, asegúrate de escribir una nota recíproca en la hoja de personaje del otro investigador. Como ya se ha mencionado, cada investigador puede tener una percepción diferente de un mismo hecho.

Si se cuenta a un investigador (Bob) «Trevor te ha robado el cariño de tu novia», es importante que el jugador que interprete a Trevor también esté informado de esto. Esto puede adoptar una forma ligeramente contradictoria: «Te llevas bien con Suzie. Salía con Brian hasta que acabó aburriéndose de él».

Aprobación de los investigadores

Tómate unos minutos para echar un vistazo a las hojas de personaje. Asegúrate de que los jugadores las hayan completado correctamente (¿han asignado todos sus puntos de habilidad?). Después anota unos cuantos datos sobre cada investigador junto a su nombre: ocupación, APA, Crédito y cualquier aspecto clave de su trasfondo que te llame la atención.

La información clave se puede organizar en una tabla, utilizando el formato que hay al final de la página.

Intenta no ser muy duro cuando revises los investigadores, recuerda que, independientemente de lo hábil o bien armado que pueda parecer un investigador, los monstruos de los Mitos de Cthulhu siempre serán más poderosos.

Crear nuevas ocupaciones

Si ninguna de las ocupaciones de la lista se ajusta a tus necesidades a la hora de crear investigadores, o si simplemente lo prefieres, elige una combinación de ocho habilidades que reflejen la ocupación del investigador. No olvides establecer unos márgenes de Crédito. Este es un método rápido y fácil que favorece la espontaneidad y la velocidad.

Implicar a los investigadores cuando se juegan varias aventuras seguidas

Los consejos anteriores para implicar a los personajes en la trama funcionan bastante bien en su primera aventura, pero esto se puede hacer bastante arduo si se abusa de ellos. Si estás dirigiendo aventuras que no están relacionadas con los mismos investigadores, necesitarás un buen motivo para que se vean involucrados de forma reiterada en desbaratar los planes de los Mitos. Un tío muerto está bien para una trama pero, ¿y la próxima vez? ¿Cuántos parientes asesinados puede tener un investigador?

Muchas aventuras son concebidas y escritas como un relato interesante, y los investigadores se añaden después. Se debe elegir cierto tipo de motivación como razón por la que los investigadores se conectan con el argumento.

Algunas motivaciones frecuentes son:

- ② **Trabajo:** Los investigadores son profesionales a los que se puede contratar.
- ② **Un vínculo social:** Un amigo o pariente de un investigador es un elemento fundamental de la trama.
- ② **Beneficio personal:** La oportunidad de conseguir fama o fortuna.
- ② **Altruismo:** Salvar a otras personas, puede que incluso salvando también el mundo.
- ② **Código moral:** Luchar contra el mal por convicción personal.

Nombre	Ocupación	APA	Crédito	Trasfondo	Notas
Todd Rahman	Investigador privado	65	30	Budista. Dirige Rockwell Investigations en Nueva York.	Arma policial reglamentaria.
Pat Swift	Exatleta	75	20	Fanático de la comida sana. Orgulloso de sus logros deportivos. Adora a los New York Yankees. Todd Rahman le salvó la vida y ahora trabaja para él.	Ama a su anciana madre.

El trasfondo del investigador está ahí para ayudarte en este sentido. El trasfondo inicial escrito por los jugadores sirve para construir sus personajes y definir sus vínculos con el mundo. Las notas que añades o modificas durante el juego deben proporcionar conexiones entre ese personaje y los Mitos, sobre todo aquellas que sean producto de la locura. Intenta expresar las notas del trasfondo de forma que puedan hacer que el personaje persiga los Mitos, tales como:

- ② Un apetito insaciable por aquellos conocimientos que el hombre no debería poseer.
- ② No podrás descansar hasta que la Secta del Faraón Negro sea destruida.
- ② Todas las noches sueñas con una ciudad sumergida; escuchas voces llamándote por tu nombre.
- ② La respuesta debe encontrarse en el *Necronomicón*.

PERSONAJES NO JUGADORES (PNJs)

Los jugadores controlan a sus investigadores; el Guardián controla al resto de personas del mundo, llamadas personajes no jugadores. Estas pueden intervenir en el juego de varias formas.

Puede que los jugadores sugieran ideas de personajes no jugadores cuando creen a sus investigadores: parientes, colegas, amigos o enemigos. Búscalos en el trasfondo de los investigadores y toma nota de los detalles para incorporarlos en la aventura en el futuro.

Los investigadores pueden establecer contactos durante el juego (véase **Contactos** en la página 101).

Tu historia también incluirá algunos personajes no jugadores fundamentales: ¡los villanos!

El juego conducirá inevitablemente al encuentro con nuevos personajes no jugadores. Cada calle, cada bar y cada biblioteca tienen personas dentro con las que los investigadores podrán hablar.

Los personajes no jugadores importantes de las aventuras publicadas tendrán detalladas sus características y una selección de habilidades; sin embargo, además de estos, siempre habrá personajes no jugadores con los que los investigadores desearán hablar. Puede que necesites determinar habilidades y características para estos personajes no jugadores improvisados según haga falta durante el juego, y esto se puede hacer fácilmente. Obviamente, solo necesitarás habilidades y características para tus personajes no jugadores cuando se enfrenten a un investigador en algún sentido; a menudo podrás representar una interacción sin preocuparte por números ni puntuaciones de habilidad.

Cuando un investigador haga una tirada de habilidad contra un personaje no jugador, necesitarás determinar si el nivel de dificultad es Normal, Difícil o Extremo. Para ello, considera la habilidad o característica con la que se opone el personaje no jugador. Como Guardián, deberás tomar una decisión rápida y arbitraria sobre si una habilidad o característica determinada es un elemento fundamental para la ocupación de ese personaje. Si la habilidad o característica está directamente relacionada con la ocupación del



personaje no jugador, entonces tendrá una puntuación de 50% o más, y por lo tanto el nivel de dificultad deberá ser Difícil. Si ese no es el caso, la habilidad tendrá una puntuación menor de 50%, por lo que se establecerá un nivel de dificultad Normal. Solo se deberá establecer un nivel de dificultad Extremo en circunstancias realmente excepcionales (pocos personajes no jugadores tendrán siquiera una sola habilidad a 90% o más).

Si se solicitan tiradas de combate, asigna algunos valores de combate de forma arbitraria sobre la marcha: un tipo corriente (inexperto) 25%; un alborotador de taberna o un matón a sueldo 40%; un asesino competente 70%.

Aunque los personajes no jugadores detallados incluirán unas notas para que los puedas interpretar, los personajes no jugadores creados sobre la marcha no tendrán una personalidad u objetivos predeterminados. Tú decides cómo interpretar estos personajes, pero si deseas introducir un componente de azar, consulta **Reacción de los personajes no jugadores a los investigadores** (en la página siguiente).

Walter está merodeando por una vieja mansión cuando escucha a alguien que se acerca e intenta esconderse. Cuando se abre la puerta, el Guardián solicita una tirada de Sigilo. El Guardián supone que el factor de oposición será la habilidad Descubrir del personaje no jugador que se aproxima. En este caso, el personaje no jugador es una criada. El Guardián no tiene las características de la criada, pero su ocupación no implica ni requiere tener una puntuación elevada de Descubrir, por lo que el nivel de dificultad será Normal (requiere una tirada igual o menor que la habilidad Sigilo del investigador). Si la persona que entró hubiera sido un inspector de policía, el nivel de dificultad hubiera sido Difícil (requiere una tirada igual o menor que la mitad de la puntuación de la habilidad del investigador), ya que se puede asumir que Descubrir es un aspecto fundamental de la ocupación de inspector de policía.

Interpretar personajes no jugadores

La interpretación es la esencia de este juego, y tu deber como Guardián es reforzar este concepto. Mientras que los jugadores solo encarnan un personaje cada uno, tú debes encarnar a todos los demás, y la clave reside en que interpretes a los personajes no jugadores. En lugar de decir a los jugadores lo que les cuenta el camarero, interpreta tú mismo el papel de camarero. Intenta alterar tu voz, puede que hablando con un acento apropiado o cambiando el tono y el volumen. No tengas miedo de interpretar, recurre a gestos y expresiones para ayudar a los jugadores a formarse una imagen mental de la persona con la que están interaccionando.

Es frecuente que los jugadores consideren que el Guardián es el que está al cargo del juego, y por lo tanto se fijarán en ti y en tu forma de jugar, adaptando sus interpretaciones a las tuyas.

Algunas personas son un poco tímidas, pero cuando te vean y escuchen hablar «en personaje», se sentirán alentadas a hacer lo mismo. Predica con el ejemplo y recompénsalos por adoptar el espíritu del juego. Si un jugador se mete realmente en el personaje y expone un argumento con vehemencia, puedes recompensarle obviando la tirada de Persuasión, o al menos reduciendo el nivel de dificultad de la tirada. No te sientas obligado a recompensar toda interpretación intensa; interpretar es divertido en sí mismo y no debería ir siempre acompañado de una recompensa.

Cuando sea posible, intenta traer de vuelta al juego a personajes no jugadores que hubieran aparecido con anterioridad. Hacer esto contribuye a la sensación de consistencia y continuidad. Piensa en cómo hacen esto en las series de televisión. Cuando los investigadores quieran saber qué se cuece en las calles, puede que visiten el bar donde conocen a Bernie el camarero. Bernie no tardará en convertirse en un personaje por derecho propio, y su historia se entrelazará con la de los investigadores. Poner en situaciones de riesgo a los contactos de los jugadores despertará en ellos una motivación adicional. Cuando los jugadores escuchen que los sectarios se han llevado a Bernie el camarero como sacrificio para su dios oscuro, será mucho más significativo que si hubieran elegido a una víctima desconocida.

Señuelos de interpretación

Todo el mundo quiere algo. Haz que los personajes no jugadores acudan a los personajes con peticiones, exigencias y problemas. Plántate cómo los acontecimientos de la historia pueden llegar a crear problemas para los personajes no jugadores. Estos personajes no jugadores querrán que les ayuden con sus problemas y, siempre que sea posible, deberás conducir sus peticiones de ayuda hacia los investigadores. Si un personaje no jugador tiene algo que quieren los jugadores, es probable que el personaje no jugador quiera algo a cambio.

Como ayuda para representar a los personajes no jugadores, anota dos o tres de estos «señuelos de interpretación» junto a cada uno de los personajes no jugadores fundamentales de tu aventura. Los señuelos son más bien rasgos de personalidad o pistas, son impulsores del argumento que permiten que los personajes no jugadores se prendan a un investigador como un pez al sedal. Tus jugadores no tardarán en verse arrastrados en varias direcciones por varios señuelos, y si la mayoría de estos señuelos se encuentran enraizados en el argumento central de tu historia, entonces esta cobrará mayor interés y tridimensionalidad.

No olvides representar a los personajes no jugadores de forma verosímil. El empleo de gestos y acentos puede dibujar rápidamente la personalidad de un personaje en las mentes de los jugadores.

El Guardián ha anotado los siguientes señuelos de interpretación para Parkin Withers (PNJ):

- ⑤ *El negocio de Parkin (y tal vez su vida) está amenazado por la mafia; necesita ayuda desesperadamente.*
- ⑤ *Parkin sabe que Ephraim Smith es un sectario y buscará obtener algún tipo de recompensa de los investigadores a cambio de esta información.*

Harvey Walters suele charlar con Parkin Withers mientras se toman una copa. Harvey quiere saber por qué Parkin tiene un ojo morado, y Parkin le cuenta que un hombre le está extorsionando. Parkin quiere que Harvey le ayude. El Guardián sabe que ese hombre misterioso está vinculado a la trama como integrante de una banda local asociada con la secta. Si Harvey pica el anzuelo y ofrece su ayuda a Parkin, la trama avanzará.

Parkin también tiene información relacionada con la investigación de Harvey, pero a cambio quiere que entregue un paquete. «No es nada ilegal, pero haz lo que hazas, no lo abras...».

Representando a las autoridades

El Guardián deberá definir la función y el propósito de una autoridad determinada dentro del contexto de la aventura. Por ejemplo, un sheriff o un juez pueden ser una gran ayuda o un gran impedimento para una investigación; puede que, al controlar el acceso a las pruebas, el personaje no jugador persiga teorías personales sobre el crimen por su propia iniciativa en lugar de adoptar alegremente las ideas de los investigadores, y hasta puede que sea tan ciego como para ordenar arrestar a los investigadores como sospechosos o retenerlos como testigos presenciales.

Representar siempre a las autoridades como ruines oportunistas, idiotas corruptos o catetos inflexibles refuerza unos tópicos que pueden deteriorar el espíritu del juego. *La llamada de Cthulhu* asume que merece la pena defender y salvar a la humanidad y a la civilización humana. Por muy mala que pueda ser la humanidad, los Mitos son mucho peores. Como los investigadores arriesgan sus vidas para salvar a esas personas, algunas autoridades deberán ser representadas de forma que el esfuerzo merezca la pena. La verdad es que algunos la merecen y otros no. Si los investigadores se encuentran con autoridades que incluyen personajes bien definidos, capaces de lo mejor y de lo peor, podrán formarse su propia opinión sobre el valor de la sociedad.

Reacción de los personajes no jugadores a los investigadores

Tú decides la forma en que los personajes no jugadores reaccionan a un investigador; sin embargo, si quieres poner a prueba la reacción de un personaje no jugador ante un investigador, puedes hacer una tirada oculta utilizando la APA o el Crédito del investigador. La situación y el personaje no

jugador determinarán cuál de ellas usar; pregúntate qué es más probable que influya a un personaje no jugador determinado, si la riqueza o la apariencia. Si no lo tienes claro, utiliza la más alta de las dos. Es buena idea anotar la APA y el Crédito de los investigadores al principio del juego.

Para hacer la prueba, tira 1D100 y compara el resultado con el Crédito o la APA del investigador. Si el resultado es menor que ese valor, la reacción será positiva; si no, la reacción será negativa. Tú decides cómo representar una reacción positiva o negativa. Una reacción negativa inicial deberá hacer más difícil la vida del investigador, sobre todo si la intención del investigador era influir o hacerse amigo del personaje no jugador. Se pretende que esta prueba se utilice con personajes no jugadores que no tengan un motivo especial para que un investigador les caiga bien o mal.

Harvey Walters entra en una comisaría a altas horas de la noche. El lugar bulle de actividad con la detención de borrachos y alborotadores tardíos. El Guardián quiere determinar de forma aleatoria la reacción del sargento del mostrador hacia Harvey; es más probable que el sargento del mostrador se sienta impresionado por la riqueza que por la apariencia y, por lo tanto, el Crédito será más importante que la APA. Harvey tiene una puntuación de Crédito de 41. El Guardián obtiene un 83, muy por encima de 41, lo que indica un fracaso y, por lo tanto, una reacción negativa. Harvey recibirá muy poca atención de este agobiado y ya malhumorado agente.

Jugar dentro de los límites del conocimiento de los personajes

Cuando interpretes a personajes no jugadores recuerda que no saben todo lo que sabes tú como Guardián. Es fácil hacer infalibles a los personajes no jugadores, pero puede ser mucho más divertido sacar partido a sus defectos. Los personajes no jugadores pueden cometer errores, malinterpretar y fracasar igual que lo hacen los investigadores. Los sectarios solo son humanos, así que deja que también cometan errores humanos. Sus errores pueden servir para desconcertar a los jugadores, que puede que busquen una lógica en las actividades fallidas de los personajes no jugadores.

Prepara una lista de nombres

Durante el juego, tendrás que poner nombre a personajes no jugadores. Es buena idea tener una lista de nombres preparada para que puedas elegir uno con facilidad en lugar de estar dándole vueltas para acabar con un nombre común como «Bob». Darle vueltas a un nombre es un señal inequívoca para los jugadores de que el personaje no es importante para la trama, y deberías intentar que todos los personajes no jugadores parecieran reales en la misma medida. Utilizar nombres adecuados para el lugar y el periodo contribuye a

reforzar la sensación de realismo. Una vez hayas decidido que el propietario del Castillo Stahleck se llama Fabian Azoth, puedes escribir una breve nota en tu lista junto al nombre para futuras referencias.

Personajes no jugadores de relevo

Como se mencionaba anteriormente, los jugadores interpretan a sus investigadores y tú interpretas a los personajes no jugadores. Puede darse una situación en la que sea posible entregar un grupo de personajes no jugadores a los jugadores para que los controlen, permitiendo así que los personajes no jugadores sean interpretados por los jugadores (reemplazando a sus investigadores de forma temporal) durante un tiempo.

Los investigadores se las han arreglado para persuadir a la policía de que se necesita un equipo SWAT para asaltar la guarida de los sectarios. En lugar de limitarse a contar el resultado de la operación a los jugadores, el Guardián decide que sería divertido permitir que los jugadores interpretaran a los miembros del equipo SWAT durante la misión. Esto resulta especialmente efectivo, ya que el papel de los personajes no jugadores contrasta con el de los investigadores. Interpretar a un profesional bien armado y entrenado para el combate supone un cambio de ritmo muy significativo para un jugador cuyo investigador es un profesor universitario.

Los personajes no jugadores de relevo no requieren una hoja de personaje completa; de hecho, cuanto menos des a un jugador más libre se sentirá. A veces es más fácil improvisar en torno a un arquetipo sencillo que retratar a un personaje totalmente detallado. Una simple tarjeta con un nombre, una ocupación y unas pocas características o habilidades clave serán suficientes para una escena; completa cualquier otro dato según se vaya necesitando. Si se trata de una escena de combate, entonces se deberán detallar las habilidades de combate, armas y puntos de golpe de antemano o generarlas rápidamente durante el juego.

Interpretar a un personaje no jugador permite al personaje «ver» a través de los ojos de un personaje que no es su investigador habitual y descubrir cosas que el jugador ignoraría de otra forma. Este conflicto de conocimientos se produce constantemente en los juegos de rol: cada vez que los investigadores se dividen, un jugador podrá oír hablar de cosas que su investigador no está percibiendo. Esto se suele ignorar, ya que se asume que, por lo general, los investigadores cuentan todo lo que descubren a sus compañeros. Tú decides la forma en que tú y tus jugadores manejáis el conocimiento que se obtiene al interpretar personajes no jugadores de relevo. Esta técnica de interpretar otros personajes se puede utilizar para aumentar la tensión y alimentar el horror.

Empleo de utilería para presentar PNJs

Las partidas de *La llamada de Cthulhu* pueden incluir una gran variedad de personajes no jugadores, ¡y eso antes de llegar a los monstruos! Llevar un control de quién es quién puede ser una labor ardua tanto para el Guardián como para los jugadores. Preparar algunos objetos de atrezo sencillos antes de la partida puede ser de ayuda.

Una forma rápida y fácil de diferenciar a los personajes no jugadores es asignar un retrato a cada uno de ellos. La mayoría de las aventuras publicadas incluyen dibujos o fotografías de los personajes no jugadores importantes con los que se encontrarán los investigadores. Tener una copia de ellos te permite mostrar a los jugadores con quién están hablando. Si estás dirigiendo una aventura creada por ti o una que proporcione imágenes para los personajes no jugadores, una búsqueda rápida en internet te puede proporcionar un amplio abanico de retratos apropiados para que imprimas y recortes. Busca páginas web que contengan imágenes de personas pertenecientes al periodo en el que esté ambientada la partida. Por ejemplo: hay galerías de retratos de estrellas de cine de los años 20, que son un recurso perfecto para los Guardianes.

El Guardián entrega a los jugadores unos cuantos personajes no jugadores de relevo para que los interpreten: un grupo de estudiantes que viven en una casa compartida. Los jugadores no saben nada acerca de la casa ni de los personajes no jugadores, y se limitan a interpretarlos lo mejor que pueden. Solo se representa una escena en la que uno de los personajes no jugadores de relevo es poseído (a discreción del Guardián) por una fuerza sobrenatural y asesina a sus compañeros. ¡A los jugadores les encanta la escena por ser breve y truculenta! Es más, sus investigadores no están amenazados, por lo que los jugadores se pueden relajar y disfrutar de la acción sin temor a que muera su personaje principal.

Entonces, los jugadores vuelven a interpretar a sus investigadores sin tener la más remota idea acerca de la forma en que los personajes no jugadores de relevo están relacionados con su historia. Sin embargo, más adelante, mientras siguen una pista, un concejal de la ciudad invita a cenar a los investigadores. Mientras representan la escena de la cena, el Guardián deja caer indicios a los jugadores de que esta es la misma casa en la que se desarrolló la anterior escena de los asesinatos. Los jugadores saben lo que está ocurriendo, pero sus investigadores no; esta dicotomía aumenta la tensión. Cuando se dan cuenta de ello, el Guardián menciona lo callado que se ha quedado el concejal y cómo cambia su expresión mientras agarra un cuchillo de trinchar...

SACAR EL MÁXIMO PARTIDO AL TRASFONDO DE LOS INVESTIGADORES

El trasfondo de un investigador puede ser un trampolín para desarrollar una historia. Plántate cómo el historial de cada investigador podría hacer avanzar la historia y proporcionarte inspiración para la trama. A pesar de que es posible que algunas notas del historial estén vinculadas a la trama principal, es más probable que la mayoría pase a formar parte de una base de subtramas. Los jugadores se sentirán más implicados si eres capaz de entrelazar esas notas con el argumento general de la aventura.

El Guardián revisa el trasfondo y la ocupación de Harvey Walters y reflexiona acerca de la forma de incluirlos en la partida:

«Su tío Theodore, que le transmitió su amor por la arqueología. Harvey demostrará ser mejor que su tío, que se volvió loco a causa de sus obsesiones».

*Teniendo en cuenta que la aventura incluye unos mi-go, el Guardián decide que unos de los artefactos del tío Theodore podría ser un Proyector de niebla (véase el **Capítulo 13: Artefactos y dispositivos alienígenas**). Puede que, tras un encuentro con los mi-go, Harvey pudiera hacer una tirada de INT para comprobar si reconoce el artefacto.*

«Periodista».

Harvey habla con un editor acerca de una idea que tiene para un relato (basado en sus encuentros con los mi-go). El editor se la menciona de pasada a otro escritor, que sospecha que el relato de Harvey tiene más de realidad que de ficción. ¿Está ese otro escritor conchabado con los mi-go o se trata de un aliado potencial?

«Atractivo, bien vestido y con algo de sobrepeso».

No es fácil encontrar una forma de utilizar esto. Tal vez se pudiera persuadir al sastre de Harvey para que revelara información acerca de sus otros clientes.

Corromper notas del trasfondo como consecuencia de la locura

La única forma de hacer daño a un hombre que lo ha perdido todo es devolverle algo roto.

—Stephen Donaldson, *El reino herido*

Cuando prepares una aventura (o entre sesiones), piensa acerca del trasfondo de los investigadores y en la forma de corromper, socavar o distorsionar las notas teniendo en cuenta los acontecimientos más probables de la aventura.

Este es un juego de terror, y el terror es más eficaz cuando golpea cerca de casa. En el relato de Lovecraft *La sombra sobre*

Innsmouth, la amenaza a la cordura del narrador no procede de los terribles monstruos con los que se encuentra, sino de la epifanía relacionada con su propio linaje.

Planifica tus intenciones respecto a los trasfondos de los investigadores desde el principio para poder integrarlas en la historia. Cuando una nota del trasfondo acabe siendo corrompida, la revelación fluirá de forma natural y resultará ser más adecuada tanto para el jugador como para la historia en general.

A veces puede ser difícil pensar una nota adecuada en mitad de una partida, por lo que tener un listado de ideas preparado de antemano puede ser de ayuda, ya se haya elaborado a medida de unos investigadores determinados o se trate de un listado genérico que se pueda modificar y distribuir según se necesite.

Cada vez que un investigador sufra un episodio de locura, podrás modificar una de las notas del trasfondo del investigador o añadir una nueva. Corromper una nota del trasfondo existente en lugar de reemplazarla por algo totalmente distinto puede ser más eficaz a la hora de desarrollar la historia, y sirve para mantener una sensación de continuidad. Cambiar una nota del trasfondo podría tener un efecto directo sobre la mente del investigador. La realidad del juego no ha cambiado; en lugar de eso, el investigador ha tenido una revelación respecto a alguno de sus aspectos.

El Guardián repasa el trasfondo de Harvey Walters y reflexiona acerca de cómo podría modificar cada nota como consecuencia de la locura:

«Su tío Theodore, que le transmitió su amor por la arqueología. Harvey demostrará ser mejor que su tío, que se volvió loco a causa de sus obsesiones».

Puede que su tío Theodore resulte ser un malhechor, o puede que Harvey simplemente crea que lo es como consecuencia de una paranoia. Esta nota se podría corromper para que dijera: «El tío Theodore es una mala influencia. Debo hacer todo lo posible por salvar su alma», o «El artefacto del tío Theodore supone un peligro para el mundo ¡y debe ser destruido!» o «El tío Theodore está intentando reclutarme para la secta».

«Cree en el destino. Busca presagios y augurios».

Esto podría convertirse en «Empiezo a vislumbrar el fin de los días» o «He sido elegido como profeta y debo contar a la gente lo que está por venir». Si no, podría adoptar una vertiente supersticiosa: «Ten cuidado de no pisar las grietas de la acera».

«Atractivo, bien vestido y con algo de sobrepeso».

El gusto por la ropa de calidad habla de una persona materialista que se siente orgullosa de ir a la moda y de su apariencia. Esto se puede alterar a «Desdeña las riquezas materiales» o «Ajeno a lo andrajosa que está mi ropa».

No tienes la obligación de modificar las notas del trasfondo como consecuencia de la locura o las heridas del investigador. Puede que el juego esté fluyendo a buen ritmo y no quieras detener la acción mientras reflexionas. O puede que hayas cambiado recientemente el trasfondo de un investigador y no quieras hacer más modificaciones en este momento. Si lo deseas, puedes retrasar los cambios para darte tiempo para pensar, y luego aplicarlos antes de empezar la siguiente sesión de juego.

TIRADAS DE DADOS

REGLA DE DADOS 1: EL GUARDIÁN DECIDE CUÁNDO SE HACE UNA TIRADA DE DADOS.

Tú (como Guardián) estableces el nivel de dificultad de cada tirada de habilidad y, por extensión, decides si es necesario siquiera hacer una tirada. Si la tarea es rutinaria y no conlleva dramatismo alguno, entonces no requiere una tirada. Pueden darse casos en los que desees que la acción avance más deprisa o quieras evitar añadir complicaciones a los procedimientos y permitas que los jugadores puedan hacer algo difícil sin una tirada; como Guardián, tienes este privilegio.

REGLA DE DADOS 2: LOS DADOS NO CUENTAN HISTORIAS; LO HACEN LAS PERSONAS.

Los dados no deciden qué significa ganar o perder en tu historia; esa es una labor del Guardián. Cuando un jugador supera una tirada de habilidad, logra su objetivo (el que se haya acordado antes de hacer la tirada), pero cuando fracasa, el Guardián decide qué es lo que ocurre.

REGLA DE DADOS 3: FALLAR UNA TIRADA NO TIENE POR QUÉ SIGNIFICAR QUE NO SE CONSIGUE EL OBJETIVO.

Una tirada de dados tiene dos resultados posibles: el éxito o el fracaso. Es importante darse cuenta de que fallar una tirada de dados no conduce automáticamente a fracasar en esa tarea.

Cuando supera una tirada forzada, las cosas suceden como desea el jugador (el jugador logra su objetivo).

Cuando un jugador fracasa en una tirada forzada, las cosas sucederán como desee el Guardián (puede que se logre el objetivo y puede que no, y que se produzcan consecuencias negativas).

Una de las claves para dirigir una buena partida es aprender a definir la forma en que superar o fallar una tirada se traduce en sucesos dentro de tu historia. Describe el resultado, no la tirada de dados.

Si el jugador no supera la tirada, entonces serás tú el que decida lo que ocurre. Los problemas podrán surgir si determinas un desenlace que bloquee el juego.

Los investigadores están encerrados en una habitación que se está llenando rápidamente de agua y no tienen esperanza alguna de ser rescatados. Su única salida es a través de una puerta cerrada. Jordi declara un objetivo para su investigador: «Forzar la cerradura de la puerta». Fracasa y se siente obligado a forzar la tirada. No le pide al Guardián que le anticipe las consecuencias, las consecuencias de quedar atrapados bajo el agua son bastante evidentes. Fracasa una segunda vez, dejando el desenlace en manos del Guardián. El grupo solo lleva jugando una hora, y morir ahora conduciría la sesión a un final prematuro. Esto presenta un problema: todos los investigadores van a morir ahogados si la puerta continúa cerrada. El Guardián considera las opciones.

Idear un rescate raudo (que puede parecer forzado).

Permitir algunas tiradas adicionales (que también podrían fracasar, dejando a los jugadores en la misma situación).

Hacer que la consecuencia de fracasar en la tirada forzada sea que la habitación se llena de agua pero que, justo antes de que todos mueran ahogados, el investigador de Jordi consiga abrir la puerta y todos son arrastrados hacia el exterior por una tromba de agua.

Es evidente que la última opción es la más conveniente. Los investigadores deberán sufrir algo de daño como parte de las consecuencias, pero sobrevivirán y la partida podrá continuar. El jugador ha logrado su objetivo, pero a un precio significativo por haber fallado la tirada de Cerrajería.

REGLA DE DADOS 4: LOS DADOS SE USAN PARA DETERMINAR QUIÉN CUENTA LA HISTORIA.

Al superar una tirada de habilidad, el jugador consigue dictar qué sucede después. Lo que el jugador puede dictar ya fue acordado con el Guardián cuando se declaró el objetivo. Si te parece que el jugador se está pasando de la raya (yendo mucho más allá del objetivo estipulado) puedes vetar los comentarios del jugador, tal vez solicitando otra tirada posterior.

Si el jugador fracasa en una tirada, tú tienes vía libre para describir el resultado a tu antojo. Normalmente, esto significará que el jugador no consigue cumplir su objetivo; sin embargo, no estás limitado a presentar lo opuesto al objetivo del jugador; puede que el objetivo se cumpla de forma parcial o total acarreando alguna consecuencia. El trabajo del Guardián consiste en crear un desenlace interesante, a ser posible uno que desarrolle el tema del terror dentro de la historia.

Una forma de concebir esto es compararlo con un partido de fútbol en el que los dos equipos luchan por la posesión del balón. En *La llamada de Cthulhu* el jugador y el Guardián luchan por la «posesión» de la historia. El bando que gane la tirada de dados conseguirá desmarcarse con la metafórica pelota durante un tiempo.

REGLA DE DADOS 5: EVITA HACER VARIAS TIRADAS CONSECUTIVAS DE UNA MISMA HABILIDAD.

Solicitar a un jugador que haga una tirada de habilidad más de una vez para una misma tarea reduce enormemente las posibilidades de que el jugador la supere. Es evidente que un investigador con una puntuación de Sigilo de 50% tiene un 50% de posibilidades de tener éxito (con un nivel de dificultad Normal). Si se pide a ese jugador que haga esta tirada dos veces seguidas, la probabilidad de superar ambas tiradas se reduce hasta el 25%. Por lo tanto, si hay tres puestos de guardia y hay que superar los tres puestos para poder entrar en la guarida de la secta, en lugar de solicitar tres tiradas de Sigilo seguidas, puedes solicitar una sola tirada que abarque las tres, permitiendo que se mantenga la tirada exitosa para no tener que hacer más tiradas durante un rato. Si te parece que la existencia de tres puestos de guardia hace que la tarea sea significativamente más difícil, puedes aumentar el nivel de dificultad.

REGLA DE DADOS 6: TIRA LOS DADOS A PLENA VISTA.

Tanto los jugadores como el Guardián deberán tirar los dados a plena vista y utilizar el resultado obtenido. Si te parece que las tiradas de dados acarrearán consecuencias indeseadas, deberías volver a leer las reglas de dados 1 a 4. La única excepción a esto es cuando el Guardián hace una «tirada oculta», como en el caso de las tiradas de Psicología (véase **Contactos** en la página 101).

Establecer el nivel de dificultad

El nivel de dificultad de una tarea determinada deberá ser el mismo para todos, y no se deberá modificar en función de la habilidad de la persona que la emprende. Si el nivel de dificultad de una escalada se establece como Difícil, seguirá siendo Difícil independientemente de si la afronta un escalador novato o experimentado. El porcentaje en esa habilidad es lo que marca la diferencia; la persona con la habilidad Preparar más alta tiene más posibilidades de superar la tirada.

Si te parece que la tarea es tan fácil que sería rutinaria, puedes no solicitar una tirada de dados (simplemente se consigue completar esa tarea) o puedes solicitar una tirada con una dificultad Normal (u otorgar un dado de bonificación), pero hacer que las consecuencias del fracaso sean muy leves.

Una tarea rutinaria relacionada directamente con la ocupación del investigador deberá lograrse de forma automática; recuerda, haz tiradas solo por motivos importantes y dramáticos.

Pregunta a los jugadores

Haz preguntas a los jugadores. Anima a los jugadores a hablar en los términos de las acciones de sus investigadores en lugar de utilizar la terminología de las reglas. Cuando un jugador proponga una acción solicitando hacer una tirada,

hazle preguntas acerca de qué es lo que hace el investigador exactamente. Solicitar tiradas a los jugadores es tarea del Guardián. Solicitar una tirada no transmite el dramatismo de una situación.

Anima a los jugadores a que describan la forma en la que logran sus objetivos cuando superan una tirada. Imagínatelo como un foco de luz que se dirige al jugador y un micrófono que se pone delante de su cara. No seas innecesariamente restrictivo en cuanto a lo que permites narrar a los jugadores. Con el objetivo de «echar la puerta abajo», ¿realmente importa si el jugador lo describe como «Golpeo la puerta con el hombro hasta que salta el cerrojo» o como «Cargo contra la puerta, reventándola y haciendo volar astillas por toda la habitación»? Si es una cuestión de detalles intrascendentes y el jugador ha disfrutado describiendo las acciones de su investigador, simplemente sonríe y di: «¡Sí!». Intenta evitar replantear o reformular lo que el jugador acaba de decir; hacer eso es innecesario y puede desautorizar la contribución del jugador.

La jugadora que interpreta a Harvey está intentando abrir una caja rompecabezas.

«¿Puedo hacer una tirada de INT para intentar abrirla?», pregunta.

«¿Qué es lo que estás haciendo con la caja exactamente?», pregunta el Guardián, incitando a la jugadora para que se extienda.

La jugadora de Harvey reflexiona durante unos instantes. «Voy a dedicar un tiempo a estudiar los distintos símbolos, tal vez cotejando algunos de ellos en los libros de mi tío, y ver si puedo descubrir cómo girar los distintos lados hasta que se abra».

«Suena bien. Vale, hazme una tirada de INT».

Date cuenta de cómo la pregunta del Guardián ha sonado una descripción adicional y una narración de la jugadora.

Puede que algunos jugadores hagan la tirada y te miren a ti para que les cuentes qué sucede: «He sacado un 14 para echar la puerta abajo. Eso es un éxito. ¿Qué sucede?». Devuelve la pregunta y anima al jugador a desarrollarla. «Genial, cuéntanos cómo lo haces».

Algunos jugadores pueden ir hasta el otro extremo y describir todo lo que sucede, incluyendo las reacciones de los personajes no jugadores y otras muchas cosas. Tú decides hasta dónde permites que los jugadores describan la forma de lograr sus objetivos. Si un jugador va demasiado lejos, tienes el derecho de veto, y seguro que acabas desarrollando un buen criterio sobre qué se considera «demasiado lejos».

Aprende a diferenciar entre la descripción colorida y los efectos mecánicos. La forma en la que el jugador describe cómo



se echa abajo la puerta no es realmente importante, solo añade colorido. Se hizo una tirada, se logró el objetivo y la puerta ha sido derribada. Desde otro punto de vista, esta descripción colorida es de vital importancia, ya que es lo que construye el relato y hace que el juego sea más divertido e interesante.

Solo se produce un efecto mecánico en el juego cuando el jugador va más allá de la descripción colorida y añade algo que afectará a futuras tiradas. Es aquí donde necesitarás usar tu criterio sobre si aceptar, vetar o adaptar la descripción del jugador. Si lo que pide o describe el jugador parece razonable, puedes permitirlo, pero no le pongas las cosas fáciles al jugador; recuerda que se trata de un juego de terror. Puedes vetarlo pero, en lugar de bloquear la sugerencia del jugador, intenta adaptarla u ofrecer una alternativa siempre que sea posible. Si te sientes inseguro sobre si permitirlo o no, siempre puedes solicitar una tirada de Suerte.

Harvey supera una tirada de habilidad para derribar una puerta. La jugadora describe así las acciones de Harvey: «Cargo contra la puerta y la reviento, haciendo volar astillas por toda la habitación. Hay un guardia dentro, ¿no?». El Guardián asiente. Entonces la jugadora dice: «Muy bien, entonces el guardia se encoge y deja caer su arma a causa de la sorpresa. ¡Corro hasta él y agarro el arma mientras se saca astillas de la cara!».

Puede que tengas la sensación de que la jugadora se ha dejado llevar un poco, pero está creando una buena historia. El Guardián decide rebobinar un poco la acción hasta el momento en que el investigador corre hacia el guardia, declarando: «El guardia te ve correr hacia él e intenta agarrar su arma mientras se aleja de ti. Parece que estás intentando alcanzarla antes que él, ¿no?».

¡Bang! Es una emocionante escena de acción. Lo que ha ocurrido es que la jugadora ha logrado su objetivo de pasar a través de la puerta y ahora está forcejeando con el guardia. En realidad, lo único que añadió la descripción de la jugadora fue que el guardia dejaba caer su arma, y el Guardián considera que esto es aceptable en las circunstancias actuales. Normalmente, el guardia tendría que desenfundar el arma, por lo que en cualquier caso el arma no se encontraría en la mano del guardia en este momento. Todo eso de las astillas clavadas en la cara del guardia es solo una descripción colorida y no tiene efecto en las tiradas ni en los Puntos de Vida.

Forzar la tirada: forzar el horror

A veces, los jugadores simplemente preguntan: «¿Puedo forzarlo?». Recuerda el consejo «haz preguntas a los jugadores». Los jugadores siempre deben describir el esfuerzo adicional o la acción que llevan a cabo sus investigadores para justificar una tirada forzada; si te parece insuficiente, entonces sugiere qué más se puede hacer. Normalmente será posible forzar una tirada, pero los acontecimientos de la historia deberán justificarlo.

Cuando un jugador falla una tirada forzada, estará dando licencia al Guardián para complicar la vida a los investigadores. Deberás pensar en una consecuencia que lleve a los investigadores un paso más cerca de su perdición. Puede que sea una ocurrencia inesperada, tal vez incluso una que no tenga nada que ver con el asunto de la tirada.

La consecuencia debe ser algo más que el fracaso. Cada vez que un jugador no consiga superar una tirada forzada, deberás intentar desviar el rumbo del juego hacia el tema del terror. Puede que esto no siempre sea posible, pero pónelo como objetivo: *una tirada forzada es tu oportunidad de forzar el terror.*

Rodrigo pregunta al recepcionista del hotel si cierta persona se ha alojado recientemente en el hotel. Tras un fracaso inicial, se niega a aceptar un no por respuesta y le ofrece un soborno. El Guardián acepta la tirada forzada. Pensando rápido, el Guardián anticipa las consecuencias: «Tu persistencia puede provocar una ofensa, tal vez algo peor». Es algo vago, pero es todo lo que el investigador es capaz de anticipar. Rodrigo falla la tirada forzada y el Guardián considera la forma de hacer la vida más difícil al investigador y forzar el tema del terror. Hasta este momento el Guardián no había tenido en cuenta al recepcionista pero, como resultado de esta tirada forzada, el Guardián decide que está aliado con los enemigos del investigador y que les informará acerca de sus preguntas. Para aumentar la tensión, el Guardián da un indicio de ello dentro de las consecuencias. «El recepcionista alza las manos y dice con una leve sonrisa: "Lo siento, señor, nunca he oído hablar de ese caballero". Momentos después, cuando estás saliendo del hotel, le ves hablar por teléfono. Cruzas tu mirada con la suya y él la retira apresuradamente».

Date cuenta de que el recepcionista no estaba considerado como una amenaza hasta que el jugador fracasó en la tirada forzada. Ha sido entonces cuando el Guardián ha cambiado la condición del recepcionista, añadiendo un peón más al enemigo.

Opcionalmente, si el investigador está loco en el momento de fallar la tirada forzada, esto presenta una oportunidad de oro para introducir una alucinación:

Si en el ejemplo anterior el investigador interpretado por Rodrigo hubiera estado loco, el Guardián podría haber elegido otra consecuencia y decidir castigar al investigador con una alucinación. «Está claro que el recepcionista está perdiendo la paciencia contigo. Te vuelve a repetir que no sabe nada de la persona por la que estás preguntando. Al decir su nombre en voz alta, notas que otro cliente te mira fijamente. Algo se retuerce bajo su camisa. Su piel está bañada en sudor, sus ojos fijos en ti y está murmurando algo que no eres capaz de entender mientras hace movimientos extraños con su mano izquierda».

Continúa: *En realidad, solo se trata de otro cliente normal del hotel, sin embargo Rodrigo (el jugador) no lo sabe y (sospechando una alucinación) solicita hacer una tirada de toma de conciencia (véase **Tirada de toma de conciencia** en la página 163). Falla la tirada, lo que somete a su investigador a un episodio de locura. El Guardián decide que, durante este episodio de locura, el investigador ataca a esa persona inocente hasta que el personal del hotel lo inmoviliza y a continuación llama a la policía. El Guardián le cuenta a Rodrigo que cuando su investigador recupera la consciencia se encuentra tirado en el suelo, inmovilizado por la rodilla de un agente de policía, mientras el personal del hotel atiende cerca de él a un hombre golpeado. Rodrigo tiene un montón de preguntas esperando ser respondidas.*

Conflictos verbales

Los conflictos verbales se deberán representar en la mesa con gran entusiasmo y satisfacción. Sin embargo, cuando se produzca un auténtico conflicto, querrás recurrir a los dados. Véanse las habilidades **Encanto**, **Charlatanería**, **Intimidar** y **Persuasión**: **niveles de dificultad** (página 97) para más detalles.

Debes decidir cuándo se puede coaccionar a un personaje no jugador y cuándo no. Puede que haga falta una cara bonita, una amenaza, un soborno, etcétera, pero se puede convencer a prácticamente cualquier persona si se le aborda de la forma adecuada. Hasta el sectario más malvado puede ser engañado, o sucumbir a las amenazas o la persuasión si los jugadores consiguen dar con su punto débil. Trabaja siempre dentro de los márgenes de la historia: puede que un enemigo manifiesto no sea capaz de persuadir de nada al líder de la secta, pero si el investigador consigue infiltrarse en la secta mediante el engaño, podrá tener una oportunidad.

Hasna ha tomado prisionero a un sectario e intenta que le revele los planes de la secta. El Guardián pregunta qué va a hacer Hasna para sonsacar la información al sectario, y pronto queda claro que se está utilizando la intimidación en lugar de la persuasión. El sectario tiene unas puntuaciones bajas de Intimidar y Psicología (ambas por debajo de 50%), por lo que se establece un nivel de dificultad inicial Normal. Teniendo en cuenta la motivación del sectario, el Guardián aumenta el nivel de dificultad hasta Extremo. ¡Hay una posibilidad muy remota de que el sectario se derrumbe!

En este caso, el objetivo de Hasna es posible aunque bastante improbable; sin embargo, si el sectario hubiera tenido una puntuación por encima de 50% en Intimidar o Psicología, el nivel de dificultad inicial hubiera sido Difícil y, al aumentar el nivel de dificultad en dos grados, el objetivo hubiera sido directamente imposible. En ese caso, el sectario no se derrumbaría a no ser que Hasna pudiera hacer algo para «subir las apuestas», como recurrir a la amenaza o la auténtica práctica de la violencia (en el caso de Intimidar).

Violencia y tiradas de Cordura

La intimidación puede recurrir a amenazas de violencia física. Una posible consecuencia de perder una tirada forzada de Intimidar es hacer que el investigador cumpla sus amenazas de forma accidental. Puede que el jugador no quiera disparar al personaje no jugador en la rodilla, pero forzar la tirada puede producir consecuencias indeseadas. El empleo de ese tipo de violencia en esa situación se considera tortura, y puede que el Guardián desee solicitar tiradas de Cordura a los investigadores que participen en ella.

Acabar con una vida en un juego es fácil; nos hemos criado fingiendo cosas así en nuestros juegos infantiles, lo hacemos en los videojuegos, lo vemos en la televisión, etcétera. Hacerlo en la vida real es harina de otro costal. Puede que quieras reflejar esto en el juego solicitando una tirada de Cordura (COR 0/1D6) cuando un investigador mate a una persona por primera vez, lo haga a sangre fría o no.

Asesinar a sangre fría es algo particularmente difícil, y puede que un investigador descubra que es incapaz de hacerlo. Un comportamiento tan cruel puede exigir que el jugador falle una tirada de Cordura antes de poder ser capaz de apretar el gatillo para matar a otro ser humano. Después de todo, existe una palabra para calificar a aquellas personas capaces de llevar a cabo tales acciones sin vacilar: psicópata. Un psicópata tendrá una puntuación baja de Cordura y, por lo tanto, será capaz de llevar a cabo tales acciones sin que su consciencia intervenga para intentar impedirselo.

RITMO DE JUEGO

Tu papel es parecido al de un director de orquesta: tú marcas el ritmo. Otorgar un buen ritmo a la partida puede ser fundamental, ya que mantendrá a todos interesados y emocionados. Algunas escenas tienen un final natural y la partida avanza de forma orgánica; otras corren el riesgo de hacerse demasiado largas y aburridas. Intenta mantener las cosas en movimiento, pero ten en cuenta que a veces los jugadores necesitan tener la posibilidad de recuperar el aliento y contemplar la situación en perspectiva. Los combates y las persecuciones imponen un ritmo frenético, y exigen que los jugadores y tú toméis decisiones apresuradas. A veces los jugadores pueden no estar de acuerdo en la forma de proceder. Cuando dos jugadores se enzarzan en una discusión sobre si deben permanecer en la antigua y mohosa bodega o intentar fugarse, puedes dar un paso atrás y darles tiempo para pensar y elaborar sus planes. Si los jugadores están animados, puedes interpretarlo como una señal inequívoca de que están disfrutando con el juego. Si los jugadores están discutiendo sobre las reglas, entonces deberás ofrecer arbitraje; si no limitate a ponerte cómodo y deja que tu voz descanse durante un rato.

Si todo el mundo lo está pasando bien, no hay ningún problema; sin embargo, si algunos jugadores se están aburriendo o la discusión se empieza a hacer repetitiva, deberás poner

las cosas en movimiento. Haz lo que puedas para introducir una carga de dramatismo y empujar a los jugadores hacia algún tipo de acción. Por ejemplo, haz que un personaje no jugador desesperado acuda a los investigadores en busca de ayuda. Otra posibilidad es discutir la probabilidad de éxito de varios de sus planes. Si no, si están totalmente atascados o no son capaces de ponerse de acuerdo acerca de la forma de proceder, puedes ofrecerles hacer una **tirada de Idea** (véase la página 203).

Un aspecto fundamental de tu labor es desarrollar una atmósfera de tensión, y la forma en la que marcas el ritmo del juego es vital para conseguirlo. Puedes empezar con una introducción discreta y cocinar las cosas a fuego lento, aumentando la tensión de forma gradual a media que la partida se aproxime al clímax. Otra posibilidad es que quieras empezar la partida por todo lo alto, comenzando la historia *in medias res*, a tiro limpio, y luego alternar entre escenas de tensión dramática y escenas de acción a raudales. No dejes de atender al pulso de la partida; permite que se ralentice en algunas ocasiones, pero estate siempre preparado para dar por zanjada una escena y hacer avanzar el juego.

Una partida aislada deberá tener un planteamiento, un nudo y un desenlace, y una escalada de tensión entre ellos. Si la aventura se está desarrollando a lo largo de varias sesiones, será necesario aplicar una estructura distinta. En lugar de marchar hacia una conclusión, el Guardián deberá tener en mente la siguiente sesión. Intenta terminar cada sesión con un momento de máximo suspense o con algún tipo de revelación. Deja a los jugadores con algunas preguntas sin respuesta. La noción de que las cosas están a punto de sufrir un cambio a peor o que los investigadores tienen problemas más graves de lo que pensaban puede ser una auténtica motivación. Si no hay ninguno de estos recursos disponibles para el clímax de la sesión, entonces una emocionante escena de combate o una persecución te proporcionarán un buen final.

La mayoría de los juegos de rol están basados en la adquisición de habilidades y tesoro, mientras que *La llamada de Cthulhu* es un juego de desgaste. Cuando planifiques y marques el ritmo de las sesiones, ten en cuenta que los efectos que tiene el género de terror sobre los personajes son distintos que los de una aventura de fantasía normal. En ese caso puede que los personajes sean magos y guerreros que exploran mazmorras, y al hacerlo acumulen experiencia, riqueza y poder. Puede que arriesguen su pellejo en cada pelea, pero no tardarán en recuperarse y se harán cada vez más eficaces según vaya progresando el juego. Compara eso con los personajes de una historia de terror, que raramente mejoran sus capacidades y para los que cada desafío hace mella en sus recursos físicos y mentales, y las heridas llevan un tiempo considerable para sanar. En otros juegos, un monstruo de poco nivel puede dejar de ser la amenaza que fue en su día para unos personajes experimentados, pero un monstruo de poco nivel de *La llamada de Cthulhu* seguirá siendo siempre una amenaza, independientemente de la experiencia que adquieran los investigadores.

Toma nota de cómo reaccionan tus jugadores ante los acontecimientos de la partida. Si se sienten hastiados ante los peligros que afrontan sus investigadores, aumenta el nivel de amenaza. Si sucede lo contrario y afrontan cada minúscula acción con suma cautela, tan suspicaces que nunca aceptan una bebida de un personaje no jugador o pasan años planeando cualquier eventualidad, eso puede ser el resultado de anteriores experiencias de juego en las que el Guardián fue demasiado duro. Si ese fuera el caso, deberás aflojar un poco o transmitirles tranquilidad cuando los riesgos que asuman sean razonables.

Problemas con los jugadores

Resolver todos los problemas que pueden surgir entre los jugadores está fuera del alcance de este libro. Como Guardián, tienes más responsabilidad sobre la partida que cualquier otro jugador, sin embargo no deberías sentir que todo es responsabilidad tuya. El hecho de que una partida vaya bien o mal depende de todo el grupo de juego, no solo de ti. Si surgen problemas, no dudes en parar y hablar con los jugadores si crees que es necesario hacerlo.

Si te da la sensación de que una persona está dominando el juego, anima a participar a los jugadores más callados. Imagina que tus jugadores son actores en un escenario y que tú controlas el foco; al hacer preguntas a jugadores distintos estás desplazando la luz de un jugador a otro.

Ningún investigador puede estar en varios lugares al mismo tiempo, aunque algunos jugadores intentarán que su investigador sea omnipresente. Si esto supone un problema, deja claro dónde se encuentra cada investigador; puede que incluso valores la posibilidad de utilizar un mapa y unas fichas para ilustrar claramente la ubicación de los investigadores. Si la ficha de un jugador está en la cocina y la de otro se encuentra en el ático, cuando trates con el investigador del ático centrarás el foco de atención en él y hablarás solo con ese jugador; si el otro jugador intenta entrometerse recuérdale la situación.

La capacidad de gestionar a un grupo de personas es una habilidad importante para un Guardián. Lo ideal es que todo el mundo sea entusiasta y tenga muchas ideas, pero si hablan todos a la vez eso será un caos. La respuesta está en centrar la atención. Centra tu atención solo en los jugadores que se encuentren presentes en la escena y pide a los demás que tengan paciencia. Recuerda que puedes pasar de una escena a otra siempre que lo desees, pero tienes que tener el control sobre esto y ser consciente de que lo haces.

Si los investigadores se dividen, deja muy claro qué investigadores se encuentran en la escena actual. Resuelve la escena o déjala en un momento interesante, tal vez en un momento de intenso conflicto, y entonces pasa a los otros investigadores y haz lo mismo con ellos. No permitas que ningún jugador pase demasiado tiempo inactivo. Piensa en la estructura de la ficción televisiva y ponte en los zapatos del director: tú eres el que dice «acción» y «corten».

Lo normal será que cuentes con varios investigadores en una misma escena. Habla con los jugadores implicados en la escena y hazles preguntas acerca de lo que hace cada investigador. No permitas que un jugador dicte las acciones del investigador de otro jugador. Si uno de los jugadores declara lo que hace el investigador de otro, céntrate en ese jugador y pregúntale qué hace su investigador. Recuerda que no se puede consensuar todo. Si un investigador está agarrando una granada y el jugador declara «Tiro de la anilla», entonces tira de ella independientemente de lo que puedan decir otros jugadores. Un jugador podría intentar interferir en la actividad de otro investigador mediante las acciones de su propio investigador, pero nunca podrá declarar las acciones del investigador de otro jugador.

Sacando provecho a lo que te lanzan los jugadores

Pudiera ser que tus jugadores afronten la historia de una forma que no habías previsto ni planeado. Muchos Guardianes se sentirán tentados de bloquear el progreso de los jugadores, limitándose a decir que no y encarrilándolos de vuelta a la historia que tenía preparada. En lugar de eso, siempre que sea posible, intenta incorporar las sugerencias de los jugadores, sobre todo si puedes añadir complicaciones de tu propia cosecha a su contribución. Deberás intentar mantener una actitud de «Sí, y...» o «Sí, pero...» siempre que sea posible, en lugar de un simple «No».

Un investigador decide llamar por teléfono a la policía local. El Guardián tiene tres posibilidades:

No: El Guardián podría contar a los jugadores que ellos son los investigadores y que llamar a la policía va contra el espíritu del juego. Obviamente, esta no es una opción agradable para nadie.

Sí, y...: En lugar de bloquear la acción, el Guardián podría contarles que la línea telefónica ha sido cortada, que no son capaces de ponerse en contacto con la comisaría o que solo escuchan extrañas voces ultraterrenas por el auricular.

Sí, pero...: Puede que un policía aparezca de repente, pero será un policía corrupto conchabado con la secta.

LA TIRADA DE IDEA

La percepción de los jugadores del mundo de juego se forma mediante aquello que les cuentas; no pueden ver lo que hay en tu cabeza, solo lo que les dices. Puede que a ti te parezca obvio cuál es el siguiente paso que se debe dar en la aventura, pero tal vez se les escape a los jugadores. Deberás buscar un equilibrio entre meterles las pistas a los jugadores a cucharadas y ser demasiado críptico; esto puede parecer fácil, pero no lo es. Es inevitable que los jugadores malinterpreten

o simplemente olviden algunas pistas necesarias para que el juego avance. Puede que según se vaya desarrollando tu historia seas incapaz de proporcionar ciertas pistas importantes a tus jugadores. Esto puede hacer que el juego se estanque, y el miedo a que suceda algo así puede ser una fuente de inquietud tanto para el Guardián como para los jugadores. Está muy bien solicitar una tirada de dados para que un investigador pueda obtener una pista, pero, ¿qué pasa si el jugador no supera la tirada? ¿Les vas a pedir que sigan haciendo tiradas hasta que tengan éxito?

Aquí es cuando entra la tirada de Idea. Los jugadores obtendrán la pista independientemente de si superan la tirada de Idea o no. Una tirada de Idea es un evento muy significativo e infrecuente en el juego. La tirada no determina si se obtiene una pista, sino cómo se obtiene.

El objetivo de una tirada de Idea siempre será «volver a encaminar a los investigadores». El Guardián empieza determinando cuál ha sido la pista más importante que se han saltado los jugadores y se basa en ella para establecer un nivel de dificultad para la tirada de Idea, como se indica a continuación. Un jugador (aquel que tenga al investigador con la mayor puntuación de INT) hace la tirada de Idea:

- ⑤ Si el Guardián nunca mencionó la pista, el nivel de dificultad será Normal (requiere que el jugador obtenga un resultado igual o menor que la INT de su investigador). La probabilidad de superar esta tirada es bastante elevada; no es justo esperar que los jugadores reaccionen a algo de lo que no tienen conocimiento.
- ⑥ Si la pista fue mencionada claramente (pero no se hizo hincapié sobre ella), el nivel de dificultad de la tirada de Idea será Difícil. Los jugadores tuvieron la oportunidad de seguir esa pista y la dejaron pasar. Si han pasado semanas en el mundo real desde que se mencionó esa pista, es posible que prefieras imponer un nivel de dificultad Normal a la tirada. Este es el nivel de dificultad por defecto para las tiradas de Idea.
- ⑦ Si el Guardián evidenció la existencia de la pista (por ejemplo, mencionándola varias veces) o si los propios jugadores estuvieron hablando sobre ella, el nivel de dificultad de la tirada de Idea será Extremo.

Establecer el nivel de dificultad de las tiradas de Idea puede parecer contradictorio: cuanto más evidente era la pista, más difícil es la tirada de Idea. El Guardián no está intentando determinar la probabilidad de que los investigadores reparen en esa pista; esto es algo que no serán capaces de hacer por tratarse de personajes de ficción. El Guardián está proponiendo un juego a los jugadores, pidiéndoles que asuman unas consecuencias negativas a cambio de obtener esa pista. Una de las obligaciones de los jugadores es tomar notas sobre las pistas durante la partida. Hay un equilibrio entre las pistas que ofrece el Guardián y las pistas que reciben los jugadores. La tirada de Idea pretende reajustar este equilibrio. Si la pista no se ha mencionado nunca, habrá que volver a ajustar el equilibrio a favor de los jugadores, y esto se consigue dando

a los jugadores una posibilidad considerable de obtener esa pista a cambio de nada. Si la pista era evidente pero los jugadores la dejaron pasar de algún modo, los jugadores tuvieron su oportunidad y por lo tanto no merecen compensación alguna, por eso se establece el nivel de dificultad Extremo.

Superar la tirada de Idea

Si los jugadores superan la tirada de Idea, el Guardián deberá entregarles la pista. La información deberá ser suficiente como para volver a poner en marcha la aventura en una dirección sólida. El Guardián deberá incluir el alumbramiento de esa «idea» en la historia en vez de limitarse a entregar la información. Si la pista no se mencionó jamás, será necesario cierto grado de creatividad a la hora de determinar la forma en que los jugadores obtuvieron la pista.

Los investigadores visitaron una tienda de libros de segunda mano cuando investigaban a la secta. Fueron a la tienda porque encontraron un tomo de ciencias ocultas con un marcapáginas en el que estaba escrito el nombre de la tienda. Los investigadores esperaban encontrar más tomos. Lo que no saben los jugadores es que la tienda está controlada por la secta, y los investigadores habían visto al librero anteriormente pero no consiguieron reconocerlo durante la visita. En su momento, el Guardián solicitó una tirada de Descubrir para comprobar si alguien reconocía al librero, pensando que podría ser interesante que los investigadores no lo hicieran. A toro pasado se ha dado cuenta de que fue un error.

Ahora, dos sesiones más tarde, los investigadores han agotado sus pistas y han solicitado una tirada de Idea. Al Guardián le parece bien, valora qué pista darles y decide que la tienda de libros de segunda mano proporciona un vínculo sólido con el argumento por tratarse de una localización fundamental para la secta. Los jugadores nunca hablaron ni discutieron con el librero, incluso aunque el Guardián le mencionara en un par de ocasiones, lo que establece el nivel de dificultad en Difícil. El jugador que tiene la INT más alta tira los dados y obtiene un resultado inferior a la mitad de su puntuación de Idea: un éxito.

El Guardián cuenta a los jugadores cómo los investigadores se sientan a revisar toda su investigación y sus pistas. «Decidís volver a comprobar todas las pistas anteriores. Diez días más tarde te encuentras (dirigiéndose a un jugador en particular) otra vez en esa tienda de libros de Charing Cross Road. ¿La recuerdas? Esta vez hay unos cuantos clientes dentro, y uno de ellos está hablando con el librero. Le reconoces de cuando espiasteis la reunión de la secta, ¡él también estaba allí! Afortunadamente no ha reparado en ti y si quieres puedes escabullirte sin ser visto».

Probablemente esto sea suficiente para volver a poner la partida en marcha.

Cuando se hace una tirada de Idea, el Guardián asume un control absoluto sobre la situación y puede manipular el tiempo o poner a los investigadores en cualquier situación que estime apropiada; sin embargo, no deberás aumentar el nivel de peligro como resultado de una tirada exitosa.

Fallar la tirada de Idea: hasta el cuello

Si los jugadores no superan la tirada de Idea se verán metidos en problemas muy graves. Una tirada de Idea fallida da permiso al Guardián para poner a cualquiera de los investigadores (independientemente de quién tirase los dados) «hasta el cuello». El Guardián deberá considerar la pista que estaba en juego e intentar pensar cuál sería la peor situación para que los investigadores la descubrieran. El Guardián volverá a iniciar el juego *in medias res* y los jugadores deberán afrontar la situación en la que se van a encontrar.

Puede que descubras que tu grupo nunca recurre a la tirada de Idea. De hecho, puede que te encuentres con que tu grupo nunca está en la cuerda floja y siempre tiene algunas ideas propias acerca de cómo se podría hacer avanzar la historia. Otra posibilidad es que los jugadores se queden atascados, pero que sean tan cautos que se nieguen a solicitar una tirada de Idea. Si este es el caso, puedes llevar el capítulo de juego actual a una conclusión y proceder con la fase de desarrollo del investigador (haciendo las tiradas de mejora de habilidades y todo eso). Después pregunta a los jugadores cuál sería ahora su curso de acción más probable. Si te parece que los jugadores están desorientados, deberás insistir en comenzar la siguiente parte de la aventura con una tirada de Idea, utilizándola para determinar si la situación se reinicia de forma favorable para los investigadores o no.

Utilizando el ejemplo anterior, ¿qué hubiera pasado si no se hubiera superado la tirada de Idea? El Guardián ha determinado la pista que va a entregar a los jugadores (el librero y su vínculo con la secta). El Guardián declara: «Pasáis cuatro semanas [Nota: han malgastado su tiempo, eso forma parte de las consecuencias de fallar la tirada de Idea] volviendo a seguir viejas pistas y no conseguís nada. Al sentaros en una cafetería, miráis al otro lado de la calle y veis una librería que reconocéis. Os acabáis el café y os acercáis a la tienda, con la intención de echar otro vistazo y comprobar si tienen algunos tomos raros. Pasáis un rato fisqueando por las estanterías y no prestáis mucha atención a los clientes que entran en la tienda. De repente, reparáis en un brillo metálico y os dais cuenta de que los clientes de la tienda se están acercando a vosotros ¡esgrimiendo unas dagas curvadas! Al mirar a vuestro alrededor veis al librero echar el cierre y dar la vuelta al cartel de «Abierto» a «Cerrado».

Date cuenta de que los jugadores no tienen oportunidad de actuar ni interrumpir hasta que tú se lo permites, momento en el cual los jugadores se reincorporan a la historia.

Continúa: *A medida que se representa esta escena, el Guardián hace todo lo posible para ofrecer a los jugadores la suficiente información como para situarlos de nuevo en el buen camino. Ahora los jugadores ya saben que la tienda está gestionada por la secta.*

La Suerte de los personajes no jugadores

Si decides de antemano que los jugadores se enfrentarán con el archivillano en un almacén, y que los investigadores no podrán atraparlo ni matarlo, entonces habrás escrito un guion de los acontecimientos y los jugadores no serán más que una comparsa en tu historia. Recuerda, *La llamada de Cthulhu* se centra en un relato compartido creado por el Guardián y los jugadores. Evita predeterminar acontecimientos en los que los jugadores se vean involucrados.

Sin embargo, vamos a suponer que quieres hacer todo cuanto esté en tu mano para mantener con vida al archivillano o fuera del alcance de los investigadores. Una forma de conseguir este desenlace es otorgar una reserva de Suerte al archivillano; esto no garantiza su huida, pero aumenta sustancialmente la efectividad del villano y mejora sus posibilidades de éxito en cualquier intento de fuga que se lleve a cabo según las reglas (véase **Gastar Suerte** en la página 103).

Si tienes un personaje no jugador importante (sobre todo en una campaña) que es probable que aparezca varias veces, puedes proporcionarle una reserva de Suerte igual a su POD. Esta se puede gastar para afectar tiradas de dados, pero la reserva no se recupera; así se podrá utilizar para sembrar el caos y conseguir escapar aunque, al final, la suerte del personaje no jugador terminará por agotarse.

Uno de los motivos por los que restringir el empleo de la Suerte en los personajes no jugadores es que muchos de ellos aparecerán solo una vez, y por lo tanto les resultaría muy fácil gastar toda su suerte en ese momento y ese lugar, lo que les haría muy poderosos durante el corto periodo de tiempo en el que intervinieran en el juego. Los personajes no jugadores que aparecen varias veces tendrán un motivo por el cual conservar su Suerte.

DISTRIBUCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Asume que los jugadores investigarán y harán preguntas. Esa afirmación puede parecer una obviedad; sin embargo, estas investigaciones podrán hacer que los investigadores hagan preguntas sobre asuntos que podrías no haber considerado. Por ejemplo: si ha ocurrido un asesinato necesitarás tener una idea clara de lo que ha ocurrido en la escena del crimen. También tendrás que determinar cómo sucedió el asesinato. Un personaje podría preguntar si hay huellas embarradas en la alfombra del estudio, si hubo algún testigo o si se ha arrojado el arma homicida a la basura. Si tienes claro cómo se

desarrollaron los acontecimientos podrás dar una respuesta fidedigna, incluso a preguntas que no hubieras anticipado. Puede que no hubieras considerado previamente algunos de los detalles y, por lo tanto, en ese momento no sepas si hay barro en la alfombra del estudio. Al saber cómo se produjo el asesinato, sabrás si los intrusos irrumpieron por la ventana del estudio (que podrías determinar que tiene un macizo de flores en la parte exterior), ¡en cuyo caso, efectivamente, habrá barro en la alfombra!

Cuando distribuyas información, intenta limitarte a describir las pruebas según se vayan encontrando y deja que sean los jugadores los que deduzcan lo ocurrido. Podrás informar a los jugadores de que hay barro en la alfombra, pero evitar explicar el motivo de ello.

Dejar un espacio para la duda y la incertidumbre es fundamental para transmitir una sensación de intriga entre los jugadores. El miedo encuentra tierra fértil en la ignorancia, la incertidumbre y la duda. Simplemente cuenta a los jugadores lo que perciben sus investigadores y deja que sean ellos los que hagan sus propias deducciones.

Si los investigadores disparan a un monstruo, evita decir «está muerto». Limitate a informar a los jugadores de que no perciben ninguna señal de vida. Ahora los jugadores se sentirán inseguros: ¿la criatura está viva o muerta? Una tirada de Medicina o Primeros auxilios podrá determinar con certeza si una persona está viva o muerta.

Los investigadores registran una habitación y fallan sus tiradas de Descubrir. Evita decir «aquí no hay nada». Di a los jugadores que no han encontrado nada. Ahora se estarán preguntando si han pasado algo por alto. Forzar la tirada de Descubrir les permitiría saber si se han dejado una pista o no.

A los jugadores se les ocurrirán líneas de investigación que te sorprenderán. Sé creativo e intenta incorporar sus ideas, y deja que las pistas aparezcan cuando y donde tenga sentido que lo hagan. A un jugador se le podría ocurrir buscar por las estanterías del estudio en busca de un árbol genealógico; puede que el texto de la aventura no indique la presencia de un árbol genealógico, pero parece bastante verosímil que lo hubiera, así que recompensa esta idea y construye en base a ella. Recuerda el principio de «Sí, y...» y «Sí, pero...».

Sí, y...: Se ha escrito el árbol genealógico dentro de una biblia familiar, junto con otros datos de interés.

Sí, pero...: No quieres que los jugadores descubran esa pista tan fácilmente, en cuyo caso, en lugar de decidir que no encuentran el árbol genealógico en las estanterías, puede que el investigador encuentre una biblia familiar cuyas primeras páginas han sido arrancadas o de la que han borrado ciertos nombres.

Cualquiera de estas posibilidades hace avanzar la investigación y es preferible a una frase más restrictiva como: «No, no encuentras un árbol genealógico».

TIRADAS DE PERCEPCIÓN

En *La llamada de Cthulhu* hay tres habilidades de percepción principales:

- ⑨ **Descubrir:** Sobre todo observación visual, aunque también se puede utilizar para el olfato o el gusto.
- ⑨ **Escuchar:** Percibir e identificar sonidos.
- ⑨ **Psicología:** Comprender las motivaciones e intenciones de otra persona.

Si un jugador tiene éxito en una tirada de una habilidad de percepción, deberá obtener algo de información pertinente acerca de la aventura (lo que se conoce como «pista»).

Normalmente será el Guardián el que solicite las tiradas de percepción, aunque a veces un jugador podrá solicitar una si su investigador está buscando activamente una pista, por ejemplo al registrar una habitación (Descubrir) o al intentar determinar si alguien está mintiendo (Psicología).

Evita contar con una única pista oculta que sea la clave de toda la aventura; los jugadores podrían pasarla por alto a pesar de los mejores esfuerzos del Guardián, sobre todo en una aventura en la que se pueda ignorar la localización de la pista clave. Existe una gran variedad de estrategias. Puedes asegurarte de que haya varias formas de acceder a los datos importantes. No es necesario que la información sea la misma ni que se manifieste de la misma forma; sin embargo, deberá ser suficiente como para reconducir a los investigadores en la dirección correcta. Si finalmente pasan por alto la pista, no te preocupes: siempre te queda la **tirada de Idea** (página 203) para volver a poner las cosas en su sitio.

Las pistas se dividen en dos categorías: pistas evidentes y pistas ocultas. Tú decides de qué tipo se trata antes de hacer la tirada de dados.

Pistas evidentes

Si tienes algo que quieres que descubran los jugadores, deberás hacer que la pista sea evidente. Las pistas evidentes son muy útiles si tu aventura tiene un argumento férreo, sobre todo cuando pasar por alto esa pista dejaría a los jugadores sin saber cómo continuar. Los jugadores no necesitan hacer una tirada para descubrir una pista evidente.

Puede que haya pistas evidentes y pistas ocultas en una misma localización. Puede que resulte evidente que se ha retirado un libro a juzgar por las huellas que ha dejado en el polvo del escritorio, pero el pelo rubio que hay entre el polvo podría pasar desapercibido. El primer dato (han retirado un libro) es una pista evidente, mientras que el pelo rubio es una pista oculta.

Si lo más probable es que solo un jugador del grupo sea capaz de descubrir la pista, tú decides a quién dársela; puede que al jugador que haya estado menos activo y menos involucrado en el juego o al jugador que tenga la mayor puntuación en la habilidad Descubrir.

Los investigadores están buscando sectarios por la ciudad. El Guardián ha preparado una escena estupenda que se desarrolla en una casa encantada; sin embargo, los jugadores todavía no saben nada de ella. El Guardián quiere que los investigadores reconozcan al escurridizo sectario para que les conduzca hasta la casa. Al considerarlo una pista evidente, el Guardián le cuenta a la jugadora que interpreta a Harvey que su investigador advierte a un hombre de aspecto sospechoso que se encamina hacia un callejón. Para sorpresa de todos, la jugadora grita: «¡Detengan a ese hombre!» y Harvey se lanza a la persecución antes de que ninguno de sus compañeros pueda detenerle.

Pistas ocultas

Encontrar una pista oculta puede ayudar a los investigadores de alguna forma, pero no es fundamental para el progreso de la trama. Si crees que tanto obtener la pista como no obtenerla permitiría que la partida avanzara en una dirección interesante, puedes utilizar una pista oculta. Cuando los jugadores solicitan una tirada de percepción, normalmente utilizas una pista oculta.

Las pistas ocultas cumplen dos funciones:

- ⑨ La posibilidad de obtener información útil.
- ⑨ Crear tensión cuando los personajes no superan la tirada y saben que han pasado por alto una pista.

Resolver una tirada de percepción para una pista oculta

Todos los investigadores que hubieran podido descubrir la pista deberán hacer una tirada de percepción (Descubrir, Psicología, Escuchar o una combinación de las tres). Establece un nivel de dificultad y decláralo antes de que los jugadores hagan sus tiradas. La información se otorgará al jugador que supere la tirada obteniendo el mayor grado de éxito. En caso de empate, la pista será descubierta por varios investigadores de forma simultánea o por aquel que tenga la mayor puntuación en la habilidad (a elección del Guardián).

Cuando fracasan, las tiradas de percepción ocultas cumplen una segunda función: proporcionar a los jugadores un indicio claro de que han pasado por alto una pista. Date cuenta de que se produce una disonancia entre el conocimiento del jugador y el del investigador. Los jugadores están seguros de que hay una pista que se les ha pasado por alto, pero los investigadores deberán ignorar todo lo que no hayan logrado percibir. Ahora los jugadores tienen tres opciones, y su elección dependerá de sus gustos personales y su estilo de juego:

Ignorarla: Jugar estrictamente dentro de los límites del conocimiento del investigador.

Forzarla: Hacer que un investigador actúe presa de una coherencia y lleve a cabo una acción que justifique forzar una

tirada de percepción, utilizando las habilidades de percepción de forma activa en un intento de conseguir la pista.

Actuar en consonancia: El jugador puede suponer de qué trata la pista y actuar en consonancia, en lugar de arriesgarse a sufrir las consecuencias de fracasar en una tirada forzada de percepción. Obviamente, es posible que haya llegado a una conclusión errónea.

Consecuencias de fracasar en una tirada forzada de percepción

Independientemente de quién solicite la tirada de percepción y por qué, el jugador podrá forzar la tirada si es capaz de justificarlo mediante las acciones de su investigador. Las tiradas de percepción se pueden utilizar en muchas situaciones distintas y existen muchas consecuencias potenciales de fracasar en una tirada forzada.

Aquí se exponen algunas ideas sobre qué podría ir mal al fallar una tirada forzada de percepción:

- ⑨ Los investigadores malgastan su tiempo buscando y en ese tiempo llegan sus enemigos.
- ⑨ Se dejan pruebas de un registro; se rompen objetos o se cambian de lugar.
- ⑨ Un enemigo se aproxima sigilosamente para emboscar al investigador mientras está buscando.
- ⑨ El investigador provoca una ofensa o despierta sospechas por estudiar a su objetivo con demasiado detenimiento.
- ⑨ ¿Aquella cosa a la que querías escuchar? ¡Te ha oído a ti y viene hacia aquí!

Los investigadores han seguido a un sectario hasta una vieja casa. El Guardián decide que el sectario se ha escondido en el dormitorio principal y que ha dejado un rastro de sangre, ¿lo verán los investigadores? El Guardián es capaz de anticipar algunos sucesos interesantes que se desarrollan en ambos sentidos; en cualquier caso, se supone que los investigadores van a explorar la casa, y el hecho de no conseguir la pista no va a arruinar nada. Sin embargo, esta información debería otorgarles cierta ventaja, y el Guardián decide considerarla una pista oculta, solicitando una tirada de Descubrir con un nivel de dificultad Difícil debido a que están usando una sola linterna para todos los jugadores.

Todos los jugadores fallan la tirada y no ven el rastro de sangre. La tensión aumenta: los jugadores saben que han pasado por alto una pista. Los investigadores pueden decidir abandonar la casa o pueden decidir invertir más tiempo en la búsqueda, lo que permitiría a los jugadores forzar la tirada de Descubrir. Las consecuencias de fracasar en la tirada forzada podrían ser que los investigadores fueran heridos en una emboscada o que dieran al sectario el tiempo suficiente para escapar.



Utilizar más de una habilidad de percepción

La habilidad de percepción que se debe utilizar está abierta a debate, dependiendo de la situación. Si un personaje no jugador está a punto de desenfundar un arma para atacar a un investigador, el jugador podrá hacer una tirada de Descubrir para advertir que está desenfundando el arma o una tirada de Psicología para darse cuenta de las intenciones del personaje no jugador. En este caso, permite al jugador que haga una tirada de dados utilizando la habilidad del investigador que tenga la mayor puntuación.

Harvey es un huésped de Lord Foxton, que ha decidido ponerle droga en el café. El Guardián quiere dar a Harvey la oportunidad de advertir esto y le ofrece hacer una tirada de percepción. El Guardián permite que la jugadora que interpreta a Harvey haga una tirada combinada, comparando el resultado de los dados tanto con Descubrir como con Psicología. Si la tirada se superase utilizando Psicología, Harvey percibiría la ansiedad de Lord Foxton y sentiría que algo va mal. Si se superase utilizando Descubrir, Harvey notaría que su café huele un poco raro.

Objetivos de los jugadores en las tiradas de percepción

Normalmente, el objetivo de una tirada de percepción es muy simple: «Encontrar una pista». Sin embargo, los jugadores pueden elaborar objetivos más específicos, como «Quiero registrar la habitación. Espero encontrar un diario o una agenda que proporcione algún dato acerca del paradero de la persona que estamos buscando». Si te parece bien que se pudiera encontrar un libro como ese en la habitación, acepta el objetivo y permite que el jugador haga la tirada. Si no, modifica el objetivo de forma apropiada o aplica la técnica «no hay nada» que se describe a continuación.

¿No hay nada?

No te dejes llevar por la tentación de solicitar tiradas de percepción cuando no hay nada que encontrar. Recuerda que el objetivo por defecto de una tirada de percepción es siempre «encontrar una pista»; si no hay una pista que encontrar entonces no hay una tirada que hacer. La pista, sea cual sea, deberá ser notable, algo que añada un aspecto o un giro interesante a la historia.

Si un personaje solicita una tirada de Descubrir, puedes permitirle hacer una incluso aunque no haya una pista presente. El objetivo se deberá expresar como «buscar una pista» o, si está buscando un objeto determinado, tal vez «buscar la agenda de Jefferson». Si se logra el objetivo, el jugador descubrirá inequívocamente que la pista o el objeto no se encuentran en la escena.

Psicología

Si un jugador supera una tirada de Psicología, la verdad deberá ser revelada. Si fracasa, puede que te sientas tentado de engañar al jugador, pero si haces esto cada vez que ocurre, el jugador (que sabrá que no ha superado la tirada) ¡sabrá que la verdad es todo lo contrario! Por lo tanto, en lugar de sentirte obligado a informar al jugador de lo contrario a la verdad, eres libre de contarle lo que quieras; la diferencia es que el jugador no sabrá si la información es fiable o no.

Harvey está mostrando al camarero una foto de su amigo desaparecido: «¿Ha visto a este tipo?». El guardián le cuenta cómo el camarero le echa un vistazo y luego sigue frotando un vaso y dice: «No lo había visto en mi vida». La jugadora que interpreta a Harvey solicita una tirada de Psicología para saber si el camarero está mintiendo; la tirada fracasa. El Guardián sonríe: «Bueno, parece estar diciendo la verdad».

Ahora a la jugadora de Harvey le parece que el camarero podría estar mintiendo, pero no está totalmente segura. ¿Debería continuar presionándolo, quizá ofrecerle un soborno o amenazarlo?

AYUDAS DE JUEGO

Las ayudas de juego son un elemento habitual en las partidas de *La llamada de Cthulhu*. Normalmente se entregan a los jugadores cuando sus investigadores encuentran algún tipo de información importante, como una carta o el extracto de un libro. Las aventuras publicadas suelen incluir (o facilitar en internet) tales ayudas de juego, lo que permite que los Guardianes puedan imprimirlas o recortarlas para utilizarlas en sus partidas.

Por ejemplo: Se podría mostrar a los jugadores una carta manuscrita de un informador anónimo, un mapa que indica la ubicación de la tumba de un hechicero de la antigüedad o un artículo del periódico que detalla avistamientos del Sasquatch en forma de ayudas de juego.

Las ayudas de juego cumplen varias funciones. Una es sensorial: una ayuda de juego elaborada con cariño ayuda a mejorar la sensación de inmersión en el relato. Otra es informativa. Una ayuda de juego es una forma adecuada de entregar

pistas e información que los jugadores podrán conservar para futuras referencias. Una ayuda de juego también puede desviar el centro de atención hacia la persona a la que se la entregas. Si la ayuda de juego es para todos, anima al jugador a que la lea en voz alta.

Algunos Guardianes prefieren crear sus ayudas de juego de cero, ya sean para una aventura publicada o una de creación propia. Estas pueden llegar a ser auténticas obras de arte. Se pueden utilizar técnicas sencillas con unos resultados excelentes, como escribir cartas con una pluma estilográfica o utilizar un cuaderno viejo y gastado en el que el Guardián ha elaborado unas páginas apropiadas. Se puede utilizar café para empapar el papel y darle un aspecto envejecido. Se puede adornar una prenda de ropa de una tienda de segunda mano (como un guante o una camisa rasgada) con sangre falsa para que el Guardián la pueda mostrar a los jugadores cuando sus investigadores estén registrando la escena de algún tipo de actividad tenebrosa.

Las fotografías del periodo en el que esté ambientada la aventura pueden ser muy útiles para presentar localizaciones y personas. También se pueden utilizar postales de ferias de antigüedades.

Si la ambientación es más actual, el Guardián podrá preparar un archivo de sonido para cuando descubran un mensaje grabado, o tal vez un pequeño vídeo que resulte adecuado para la aventura. Las posibilidades son infinitas; se pueden crear páginas web «falsas» solo a efectos de una investigación determinada.

Aunque no tengas tiempo de crear ayudas de juego como esas desde cero, busca algunas o utiliza las que se proporcionan en las aventuras publicadas, el empleo de ayudas de juego son un complemento perfecto para las partidas. Diviértete y mira a ver qué es lo que eres capaz de hacer.

Escucha lo que dicen los jugadores y sus reacciones. Si se emocionan cuando sacas un mapa con fichas o miniaturas para representar la acción, hazlo más a menudo. Si estudian cada detalle de cada ayuda de juego, utilízalas más. Normalmente tendrás una mezcla de jugadores que reaccionarán de varias formas distintas. No te preocupes; mantén las cosas equilibradas y límitate a intentar hacer una buena partida.

EMPLEO DE LAS REGLAS

Se pretende que las reglas de este libro sean lo bastante flexibles como para poder manejar cualquier eventualidad.

Las reglas, en esencia, son:

Independientemente de la situación, la intención del jugador define el objetivo y se elige la habilidad o característica que se ajuste mejor a la situación.

Si la situación está condicionada por las circunstancias externas más que por las acciones de un investigador, entonces se utiliza una tirada de Suerte.

Guía para aplicar las reglas en situaciones específicas

Aquí se exponen algunos ejemplos de objetivos y de cómo el Guardián puede utilizar las reglas para resolverlos. No son reglas específicas, y solo se aportan como sugerencias para ayudar a que el Guardián entienda cómo se pueden utilizar las tiradas de habilidad en una gran variedad de objetivos.

GANAR EN UN CASINO

Casi todos los juegos de un casino están basados en la suerte; sin embargo, las probabilidades siempre están a favor de la casa, por lo que una tirada de Suerte sería demasiado generosa. Puede que esta sea una situación en la que podrías solicitar una tirada contra la mitad de la puntuación de Suerte del investigador. Si quieres simular la emoción del juego podría ser apropiado utilizar una regla hecha a medida. Podrías decidir solicitar tres tiradas de Suerte consecutivas a lo largo de la velada en el casino y plantear los resultados posibles antes de hacerlas. Deja que sea el jugador quien determine qué es lo que está en juego. Si el jugador supera las tres tiradas de Suerte, habrá ganado a lo grande, multiplicando su apuesta por diez. Si supera dos de las tres, el jugador habrá ganado un poco. Si solo supera una, el jugador se quedará igual. Si fracasa en las tres tiradas, el jugador acabará con grandes deudas.

EMBOSCAR A UN ADVERSARIO

El investigador quiere ocultarse y atacar con cierta ventaja. Si el investigador consigue superar una tirada de Sigilo (enfrentada a la habilidad Descubrir de su enemigo) podrás otorgar un dado de bonificación al primer ataque del jugador, o simplemente permitir que sea un éxito automático.

NADAR HASTA UN LUGAR SEGURO (AHOGAMIENTO)

Un investigador ha caído en unas aguas turbulentas y debe nadar hasta un lugar seguro o se ahogará. El Guardián solicita una tirada de Nadar con el objetivo «nadar hasta un lugar seguro». Si el jugador fracasa, no hará ningún progreso y tragará agua; el jugador deberá superar una tirada de CON o su investigador sufrirá 1D6 puntos de daño por asalto (véase **Otros tipos de daño** en la página 127). La situación exige una tirada forzada; la única alternativa es que el investigador se rinda y se ahogue. Si el jugador fracasa en la tirada forzada de Nadar, el investigador se golpeará y acabará medio ahogado, sufriendo 1D6 puntos de daño por asalto. El Guardián deberá tomar entonces una decisión importante: o la vida del investigador seguirá pendiendo de un hilo o el investigador será arrastrado por las aguas hasta otro lugar. Si el Guardián decide la primera, el investigador seguirá perdiendo Puntos de Vida cada asalto hasta que sea salvado por otro investigador o personaje no jugador. Opcionalmente, si no hay nadie en las inmediaciones, el Guardián podría ignorar el daño por ahogamiento y en lugar de eso determinar que un fracaso en la tirada forzada significa que el investigador se verá arrastrado hasta una playa perdida, despojado de todas sus posesiones y en un estado lamentable.

ESTRANGULAR A UN ENEMIGO

Primero, el atacante deberá utilizar una maniobra de combate con el objetivo de «apresar a mi objetivo con una llave estranguladora». Las reglas normales de combate se ajustan a esto. Tras completar la maniobra, en cada asalto sucesivo, el atacante (que ahora goza de un dado de bonificación como resultado de su maniobra de combate exitosa) podrá estrangular a su objetivo utilizando la habilidad de Combatir para atacar con normalidad; cualquier daño será narrado como parte del estrangulamiento. Nótese que en este caso se utilizan las reglas de combate normales.

Reglas caseras

Si deseas crear una regla casera para aplicar a una circunstancia determinada, piénsatelo bien antes de hacerlo.

¿Estás seguro de que lo que quieres hacer no se podría manejar igual de bien utilizando las reglas normales? ¿Acaso esa regla casera va a añadir algo significativo al juego?

El juego incluye reglas específicas para el combate, persecuciones, magia, suerte, cordura y daño físico. Todo lo demás se maneja con tiradas de habilidad. Por ejemplo: no se incluyen unas reglas específicas para determinar cuánto tiempo es capaz de sobrevivir una persona sin comida ni agua, ni para determinar cuánto tiempo se tarda en piratear una red informática. El Guardián puede determinar este tipo de cosas de forma apropiada para la aventura en curso utilizando las reglas normales y su criterio personal. Sin embargo, si hay algo de este tipo que resulte ser un elemento fundamental en una aventura en particular, puede que sea apropiado crear unas reglas caseras que se centren específicamente en ese aspecto.

Cuando crees una regla casera, intenta que sea sencilla; céntrala en una habilidad o en una cantidad limitada de habilidades (o características) y elabora un método para determinar el grado de éxito. Intenta incorporar decisiones significativas que puedan tomar los jugadores; esas decisiones podrán alterar el nivel de dificultad o cambiar la habilidad que se debe utilizar.

Obviamente, el manual podría intentar enumerar una regla específica para cada eventualidad, pero eso conduciría a un juego en el que habría que consultar las reglas constantemente y en el que todos estarían constreñidos por una regla en cada una de sus acciones. *La llamada de Cthulhu* ha sido diseñado para ser flexible y para animar al Guardián a hacer un uso creativo de su regla principal: la tirada de habilidad.

Tiradas de característica

Las reglas normales ofrecen un método para generar características y crear investigadores. En el **Capítulo 3: Creación de investigadores** se ofrecen varios métodos alternativos. Los jugadores esperan consistencia. Si permites que un jugador vuelva a tirar o reorganizar las características, deberás asumirlo y aplicar ese mismo método con todos los jugadores.

Estás escribiendo una aventura que comienza con los investigadores perdidos en el desierto, con una cantidad limitada de comida y de agua. El objetivo es diseñar una regla que enfatice los efectos de la privación y la fatiga. Pasar tiempo en el desierto produce deshidratación, desorientación, hambre, quemaduras en la piel y fatiga. Puedes determinar que la característica fundamental relacionada con todo esto es la CON. Por último, estar perdido en el desierto puede conducir a la muerte, por lo que se utilizarán los Puntos de Vida para llevar un control del fracaso. Se solicitará a los jugadores que hagan una tirada de CON por cada día de tiempo de juego que pase; si un jugador no supera la tirada, su investigador sufrirá 1D3 puntos de daño. Normalmente esto se curaría, pero decides que no se permitirá curación alguna debido a las circunstancias extremas. Los Puntos de Vida de un investigador podrían quedar reducidos a cero con el paso de unos cuantos días, momento en el que quedará inconsciente y al borde de una muerte inminente. Las «nuevas» reglas se ajustan a tu propósito, y las incluyes como reglas caseras que utilizarás en esa aventura.

ESCENAS DE ACCIÓN

Las escenas que incluyen a varios jugadores, personajes no jugadores y/o monstruos pueden hacerse bastante confusas, sobre todo a la hora de determinar quién está haciendo qué y cuándo. Para mantener el control, deberás elaborar rápidamente una lista de investigadores y personajes no jugadores por orden de DES. Comienza con la DES más alta (encabezando la lista) y resuelve la acción de ese personaje, después sigue la lista en dirección descendente. El asalto llega a su fin cuando todos han jugado su turno; vuelve al encabezamiento de la lista y empieza de nuevo hasta que se resuelva la situación o la escena.

Algunas acciones requieren más tiempo que otras. A veces las reglas definen cuánto se tarda en llevar a cabo una acción determinada, como ocurre con los ataques de un combate o los hechizos, pero hay otras acciones en las que tendrás que decidirlo tú.

Ricardo Moore intenta forzar una cerradura mientras sus compañeros le protegen de unos malvados sectarios. El Guardián determina que se tardarán 3 asaltos de combate en forzar la cerradura, o más si hay que forzar la tirada.

«Pero así es como sería en el mundo real»

Cuando apliques tu criterio para determinar lo que podría ocurrir durante el juego, intenta buscar un equilibrio entre el sentido del realismo y lo que crees que puede crear una situación dramática; si queda claro que ser un esclavo de la verosimilitud va a hacer que el juego resulte insulso, intenta ser

más creativo. Eso no significa que debas esforzarte por no ser realista; sin embargo, si te encuentras justificando un suceso totalmente indeseado con la frase «pero así es como sería en el mundo real», deberás preguntarte si no podrías hacer algo más creativo y dramático. Por ejemplo: en el mundo real, un disparo de escopeta no hace que una persona salga volando por los aires, pero si a ti te gusta esta idea, ¿qué daño hace?

Movimiento

Todas las distancias son aproximadas y están basadas en una descripción narrativa, por lo que la precisión del movimiento no suele tener importancia. Si quisieras dimensionar las distancias, como guía general, un personaje se puede desplazar sosegadamente 1 metro o yarda por punto de movimiento (MOV) en un asalto de combate; por lo tanto, un ser humano normal podrá desplazarse 8 m en un asalto de combate. Si esprinta, un personaje podrá cubrir cinco veces esa distancia, pero no tardará en cansarse.

Puntos de Vida y daño físico de los personajes no jugadores

Debes aplicar las reglas de daño normales a los personajes no jugadores. Sin embargo, los personajes no jugadores están bajo tu control. Si decides que un personaje no jugador sufre un ataque al corazón y muere en el acto, eso es lo que ocurre; lo mismo ocurrirá si un investigador pega un puñetazo a un personaje no jugador y decides que muere como consecuencia de este ataque. Ni siquiera hace falta que solicites una tirada para impactar o una tirada de daño contra un personaje no jugador si no quieres hacerlo. Si un investigador tiene a un personaje no jugador a su merced (tal vez le haya puesto un cuchillo en el cuello) y declara que lo mata, puedes permitir que esto suceda sin necesidad de hacer una tirada de dados. Obviamente este será un caso excepcional; sin embargo, eso apoya la idea de que solo estás obligado a aplicar las reglas cuando estas afecten directamente a un investigador. Puedes hacer que el techo se desplome y aplaste a un personaje no jugador sin hacer ninguna tirada, pero un investigador siempre podrá hacer una; en este caso, tal vez pueda hacer una tirada para esquivar los cascotes o para advertir que el techo está a punto de desprenderse antes de que suceda.

Los jugadores pueden estimar las heridas de un personaje no jugador llevando la cuenta del daño que le han causado o simplemente a partir de lo que perciben sus investigadores, aunque esto podría no ser del todo fiable, ya que un personaje no jugador podría disfrutar de una defensa mágica o simplemente fingir estar herido. Cuando se supere una tirada de Medicina o Primeros auxilios sobre un personaje no jugador, deberás indicar al jugador si el personaje no jugador está moribundo, muerto o vivo.

Los investigadores pueden reducir a un enemigo hasta dejarlo inconsciente, un estado del que es probable que el enemigo se acabe recuperando si se le da el tiempo suficiente.

Esto podría plantear un dilema moral: ¿permitirán los investigadores que un sectario siga con vida o llevarán a cabo una ejecución sumaria? En la mayoría de los casos, el asesinato a sangre fría deberá acarrear una tirada de Cordura.

Persecuciones

La descripción de una localización suele ser parte de la labor del Guardián; sin embargo, cuando un jugador supera una tirada de Suerte en una persecución, se le anima a que lo haga. Algunos jugadores pueden vacilar a la hora de hacer esto, en cuyo caso deberás hacerle unas preguntas que le sirvan de guía y le animen a hacerlo.

Harvey está corriendo por una calle, perseguido por una pandilla enfurecida. El Guardián no tiene planes respecto a la zona circundante y decide dejarlo en manos del azar. La jugadora que interpreta a Harvey supera la tirada de Suerte y consigue así definir las siguientes localizaciones. La jugadora de Harvey parece quedarse en blanco.

«Muy bien, están corriendo por la calle, está llena de comedores vespertinos y gente que vuelve a casa del trabajo. Has superado tu tirada de Esquivar y has atravesado la multitud con facilidad. Hay callejones a derecha e izquierda, algunas tiendas están abiertas, ¿hacia dónde te diriges?», pregunta el Guardián.

«Eh... me dirijo a uno de los callejones laterales».

«Perfecto. ¿Qué aspecto tiene el callejón? ¿Está despejado o hay obstáculos, como podrían ser unos cubos de basura? ¿Hay alguien en el callejón?», inquiriere el Guardián.

«Hay un camión de la basura y unos hombres vaciando cubos en su interior», dice la jugadora.

«¿Vas a evitarlos?».

El Guardián resume lo que ha dicho la jugadora y define la localización claramente, escribiéndola en la hoja. «La próxima localización es un callejón, parcialmente bloqueado por un camión de la basura y sus operarios. El callejón incluye un peligro que requiere una tirada de Esquivar».

PRESENTAR EL TERROR DE LOS MITOS

En el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, cada monstruo cuenta con una descripción (normalmente extraída directamente de un relato de los Mitos). Suponen un buen punto de partida, pero deberías intentar crear algo a partir de ellos y variar tus descripciones para que los monstruos recurrentes no acaben haciéndose rutinarios.

Utilizar imágenes para presentar a los horrores de los Mitos de Cthulhu puede ser problemático. A pesar de que hay

veces que internet y los libros pueden proporcionar una buena aproximación a algunos de los monstruos de los Mitos, no siempre serán ideales, y a veces reducirán la sensación de horror que intentas transmitir como Guardián. Del mismo modo, cuando saques una miniatura de un antiguo y la pongas sobre la mesa de juego lo más probable es que se destruya cualquier tensión que pudieras haber desarrollado hasta el momento (miniaturas como esa podrán ser de utilidad más adelante, una vez hayas descrito la escena y transmitido a los jugadores una sensación de espanto o de terror).

Como bien saben muchos directores de cine, es muy útil recordar la máxima «menos es más» a la hora de presentar enloquecedoras entidades de más allá del espacio y el tiempo. Intenta describir a los monstruos de forma vaga, dando indicios de su carácter sobrenatural, y deja que sea la imaginación de los jugadores la que rellene los huecos.

Cada vez que presentes un monstruo, hazlo como si fuera nuevo. Haz una descripción intensa y visceral. Un profundo nunca es solo un profundo. Siempre será una criatura de las profundidades del océano tan vieja como el tiempo, una criatura cuya mera presencia supone un golpe a las entrañas y repele a los hombres con tal intensidad que provoca el asco y la náusea. Recuérdalo, nunca es solo un profundo.

Mira esta descripción de un perro de Tíndalos:

«Un perro de Tíndalos se abalanza desde una esquina de la habitación. Te va a atacar...».

Tal vez podamos hacerlo un poco mejor:

«Ves cómo un perro de aspecto extraño surge de una esquina de la habitación. Sus ojos son de color amarillo y su piel de un azul pálido. Te gruñe con malicia, se apoya en los cuartos traseros y se abalanza sobre ti...».

O tal vez algo así:

«Cuando estás examinando la habitación, un hedor insoportable inunda tus fosas nasales. Te cuesta respirar ese aire fétido. Sin poder evitarlo, tus ojos se dirigen hacia la esquina noroeste justo cuando aparece una enfermiza luz amarillenta que se adhiere a las paredes. La luz va cobrando intensidad, haciendo que te ardan los ojos. Es difícil distinguir nada, pero empiezas a vislumbrar una forma oscura que surge de la esquina, emergiendo de la repulsiva luz amarillenta. Se te eriza el pelo de la nuca al darte cuenta de que algo maligno viene hacia aquí. Escuchas un terrible gruñido inhumano y distingues un par de fauces abiertas que revelan hileras de dientes afilados como cuchillas...».

Al marcar un tono y utilizar una descripción adecuada, la imaginación del jugador pone el resto.

Representar a entidades alienígenas

Estaba, además, el alboroto de la despensa, la desaparición de determinados alimentos y la estridente comicidad del montón de latas de conserva abiertas de las formas más insospechadas y por los lugares más inesperados. La profusión de cerillas desperdigadas, intactas, rotas o consumidas, constituía otro enigma menor; así como las dos o tres lonas de tienda y los abrigo de pieles que encontramos tirados con peculiares y heterodoxas rasgaduras, que bien podrían ser fruto de torpes intentos de adaptarlos a formas inconcebibles.

—H. P. Lovecraft, *En las montañas de la locura*

Solo el guardián sabe cómo deberían comportarse las criaturas de los Mitos. Cualquier cosa que hagan podría ser importante. Son capaces de influir en los investigadores de varias formas posibles. Son demasiados los juegos en los que los monstruos simplemente aparecen, rugen o chillan con un tono sobrenatural y luego atacan. Esta presentación es restrictiva, predecible e indigna de los Mitos.

Las criaturas inteligentes construyen, experimentan, rinden culto, aprenden, hacen magia, preguntan, torturan o hacen cualquier otra cosa que podrían hacer los humanos. También hacen muchas otras cosas; cosas extrañas, inexplicables o incomprensibles.

El terror, el misterio y el tono del juego se benefician si los comportamientos son oscuros e inusuales. Los actos de tales criaturas se encuentran más allá de la imaginación, y debes esforzarte para retratarlas de forma siniestra, amenazadora y morbosa.

La identificación de un monstruo anula el misterio y revela detalles de la trama. No dejes que los investigadores obtengan información a cambio de nada. Aunque se acerquen a la criatura, seguirá sin ser un simple profundo: será una figura húmeda y oscura, medio sumergida, envuelta en algas y que apesta a pescado podrido.

Cuando muere un monstruo, tú decides si muestra síntomas de sufrimiento, si simplemente se desploma o si desaparece. Es frecuente que las criaturas de los Mitos que mueren se disuelvan o evaporen, y que esa nube nociva no tarde en dar paso a una mancha de humedad y un soplo de aire fresco, como sucedió con Wilbur Whateley en la biblioteca de la Universidad Miskatonic en *El horror de Dunwich*. Esto deja a los investigadores sin pruebas físicas de forma muy oportuna.

No hace falta que las descripciones sean enteramente visuales, y se hacen más realistas si se recurre a dos sentidos o más, como la vista y el olfato. ¿Acaso el monstruo dejó tras de sí un rastro de mucosidad nociva? Describe su textura. ¿Despide un olor desagradable? ¿Emite un extraño y agudo gemido mientras se disuelve la mucosidad? No hace falta que te esfuerces demasiado ni que interrumpas la narración intentando encontrar la palabra perfecta, pero ten en cuenta la textura, el olor, el sabor y la cualidad de la luz como posibles factores.

El olor es especialmente evocador, tal vez porque no se puede comunicar mediante estímulos de segunda generación como las fotografías, la radio o la televisión; sabemos que algo nos acompaña físicamente cuando podemos olerlo. A veces, la mera proximidad a un monstruo de los Mitos puede hacer que a un investigador se le erice el pelo de la nuca.

Las pruebas que una criatura deja de su paso (líquidos, huellas, fragmentos, escamas, etc.) o el daño que ha causado proporcionan una forma mucho más interesante de deducir su identidad o su propósito. El conjunto de pruebas que poco a poco dan sentido a un monstruo desconcertante puede ser la base de una aventura fascinante.

Recuerda que casi todas las especies de los Mitos, como los mi-go, los hombres serpiente y los profundos, poseen una inteligencia humana o superior, viven vidas más largas y poseen un conocimiento mayor del mundo y el universo que les rodea. ¿Quién, de entre estos seres semi-inmortales, estaría dispuesto a arriesgarse a morir a cambio de una victoria fugaz sobre seres que para ellos son el equivalente a unos chimpancés? Sin un motivo para luchar, las criaturas inteligentes huyen del peligro. Evita la negociación entre los investigadores y sus adversarios inhumanos; tales acciones sugieren que el monstruo opera a nivel humano y reducen su carácter horrendo.

Los shoggoths y otras entidades de escasa inteligencia deberían ser espantosamente impredecibles y rencorosas. Tales criaturas bien podrían desatar ataques arrolladores y mostrarse terribles en su cólera. En ese caso el desafío será físico, y el Guardián solo estará obligado a dar ciertos indicios del inminente final. Atacar al shoggoth que vive en la cueva puede ser un problema episódico, uno al que se podrá regresar hasta que los investigadores consigan destruirlo (si es que consiguen sobrevivir lo bastante), condenarlo o encontrar alguna forma de expulsarlo a otro lugar.

¡Mirar hacia otro lado no te salvará!

Y mientras contemplaba las ondulaciones que hablaban del rebullir de gusanos en su interior, sentí un nuevo y lejano escalofrío procedente de allá donde había volado el cóndor, como si mi carne hubiera descubierto el horror antes de que mis ojos pudieran verlo.

—H. P. Lovecraft, *Lo que trae la luna*

Esta cita ilustra cómo percibimos con todos nuestros sentidos, no solo con la vista. Teniendo en cuenta la naturaleza alienígena de los Mitos, podríamos incluso percibir su presencia a través de algún sentido primigenio que está más allá de los cinco que conocemos. Desviar la mirada del televisor puede protegernos de la visión de escenas de horror inoportunas, pero esto no suele bastar cuando te enfrentas a la tangible e inexplicable presencia de un monstruo de los Mitos.

Los investigadores han conseguido descubrir la guarida de la Secta de la Lengua Susurrante, y ahora están registrando esta base secreta en busca de pistas sobre sus planes para desencadenar la destrucción de la ciudad de Nueva York. Lo que los investigadores no saben es que la secta tiene a un shoggoth viviendo en un estanque subterráneo. El shoggoth es poderoso y es muy probable que mate a alguno de los investigadores, si no a todos, si se topan con él; es prácticamente seguro que algo así conduciría a una conclusión precipitada del juego. Por lo tanto, el Guardián proporciona a los jugadores tres posibilidades de evitar enfrentarse al shoggoth.

La primera oportunidad aparece cuando el Guardián comenta los planes para registrar la guarida con los jugadores. Los jugadores están emocionados, y parece que quieren entrar en tropel, sin tomar ningún tipo de precaución. Durante la conversación, el Guardián expresa lo que están diciendo los jugadores con otras palabras: «Así que creéis que la Secta asesina de la Lengua Susurrante se está ocultando aquí y queréis entrar pistola en mano sin tener pruebas concluyentes de que se trata del lugar correcto, ¿no?». Con suerte, algo de lo dicho será suficiente para advertir a los jugadores que sería conveniente adoptar unas precauciones mínimas. Tal vez antes deberían vigilar el lugar durante un tiempo para reunir información acerca de las actividades de la secta.

Después de vigilar la guarida durante un par de días, los jugadores han reconocido a algunos de los sectarios, y ahora ya están seguros de que se trata del lugar correcto. Los investigadores consiguen entrar discretamente y están registrando las habitaciones del edificio cuando se topan con un sectario solitario. Tras una breve pelea, capturan al sectario y los investigadores deciden interrogarle antes de continuar. El Guardián aprovecha esta oportunidad para dar a los jugadores un segundo indicio de que lo mejor sería evitar entrar en la caverna que hay bajo el sótano. Cuando los jugadores preguntan al sectario capturado qué es lo que hay en el sótano, el Guardián responde con la voz del prisionero: «¿Bajar al sótano, eh? Buena idea. Sí, ¡bajad ahí abajo y buscad la charca! ¡Ahí abajo encontraréis justo lo que merecéis! ¡Ja, ja, ja!». El Guardián representa al sectario como a un loco peligroso, esperando que los jugadores se queden con el dato de que, sea lo que sea lo que hay en esa charca del sótano, es peligroso.

Ignorando todas las advertencias que ha dado el Guardián hasta este momento, los personajes atan al sectario, lo dejan escondido dentro de un armario y deciden ir directamente al sótano para echar un vistazo a la charca (¡nadie dijo nunca que los jugadores iban a escuchar al Guardián!). Mientras exploran el sótano, uno de ellos descubre unos escalones de piedra que se adentran por un agujero enorme que hay en el suelo. Cuando los investigadores miran escaleras abajo, el Guardián les da una tercera y última advertencia: «Los escalones parecen cubiertos de una mucosidad resbaladiza y hay un olor repugnante; algo maligno mora ahí abajo...».

Ganadores y perdedores

La llamada de Cthulhu no es una competición entre tú y los jugadores. Las reglas garantizan que todo el mundo es tratado de forma justa; sin embargo, no existe ningún mecanismo que refuerce el equilibrio de juego entre el Guardián y los jugadores. El equilibrio proviene de las decisiones que tomas como Guardián. Tú decides qué es lo que se encuentran los investigadores, tú estableces el tono de la escena, tú decides cuáles son las acciones de los personajes no jugadores.

Es fácil que las circunstancias se pongan en contra de los jugadores. No existen unas reglas para limitar lo que puedes presentar a los investigadores; si tú decides que una horda de retoños oscuros se arroja sobre los investigadores mientras duermen, poco podrán hacer los jugadores para salvarlos. Eso no contribuirá a crear una buena partida ni hará felices a los jugadores. Debes calibrar la amenaza y ser consciente de que la mayoría de los monstruos que se ofrecen en este libro son capaces de barrer a un grupo de investigadores. Normalmente, la mejor opción que tienen los investigadores es huir y vivir para luchar otro día.

Advertencia

El Guardián debe intentar que los jugadores tengan la oportunidad de evitar la muerte de los investigadores siempre que sea posible. Esto no quiere decir que el Guardián deba reducir las habilidades de los monstruos y los villanos del juego, o contenerse a la hora de aplicar el daño de los ataques y otras lesiones. En lugar de eso, se recomienda que el Guardián dé a los jugadores hasta tres oportunidades de evitar una muerte segura.

TIRADAS DE CORDURA FALLIDAS

El autocontrol es una cualidad esencial de la cordura. Un personaje no jugador podría apuntar un arma a la cabeza de un investigador y exigir información acerca de un fragmento perdido del Disco de R'lyeh, pero será el jugador quien decida si el investigador está dispuesto a recibir un disparo en la cabeza. Sin embargo, cuando se falla una tirada de Cordura, el investigador pierde todo su autocontrol y puede llegar a actuar en contra de sus intereses.

Las personas que pierden el control pueden llegar a hacerse daño a sí mismas o a otros, incluso a sus seres queridos, o actuar de alguna forma antagónica a como lo harían si conservaran el juicio. Para simular esta pérdida de autocontrol, el investigador se entrega al Guardián durante un breve periodo de tiempo; cuando se falla una tirada de Cordura tú asumes el control y decides la siguiente acción del investigador. Como siempre, deberás intentar enfocar el juego hacia el tema del horror y considerar cómo podrías hacer esto usando una acción involuntaria. Por ejemplo: si los investigadores se

están escondiendo debajo de una cama cuando la secta cannibal llega a su casa, ¿será posible que uno de ellos grite al fallar una tirada de Cordura provocada por la visión de los sectarios preparando su almuerzo?

Si la tirada de Cordura desemboca en la locura, el Guardián obtendrá el control de las acciones del investigador mientras dure el episodio de locura. No será durante mucho tiempo, o al menos no durante mucho tiempo real. Una vez concluye el episodio de locura, se devuelve el control del investigador al jugador. Nótese la diferencia entre un episodio de locura de corta duración y la locura subyacente, que dura más tiempo: el Guardián controla al investigador durante el episodio de locura, el jugador lo controla durante la locura subyacente.

Puede que los jugadores interpreten que el hecho de que su investigador enloquezca significa que lo tienen que interpretar como a un «loco» continuamente; a pesar de que pueden representar a su personaje como deseen, puede que quieras recordar a esos jugadores que estar loco no significa necesariamente que el personaje manifiesta su locura constantemente. De hecho, a pesar de padecer una locura subyacente, el investigador podría actuar y desenvolverse con absoluta normalidad en las situaciones cotidianas; sin embargo, si sufre una pérdida de Puntos de Cordura posterior, se producirá un episodio de locura y quedará sometido a ella mientras dure ese episodio.

Por último, cuando se desarrolla la locura permanente, el control del jugador sobre su personaje llega a su fin.

Una forma de ver *La llamada de Cthulhu* es como una lucha entre el jugador y el Guardián por el control del investigador. El jugador se encuentra en el bando del comportamiento cuerdo y racional, mientras que tú, el Guardián, eres como un diablillo posado en el hombro del investigador que no hace más que ponerle en situaciones que acabarán por darte el control, provocando la locura y un comportamiento irracional.

Alucinaciones

Las alucinaciones acarrearán un impacto mayor cuando poseen cierta relevancia para el investigador. Una forma estupenda de hacer esto es acudir al trasfondo del investigador y utilizar alguno de sus aspectos como fuente de inspiración para las alucinaciones. Puede que un investigador solitario se disponga a explorar una vieja mansión, y de repente se encuentre allí a un viejo amigo (extraído de su trasfondo). Podría ser que el suceso entero fuera una alucinación que se desarrollara en la propia casa del investigador.

Hay varias películas que sirven de fuente de inspiración en cuanto a la forma de utilizar las alucinaciones y la locura, entre ellas *Doce monos*, *Bug*, *El resplandor*, *The lovely bones*, *El laberinto del fauno*, *El club de la lucha* y *Mulholland Drive*. En estas películas, los personajes luchan para

intentar diferenciar la realidad de las alucinaciones y nosotros, el público, no estamos seguros de si lo que ven es real o imaginario.

ASUSTAR A LOS JUGADORES

«En serio, ¿qué sentiría si su gato o su perro empezaran a hablar con usted y a discutir con matices humanos? El horror le abrumaría. Estoy seguro de ello. Y si las rosas de su jardín cantaran una extraña canción, se volvería usted loco. Y supongamos que las piedras del camino comenzaran a hincharse y crecer ante sus ojos, ¿y si a un guijarro en el que hubiera reparado durante la noche le hubieran crecido capullos a la mañana siguiente?»

—Arthur Machen, *El pueblo blanco*

El género de terror puede ser muy divertido. Encontrar cierto placer en pasar miedo hasta que se te acelera el corazón y la frente se perla de sudor forma parte de la naturaleza humana, siempre y cuando el miedo no sea real. Obviamente, es raro asustar realmente a alguien en un juego basado en un papel y un lápiz, pero ten por seguro que sucederá.

El juego está claramente ambientado en el mundo real con el que todos estamos muy familiarizados. Según vayáis jugando, esfuérzate por hacer que el mundo sea realista para que tus jugadores se sientan en él como en casa. Si apareciera un monstruo en la vida real, casi todos nosotros nos asustaríamos, pero no es probable que un jugador se asuste ni aunque un monstruo entrara por la puerta principal de la casa de su investigador; el jugador sabe que se trata de un juego de terror, y espera que aparezcan monstruos. En lugar de usar un monstruo para asustar a un jugador, intenta jugar con las expectativas del jugador sobre la forma en que funcionan las cosas en el mundo «real». Considera el siguiente suceso como ejemplo: el investigador se despide de su esposa cuando ella se marcha de casa para ir a trabajar, y luego, cinco minutos después, su esposa baja por las escaleras vestida con una bata. No des ninguna explicación. Si eres capaz de crearle una disonancia cognitiva al jugador (manteniendo dos ideas antagónicas de forma simultánea), abrirás la puerta al miedo cuando el jugador se esfuerce por encontrar sentido a esa situación. Nos asustamos cuando no somos capaces de encontrar sentido a las cosas, sobre todo cuando esas cosas carentes de sentido son cosas mundanas y cotidianas que tenemos la certeza de que deberíamos comprender.

El ritmo trabaja mano a mano con truncar las expectativas para crear una sensación de tensión y terror cada vez más intensa. Presenta un problema a los jugadores y, cuando un jugador muestre indicios de hacer frente a ese problema, añade una complicación adicional. Repasa tu aventura, considera los problemas a los que se deberán enfrentar los investigadores y no dejes de buscar más durante el juego.

Harvey ha descubierto que una secta está operando en la ciudad (problema 1). Sus pesquisas le han llevado a descubrir que están planeando algo terrible para la feria municipal ¡que se celebra mañana por la noche (problema 2)! Según va progresando su investigación, descubre pruebas de que su tío Theodore está relacionado con la secta, ¿será cierta esta información (problema 3)?

Harvey está desesperado y busca la ayuda de un viejo amigo, Matthias Nixon, docto en asuntos mágicos. Sin que Harvey lo sepa, Nixon se encuentra en estado de transición para convertirse en un gul. Nixon ofrece un trato a Harvey: le ayudará, pero a cambio deberá proporcionarle un cadáver humano reciente (problema 4).

Los problemas de Harvey no dejan de acumularse y el reloj no se detiene.

MAGIA

La magia es parte de los Mitos de Cthulhu, y el hombre nunca será capaz de comprenderla por completo. Cada hechizo tiene su propia descripción, indicada en el **Capítulo 12: Grimorio**; sin embargo, los hechizos se encuentran bajo la esfera de influencia del Guardián y, por lo tanto, son mutables. Eres libre de cambiar cualquier aspecto de un hechizo a tu antojo. La coherencia es antitética al género de terror; el mismo Lovecraft nunca se construyó con ella, así que no lo hagas tú. Una vez aparezcan un hechizo o un monstruo en una historia determinada, probablemente quieras mantenerlos prácticamente inalterados mientras dure esa historia; pero eso no significa que ese mismo monstruo o hechizo no se puedan manifestar de forma totalmente distinta en otra historia en la que intervengan otros investigadores distintos.

Eres bienvenido a incorporar tus propias ideas sobre el peligro asociado a la primera vez que se ejecuta el hechizo, así como tus ideas sobre sus efectos, quizá para que se ajusten a tu aventura.

El hechizo Ola de olvido (página 269) requiere que haya una masa de agua salada presente para que pueda funcionar; y describe sus efectos como una poderosa ola oceánica que arrolla al objetivo. No existe ningún motivo por el cual no pudiera tratarse de una oleada de fuerza invisible o un viento tan fuerte que arrancara la carne de los huesos.

Tomos

Date cuenta de que las reglas indican que tú decides cuándo se debe hacer una tirada, y esto también se aplica a la lectura de tomos y el empleo de la magia. Si la lectura de un tomo es esencial para el progreso de tu argumento, evita asociarle una tirada de dados y arriesgarte a que la fallen.

Empleo de la regla opcional: uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu

Está claro que el empleo de esta opción se debe manejar con cuidado, ya que puede depositar un poder desproporcionado en manos de un jugador. Cuando un investigador tiene solo 2% en la habilidad Mitos de Cthulhu, las probabilidades de tener éxito a la hora de utilizar magia espontánea son muy bajas. Puede que esta escasa probabilidad de éxito te tiente a dejar que un investigador tenga una oportunidad de lograr un objetivo importante, como podría ser resucitar a los muertos, mediante el empleo espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu. Esto puede convertirse en un problema cuando ese mismo investigador llegue a tener Mitos de Cthulhu 50% en el futuro; de repente, lo que era una posibilidad muy remota, se convierte en una posibilidad del cincuenta por ciento y el investigador se pasará el día resucitando a los muertos. Solo tú puedes decidir lo que resulta apropiado para tu partida, así que no permitas lograr objetivos muy generosos solo porque la probabilidad de éxito sea muy baja en ese momento. La opción de reducir las habilidades de un investigador en el futuro dará a los jugadores la sensación de estar siendo penalizados, y sería conveniente evitarla con un poco de planificación.

A la hora de establecer objetivos para la habilidad Mitos de Cthulhu, consulta un hechizo comparable para encontrar una guía de costes y requerimientos. Dile al jugador cuántos Puntos de Magia va a costar cuando se vaya a acordar el objetivo, o determina un tipo de dado (*por ejemplo*, 1D8) que habrá que tirar para determinar el coste de Puntos de Magia. Todo empleo espontáneo de Mitos de Cthulhu debería ser único y peligroso; perder una tirada forzada puede acarrear consecuencias terribles (véase **Consecuencias de fallar una tirada forzada al ejecutar un hechizo** en la página 182).

Puede que quieras ser más generoso a la hora de establecer los objetivos para el uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu si el objetivo está asociado a la ocupación del investigador. Así, un médico podría convertirse en un personaje del estilo de Herbert West: un médico loco entregado a la reanimación del tejido muerto.

Adentrarse en el mundo de los Mitos de Cthulhu

A la hora de crear un ambiente, el Guardián deberá sacar provecho a la transición que atraviesan los investigadores cuando acaban por cobrar conciencia de la realidad de los Mitos. Para alguien que no tenga puntos de habilidad en Mitos de Cthulhu o que no crea en ellos (véase **Hacerse creyente** en la página 183), el mundo es un lugar esperanzador, un lugar en el que la especie humana tiene la posibilidad de ser feliz, un lugar en el que el investigador puede anhelar asentarse, crear una familia y disfrutar de una vida larga y feliz. Sin embargo, para aquellos que dan un paso irreversible y comprenden la auténtica naturaleza del universo, esa luz optimista queda extinguida para siempre.



Cuando alguien se vuelve creyente, el mundo cambia y se convierte en un lugar desagradable y amenazador, la gente parece extraña y amenazadora, y sopla un viento helado. Ya no hay más lugares apacibles, solo lugares aterradores. Los que una vez fueron grandes logros de la humanidad ahora parecen una burla. Donde una vez unos rostros alegres se reunían para acoger al investigador, ahora no hay más que unas figuras acechantes cuyos ojos están llenos de malicia y resentimiento. Aquellos que poseen conocimiento acerca de los Mitos sufren el peor destino de todos. A medida que se escapa su cordura aumentan las pesadillas, hasta que finalmente son testigos del horror incluso en su tiempo de vigilia. Cuando les abandona toda cordura, cuando su mente se rompe, pueden oírlo claramente, aunque solo por un instante: la espantosa *Llamada de Cthulhu*.

FINALIZAR UNA HISTORIA

A todo el mundo le gusta un buen final, pero, ¿qué constituye un buen final? Piensa en las películas: algunas terminan con una explosión (*Star Wars*), otras terminan en un momento crucial (*Un trabajo en Italia*) y otras simplemente terminan en mitad de la historia (*No es país para viejos*).

Una partida tiene el potencial de continuar para siempre pero, como Guardián, deberías saber cuándo una historia ha llegado a su fin. A veces el final es evidente, otras veces será cuestión de decidir cuándo decir «corten». Si los investigadores derrotan a un terrible malvado, es evidente que eso presenta una forma de terminar la aventura. Otras veces el final puede no estar tan claro.

Si habéis estado jugando varias horas y queréis dar por zanjada la sesión, tienes un par de opciones. Pregunta a los jugadores si quieren continuar la aventura otro día. Si es así, intenta llevar el juego a un momento dramático o de máximo suspense y da por concluida la partida. Si la gente quiere terminar la aventura, ve a la escena final a cámara rápida. En este caso una **tirada de Idea** (página 203) puede ser de utilidad para determinar si los investigadores comienzan la escena final en una situación ventajosa o no. Cuenta a los jugadores qué es lo que descubren y hacia dónde les lleva eso, y luego arranca la escena final *in medias res*. La película *Planet Terror* ilustra esta aproximación a las mil maravillas: simulando el problema anacrónico de la ausencia de un rollo de película, salta a la escena de una matanza posterior con los protagonistas en medio de la acción.

Muerte de un investigador

En algunos casos, la muerte (incluso la muerte de todo un grupo de investigadores) puede ser un desenlace dramático y memorable. Sin embargo, la muerte de un investigador expulsa a un jugador de la partida hasta que surge la oportunidad de crear un nuevo investigador e introducirlo en la

historia. No te precipites en matar a nadie mientras existan otras opciones interesantes. Esforzarse en hacer que el juego sea una experiencia agradable para todos es mucho más importante que ser un esclavo del realismo.

Recuerda: este es un juego de terror, y la amenaza de la muerte y la locura deberá acompañar a los investigadores en cada paso que den. Un investigador está controlado por un jugador, y solo hay dos desenlaces que pueden poner fin a esto: la muerte y la locura permanente.

Puede que te sientas tentado a ser clemente a la hora de causar daño, pero sé consciente de que, en la mayoría de los casos, el daño acumulado provoca la inconsciencia más que la muerte. Se espera que los jugadores forjen un vínculo con sus investigadores, y la muerte de uno de ellos deberá ser siempre un suceso significativo. No te sorprendas si un jugador acepta la muerte de un investigador, sobre todo si esa muerte es heroica, significativa, ¡o simplemente una anécdota genial!

Epílogos

Una buena forma de arropar el final de una historia es crear un epílogo breve para cada investigador. Se puede utilizar un epílogo breve para contar lo que le ocurre a cada investigador una vez concluida la historia, y ofrece una oportunidad de reconocer la contribución del jugador a la partida. Dirígete al grupo y ve hablando con cada uno de los jugadores acerca del destino de su investigador. No es necesario hacer tirada alguna, solo hay que hacer una breve descripción de lo que le aguarda el futuro. Intenta hacer que todos los epílogos sean apropiadamente lovecraftianos y adecuados a tu historia.

Las cosas no van bien al grupo de tres investigadores que está jugando Entre los árboles centenarios. Dos investigadores han muerto y el único superviviente ha huido hacia el interior del bosque tras un encuentro enloquecedor con el monstruo del lago. El Guardián podría acabar aquí, pero le parece un poco abrupto. En lugar de eso, el Guardián sugiere hacer un breve epílogo y mira al jugador que interpreta al investigador superviviente. «¿Qué es lo que ocurre contigo?». El jugador sugiere que el investigador regresa a la ciudad desvariando sobre la «criatura del lago». El Guardián recoge el guante: «Muy bien, los vecinos no creen tus historias sobre monstruos acuáticos. A pesar de que se hace una búsqueda por el lago, no se encuentra ninguna prueba que apoye tu relato. Encuentras que es más fácil darle a la botella e intentar olvidar tu espantosa experiencia, pero todas las noches te atormentan unos sueños horribles. Finalmente, consumido por el deseo de librarte de esta maldición, te encaminas hacia el lago con una caja de dinamita entre tus manos».

CREACIÓN DE AVENTURAS

Esta sección es una mirada a los ingredientes básicos de una aventura de *La llamada de Cthulhu*, y pretende ayudarte a dar tus primeros pasos en la creación de aventuras para un grupo de intrépidos aventureros. No hay una sola forma de abordar la creación de una aventura, igual que no hay una sola forma de escribir un libro o componer una canción. Aquí se expone una selección de puntos de partida.

Comienza con los detalles de la ambientación y elabora una historia desde los cimientos

El Guardián elige como ambientación el Festival de Woodstock de 1969, empieza a documentarse sobre el periodo, las personas involucradas, etc. y lo utiliza como fuente de inspiración para el argumento.

Arranca con un suceso misterioso

En lugar de partir de una ambientación general, elige un suceso misterioso e inexplicable y crea una aventura basada en él; por ejemplo, el evento de Tunguska de 1908, en Rusia.

Desarrolla una historia alternativa

Elige un punto de inflexión en la historia y pregúntate qué hubiera ocurrido si las cosas hubieran sucedido de otra forma; ¿qué hubiera ocurrido si Hitler hubiera utilizado magia de los Mitos para ganar la guerra?

Elige un monstruo o un dios

Utiliza una entidad de los Mitos como fuente de inspiración para una aventura; por ejemplo, elegir el «vampiro de fuego» te plantea el tema del fuego. Podrían ser invocados para que atacaran a la gente y estar vinculados al dios Cthugha. ¿Quién podría adorar a un dios como ese? ¿Quién podría querer invocar vampiros de fuego, y para qué?

Crea una secta

En los relatos de Lovecraft, muchos seres de los Mitos son demasiado poderosos como para ser derrotados por adversarios humanos, y tan horrorosos que el conocimiento directo de ellos causa la locura. Al tratar con esos seres, Lovecraft necesitó una forma de plantear la exposición y generar tensión sin llevar el relato a un final prematuro. Los seguidores humanos le proporcionaron una forma de revelar información acerca de sus «dioses» de forma diluida, e hizo posible que sus protagonistas disfrutaran de victorias pírricas. Si los investigadores se enfrentan a poderosas entidades de los Mitos cada semana, no pasará mucho tiempo antes de que estén todos muertos. Utilizar sectarios humanos, adoradores,

científicos locos y otros personajes perversos adecuados aportará no solo unos adversarios más igualados, sino también mayor variedad a tus partidas.

Survival horror

La motivación humana más básica es la supervivencia. ¿Puede haber un tema más claro que la lucha por la preservación? El *survival horror* es un subgénero muy popular del terror, y puede funcionar muy bien en aventuras en las que los investigadores son arrojados de cabeza a una situación amenazadora y se ven obligados a actuar para poder sobrevivir.

Aislamiento

Recuerda, la responsabilidad debe recaer sobre los investigadores. Son ellos los que deben sentirse obligados a enfrentarse a la situación en lugar de acudir a una ayuda externa, como puede ser la policía. A veces el aislamiento en un lugar remoto puede ser absoluto, allí donde los jugadores están a kilómetros de distancia de la sociedad y carecen de la capacidad de pedir ayuda. Puede que en otras ocasiones se encuentren aislados por voluntad propia; tal vez los investigadores estén buscados por un crimen y se vean forzados a aislarse para evitar ser arrestados y encarcelados. En situaciones así, los investigadores deberán desenvolverse en los límites de la sociedad, más allá de la protección de la ley.

Elige un relato

Busca inspiración en un relato de Lovecraft o tal vez en otra parte, como en una película o una serie de televisión. Haz cambios en la historia, tal vez desnudándola hasta dejarla en lo esencial y luego creando algo nuevo e interesante a partir de ella. Por ejemplo: toma *La sombra sobre Innsmouth* y sitúala en una exuberante zona boscosa, reemplazando a los profundos por unos híbridos entre monstruos y humanos que adoran a Shub-Niggurath.

Arranca con una escena inicial emocionante

Los investigadores comienzan en un autobús. Al mirar por la ventanilla ven a un hombre que parece ser un vagabundo gritando a las palomas. De repente aparece una brecha en el tejido espacial que empieza a escupir unas criaturas. Tal vez este hombre sea un mago que ha abierto un portal a las Tierras del Sueño.

Un final por todo lo alto

Ten cuidado al utilizar una escena apoteósica como punto de partida a partir de la cual crear una aventura. Se puede hacer, pero va a llevar mucho trabajo descubrir cómo llegar al clímax. ¿Y qué ocurriría si tus jugadores hicieran algo que evitara ese suceso apoteósico?

Un giro o una revelación espantosa

Piensa en algo excitante, misterioso u horrible y luego crea una aventura como vehículo. M. Night Shyamalan ha utilizado esta técnica en sus películas con muy buenos resultados. Por ejemplo: sin saberlo, uno de los investigadores es el villano, poseído o controlado por alguna fuerza maligna. Lo más probable es que la verdad solo se descubra hacia el final de la partida.

Inspírate en los personajes jugadores

Haz que los jugadores creen a sus investigadores y luego utiliza esos personajes y sus trasfondos como fuente de inspiración para la aventura. Esto tiene el potencial para una partida muy condicionada por los jugadores.

Añade capas de misterio

En el corazón de una aventura de *La llamada de Cthulhu* hay un misterio, algo que los investigadores deben descubrir para poder avanzar y producir un desenlace. Los misterios se pueden estructurar como las capas de una cebolla: cada pista arranca una capa y conduce a otra pregunta o enigma que se debe resolver (otra capa). Estas capas se suceden hasta que los investigadores sienten que tienen una explicación plausible a la pregunta, lo que a su vez los encaminará hacia algún tipo de acción.

Por ejemplo: en el relato de Lovecraft *El caso de Charles Dexter Ward*, el joven Ward comienza investigando los antiguos escritos de su antepasado hechicero (esa es nuestra historia, nuestra cebolla). Según va progresando su investigación (al pelar la primera capa de la cebolla), descubre una técnica para resucitar a los muertos. Intenta llevarla a cabo (pelando una segunda capa de la cebolla), y es capaz de resucitar a su antepasado, cuya apariencia resulta ser la de un gemelo prácticamente exacto de Ward. Este antepasado se convierte entonces en el mentor de Ward en las artes arcanas (la tercera capa de la cebolla). Sin embargo, el joven Ward resulta ser demasiado remilgado y su antepasado le asesina y ocupa su lugar. Ese es el final de la aventura para Ward, y el final de la primera cebolla para nosotros.

Entonces, el joven médico de Ward comienza su investigación, llevando a cabo sus pesquisas y siguiendo los mismos indicios que Ward. Esta es la capa inicial de una nueva cebolla. El Dr. Willett descubre que la vieja casa del siniestro antepasado todavía sigue en pie y la visita (la segunda capa de esta cebolla). En los vastos sótanos de la casa, Willett encuentra visiones y criaturas horribles, y descubre cómo acabar con el malvado antepasado que sospecha ha suplantado a su paciente, el joven Ward (esta es la tercera capa de la nueva cebolla). Willett, ahora infundido de conocimiento y determinación, visita el manicomio donde el malvado antepasado se hace pasar por el joven Ward. Allí, Willett recita el hechizo de resurrección a la inversa, destruyendo al antepasado y acabando también con la segunda cebolla y con la historia.

Cada capa de una aventura debería presentar a los investigadores dos o tres elecciones en cuanto a la forma de proceder. Los jugadores nunca deberían tener la certeza de que han llegado hasta el fondo de un misterio, excepto si eso sirve a tus propios intereses, ni tampoco deberían estar nunca seguros de cuáles son las intenciones del Guardián. Obviamente, el Guardián no puede hacer aventuras infinitamente profundas y complejas, por lo que cuando los investigadores hayan llegado lo bastante lejos deberá interrumpir la aventura o improvisar. Si se hace un receso de la aventura, solo debería durar hasta que el Guardián sea capaz de llevar la aventura un poco más lejos y dotar de mayor profundidad a los misterios.

UTILIZAR TEMAS LOVECRAFTIANOS

La emoción más intensa y ancestral del ser humano es el miedo, y el miedo más intenso y ancestral es el miedo a lo desconocido.

—H. P. Lovecraft, *El horror sobrenatural en la literatura*

En la obra de Lovecraft se pueden reconocer una serie de temas fundamentales, ya sea protagonizando el argumento o acechando en el subtexto. Recurrir a estos temas a la hora de crear aventuras y dirigir partidas de *La llamada de Cthulhu* puede ayudar a infundir a tus partidas un trasfondo de horror lovecraftiano.

Miedo... a lo alienígena, a lo extraño, al conocimiento

Un principio fundamental presente en casi toda la ficción de Lovecraft es el miedo a lo desconocido. Cualquier cosa que venga de fuera de tu realidad habitual, de tu existencia cotidiana, debe ser temida. Esas cosas tienen una forma de invadir tu espacio, tu existencia y, finalmente, de destruir tu propia personalidad y estilo de vida. El hombre está encarcelado y aislado. La verdad yace en lugares secretos y oscuros del mundo: en bosques ancestrales, colinas horadadas y localizaciones remotas. Cualquier extraño podría estar escondiendo algo, conspirando para tu muerte o anhelando algo de tu propiedad. Los investigadores se encuentran apartados de la civilización (sin teléfono, sin ayuda, sin seguridad) y no tienen a nadie que pueda acudir en su ayuda. Ellos son los «extraños».

El conocimiento causa dolor, tristeza y muerte. Los libros de secretos y magia deben ser temidos; cambian tu forma de percibir el mundo que te rodea, cuestionan tu fe y aniquilan tu mismísima alma. Mejor destruirlos o esconderlos para evitar que algún idiota juguete con cosas que es mejor dejar en letargo.

La conciencia de que algo te ha afectado, ya se trate de un implante alienígena, recuerdos falsos o revelaciones tenebrosas,

puede servir para crear historias sumamente cautivadoras y aterradoras. Los investigadores y sus jugadores podrían no conocer estos secretos al comienzo del juego; parte del terror (y la diversión) surge de desentrañar el misterio y enfrentarse a la gran revelación.

Lecturas recomendadas: *El caso de Charles Dexter Ward, La llamada de Cthulhu.*

Corrupción... del cuerpo. de la mente. del mundo

Una omnipresente sensación de corrupción, física y mental. Muchos de los relatos de Lovecraft contienen una sensación de decadencia en sus paisajes y ambientaciones, así como en el declive físico y mental de sus protagonistas. El lento pero inevitable avance de la corrupción puede ser un buen telón de fondo para una aventura que pretenda explorar el tema de la aprensión y el terror. El Guardián también puede tomar este tema y hacerlo personal; por ejemplo, la lenta y aterradora metamorfosis de un investigador en un profundo (el estigma de Innsmouth) o en un gul. Las alteraciones en la apariencia y las costumbres según pasa el tiempo pueden llegar a provocar una pérdida de Puntos de Cordura al investigador y a aquellos que le rodean. Puede que esos investigadores no se den cuenta de lo que está ocurriendo, tal vez piensen que esos cambios están causados por el lento avance de una terrible enfermedad o como resultado de la locura y las alucinaciones.

Los linajes familiares acarrean «recuerdos» y máculas. Los descendientes no pueden escapar al estigma de crímenes malvados cometidos por sus ancestros; sin darse cuenta, empiezan a imitar esos actos terribles. La exposición a los Mitos no solo merma la cordura, sino también la humanidad. Aquellos que se arriesgan reiteradamente a contactar con cosas que no son de este mundo pueden acabar corrompidos, despojados de su fe y su juicio. ¿Hasta dónde estará dispuesta a llegar una persona así?

El mundo a nuestro alrededor está en decadencia. Pasea por cualquier calle, fíjate en los anuncios de los escaparates, mira a los ojos de los extraños en las esquinas. El fin se acerca. ¿Qué esperanza nos queda? Todo lo bueno se desmorona y es reemplazado por una oscuridad burlona y asfixiante.

Lecturas recomendadas: *Las ratas en las paredes, El miedo que acecha, La sombra sobre Innsmouth, El color surgido del espacio.*

Horror cósmico... la pesadilla de la realidad. el lugar de la humanidad. el frío universo

A principios del siglo veinte, la confianza cada vez mayor de la humanidad en la ciencia estaba abriendo nuevos mundos y asentando los métodos con los que podíamos comprenderlos. Lovecraft representa este potencial científico como una

aterradora carencia de la comprensión del universo que tiene el hombre.

El cosmos es indiferente y la humanidad no es más que una mota de polvo, intrascendente. En el mejor de los casos, la humanidad es solo una presa para que ciertos seres exteriores le den caza. El universo es un lugar oscuro que se burla de los pobres intentos de la humanidad por comprenderlo.

La investigación de lo desconocido es una búsqueda de la locura. Hay extraños experimentos que salen mal (¡o bien!), y la construcción de dispositivos que retiran el velo de la ignorancia de la humanidad conduce a esos exploradores a los reinos más oscuros y aterradores de la realidad y lo posible. El hombre no debería conocer tales cosas, y aquellos que parten en pos de lo desconocido regresan «cambiados». La misma biología y composición de las criaturas de los Mitos se encuentra más allá de la capacidad de saber y comprender del hombre. Es peligroso verse expuesto a esa materia; incluso encontrarse en presencia de tales criaturas y de su tecnología es anatema para los humanos, y causa dolores de cabeza, dolor y un temor imperecedero.

Lecturas recomendadas: *Los sueños de la casa de la bruja, Desde el más allá, En las montañas de la locura.*

Obviamente, Lovecraft no se limitó a escribir relatos sobre los Mitos de Cthulhu, y tú tampoco deberías hacerlo. Busca inspiración en otros autores, la televisión, las películas y el folklore. Da rienda suelta a tu imaginación.

Escena inicial

Todo viaje comienza con un primer paso. El principio de una aventura establece la premisa según la cual se ven involucrados los investigadores, y proporciona a los jugadores una dirección inicial en la que indagar e investigar.

No dejes pasar la oportunidad de captar el interés de los jugadores desde el primer momento con una escena inicial emocionante e interesante. Asegúrate de que sea absolutamente cautivadora y de que los investigadores no puedan ignorarla.

Tu aventura comienza cuando los jugadores se enteran de un asesinato por unos artículos de los periódicos. ¿Se podría plantear de una forma más interesante? ¿Y si uno de los investigadores descubriera el cuerpo mutilado mientras pasea a su perro? ¿Te imaginas cuál sería su reacción? ¿Es la escena lo bastante estimulante? ¿Acaso el jugador podría ignorarlo? El ejemplo es desagradable, pero puede que no fuera más allá del investigador examinando la escena en busca de pistas y llamando a la policía. ¿Y si el investigador conociera a la víctima y fuera capaz de hablarle por unos instantes antes de morir? ¿Y si la víctima fuera alguien que hubiera hecho mucho por el investigador? ¿Tal vez alguien con quien estuviera en deuda? Echa un vistazo al trasfondo de los investigadores en busca de inspiración.

Anatomía de una aventura lineal

Aunque las aventuras pueden adoptar todo tipo de formas y estructuras, la mayoría comparten algunos elementos comunes, algo así como los clásicos de la ficción detectivesca. Un planeamiento, un nudo y un desenlace son un buen punto de partida. Sin ellos, la aventura carece de definición y tiene el potencial de convertirse en un revoltijo confuso, no solo para los jugadores, sino también para el Guardián.

El comienzo es el planteamiento de todo el juego: capta el interés de los jugadores, establece el tono, la atmósfera y proporciona una fuente inicial de pistas e indicios para arrancar la investigación. El nudo es donde los investigadores se las apañan para conseguir información, conocen a personajes no jugadores, descubren pistas y las empiezan a relacionar para obtener una visión de conjunto. El desenlace llega cuando los investigadores han descubierto lo que está pasando (más o menos) y han decidido enfrentarse al villano o al menos poseen una solución factible para resolver el misterio. Todo esto conduce al clímax, cuando se revela la verdad (probablemente), se atrapa o se acaba con el villano y se alcanza algún tipo de resolución.

Las aventuras lineales se pueden describir como un viaje en coche. Si sabes cuál es tu destino puedes trazar una ruta; tal vez una ruta que te permita pararte a ver un paisaje bonito. Si encuentras mucho tráfico en tu camino, puedes tomar un desvío. Eso puede afectar a la duración del viaje, pero aun así al final conseguirás llegar a tu destino. La aventura comienza en el punto «A» y termina en el punto «E», y durante su viaje los investigadores pasarán por los puntos «B», «C» y «D».

Elaborar un argumento es esencial para el diseño de una buena aventura lineal, y eso es fácil de hacer. Piensa en los libros que has leído, las películas y las series que has visto y las historias que te han contado. Todas ellas son buenas fuentes de inspiración. No temas robar una buena idea o recrear una historia entera como base del argumento de tu aventura; todo Guardián que se precie toma cosas de libros y películas. Si no sabes por dónde empezar, ¡coge una recopilación de relatos de Lovecraft y ponte a leer! Cambiar algunos nombres y mezclar los monstruos de un relato concreto de Lovecraft es un buen punto de partida.

La mayoría de los jugadores querrán desviarse de las aventuras lineales según se vayan familiarizando con el juego y adquiriendo soltura con sus investigadores. En lugar de seguir las pistas evidentes que les deja el Guardián, querrán seguir una pista distinta o incluso plantear una línea de investigación de su propia cosecha. De repente, la aventura será algo secundario, y puede que el Guardián se sienta tentado de hacer algo para que la historia regrese a su curso inicial en lugar de seguir por donde la llevan los jugadores. Si los jugadores se sienten forzados a seguir el argumento del Guardián, acabarán teniendo la sensación de que su contribución no tienen valor alguno y que simplemente se limitan a seguir una historia predestinada en lugar de crear la suya propia. Esto significa que ha llegado el momento de intentar dirigir aventuras no lineales.

Cuando prepares una aventura de tipo sandbox, no hace falta que escribas extensas descripciones de cada lugar. Bastará con un par de líneas esquemáticas sobre cada uno para que te sirvan como recordatorio. Tus notas deberán incluir posibles pistas que encontrar allí y cómo se conectan a otros personajes no jugadores o localizaciones. No es necesario detallar todas las habilidades de los personajes no jugadores; bastará con una ocupación, un par de notas clave y su relación con otros personajes.

Echemos un vistazo a una de las aventuras de este libro: Entre los árboles centenarios (página 372). La aventura comienza en el punto A, cuando se acude a los investigadores para que formen parte de la partida de búsqueda de una niña desaparecida. El punto B incluiría las distintas escenas que se podrían plantear antes de adentrarse en el punto C. El orden en que los investigadores juegan estas escenas depende de ellos y del Guardián, pero acabarán encontrando el lago para el clímax de la aventura (Punto D).

Como puedes ver, el argumento avanza en una dirección mediante la adquisición de pistas y datos dispersos. Considéralo como la vía de un tren: la historia solo puede avanzar en una dirección. Esto es conveniente para los Guardianes novatos y los jugadores que se están iniciando en el juego. Sin embargo, se apoya en que los jugadores harán lo que se espera de ellos: seguir las pistas en el orden correcto.

Anatomía de una aventura no lineal

Se recomienda que los Guardianes novatos comiencen creando aventuras lineales y que pasen a las aventuras no lineales cuando aumente su experiencia y su confianza.

En una aventura no lineal, tras comenzar en el punto A, los siguientes puntos se podrán afrontar en un orden distinto cada vez que se juegue la aventura, y se podrá llegar a alcanzar varios finales diferentes.

Al crear una aventura no lineal, el Guardián estará estableciendo una «geografía» de la aventura en la que se pueden plantear varios argumentos separados o interrelacionados a los investigadores para que los descubran a lo largo del juego. Si los jugadores se salieran por la tangente, el Guardián dominará la ambientación lo suficiente como para acomodar esa nueva historia emergente. Date cuenta de que cuando creas una aventura no lineal no estás creando un argumento. Por encima de todo, no determines un final, ¡evítalo a toda costa! Puedes escribir una historia previa, pero esta deberá concluir en cuanto comience el juego. Lo que estás creando son elementos argumentales (personajes no jugadores, localizaciones, etc.), pero la forma en que estos se incorporan a la historia se decide durante el juego. Puede que también quieras establecer una línea cronológica de los acontecimientos

Tomemos el argumento de la película de terror de John Carpenter *La cosa*, como base para una aventura de *La llamada de Cthulhu*. El esquema básico de la película es el siguiente:

La dotación de una remota estación de investigación en el Ártico acoge sin querer a un alienígena que comienza a asesinar y replicar a los miembros del equipo. Unos hombres que excavaban en el hielo despertaron al alienígena tras varios siglos de letargo, y ahora está intentando sobrevivir mientras construye una nave espacial para escapar de la Antártida.

Estos son los elementos fundamentales de la historia; suceden muchas más cosas, pero de momento será suficiente con esto. Adoptando estas ideas, vamos a reconstruir el argumento para *La llamada de Cthulhu*.

PLANTEAMIENTO («EL MISTERIO»)

Se ha solicitado un equipo de investigadores de la Universidad Miskatonic para que investigue la desaparición de los miembros de un yacimiento arqueológico en una zona rural de Vermont. Los únicos hechos conocidos son que el equipo arqueológico había descubierto los restos de un antiguo emplazamiento y que llevan un mes excavando en la zona. Hace unos días, algunas personas de la zona visitaron el yacimiento y descubrieron que el equipo había desaparecido de forma inexplicable, dejando atrás todas sus posesiones y equipo.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

El equipo desenterró una tablilla de piedra en la que estaba inscrito el hechizo *Convocar/Atar* a un vampiro estelar y, sin querer, uno de ellos realizó el hechizo. El equipo arqueológico fue devorado por el monstruo (un vampiro estelar), y quedó un único superviviente (le llamaremos Ted). A pesar de que el hechizo funcionó, no se contuvo al vampiro estelar de forma correcta, y por eso es libre de hacer cuanto desea. En este momento vaga por los bosques, matando a vecinos, ganado y animales salvajes de forma aleatoria hasta que decida transportarse de vuelta al lugar del que vino. Los cuerpos desaparecidos del equipo arqueológico se pueden encontrar en el bosque, cerca del yacimiento; ese descubrimiento lo puede hacer la policía local y/o los investigadores. Tras haber escapado al ataque del monstruo, Ted también está vagando por los bosques. Ha perdido el juicio y está loco. Los vampiros estelares son casi siempre

invisibles, por lo que nadie sabe quién está llevando a cabo los asesinatos, y las sospechas recaen en Ted.

Entonces, tenemos una localización relativamente aislada (lo suficiente como para que los investigadores sientan que están solos, pero lo bastante cerca de la civilización como para poder introducir un abanico de personajes no jugadores: granjeros locales, policías, etc.). Tenemos un motivo para la presencia de un equipo de investigadores (vamos a asumir que los investigadores son de la Universidad Miskatonic), ¡y tenemos un monstruo espantoso!

CÓMO RESOLVERLO

Una vez en el yacimiento, los investigadores necesitarán explorarlo, examinar los restos de los asesinados, interrogar a los vecinos y finalmente descubrir la tablilla de piedra, para después aprender correctamente el hechizo y llevarlo a cabo con el fin de expulsar al monstruo. Mientras intentan hacer esto sucederán todo tipo de locuras, ya que el monstruo está desbocado y se está cebando con las granjas locales, matando ganado y personas. Mientras tanto, la policía dará caza a Ted como principal sospechoso. Salvar a Ted y desterrar o matar al monstruo depende de los investigadores.

Tres posibles finales (son solo ejemplos, hay muchas más):

Algunos de los investigadores se enfrentan al monstruo en combate mientras otros llevan a cabo el hechizo en el yacimiento. Cuando la criatura mata al segundo investigador, el hechizo surte efecto y es desterrada.

El vampiro estelar utiliza su magia para controlar al policía local, que conduce a los investigadores a una trampa, lo que desemboca en una escena caótica que concluye con la mitad de los investigadores muertos y el resto huyendo enloquecidos hacia la oscuridad de la noche.

Los investigadores descubren la tablilla de piedra y la destruyen, creyéndola la fuente de todo mal. ¡Puede que hayan firmado su propia sentencia de muerte!

Como ves, puedes crear una aventura a partir de la idea sencilla de un monstruo que ataca a un grupo de investigadores, añadiendo todos los artificios que desees. Igual que ocurre en *La cosa*, los investigadores no son los que liberan al monstruo; en lugar de eso tienen que investigar lo ocurrido al equipo original e intentar resolver el lío en el que ellos mismos se encuentran.



que sucederán en la historia si su curso actual no se ve alterado por los investigadores, pero deberás estar preparado para modificar los acontecimientos de la cronología en función de las acciones de los jugadores.

A veces los jugadores pasarán por alto alguna prueba o tomarán un camino que el Guardián no había previsto. No pasa nada; de hecho, es una buena noticia, ya que algunas de los mejores momentos de una partida son aquellos que se improvisan sobre la marcha.

Las aventuras no lineales dan a los jugadores la posibilidad de elegir la forma de proceder. La misma premisa de que sucederán cosas inesperadas a causa de las elecciones que tomen los jugadores hará que el juego sea más interesante para todos, incluido el Guardián. En este sentido, la historia se convierte en una auténtica colaboración entre el Guardián y los jugadores.

Letras carmesíes (página 390) es una ejemplo de una aventura con estructura no lineal o de tipo sandbox.

Los investigadores pueden vagar por el escenario a su antojo, en el orden que deseen, descubriendo y revelando el argumento a medida que lo hacen. Durante el transcurso de la aventura, la responsabilidad respecto a dónde ir y con quién hablar recae sobre los investigadores.

La aventura puede concluir con una batalla desesperada contra el origen del mal, con un tiroteo en Bagatelas Arrinconadas, con un enfrentamiento con mafiosos de Atlantic City o con los investigadores recluidos en el Manicomio de Arkham.

Campanías

Si una aventura fuera como un episodio de una serie de televisión, una campaña sería una temporada, o tal vez la serie completa. Una campaña publicada se divide en capítulos, cada uno de los cuales se podría considerar una aventura. Los capítulos están conectados por un tema común o arco argumental. Dependiendo de la campaña, puede que se necesite completar los capítulos en un orden determinado o puede que haya una cierta flexibilidad que posibilite jugar los capítulos en un orden distinto, en función de las acciones de los jugadores.

Primero, piensa en el argumento de varias aventuras, cada una de ellas con solo dos o tres capas. Con tres o cuatro aventuras en mente, piensa en la forma en que podrían estar conectadas a un misterio u horror central. Los jugadores comienzan jugueteando en los límites exteriores de los Mitos de Cthulhu, donde hay docenas de mitos, leyendas, pistas y aventuras. Según van acumulando conocimiento y experiencia, los investigadores irán avanzando hacia el interior y abordando historias de mayor profundidad. Al cabo de varias de esas historias, los jugadores deberán empezar a vislumbrar

los vínculos existentes entre las distintas aventuras. En el centro del misterio se encuentra la espantosa verdad y el clímax de la campaña.

Debería haber delitos y tramas insignificantes dispersas por las aventuras. Esto evitará que tu mundo degenera en una aglomeración de monstruos y otras cosas por el estilo. También se puede acudir a jugadores, espías, fanáticos religiosos, traficantes de droga, esclavistas, empresarios codiciosos, sindicalistas corruptos, terroristas, estrellas de cine, políticos perversos y capitanes piratas. Puede que una aventura esporádica con peligros procedentes de este mundo (terrenal) entretenga a tus jugadores, pero ten en cuenta que el tema principal del juego es la lucha de los investigadores contra los Mitos de Cthulhu.

Dentro de cada una de las aventuras que prepares, espolvorea datos adicionales relacionados con la «imagen completa»: la trama central y lo que está ocurriendo realmente en segundo plano. A medida que los investigadores vayan progresando en las aventuras, estos datos dispersos deberán empezar a formar conexiones que empujarán a los investigadores hacia nuevas líneas de investigación y harán que se adentren en la trama principal hasta que consigan darse cuenta de lo que está sucediendo realmente y de quién es su auténtico enemigo. Esta toma de conciencia a partir de varias pistas dispersas debería preparar a los investigadores para afrontar su mayor desafío y para el clímax de la campaña.

Edge Entertainment ha publicado varias campañas para *La llamada de Cthulhu*, entre ellas *Los harapos del rey* y *Las máscaras de Nyarlathotep*. Si el concepto de campaña te parece nuevo, entonces leer (¡y jugar!) una de las campañas publicadas te ayudará a entender cómo se pueden enlazar aventuras individuales para formar una campaña.

En una aventura, los documentos de la vieja capilla de la Secta de la Sabiduría Estelar en Boston podrían mencionar a la Orden Esotérica de Dagón. Más adelante, en otra aventura, una investigación de las sectas de los pantanos de Louisiana podría revelar una conexión con una secta madre de Nueva Inglaterra, afincada en Innsmouth, también llamada la Orden Esotérica de Dagón.

Nivel de detalle

Hemos visto cómo estructurar aventuras y campañas lineales y no lineales pero, ¿qué aspecto debería tener una aventura finalizada? Las aventuras que hay al final de este libro son de dos autores distintos, cada uno con su propio estilo. Sin embargo, se trata de aventuras publicadas, y todas ellas deben cumplir ciertos requisitos y estándares que no son necesarios en el caso de una aventura casera.

Así como no hay una sola forma de arrancar cuando se escribe una aventura, tampoco hay un producto final predeterminado. Compara la creación de una aventura con elaborar

un discurso. Cuando elaboras un discurso, algunas personas son capaces de hacerlo sobre la marcha con muy poca preparación o ninguna, mientras que otros toman algunas notas para improvisar sobre ellas, y aún hay otros que lo escriben por completo, de la primera a la última palabra. Estos niveles de preparación diferentes pueden funcionar igual de bien; en este caso no hay forma correcta o incorrecta de hacerlo. Lo importante es saber qué nivel de detalle necesitas a nivel personal.

Si estás escribiendo una aventura, puede que no necesites más que un puñado de anotaciones. Si eres nuevo en la dirección de juego, no es probable que te sientas lo bastante seguro como para poder utilizar este método desde el principio. Si se hace bien, los resultados del método de las «notas» pueden resultar muy satisfactorios, ya que un nivel de preparación muy bajo deja más espacio a la improvisación, lo que desemboca en una forma de jugar más creativa e impredecible.

Cómo utilizar una aventura publicada

Lo mejor de las aventuras publicadas es que ya han hecho el trabajo por ti y te proporcionan gran cantidad de información de trasfondo y ambientación para que puedas usarla. Depende de cómo lo abordes, esto puede ser una bendición o una carga. Si eres una persona capaz de leer grandes cantidades de texto a gran velocidad, identificar las ideas más importantes y retener la información, vas a empezar con muy buen pie. Sin embargo, la mayoría de nosotros comprobará que se olvida algunas partes, lo que nos obliga a interrumpir el transcurso de la partida para consultar el texto de la aventura rebuscando torpemente por las páginas a la caza de esos detalles esquivos pero aparentemente importantes.

Así que, ¿cómo sacar partido de una aventura publicada? Para empezar, hojea la aventura para hacerte una idea general de los capítulos y sus contenidos, y luego lee el documento completo de principio a fin. Ahora deberías tener una idea bastante precisa del argumento de la aventura, pero puede que todavía se te escapen algunos detalles y tal vez no terminas de comprender el papel que cumplen algunos de los personajes no jugadores; no pasa nada.

Repasa de nuevo la aventura, esta vez tomando notas. Intenta escribir solo lo imprescindible. Evita cualquier detalle superfluo y todo aquello que sabes que no vas a ser capaz de recordar. Identifica el texto que simplemente aporta colorido y redúcelo u omítelo. Por ejemplo: el texto podría describir un dormitorio con gran detalle, hasta el color de la colcha, el empapelado de las paredes, el contenido de la mesilla de noche y el resto del mobiliario. Si estás seguro de que ninguno de estos datos es fundamental y de que durante la partida puedes improvisar una descripción parecida de una habitación, entonces no hay ninguna necesidad de registrar esos detalles en tus notas. No estás siendo irrespetuoso con la aventura publicada; el texto impreso de la aventura ha cumplido su función al transmitirte a ti, el lector, la imagen del dormitorio. Cuando dirijas el juego serás capaz de describir

un dormitorio inspirado en lo que leíste en la aventura. Da exactamente igual si la colcha es rosa o azul. Lo que sí puede ser importante es si se trata de unos aposentos suntuosos o de la sórdida habitación de un hotel, y esto lo sabrás gracias a haber leído el texto publicado.

Asegúrate de identificar y anotar todo lo que sea esencial para la aventura. Sabrás lo que es importante y lo que no porque ya te habrás leído la aventura una vez. Está claro que si en la aventura señalan que hay una copia del *Cultes des Goules* en la mesilla de noche deberías anotar que se encuentra presente. En tu mente podría estar escondido bajo la cama o bajo una tabla suelta del parqué; la ubicación no es importante, solo su presencia.

Una aventura publicada describe una habitación de la siguiente forma:

Dormitorio principal: Una habitación confortable con una ventana grande que da al jardín trasero. Hay ropa desperdigada por el suelo, y a la habitación no le vendría mal una buena limpieza. Una mesilla de noche contiene una copia del *Cultes des Goules* en un cajón cerrado con llave.

Tus notas podrían reducir todo esto a:

Dormitorio principal, mugriento, *Cultes des Goules* escondido.

Para dirigir bien una aventura debes sentir que eres su dueño. Tras esta segunda lectura de la aventura, deberías contar con un conjunto de notas a partir del cual dirigir la partida a tu manera. Date cuenta de cómo has reducido una aventura publicada a un montón de notas para el Guardián, tal vez parecidas a aquellas que utilizó el autor cuando dirigió la aventura por primera vez. Utiliza estas notas como marco de referencia ¡y tus jugadores y tú crearéis nuevas y maravillosas historias que sorprenderían al autor de la aventura!

Y POR ÚLTIMO...

Si hay algo que necesitas para hacer que este juego sea divertido por encima de cualquier otra cosa, es un gran entusiasmo por inventarte cosas sobre la marcha y crear conflicto y dramatismo. Esa chispa vital se impone sobre todas las reglas y consejos acerca de cómo dirigir una partida que te pueda dar nadie. Por sí mismo, el entusiasmo no hará de ti un gran Guardián, pero sin él no llegarás a serlo jamás. Si hay algo en este libro que te emocione, concéntrate en eso. Entusiásmate, emocionate y compártelo con tus jugadores para que ellos también lo sientan.

Y ahora, ¡diviértete!

Adoraban, o eso decían, a los Primigenios que vivieron en eras anteriores a la existencia del ser humano, y que llegaron a este joven mundo desde el firmamento. Estos Primigenios han desaparecido, ocultos en el interior de la tierra y las profundidades del mar, pero sus cuerpos muertos se sirvieron de sueños para transmitir sus secretos a los primeros hombres, que formaron una secta que nunca murió.

—H. P. Lovecraft, «La llamada de Cthulhu»

Tomos de conocimiento arcano

Capítulo Once



LOS TOMOS DE LOS MITOS SON REPOSITORIOS DE SABIDURÍA arcana, secretos terribles y magia poderosa. Proveen a aquellos que buscan la iluminación con verdades desnudas acerca de la realidad, la existencia y la presencia de aquellos que proceden del exterior. Para los incautos, tales volúmenes trazan una senda hacia la pesadilla, el horror y la locura.

Este capítulo resume los libros de los Mitos de Cthulhu que se mencionan con más frecuencia en los relatos del Círculo de escritores de Lovecraft.

DESCRIPCIÓN DE LOS TOMOS DE LOS MITOS

El origen de algunos volúmenes de los Mitos es lo bastante reciente como para que hayan sido impresos con tipos móviles. Esas ediciones solían publicarse de forma privada en pequeñas tiradas y solo se vendían a coleccionistas adinerados o conocidos. Una vez publicadas, las copias solían ser perseguidas y destruidas por las autoridades debido a su escandalosa naturaleza. Lo más conveniente era quemar y prohibir estos textos. Ese fue el destino de la publicación original de *El Rey de amarillo*.

A veces, los ejemplares supervivientes han sido maltratados por personas dementes o maliciosas, o se han reencuadrado para ocultar sus blasfemos contenidos. Algunos manuscritos jamás han llegado a formalizarse mediante la composición tipográfica y la imprenta, y su letra oscilante y borrosa puede llegar a resultar incomprensible a lo largo de varias páginas, cosa a la que solo se puede hacer frente con una gran dedicación y erudición.

Aunque el resumen de cada libro sigue las mismas reglas, asume que cada ejemplar de una obra concreta de los Mitos puede ser distinto a sus semejantes. Esa lógica tiene menos sentido en el caso de libros recientes como *Azathoth and Others* (*Azathoth y otros*) pero, aun así, estos pueden tener las encuadernaciones rotas, páginas arrancadas, carecer de signatura o tenerla equivocada, etc. Sus contenidos pueden estar manchados de tinta o corroídos por el ácido, sus páginas medio quemadas y sus palabras tachadas o desfiguradas por locos (o por personas en sus cabales que buscaban destruir tan peligrosa información). Puede haber información única escrita en los márgenes o en notas insertadas entre páginas desperdigadas.

Algunos tomos empiezan a adquirir su propia «personalidad» a medida que pasan los años. Transmitidos de generación en generación, entre parientes, libreros y coleccionistas, los tomos parecen absorber una impronta de sus propietarios. Se trata de algo más que simples notas al margen de eruditos ocultistas, ya que algunos libros parecen manifestar distintas «personalidades» que recuerdan a sus antaño poderosos propietarios, tales como grandes hechiceros y potentados de una secta. Piensa en el olor, el tacto y el aspecto de los libros de los Mitos. La impresión general debería ser inequívocamente insalubre.

Es posible que la cubierta sea de cuero, tal vez humano o incluso de algún tipo de criatura de otro mundo. ¿Acaso al tocar el cuero queda un residuo baboso? ¿Acaso el libro deja un aroma dulzón allá por donde pasa? ¿Acaso la presencia del tomo hace que las páginas de otros libros cercanos se chamusquen y ennegrezcan? Tal vez parezca que el libro se mueve por voluntad propia, y que nunca se encuentre allí donde el investigador recuerde haberlo dejado.

Los hechiceros y los sectarios no son bibliotecarios. No se preocupan por la posteridad. Pretenden vivir para siempre y consideran que el conocimiento que contienen sus tomos es suyo por derecho propio, y que no se debe transmitir a la ligera a aquellos que no son dignos.

Ediciones desconocidas

Si se descubre una versión de un libro en su lengua original del que hasta entonces solo se podía encontrar una traducción, la versión original contendrá más información. Añade unos cuantos percentiles a su recompensa a la habilidad Mitos de Cthulhu. Considera la edición original como una edición diferente. El Guardián puede elegir la lengua original de un libro e inventarse un título en ese idioma.

Si creas un nuevo tomo de los Mitos por algún motivo, deberás dar con un nombre adecuado para él, determinar la lengua en que fue redactado, su aspecto y la sensación que transmite, la pérdida de Puntos de Cordura que produce su lectura, cuántos puntos de Mitos de Cthulhu proporciona su asimilación, y qué hechizos se pueden encontrar en él (si es que hay alguno).

EMPLEO DE LOS TOMOS DE LOS MITOS

A pesar del peligro que acarrea, los investigadores acabarán estudiando algún libro aterrador. La lectura se puede hacer sin prisa, y se puede interrumpir en cualquier momento durante el tiempo que sea necesario.

Considera que cada libro es un conducto potencial de poder y energía de los Mitos: un portal físico y mental a la locura de los secretos que hay más allá de la comprensión de los mortales. Los libros de poder pueden ejercer una tenebrosa influencia sobre sus propietarios, avivando sus ansias de conocimiento blasfemo, despertando una fascinación por lo oculto y, finalmente, empujándoles a ahondar en los Mitos y a cortejar la locura. En muchos relatos lovecraftianos, el protagonista se ve arrojado de golpe a los horrores de los Mitos como resultado de algún artefacto o tomo de los Mitos.

Como ocurre con los hechizos, los tomos de los Mitos pueden desequilibrar el juego si se usan con demasiada libertad. Esos libros son un canal para el conocimiento y los hechizos de los Mitos de Cthulhu, y otorgan a los investigadores una posible fuente de gran poder en su lucha contra las maquinaciones

de los Mitos. Si los investigadores encuentran tomos de los Mitos por todas partes, entonces el juego se hace predecible y el desafío disminuye. Conseguir un libro de los Mitos podría ser una aventura en sí misma, o al menos una trama secundaria considerablemente peligrosa de una campaña, y permite que los investigadores obtengan secretos que les ayudarán en su lucha contra los esbirros de los Mitos.

Este poder y conocimiento tiene un precio. En *La llamada de Cthulhu*, esto suele significar un descenso cada vez más rápido hacia la locura. A pesar de que los jugadores desearán conseguir libros de los Mitos, también deberían temerlos debido a los terribles efectos lesivos a la Cordura que tendrán sobre sus investigadores.

El hecho de que un investigador posea un tomo de los Mitos siempre deberá acarrear una consecuencia. Esta podría ser una simple pérdida de Cordura, como se describía anteriormente, o algún tipo de consecuencia relacionada con la historia.

Intenta elaborar notas corruptas del trasfondo del investigador que hagan avanzar la historia. Piensa en cómo se podría manipular la relación del investigador con el tomo de los Mitos para impulsar la narración del juego, añadir más profundidad al investigador y ofrecer oportunidades para interpretar al jugador involucrado. Mientras que otros personajes verán el tomo de los Mitos en cuestión como un libro apuesto de aspecto malvado, el investigador que haya sido corrompido por él lo verá bajo una perspectiva totalmente distinta. Puede que un investigador se sienta impulsado a ocultar el libro para evitar que sufra «daño», o tal vez el investigador embaucado no sea capaz de leer otro libro sin que el texto del tomo emerja ardiendo entre sus hojas.

El tomo está intentando regresar al que «él» considera su legítimo dueño enviándole mensajes en forma de sueños tenebrosos con la esperanza de que su amo le encuentre. Mientras los investigadores sufren unas espantosas pesadillas, el auténtico propietario del libro se está acercando y esperando una oportunidad para recuperar lo que le robaron.

Ejemplos de notas de trasfondo del investigador corruptas:

- ⊗ El tomo es una fuente de secretos que debo poseer, ¡debo aprender más!
- ⊗ Nadie tiene permiso para tocar *mi* libro.
- ⊗ El libro me habla y debo obedecer.
- ⊗ El libro es malvado, y por lo tanto yo también por haberlo leído.
- ⊗ Donde sea que deje el libro, todo lo que hay a su alrededor muere.
- ⊗ El libro me está cambiando, ¡anhelo consumir carne humana!

El tomo de los Mitos ha demostrado ser de gran utilidad, especialmente para el investigador que lo ha leído (que ha obtenido unos cuantos puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu y un par de hechizos). Sin embargo, la pérdida de Cordura causada por la lectura del tomo se está manifestando como una obsesión antinatural con el libro. El Guardián decide dar al investigador una nueva nota «corrupta» en su trasfondo (en Posesiones preciadas). «No me separaré del Libro de lod, lo llevaré allá donde vaya».

Los libros de los Mitos también pueden ser una fuente de inspiración para las alucinaciones del investigador (véase **Efectos secundarios de la locura 2: alucinaciones y toma de conciencia** en la página 163). Tal vez el libro influya de alguna forma sobre el investigador o el investigador vea el libro por todas partes; incluso aunque pareciera haber sido destruido. Las alucinaciones centradas en un tomo de los Mitos pueden tener todo tipo de efectos en los investigadores, ya sea para hacerles perder el rumbo o para guiarlos mediante una revelación inducida por la locura.

Una nota sobre las notas

Puede que la información sobre los tomos aquí expuesta sea conocida por bibliófilos eruditos, historiadores y unos pocos que se dedican al peculiar comercio de libros. A pesar de que no es probable que se encuentren esos libros en los estantes de una biblioteca pública normal, se puede encontrar alguno en la sección de libros extraños de ciertas universidades y en algunas colecciones privadas. Aparte de los aquí indicados, existen otras versiones, así como obras menores sobre los Mitos, cuadernos de notas informales, diarios y correspondencia. Se advierte a los Guardianes que repasen estas entradas en busca de inspiración cuando diseñen nuevos volúmenes de saber olvidado, libros de notas de sectarios y cosas por el estilo.

Cuando se indiquen dos fechas para varios libros de los Mitos, la última fecha es la que se atribuye a la historia original. Algunas fechas son especulaciones. Si está disponible, el número de copias indicado refleja aquellas que se sabe que forman parte de colecciones públicas y privadas. Es probable que existan más copias.

Las dimensiones indicadas son las típicas, ya que su tamaño real suele variar de una copia a otra. Los folios oscilan entre 30,5 cm × 50,8 cm y 25 cm × 38 cm. Las cuartillas varían entre 25 cm × 30,5 cm y 18 cm × 25 cm. Los octavos oscilan entre 15,25 cm × 25 cm y 12,5 cm × 18 cm.

El sumario también incluye una media de semanas de estudio para cada libro. Cuando se utilicen esas cifras, ten en cuenta las habilidades y la ocupación de ese lector en concreto. Utiliza los tiempos y fechas que se proporcionan como indicadores relativos de la dificultad. Cada investigador estudiará y asimilará un libro a un ritmo distinto.



TOMOS DE LOS MITOS

Al Azif

véase *Necronomicón*.

Azathoth y otros

En inglés, Edward Derby, 1919

Antología de las obras más tempranas del poeta natural de Arkham. Publicada en Boston en formato de edición de bolsillo, 9 × 13 cm y encuadernada en cuero negro. Se imprimieron y vendieron unos 1.400 ejemplares.

Pérdida de Cordura: 1D4

Mitos de Cthulhu: +1%/+3%

Puntuación de Mitos: 12

Estudio: 1 semana

Hechizos sugeridos: Ninguno.

LEYENDA:

Pérdida de Cordura: Pérdida de Cordura automática al leer el tomo.

Mitos de Cthulhu: La primera cifra indica los puntos de Mitos de Cthulhu obtenidos tras una lectura inicial (MCI). La segunda cifra indica los puntos de Mitos de Cthulhu obtenidos tras una lectura completa (MCC), véase las páginas 178-179.

Puntuación de Mitos: Probabilidad de encontrar una referencia de utilidad en el tomo expresada en un porcentaje, véase la página 179.

Estudio: Sugerencia de tiempo necesario para llevar a cabo una lectura completa del tomo.

Hechizos sugeridos: Una lista de posibles hechizos que se pueden encontrar en el tomo.

Confesiones de Clithanus, el Monje Loco

En latín, escrito por Clithanus, 400 (1674)

Una reinterpretación del material que Clithanus extrajo de su lectura del *Necronomicón*. Contiene un extenso tratado sobre símbolos protectores y la semilla de Cthulhu.

Se conservan varias copias en el Museo Field de Chicago, el Museo Británico y el Seminario de la Unión Teológica de Manhattan.

Pérdida de Cordura: 2D6

Mitos de Cthulhu: +3%/+6%

Puntuación de Mitos: 27

Estudio: 29 semanas

Hechizos sugeridos: Contactar con las blasfemias de los océanos (Contactar con una semilla estelar de Cthulhu), Protección, Signo del maestro (Símbolo arcano).

Cthaat Aquadingen

Existen dos versiones:

CTHAAT AQUADINGEN

En latín, autor desconocido, siglo XI-XII d. C. aprox.

Un estudio exhaustivo de los profundos. Existen tres ejemplares de la versión latina, todos ellos encuadernados en piel humana que, según se dice, rompe a sudar cuando la humedad disminuye demasiado. Se supone que uno de ellos se encuentra en el Museo Británico, aunque el museo lo niega, y que los otros dos son propiedad de coleccionistas británicos.

Pérdida de Cordura: 2D8

Mitos de Cthulhu: +4%/+9%

Puntuación de Mitos: 39

Estudio: 46 semanas

Hechizos sugeridos: Canto fúnebre de Nyhargo (este hechizo es una inversión del hechizo Resurrección, y se utiliza para destruir a los resucitados), Hablar con los hijos del mar (Contactar con un profundo), Hablar con el Padre Dagón, Hablar con la Madre Hidra (Contactar con Dagón/Hidra), Hablar con la progenie del dios (Contactar con una semilla estelar de Cthulhu), Sueños del Ahogador (Contactar con un dios/Yibb-Tstll), Sueños del dios (Contactar con un dios/Cthulhu), Sueños de Zattoqua (Contactar con un dios/Tsathoggua).

CTHAAT AQUADINGEN

En inglés medieval, autor y traductor desconocidos, siglo XIV d. C. aprox.

Un estudio exhaustivo de los profundos, pero se trata de una traducción incompleta y llena de errores. Solo se conserva un manuscrito encuadernado en el Museo Británico.

Pérdida de Cordura: 2D4

Mitos de Cthulhu: +2%/+4%

Puntuación de Mitos: 18**Estudio:** 29 semanas**Hechizos sugeridos:** Hablar con los hijos del mar (Contactar con un profundo), Hablar con el Padre Dagón, Hablar con la Madre Hidra, Hablar con la progenie del dios (Contactar con una semilla estelar de Cthulhu), Sueños del dios (Contactar con un dios/Cthulhu).

William Tedworth, un excéntrico erudito de las ciencias ocultas, afirmaba haber visto una copia del *Cthaat Aquadengen* en la biblioteca de un doctor del Manicomio Oakdeen en 1935. Debido a la pérdida y el deterioro de muchos documentos durante los acontecimientos del 1 de enero de 1936, se desconoce si Tedworth era un paciente, un visitante o un asesor eventual en las instalaciones. Si se pudiera determinar esto, se arrojaría algo de luz sobre la veracidad de sus afirmaciones.

Cthulhu en el Necronomicón

En inglés, por el profesor Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (publicado en 1938)

Anotaciones manuscritas para el proyecto de un libro. Solo se conoce un ejemplar que fue depositado en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic poco antes de que el autor desapareciera de forma misteriosa. Habla del poder de Cthulhu para afectar a los sueños de los hombres, y advierte acerca de una secta global dedicada a preparar el regreso de la criatura.

Pérdida de Cordura: 1D6**Mitos de Cthulhu:** +2%/+4%**Puntuación de Mitos:** 18**Estudio:** 14 semanas**Hechizos sugeridos:** Contactar con un dios/Cthulhu, Contactar con un profundo, Símbolo arcano.

Cultes des Goules

En francés, por François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, ¿1702?

Publicado en 1703 en Francia (¿París?), en una edición de tamaño cuartilla. La iglesia lo denunció de inmediato. Cataloga información acerca de una gran secta que practica la nigromancia, la necrofagia y la necrofilia en Francia. Se sabe de la existencia de catorce ejemplares, habiéndose encontrado el más reciente en 1906.

Pérdida de Cordura: 1D10**Mitos de Cthulhu:** +4%/+8%**Puntuación de Mitos:** 36**Estudio:** 22 semanas**Hechizos sugeridos:** Atadura negra, Contactar con un gul, Consunción, Convocar/Atar a un retoño oscuro, Llamar/Expulsar a Nyogtha, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Resurrección, Signo de Voorish (signo de conjuración).

Cultos inconfesables

Existen tres versiones:

UNAUSSPRECHLICHEN KULTEN

En alemán, por Friedrich Wilhelm von Junzt, 1839

Denominado correctamente *Das Buch von den unaussprechlichen Kulturen*. Tamaño cuartilla, posiblemente impreso en Hamburgo. Este volumen, largo tiempo conocido como *El libro negro*, narra los contactos de von Junzt con varias sectas y sociedades secretas. Se rumorea que existen otras ediciones. Se sabe que se conservan seis ejemplares en las bibliotecas más importantes de Europa y América. La edición original ostenta los espantosos grabados de Gunther Hasse.

Pérdida de Cordura: 2D8**Mitos de Cthulhu:** +5%/+10%**Puntuación de Mitos:** 45**Estudio:** 52 semanas**Hechizos sugeridos:** Acercarse a un hermano (Contactar con un gul), Atraer la atención de aquel que es grande (Contactar con Padre Dagón), Contactar con los hijos de las profundidades (Contactar con un profundo), Crear barrera de Naach-Tith, Invocar a aquel que no debería existir (Llamar/Expulsar a Nyogtha), Invocar a Cyaegha (Llamar/Expulsar a Cyaegha), Invocar a la diosa del bosque (Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath), Invocar al Hombre Astado (Contactar con Nyarlathotep), Invocar al Sol (Llamar/Expulsar a Azathoth), Llamar a un diablo del éter (Contactar con un mi-go), Revivificar (Resurrección), Subyugar a los árboles (Convocar/Atar a un retoño oscuro), Subyugar al Desconocido (Llamar/Expulsar a Ghatanothoa), Subyugar a los espíritus del aire (Convocar/Atar a un byakhee).

CULTOS INCONFESABLES

En inglés, traductor desconocido, publicado en 1845

Una traducción no autorizada publicada por Bridewell en Inglaterra (probablemente Londres) en formato de octavilla. Se conservan al menos veinte ejemplares en varias colecciones. Texto con muchos errores.

Pérdida de Cordura: 2D8**Mitos de Cthulhu:** +4%/+8%**Puntuación de Mitos:** 36**Estudio:** 48 semanas**Hechizos sugeridos:** Como en *Unaussprechlichen Kulturen*, pero muchos de estos hechizos son versiones incompletas o defectuosas.

CULTOS INCONFESABLES

En inglés, traductor desconocido, publicado en 1909

Una versión expurgada del texto de Bridewell, publicada por Golden Goblin Press en Nueva York. Contiene únicamente las descripciones de los hechizos, no los rituales completos que aparecían en ediciones anteriores. Es posible que se pueda encontrar esta edición en tiendas de libros de segunda mano.

Pérdida de Cordura: 2D8

Mitos de Cthulhu: +3%/+6%

Puntuación de Mitos: 27

Estudio: 30 semanas

Hechizos sugeridos: Ninguno

De Vermiis Mysteriis

En latín, por Ludwig Prinn, 1542

Edición en tamaño folio encuadernada en negro, impresa en Colonia, Alemania, en ese mismo año. Censurado por la iglesia. Han sobrevivido quince ejemplares. Describe parte del mundo árabe y de las cosas sobrenaturales que suceden en él.

Pérdida de Cordura: 2D6

Mitos de Cthulhu: +4%/+8%

Puntuación de Mitos: 36

Estudio: 48 semanas

Hechizos sugeridos: Contactar con dios/Yig, Crear ventana de observación, Crear zombi, Invocar demonio (Convocar/Atar Byakhee), Invocar al hijo de la cabra (Convocar/Atar retoño oscuro), Invocar sirviente invisible (Convocar/Atar vampiro estelar), Signo de Voorish (signo de conjuración), Transferencia de mente.

Escritura de Ponapé

En inglés, por el Capitán Abner Ezekiel Hoag, 1734

Publicada con carácter póstumo en Boston alrededor del 1795 en formato de dieciseisavo (10 cm × 17 cm), pero inferior en exactitud e integridad al manuscrito de Hoag, del que se supone que aún existen algunos ejemplares. Relata detalles de una secta de isleños de los mares del Sur que adoraban a los profundos y procreaban con ellos.

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +1%/+4%

Puntuación de Mitos: 15

Estudio: 10 semanas

Hechizos sugeridos: La versión impresa no contiene ningún hechizo. El manuscrito original contiene Contactar con un profundo, Contactar con Padre Dagón y Contactar con Madre Hidra.

Dividido en dieciséis capítulos, *De Vermiis Mysteriis* trata sobre una amplia gama de tópicos, incluyendo las artes adivinatorias, la nigromancia y la creación de familiares, así como teorías extravagantes y descripciones de criaturas como vampiros, duendes y elementales. Ciertas copias de este tomo poseen extensas secciones escritas en lo que se considera ogham (runas druidicas). Algunos sospechan que el ogham es un código empleado por Prinn para «ocultar» ideas aún más blasfemas y reveladoras. A principios del siglo veinte circularon rumores acerca de la Orden Esotérica de Dagón, que supuestamente estaban buscando un ejemplar original del libro. Se cree que las partes cifradas contienen fórmulas para acelerar la metamorfosis de un humano en un profundo.

Fragmentos de Celeno

Manuscrito hológrafo en inglés por el Dr. Laban Shrewsbury, 1915 (1938)

Solo se conoce un ejemplar que fue depositado en la Biblioteca de la Universidad Miskatonic poco antes de que el autor desapareciera de forma misteriosa.

Pérdida de Cordura: 1D8

Mitos de Cthulhu: +3%/+6%

Puntuación de Mitos: 27

Estudio: 15 semanas

Hechizos sugeridos: Convocar/Atar Byakhee, Encantar silbato, Fabricar hidromiel espacial, Llamar a Cthugha, Símbolo arcano.

Fragmentos de Eltdown

En inglés, por el reverendo Arthur Brooke Winters-Hall, 1912

Traducción un tanto cuestionable de los misteriosos jeroglíficos encontrados en unos fragmentos de cerámica al sur de Inglaterra, en una edición de 350 folletos de 64 páginas. Habla de unos seres capaces de intercambiar su mente con otros a lo largo del espacio y del tiempo.

Pérdida de Cordura: 1D8

Mitos de Cthulhu: +3%/+8%

Puntuación de Mitos: 33

Estudio: 6 semanas

Hechizos sugeridos: Contactar con un yithiano.

Fragmentos de G'harne

En inglés, por Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (publicado en 1931)

Estudio erudito y traducción de unos fragmentos inscritos con unos curiosos patrones de puntos circulares. Describe en

Compuestos por unos fragmentos de cerámica descubiertos cerca de Eltdown, al sur de Inglaterra, los *Fragmentos de Eltdown* fueron declarados indescifrables por los Dres. Woodford y Dalton (los primeros que intentaron traducirlos). Sin embargo, posteriormente aparecieron numerosos manuscritos que afirmaban ser traducciones, destacando entre todos ellos la versión de Winters-Hall. Winters-Hall sugiere que los Fragmentos no son otra cosa que escritos de los Antiguos, enterrados cuando Inglaterra todavía era parte del súper-continente de Pangea. Ha surgido cierta especulación en contra de esta teoría por parte de fuentes anónimas que, por el contrario, afirman que la escritura es propia de la Gran Raza de Yith.



gran detalle la ciudad perdida de G'harne, e incluye su ubicación. Los fragmentos fueron descubiertos por Windrop en el África septentrional. La edición original tuvo una tirada de 958 ejemplares, impresos a expensas del autor con un humilde formato de dieciseisavo (11 cm × 15 cm).

Pérdida de Cordura: 1D10

Mitos de Cthulhu: +3%/+7%

Puntuación de Mitos: 30

Estudio: 12 semanas

Hechizos sugeridos: Contactar con un Antiguo, Contactar con un chthonian, Contactar con Shudde M'ell, Signo rojo de Shudde M'ell.

Liber Ivonis. Livre d'Ivon

véase *El libro de Eibon*.

Libro de Dzryan. El

En inglés, autor y traductor desconocidos, supuestamente de origen antiguo

Su autoría se atribuyó durante mucho tiempo a la teósofa Helena Blavatsky, aunque nunca se ha encontrado una copia que lo verifique. Se dice que es una traducción de unos manuscritos originales de la Atlántida. También llamado *Las estrofas de Dzryan*. Varios fragmentos de esta obra se han traducido como *La doctrina secreta*, que no incluye hechizos ni otros datos sobre los Mitos.

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +3%/+6%

Puntuación de Mitos: 27

Estudio: 14 semanas

Hechizos sugeridos: Invocar al caminante inadvertido (Convocar/Atar a un vagabundo dimensional), Invocar a un espíritu de los vientos (Convocar/Atar a un Byakhee), Invocar a un hijo de los bosques (Convocar/Atar a un retoño oscuro), Visión onírica (Contactar con Cthulhu).

Libro de Eibon. El

Existen tres versiones:

EL LIBRO DE EIBON

En inglés, traductor desconocido, siglo XV d. C. aprox.

Una traducción incompleta y repleta de errores. Se conocen un total de dieciocho ejemplares en varias manos.

Pérdida de Cordura: 2D4

Mitos de Cthulhu: +3%/+8%

Puntuación de Mitos: 33

Estudio: 32 semanas

Hechizos sugeridos: Ajar un miembro, Contactar con una semilla informe de Zhothaquaah (semilla informe), Contactar con un dios/Kthulhut (Cthulhu), Contactar con un dios/Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contactar con un dios/Zhothaquaah (Tsathoggua), Crear niebla de R'lyeh, Crear portal, Descomposición verde, Encantar cuchillo, Llamar/Expulsar a Azathoth.

Se cree que los egipcios llegaron a poseer *El Libro de Eibon* a través del comercio con la legendaria Atlántida. También se cree que los supervivientes del gran cataclismo atlante llevaron el libro consigo, inscrito en tablillas, hasta varias zonas de Europa, incluyendo Irlanda, Francia y Grecia.

LIBER IVONIS

En latín, traducido por Caius Phillipus Faber, siglo IX d. C.

Aunque se dice que el original fue obra del hechicero hiperbóreo Eibon, jamás se ha encontrado versión alguna anterior a la latina para poder confirmarlo. Nunca llegó a imprimirse, pero se han catalogado un total de seis versiones manuscritas y encuadernadas como parte de las colecciones de varias bibliotecas.

Pérdida de Cordura: 2D4**Mitos de Cthulhu:** +4%/+9%**Puntuación de Mitos:** 39**Estudio:** 36 semanas

Hechizos sugeridos: Ajar un miembro, Contactar con una semilla informe de Zhothaquah (semilla informe), Contactar con un dios/Kthulhut (Cthulhu), Contactar con un dios/Yok Zothoth (Yog-Sothoth), Contactar con un dios/Zhothaquah (Tsathoggua), Crear barrera de Naach-Tith, Crear niebla de R'lyeh, Crear portal, Descomposición verde, Encantar cuchillo, Llamar/Expulsar a Azathoth, Signo de Voorish (signo de conjuración).

Gracias a un pacto con Tsathoggua, Eibon obtuvo grandes conocimientos y poder, e incluso llegó a descubrir una forma de atravesar los sellos de la sala del trono de la deidad en el interior del Monte Voormithadreth para visitarle en persona.

Temerosos de su poder, los sacerdotes de Yhoundeth emprendieron una campaña de persecución contra Eibon, obligándole finalmente a huir a través de una «puerta» que conducía a Saturno. De vez en cuando, a pesar de los años transcurridos desde que sucediera esto, nómadas de los sueños y de otros parajes han mencionado encontrarse con un viejo sabio llamado Eibon. Se sigue especulando si se trata de ese mismo individuo.

LIVRE D'IVON

En francés, traducido por Gaspard du Nord, siglo XIII d. C. aprox.

Manuscrito encuadernado del que se sabe existen trece ejemplares, parciales o completos.

Pérdida de Cordura: 2D4**Mitos de Cthulhu:** +4%/+8%**Puntuación de Mitos:** 36**Estudio:** 36 semanas**Hechizos sugeridos:** Los mismos que en Liber Ivonis.**Magia auténtica**

En inglés, por Theophilus Wenn, siglo XVII

Un pequeño y desmenuzado manuscrito encuadernado a mano que, sin embargo, puede calificarse como una verdadera enciclopedia sobre el conocimiento del Diablo.

Pérdida de Cordura: 1D8**Mitos de Cthulhu:** +2%/+4%**Puntuación de Mitos:** 18**Estudio:** 24 semanas

Hechizos sugeridos: Hablar con el Oscuro (Contactar con Nyogtha), Invocar al Alado (Convocar/Atar a un byakhee), Invocar a un espíritu del aire (Convocar/Atar a un vampiro estelar), Invocar al Único (Convocar/Atar a un servidor de los Otros Dioses).

Manuscrito de Sussex. El

véase Necronomicón.

Manuscritos pnakóticos

En inglés, autor y traductor desconocidos, siglo XV

En Europa y América se encuentran catalogadas cinco versiones de este libro encuadernadas y manuscritas (copias parciales de una obra más grande, ahora perdida). El supuesto volumen precursor, la *Pnakotica*, estaba escrito en griego clásico, y puede trazar sus orígenes hasta los crinoideos prehumanos que sembraron la vida en la tierra.

Pérdida de Cordura: 1D8**Mitos de Cthulhu:** +3%/+7%**Puntuación de Mitos:** 30**Estudio:** 45 semanas**Hechizos sugeridos:** Contactar con un alado (Contactar con un Antiguo)**Massa di Requiem Per Shuggay**

En italiano, por Benvenuto Chieti Brodighera, 1768

Una ópera (partitura y libreto) jamás publicada y que, según se cree, solo se ha representado en una ocasión. Trata sobre la violación, el incesto y otras formas de degradación. Los músicos entendidos afirman que algunos de sus fragmentos son imposibles de tocar. Se conservan ejemplares en el Museo Británico, la Bibliothèque Nationale de París y, probablemente, en la Colección Z del Vaticano.

Pérdida de Cordura: 1D6**Mitos de Cthulhu:** +1%/+3%**Puntuación de Mitos:** 12**Estudio:** 2 semanas**Hechizos sugeridos:** Si se representa con una orquesta completa, se ejecuta el hechizo Llamar a Azathoth a mitad del tercer acto.**Monstruos y su ralea. Los**

En inglés, autor desconocido, siglo XVI

Solo ha existido una versión en formato de folio de este manuscrito, y lo robaron del Museo Británico en 1898. Hoy día sigue habiendo rumores de la existencia de otros ejemplares, aunque nadie ha podido verificarlo. Incluye una mezcla de temas extraídos del *Necronomicón*, *El libro de Eibon* y

otros muchos. Trata acerca de varias entidades, incluyendo a Cthulhu, Yog-Sothoth y Lloigor, el gemelo de Zhar.

Pérdida de Cordura: 1D8

Mitos de Cthulhu: +2%/+6%

Puntuación de Mitos: 24

Estudio: 36 semanas

Hechizos sugeridos: Encantar cuchillo, Encantar flauta, Subyugar a una bestia de la noche (Convocar/Atar a un horrendo cazador), Subyugar a un caminante estelar (Convocar/Atar a un vagabundo dimensional), Subyugar a aquel que no tiene rostro (Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche), Subyugar a un demonio de hielo (Convocar/Atar a un Byakhee), Subyugar a un sirviente invisible (Convocar/Atar a un vampiro estelar).

Necronomicón

Existen cinco versiones:

AL AZIF

En árabe, por Abdul Alhazred (Abd al-Azrad), 730 d. C. aprox.

Se desconoce su formato original, pero circularon numerosas versiones entre los eruditos medievales. Ya en el s. XII se hacía referencia a esta edición como perdida. Se trata de un inmenso compendio que toca casi todos los aspectos de los Mitos y una referencia válida en muchos aspectos, incluyendo cartas y mapas estelares.

Pérdida de Cordura: 2D10

Mitos de Cthulhu: +6%/+12%

Puntuación de Mitos: 54

Estudio: 68 semanas

Hechizos sugeridos: Consunción, Contactar con un gul, Contactar con un habitante de la arena, Contactar con un dios/Nyarlahotep, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un servidor de los Otros Dioses, Convocar/Atar a un vampiro de fuego, Dominar, Llamar/Expulsar a Azathoth, Llamar/Expulsar a Cthugha, Llamar/Expulsar a Hastur, Llamar/Expulsar a Nyogtha, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth, Maldición de Azathoth, Polvo de Ibn-Ghazi, Polvo de Suleimán, Resurrección, Signo de Voorish (signo de conjuración), Símbolo arcano.

NECRONOMICON

En griego, traducido por Theodoras Philetas, 950 d. C. aprox.

Se desconoce la existencia de las primeras copias manuscritas. Una pequeña tirada impresa en Italia (¿Florencia?) fue censurada por la iglesia; esta carecía de dibujos, mapas y cartas. El último ejemplar conocido ardió en Salem en 1692.

Pérdida de Cordura: 2D10

Mitos de Cthulhu: +5%/+12%

Puntuación de Mitos: 51

Estudio: 68 semanas

Hechizos sugeridos: los mismos que en *Al Azif*.

NECRONOMICON

En latín, traducido por Olaus Wormius, 1228 d. C.

Primero circuló por Alemania en forma manuscrita (a finales del siglo XV), en formato de folio y letra gótica. Después, a principios del siglo XVII se publicó en España una edición casi idéntica. Se sabe de la existencia de un ejemplar de la primera y cuatro ejemplares de esta última.

Pérdida de Cordura: 2D10

Mitos de Cthulhu: +5%/+11%

Puntuación de Mitos: 48

Estudio: 66 semanas

Hechizos sugeridos: Los mismos que en *Al Azif*.

NECRONOMICÓN

En inglés, traducido por el Dr. John Dee, 1586

Una versión exacta aunque expurgada de la traducción griega. Jamás se imprimió; existe solo en forma de manuscrito encuadernado. Se sabe de la existencia de tres copias casi completas.

Pérdida de Cordura: 2D10

Mitos de Cthulhu: +5%/+10%

Puntuación de Mitos: 45

Estudio: 50 semanas

Hechizos sugeridos: Consultar al espíritu de la tierra (Contactar con Nyarlathotep), Consultar al servidor oscuro (Contactar con un gul), Dominar, Invocar al Ángel Yazrael (Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth), Invocar al señor del abismo (Llamar/Expulsar a Nyogtha), Polvo de Ibn-Ghazi, Polvo de Suleimán, Símbolo arcano, Signo de Voorish (signo de conjuración), Subyugar al Ángel Dilyah (Convocar/Atar a un servidor de los Otros Dioses).

MANUSCRITO DE SUSSEX, EL

En inglés, traducido por el Barón Frederic, 1597

Una traducción confusa e incompleta de la versión latina del *Necronomicón*, impreso en Sussex, Inglaterra, en formato octavilla. Más propiamente conocido como el *Cultus Maleficarum*.

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +2%/+5%

Puntuación de Mitos: 21

Estudio: 36 semanas

Hechizos sugeridos: Los mismos que en *Al Azif*, pero es posible que resulten peligrosamente defectuosos en cuanto a su forma y su propósito.



El Necronomicón

Todos los tomos tienen su propia historia, y se anima al Guardián a que utilice esta entrada sobre el NECRONOMICÓN como fuente de inspiración para sus propias historias sobre otros tomos o artefactos similares.

A pesar de que existen indicios de otras obras anteriores, es el NECRONOMICÓN el que representa mejor el alcance y el significado de los Mitos de Cthulhu en las lenguas humanas.

El NECRONOMICÓN es enciclopédico y desconcertante, y contiene magia de los Mitos y conocimientos profundos, incluyendo un cántico a Yog-Sothoth que puede abrir la Puerta a este mundo, información sobre el polvo de Ibn-Ghazi y una descripción del signo de Voorish. El tomo trata sobre la naturaleza de la existencia, detalla varias localizaciones y lugares (algunos que no son de este mundo) y proporciona lúgubres descripciones de algunas entidades de los Mitos. Las alusiones son definiciones, las inflexiones son explicaciones, los deseos son pruebas y no se distingue la ornamentación del diseño. El vocabulario es tan interno como el de un sueño. El NECRONOMICÓN es la puerta a la locura, la senda que atraviesan los seres humanos para sufrir una metamorfosis y emerger irreconocibles.

Historia

La versión original del NECRONOMICÓN, conocida como el KITAB AL AZIF, fue escrita alrededor del 730 d. C. en Damasco por el árabe Abdul Alhazred (Abd Al-Azrad). Estudiante de magia así como astrónomo, poeta, filósofo y científico, al-Azrad nació sobre el 700 d. C. en Sanaa, Yemén. Antes de componer su obra magna pasó unos años visitando las ruinas de Babilonia, los fosos de Menfis y el gran desierto meridional de Arabia.

Según Ebn Khallikan, su biógrafo del siglo XII, murió en Damasco en el 738 devorado por un demonio invisible a plena luz del día. Los manuscritos del AL AZIF circularon de forma secreta entre los filósofos y científicos de la época, aunque no fue hasta el año 950 que la obra fue traducida al griego por el bizantino Theodorus Philetas, que lo rebautizó como NECRONOMICÓN. Se hicieron varias copias del manuscrito de Philetas. Estas favorecieron la circulación del tomo blasfemo hasta acabar provocando su censura en 1050 por el Patriarca Miguel de Constantinopla. Se confiscaron y destruyeron varios ejemplares, y sus propietarios sufrieron severos castigos.

En 1228, Olaus Wormius llevó a cabo una traducción de la versión griega al latín, ya que en ese momento se habían perdido todos los ejemplares en el árabe original. Su pronta circulación entre los círculos religiosos provocó su prohibición en 1232, y tanto la

versión latina como la griega entraron a formar parte del INDEX EXPURGATORIUS a petición del Papa Gregorio IX. Olaus no cambió el título del NECRONOMICÓN griego, y a partir de entonces la obra se ha conocido popularmente con ese nombre.

El año 1454 alumbró la primera imprenta que utilizaba tipos móviles y, antes de finales de siglo, se imprimió una versión en letra gótica del NECRONOMICÓN latino en Alemania, probablemente en Mainz. El texto no indica la fecha ni el lugar en el que se imprimió.

A principios del siglo XVI, probablemente antes de 1510, se imprimió en Italia una versión de la traducción griega. A pesar de que nuevamente carecía de marcas de identificación, existe la creencia general de que esta versión surgió de la imprenta de Aldus Manutius, fundador de la Editorial Aldine, famosa por la edición de textos griegos y latinos inéditos.

En 1586, se llevó a cabo una traducción del NECRONOMICÓN al inglés por el Dr. John Dee, matemático, astrólogo y médico de la Reina Isabel de Inglaterra. No se publicó jamás, y se cree que la traducción de Dee se hizo a partir de una edición griega descubierta por el doctor durante sus viajes por Europa del este. A pesar de ser bastante fiel, está incompleta, parcialmente expurgada por su traductor.

Se hizo una segunda edición de la versión latina en España a principios del siglo XVII. Como viene siendo habitual, se desconoce la imprenta, pero el empleo de tipos más toscos la distingue de la obra alemana, más refinada. Por lo demás, es fiel a la edición anterior en todos los sentidos.

Otras versiones

Existen otras versiones y copias parciales del NECRONOMICÓN. EL MANUSCRITO DE SUSSEX, también conocido como el CULTUS MALEFICARUM, es una traducción inglesa hecha por el Barón Frederic a partir del texto latino, publicada en Sussex en 1597. El confuso e incompleto AL-AZIF: EL LIBRO DEL ÁRABE, escrito en un inglés provinciano, se hizo a finales del siglo XVI y circuló en forma de manuscrito artesanal. El VOYNICH MANUSCRIPT medieval de 116 páginas, actualmente en la colección de la Universidad de Pensilvania, está escrito en griego y latín utilizando caracteres árabes.

Ejemplares supervivientes

Condenado y destruido por la Iglesia, actualmente solo se sabe de la existencia de cinco ejemplares del NECRONOMICÓN, aunque podría haber cualquier cantidad de ejemplares conservados en colecciones privadas. Las copias que llegan al mercado suelen ser adquiridas por bibliotecas o coleccionistas privados. El consiguiente aumento de valor ha elevado su

precio muy por encima de lo que se pueden permitir la mayoría de estudiantes de las ciencias ocultas. Pocos pueden permitirse su ejemplar de este oscuro y poderoso libro y, teniendo en cuenta el valor y las frágiles condiciones en las que se encuentran los ejemplares existentes, son pocas las instituciones públicas que permiten acceder a él sin restricciones.

Todos los ejemplares existentes documentados son versiones latinas, cuatro pertenecen a la subrepticia edición española del siglo XVII, y la quinta es un ejemplar superviviente de la refinada edición alemana del siglo XVI. Los cuatro remanentes de la edición impresa en España se encuentran actualmente en las colecciones de la Bibliothèque Nationale de París, la biblioteca de la Universidad Miskatonic de Arkham, la Biblioteca Widener de Harvard y en la biblioteca de la Universidad de Buenos Aires. La única y preciada copia de la edición impresa en Alemania se encuentra en el Museo Británico de Londres.

Aunque se cree que el último ejemplar griego conocido fue consumido por las llamas durante el caos de la cacería de brujas de Salem, Massachusetts, a veces hay rumores de la reaparición de otros ejemplares griegos. El más reciente asegura que existe una copia en propiedad del artista neoyorquino Richard Upton Pickman. Si esto fuera cierto, puede que el libro hubiera desaparecido junto al artista en 1926.

A veces salen a la luz copias manuscritas de la versión de Dee, casi todas dañadas e incompletas. El hallazgo más reciente fue hecho por la Universidad Miskatonic, que ahora cuenta con una copia prácticamente completa del NECRONOMICÓN de Dee en su codiciada colección. También se puede encontrar el mucho menos raro EL MANUSCRITO DE SUSSEX en la colección de la Miskatonic, así como en muchas otras bibliotecas importantes. Se cree que no existen copias del original árabe que hayan sobrevivido hasta la actualidad, aunque persisten los rumores de que una copia apareció en San Francisco poco antes del desastroso terremoto y el incendio que le acompañó en 1906. La afirmación de que hay un ejemplar árabe en la colección del Museo Británico ha sido desmentida recientemente.

DESCRIPCIONES FÍSICAS

Todas las ediciones impresas del NECRONOMICÓN son de tamaño folio. Las ediciones latinas impresas en España y Alemania miden 45,75 cm por 28 cm y contienen 802 páginas, una de ellas encuadernada como lengüeta. Varios documentos sugieren que la versión griega tenía muchas más páginas. La tipografía es de letra gótica negra, con numerosos grabados en madera que ilustran el texto. Las cubiertas, como ocurre con todos los libros de esa época, son individuales, y reflejan los gustos de los propietarios originales de los libros.

El NECRONOMICÓN que se encuentra en el Museo Británico tiene unas cubiertas de cuero del siglo XV que todavía se conservan en buenas condiciones. Impreso en Alemania, el texto está en buenas condiciones pero, lamentablemente, carece de siete hojas, todas ellas recortadas y extraídas con gran delicadeza. Este volumen se encontraba entre las tres colecciones de libros legadas al pueblo británico que condujeron a la fundación del Museo Británico en 1753.

La copia que se encuentra en la Bibliothèque Nationale se encuentra en malas condiciones, encuadernada en unas tapas de cartón barato propias de la época. El texto se encuentra en un estado de deterioro similar, con varias páginas arrancadas y otras totalmente desaparecidas. Otras páginas resultan indecifrables, cubiertas de manchas de lo que algunos han identificado como sangre. La adquisición del libro se encuentra rodeada de misterio, ya que el volumen fue depositado en el mostrador principal en 1811 por un individuo furtivo de origen extranjero. El misterioso donante fue hallado un día después en un apartamento infestado por las ratas, víctima de un veneno.

Se dice que la copia de la Universidad de Buenos Aires llegó a Sudamérica a finales del siglo XVII. Aunque el texto se encuentra en unas condiciones poco más que aceptables, es único por sus extrañas notas al margen, escritas con unos glifos desconocidos.

La Biblioteca Widener de Harvard conserva un NECRONOMICÓN en mal estado. Su encuadernación es la original, pero está muy agrietada y dividida. El texto está completo, pero hay varias páginas sueltas y otras se están desmenuzando. Se ha previsto hacer una restauración. El libro formaba parte de la biblioteca de Harry Elkins Widener, un millonario norteamericano, y se dice que obtuvo el volumen poco antes de embarcar en el Titanic en el año 1912.

La copia conservada en la Universidad Miskatonic fue obtenida el siglo pasado por un joven Dr. Armistage que acababa de ser contratado por la universidad. Adquirida de la colección privada del magnate de Providence Whipple Phillips, la edición del NECRONOMICÓN de la Miskatonic fue encuadernada de nuevo, probablemente en el siglo XVIII, con piel de cabra curtida con zumaque. La portada tiene un título falso, QANOON-E-ISLAM, repujado en oro. El texto está completo y se encuentra en unas condiciones bastante buenas.





Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra

En inglés, por el reverendo Ward Phillips, ¿1788?

Publicado en dos ediciones, la segunda en Boston en 1801. Un rudimentario octavo americano en imitación a cuero negro. El interior de ambas ediciones es el mismo, salvo por los cambios de imprenta, lugar de impresión y fecha de edición. Es frecuente encontrarlo en bibliotecas de cierta importancia y en las sociedades históricas de Nueva Inglaterra. Describe las blasfemias propias de brujas, brujos, chamanes y otros practicantes del mal en la Era Colonial. Detalla los acontecimientos que tuvieron lugar en el bosque de Billington.

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +1%/+3%

Puntuación de Mitos: 12

Estudio: 8 semanas

Hechizos sugeridos: Ninguno, pero existen anotaciones en el ejemplar personal del reverendo Phillips que revelan Contactar con Narlato (Nyarlathotep), Contactar con Sadogowah (Tsathoggua), Contactar con Yogge Sothyoth (Yog-Sothoth), Llamar/Expulsar Ithaka (Ithaqua), Símbolo arcano.

Pueblo del monolito. El

En inglés, por Justin Geoffrey, 1926

Una antología de poemas con unas dimensiones de 10 cm × 17 cm, encuadernada en tapas de bucarán de color rojo oscuro y editada por Erebus Press, de Monmouth, Illinois, con una tirada de 1.200 ejemplares. El poema que le da título está reconocido como la obra maestra de Geoffrey.

Pérdida de Cordura: 1D3

Mitos de Cthulhu: +1%/+2%

Puntuación de Mitos: 9

Estudio: 1 semana

Hechizos sugeridos: Ninguno

Revelaciones de Gla'aki

En inglés, varios autores, 1842

Se publicaron nueve volúmenes en formato de folio mediante suscripción, el último en 1865. Se dice que, desde ese momento, se han compuesto otros tres volúmenes que han circulado de forma privada. Se conservan ejemplares de los nueve volúmenes de formato folio en varias bibliotecas importantes. Cada uno de ellos ha sido escrito por un sectario distinto, tratando también distintos aspectos de Gla'aki, de las entidades asociadas a él y de otras sectas. Parece ser que esta versión del texto fue expurgada, aunque conserva gran parte de la información.

Pérdida de Cordura: 2D8

Mitos de Cthulhu: +5%/+10%

Puntuación de Mitos: 45

Estudio: 32 semanas

Hechizos sugeridos: Contactar con un dios (Eihort), Contactar con un dios (Gla'aki), Descomposición verde, Llamar/Expulsar a Azathoth, Llamar/Expulsar a Daoloth, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath.

Se afirma que las *Revelaciones de Gla'aki* son los escritos secretos de una secta que operaba en el Valle del Río Severn, en Inglaterra. A pesar de que se sabe de la existencia de nueve volúmenes, no dejan de circular rumores sobre colecciones de doce volúmenes; y, al parecer, estos volúmenes adicionales contendrían los aspectos más secretos de las prácticas y rituales de la secta.

Rey de amarillo. El

En inglés, traductor desconocido, 1895 aprox.

Al parecer, el original estaba escrito en francés, pero esa edición fue secuestrada y destruida por la Tercera República justo tras su publicación. La edición inglesa es un fino volumen negro tamaño octavilla en cuya cubierta hay un gran Signo amarillo estampado en relieve. Hasta que no se lee el libro, el signo no afecta a aquel que lo ve más que para suscitarle una intensa curiosidad. Después de leer el libro (o de haber tenido contacto con algo o alguien de Carcosa), contemplar el signo produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura (una sola vez). El texto es una ambigua y onírica representación teatral que conduce al público a la locura. Curiosamente, los lectores no son capaces de concebir que lo que hay ahí escrito no sea real. Aquellos que poseen una faceta artística se sentirán empujados a releer la obra. Si el libro acaba provocando la locura, el lector se obsesionará con Carcosa y con el Rey de amarillo (véase el **Signo amarillo** en la página 343).

Pérdida de Cordura: 1D10

Mitos de Cthulhu: +1%/+4%

Puntuación de Mitos: 15**Estudio:** 1 semana**Hechizos sugeridos:** Ninguno.

Una obra envuelta en misterio y desgracia, *El Rey de amarillo* aparece para traer la locura y la muerte a aquellos que poseen el volumen. Aunque el autor sigue siendo desconocido, algunos mantienen que fue escrito por Christopher Marlowe (autor de *Doctor Fausto*, así como de la escabrosa *Masacre en París*). Aparte de por sus obras más conocidas, Marlowe también es famoso por su misteriosa muerte. Se emitió una orden de arresto contra Marlowe, sin otro motivo que una alegación de blasfemia en un manuscrito que contenía «malvados conceptos heréticos». Fue detenido e interrogado, aunque (curiosamente) no existe registro alguno de esa entrevista. Diez días después, Marlowe fue apuñalado (en el ojo derecho, muriendo en el acto) por Ingram Frizer. Algunos creen que *El Rey de amarillo* era aquel manuscrito blasfemo y la auténtica causa de su muerte.

Siete libros crípticos de Hsan. Los

En chino, escrito por Hsan el Viejo, siglo II d. C. aprox.

Siete pergaminos, cada uno de ellos versado sobre un tema distinto. Se dice que existe una traducción al inglés llamada *Los siete libros crípticos de la Tierra*. Estos pergaminos tratan acerca de elementos de los Mitos de particular importancia o interés para aquellos que habitan en el Imperio Medio (China).

Pérdida de Cordura: 1D8**Mitos de Cthulhu:** +2%/+6%**Puntuación de Mitos:** 24**Estudio:** 40 semanas

Hechizos sugeridos: Atraer a un espíritu (Convocar/Atar a un byakhee), Contactar con un gul, Contactar con un perro de Tíndalos, Invocar a un espíritu de la tierra (Contactar con un chthonian), Contactar con un dios/Nyarlathep, Puerta hacia Kadath (un portal hacia Kadath), Restaurar la vida (Resurrección).

Tabletas de Zanthu. Las

En inglés, por el profesor Harold Hadley Copeland, 1916

Un folleto que lleva por subtítulo «Una traducción conjetural» con una tirada de 400 ejemplares. Traduce las inscripciones grabadas sobre unas tabletas de jade que recuperaron unos pescadores en el océano Pacífico. El autor afirma que las inscripciones son nacaal hierático, la alta lengua de la antigua Mu. El folleto describe la adoración de Ghatanothoa, Shub-Niggurath y Cthulhu.

Pérdida de Cordura: 1D6**Mitos de Cthulhu:** +1%/+2%**Puntuación de Mitos:** 9**Estudio:** 8 semanas

Hechizos sugeridos: El texto está parcialmente expurgado y no contiene ningún hechizo. Las tabletas muanas originales contienen Contactar con un dios/Cthulhu, Ghatanothoa, Lloigor, Yuggya y Zoth-Ommog.

Texto de R'lyeh. El

En chino, autor desconocido, 300 a. C. aprox.

Las tablillas de arcilla originales fueron supuestamente destruidas, pero se dice que existen copias en pergamino y traducciones recientes al inglés y al alemán. Al parecer, el texto trata acerca de Dagón, Hidra, la semilla estelar Zoth-Ommog, Ghatanothoa y Cthulhu, y habla del hundimiento de Mu y de R'lyeh.

Pérdida de Cordura: 2D6**Mitos de Cthulhu:** +5%/+10%**Puntuación de Mitos:** 45**Estudio:** 54 semanas

Hechizos sugeridos: Contactar con un dios/Cthulhu, Contactar con Madre Hidra, Contactar con Padre Dagón, Contactar con un profundo, Llamar a Cyaegha, Ola de olvido.

Durante la investigación federal de Innsmouth en 1927-1928, se incautaron ejemplares del *Texto de R'lyeh*. Durante las entrevistas con aquellos que fueron detenidos en las redadas, se hizo evidente que aquel fino libro era considerado un importante libro sagrado por los habitantes de Innsmouth. Interrogatorios posteriores a prisioneros reacios sonsacaron cierta información acerca de los ritos y reverencias adecuados hacia «Aquel que se encuentra en las aguas» y que (para mayor extravagancia) el libro contenía un secreto que permitía a los hombres hablar con los peces y respirar bajo el agua.

No existen informes de lo ocurrido con los numerosos volúmenes de los *Textos de R'lyeh* incautados durante la investigación. Se asume que fueron destruidos.

LIBROS DE OCULTISMO

Es probable que los poseedores de libros de los Mitos también tengan en su poder ciertos libros de ocultismo (no relacionados con los Mitos).

Un libro de ocultismo suele añadir al menos un punto a la habilidad Ciencias ocultas tras su lectura. Existen miles de volúmenes sobre ocultismo. Aquí se expone una pequeña selección para que los Guardianes los sitúen en los estantes de las librerías, los coleccionistas y los sectarios.

Leer un libro de ciencias ocultas no suele producir una pérdida de Cordura. En caso contrario, se aplican las mismas reglas a los libros de ocultismo que a los libros de los Mitos. No se ha indicado un tiempo de lectura; el Guardián deberá asignar el intervalo relativo que considere apropiado para el libro.

Si lo considera adecuado, el Guardián es libre de incluir un hechizo de los Mitos en un margen o en una de las guardas (escrito con letra enmarañada por algún erudito o sectario), aunque el tono de estos volúmenes suele ser de todo menos maligno y peligroso (excepto en el caso del *Maleus Maleficarum*).

Beatus Methodivo

En latín, atribuido a San Metodio de Tesalónica, 300 d. C. aprox.

Esta obra de cariz gnóstico está escrita como un Apocalipsis profético. En ella se predice la historia de la humanidad. Cuenta cómo Set buscó una nueva tierra en oriente y llegó al país de los iniciados, y cómo los descendientes de Caín instituyeron un sistema de magia negra en la India.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +2%

Brujería en la Europa occidental

En inglés, por la Dra. Margaret Murray, 1921

Libro en inglés moderno, editado en octavo con guardas. Desde su aparición se han sucedido muchas nuevas ediciones y reimpressiones. Relaciona los llamados aquelarres medievales con creencias precristianas que han sobrevivido en forma de supersticiones o, en un sentido más organizado, sepultadas por la Iglesia. Puede encontrarse en la mayoría de las bibliotecas y librerías.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +1%



Clave de Salomón. La

Traducido del latín original a varias lenguas, escrito alrededor del s. XIV

Se afirma que fue escrito por el Rey Salomón. Está compuesto por dos volúmenes: el primero indica la forma de evitar cometer errores drásticos en el trato con espíritus y el segundo trata acerca de las artes mágicas e incluye varios rituales complejos.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +5%

I Ching

En chino mandarín clásico y traducciones a varias lenguas, incluyendo el inglés (del 2.000 a. C. en adelante, hay traducciones actuales al inglés disponibles)

Uno de los cinco clásicos de la China confuciana. Sistema de adivinación sutil y poético de fácil aplicación pero capaz de arrojar profundas alusiones circunstanciales.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +8%

Isis sin velo

En inglés, por Madame Helena Petrovna Blavatsky, 1877

Un conjunto de dos volúmenes que contiene la respuesta de la autora al materialismo y la arrogancia de las religiones contemporáneas y la comunidad científica. Entre sus contenidos (por enumerar algunos) se incluyen capítulos sobre mesmerismo, psicometría, seres que habitan el espacio etéreo y talismanes.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +6%

Malleus Maleficarum

Traducido del latín a varias lenguas, por Jacob Sprenger y Heinrich Kramer, 1486 d. C.

También conocido como *El martillo de las brujas*. Una guía sobre la identificación y tortura de brujas dirigida a los inquisidores de la Edad Media. Este libro terrible sirvió para acabar con la vida de unos nueve millones de personas. La traducción al alemán de 1906 lleva el excelente título *Der hexenhammer*.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +3%

Rama dorada. La

En inglés, por Sir George Frazer, 1890, en dos volúmenes

Se publicó una versión ampliada de trece volúmenes en 1911-1915. Una obra clásica de antropología que explora la evolución del pensamiento mágico, religioso y científico. Se puede encontrar disponible una versión abreviada en la mayoría de las bibliotecas de Estados Unidos.

Pérdida de Cordura: 1D2

Ciencias Ocultas: +5%

Tabla de esmeralda. La

Traducido a varias lenguas aparentemente a partir del original arameo o griego, autor o autores desconocidos, 200 d. C. aprox.

El principal texto alquímico de la Europa medieval, afortunadamente breve pero tan críptico y elusivo como el *Tao Te Ching* de la China clásica.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +1%

Verdaderas centurias astrológicas y profecías. Las

En varias lenguas, por Michel de Nostradame [Nostradamus], 1555-1557

Contiene en torno a mil poemas de cuatro versos, cuya intención es la de profetizar acontecimientos de la humanidad hasta el año 3797 d. C. Las descripciones de tales profecías resultan imprecisas e imaginativas, prestándose a todo tipo de interpretaciones, de las que se han hecho muchas.

Pérdida de Cordura: Ninguna

Ciencias Ocultas: +1%

Zohar. El

En hebreo, varias ediciones y traducciones al latín, alemán, inglés, francés, etc., por el cabalista español Moisés de León, 1280 d. C.

Obra fundamental del misticismo medieval judío que representa el esfuerzo por conocer o alcanzar a Dios mediante la contemplación y la revelación.

Pérdida de Cordura: 1/1D3+1

Ciencias Ocultas: +7%



Tabla XI: Tomos de los Mitos

1/4

Título	Idioma	Fecha	Autor	Smns.	COR	MCI	MCT	PM
Al Azif	árabe	730 aprox.	Abdul Alhazred	68	2D10	6	12	54
Alma en caos	inglés		Edgar Gordon	7	1D4	1	3	12
Ángel descarnado de la noche, El	inglés		Edgar Gordon	4	1D3	0	1	3
Azathoth y otros	inglés	1919	Edward Derby	1	1D4	1	3	12
Cábala de Saboth, La.	griego	1686	desconocido	16	1D6	1	2	9
Canción de Yste, La	griego		Familia Dirka	11	1D6	1	4	15
Cánticos de Dhol	alemán	1890s	Heinrich Zimmerman	17	1D8	2	5	21
Cánticos de Yuggya	inglés		desconocido	11	1D6	1	3	12
Chronike von Nath	alemán		Rudolf Yergler	22	1D8	2	4	18
Confesiones de Clithanus, el monje loco	latín	400 aprox.	Clithanus	29	2D6	3	6	27
Cthaat Aquadingen	inglés	s. XIV	desconocido	29	2D4	2	4	18
Cthaat Aquadingen	latín	s. XI-XII	desconocido	46	2D8	4	9	39
Cthulhu en el Necronomicón	inglés	1915	Laban Shrewsbury	14	1D6	2	4	18
Cuarto libro de D'harsis, El	inglés		D'harsis	42	2D6	3	8	33
Cultes des Goules	francés	1702	Francois-Honore Balfour	22	1D10	4	8	36
Cultos inconfesables	inglés	1845	desconocido	48	2D8	4	8	36
Cultos inconfesables	inglés	1909	desconocido	30	2D8	3	6	27
Daemonolatreia	inglés	1595	Remigius	28	1D8	2	6	24
De maléfica hechicería practicada en M. Inglaterra	inglés	1600 aprox.	desconocido	9	1D6	1	3	12
De Vermis Mysteriis	latín	1542	Ludwig Prinn	48	2D6	4	8	36
Dios negro de la locura, El	inglés	Años 30	Amadaeus Carson	7	1D6	1	3	12
El que socava allá abajo	inglés	1936	Georg Reuter	2	1D3	1	2	9
En lugares oprimidos	inglés		Hartrack	3	1D6	1	4	15
Escritura de Ponapé	inglés	1734	Abner Ezekiel	10	1D6	1	4	15
Ética de Ygor	latín		desconocido	13	1D6	1	3	12
Fischbuch	alemán	1598	Konrad von Gerner	8	1D4	1	2	9
Fragmentos de Celeno	inglés	1915	Laban Shrewsbury	15	1D8	3	6	27



Tabla XI: Tomos de los Mitos

2/4

Título	Idioma	Fecha	Autor	Smns.	COR	MCI	MCT	PM
Fragmentos de Eltdown	inglés	1912	Arthur B. Winters-Hall	6	1D8	3	8	33
Fragmentos de G'harne	inglés		Amery Wendy-Smith	12	1D10	3	7	30
Fundación oculta, La	inglés	1980 aprox.	J. C. Wassermann	16	1D6	1	4	15
Ghorl Nigral	naacal		Zakuba	46	2D8	4	10	42
Hydrophinnæ	latín		Mr. Gantley	7	1D4	1	2	9
Invocaciones de Dagón, Las	inglés		Asaph Waite	16	1D8	3	6	27
Leyendas de Liqualia	inglés		Oswald	9	1D4	1	3	12
Liber Damnatus Damnationum	inglés	1647	Janus Aquaticus	34	1D8	3	7	30
Liber Ivonis	latín	s. IX	Caius Phillipus	36	2D4	4	9	39
Libro de Dzryan, El	inglés		desconocido	14	1D6	3	6	27
Libro de Eibon, El	inglés	s. XV	desconocido	32	2D4	3	8	33
Libro de Iod, El	lengua antigua		desconocido	51	2D6	4	8	36
Libro de Iod, El	traducción al inglés		Johann Negus	10	1D6	1	3	12
Libro de Skelos, El	aklo		desconocido	54	2D6	3	7	30
Libro negro del cráneo, El	griego		J'cak Igguratian	29	1D8	2	4	18
Libro negro, El	latín		Alsophocus	37	2D6	3	7	30
Libro verde, El	inglés		desconocido	50	2D8	4	9	39
Livre D'Ivon	francés	s. XIII	Gaspard du Nord	36	2D4	4	8	36
Llave de Naacal, La	inglés		Churchward	2	1D2	0	1	3
Los que velan en silencio	inglés		Halpin Chalmers	10	1D4	1	3	12
Los que vigilan desde el otro lado	inglés	años 40	Mayland Colum	2	1D4	0	3	9
Magia auténtica	inglés	s. XVII	Theophilus Wenn	24	1D8	2	4	18
Magia y las artes negras, La	inglés		Kane	12	1D6	1	4	15
Manuscrito de Sussex, El	inglés	1597	Baron Frederic	36	1D6	2	5	21
Manuscritos pnakóticos	inglés	s. XV	desconocido	45	1D8	3	7	30
Maravillas de la naturaleza	inglés		Morryster	11	1D4	1	2	9
Massa di Requiem Per Shuggay	italiano	1768	B. Chieti Brodighera	2	1D6	1	3	12



Tabla XI: Tomos de los Mitos

3/4

Título	Idioma	Fecha	Autor	Smns.	COR	MCI	MCT	PM
Misterios secretos de Asia, con un comentario sobre el Ghorl Nigral	alemán	1847	Gottfried Mulder	16	1D8	2	5	21
Mitología polinesia, con nota acerca del ciclo de leyendas de Cthulhu	inglés	1906	Harold H. Copeland	8	1D3	1	2	9
Monstruos y su ralea, Los	inglés	s. XVI	desconocido	36	1D8	2	6	24
Moradores de las profundidades, Los	francés		Gaston Le Fe	12	1D8	2	6	24
Narración de Johansen	inglés		Gustaf Johansen	6	1D6	1	3	12
Necrolatría	alemán	1702	Ivor Gorstadt	20	2D6	4	8	36
Necronomicon	griego	950 aprox.	Theodoras Philetas	68	2D10	5	12	51
Necronomicon	latín	1228	Olaus Wormius	66	2D10	5	11	48
Necronomicón	inglés	1586	John Dee	50	2D10	5	10	45
Othuum Omnicia	latín		desconocido	12	1D4	1	2	9
Pacífico prehistórico a la luz de la escritura de Ponapé, El	inglés	1911	Harold H. Copeland	7	1D4	1	3	12
Papiros de Ilarneke, Los	inglés		desconocido	15	1D8	2	4	18
Papiros de Mum-Rath	latín		Ibn Shoddathua	10	1D6	1	3	12
Pasamos de vista	inglés	1964	Roland Franklyn	1	1D6	1	3	12
Pergaminos de Pnom, Los	hiperbóreo		Pnom	31	2D6	3	8	33
Prehistoria en el Pacífico: investigación preliminar	inglés	1902	Harold H. Copeland	4	1D2	0	1	3
Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de N. Inglaterra	inglés	1788	Ward Philips	8	1D6	1	3	12
Pueblo del monolito, El	inglés	1926	Justin Geoffrey	1	1D3	1	2	9
Reflexiones	inglés		Ibn Schacabao	27	1D8	2	6	24
Retazos de imperios perdidos	alemán	1809	Otto Dostmann	5	1D3	0	2	6
Revelaciones cthónicas	laosiano		Thanang Phram	18	1D8	2	5	21
Revelaciones de Gla'aki	inglés	1842	varios autores	32	2D6	5	10	45
Revelaciones de Hali, Las	inglés	1913	E. S. Bayrolles	5	1D4	1	3	12
Rey de amarillo, El	inglés	1895	desconocido	1	1D10	1	4	15
Ritos negros	egipcio		Luvéh-Keraphf	41	2D6	3	8	33



Tabla XI: Tomos de los Mitos

4/4

Título	Idioma	Fecha	Autor	Smns.	COR	MCI	MCT	PM
Rituales sarracenos	inglés	s. XIX	Clergyman X	6	1D3	1	2	9
Rituales toscanos	italiano		desconocido	3	1D3	0	2	6
Rituales yhe	egipcio		Niggoum-Zhog	14	1D8	3	6	27
Saducismus Triumphatus	inglés	1681	Joseph Glanvill	6	1D6	1	3	12
Sapientia Maglorum	latín		Ostanes	40	2D6	3	7	30
Siete libros cripticos de Hsan, Los	chino	s. II	Hsan el Viejo	40	1D8	2	6	24
Sutra negra	birmano	700 aprox.	U Pao	18	1D8	1	4	15
Tabletas de Zanthu, Las	inglés	1916	Harold H. Copeland	8	1D6	1	2	9
Testamento de Carnamagos, El	griego	s. XII	Carnamagos	23	1D6	2	4	18
Texto de R lyeh, El	chino	300 a.C. aprox.	desconocido	54	2D8	5	10	45
Transcripciones de Geph	inglés		desconocido	20	1D8	2	5	21
Unaussprechlichen Kulten	alemán	1839	F. W. von Junzt	52	2D8	5	10	45
Unter Zee Kulten	alemán	s. XVII	Graf Gauberg	17	1D6	2	4	18
Uralteschrecken	alemán	s. XIX	Graf von Konnenberg	22	1D6	2	4	18
Vida de Eibon	francés		Cyron	8	1D4	1	2	9
Visiones de Yaddith	inglés	1927	Ariel Prescott	1	1D4	1	3	12
Von denen Verdammten	alemán (reimpresión)	1907	Edith Brendall	10	1D6	1	4	15
Von denen Verdammten Oder	alemán		Karaj Heinz Vogel	24	2D6	4	8	36

Leyenda:

Título: nombre del libro.

Idioma: lengua en la que se ha escrito la mayor parte del libro.

Fecha: la fecha en la que se escribió el libro (si se conoce).

Autor: autor del libro (si se conoce).

Smns.: cantidad de semanas necesaria para llevar a cabo un estudio completo.

COR: pérdida de Puntos de Cordura que se produce al leer el libro.

MCI: Mitos de Cthulhu Inicial: cantidad de puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu que se obtiene con una lectura inicial.

MCC: Mitos de Cthulhu Completo: cantidad de puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu que se obtiene con un estudio completo.

PM: Puntuación de Mitos: el lector puede obtener el máximo de MCC si su puntuación de Mitos de Cthulhu es menor que la puntuación del libro (véase la página 179).

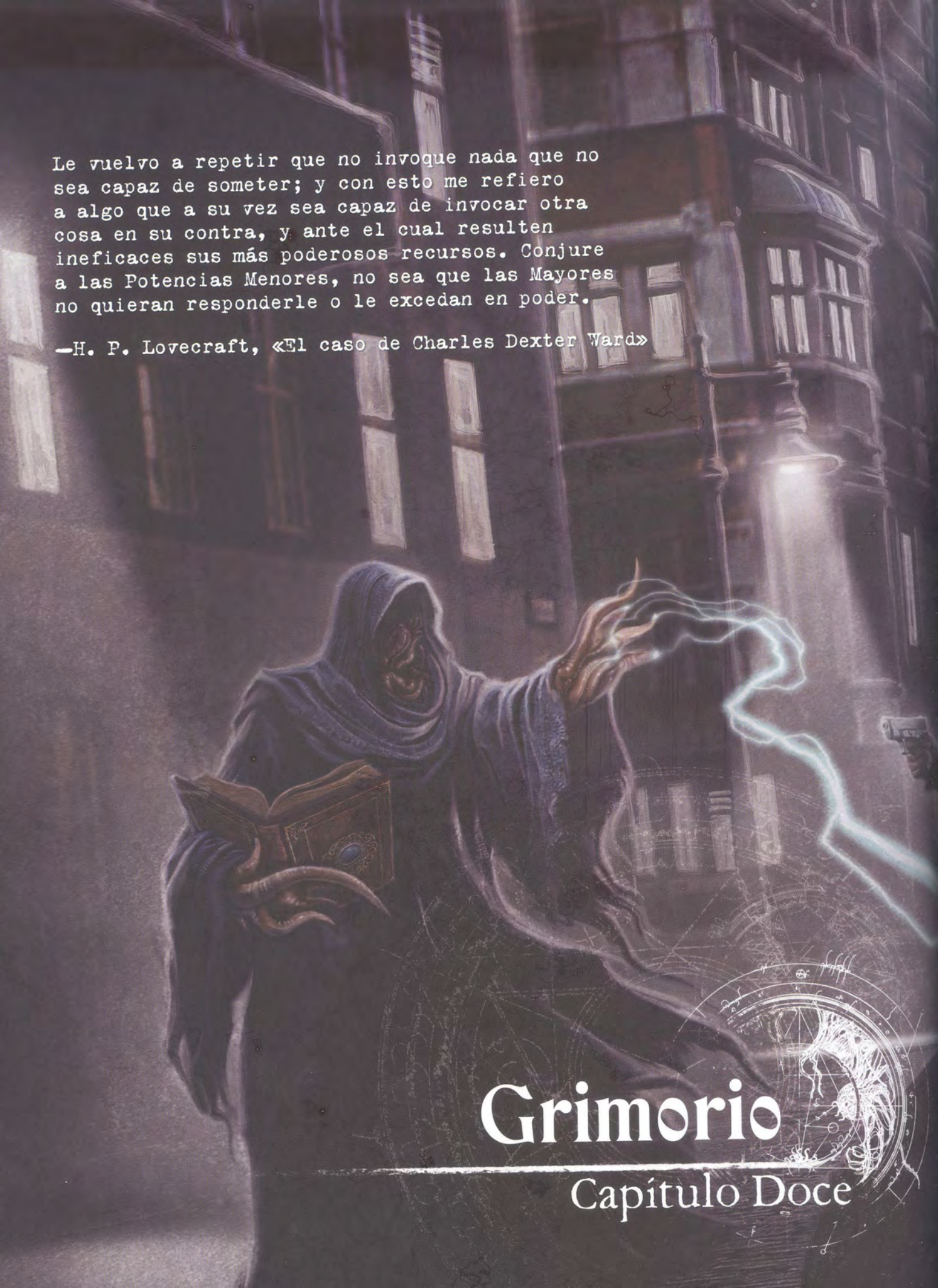


Le vuelvo a repetir que no invoque nada que no sea capaz de someter; y con esto me refiero a algo que a su vez sea capaz de invocar otra cosa en su contra, y ante el cual resulten ineficaces sus más poderosos recursos. Conjure a las Potencias Menores, no sea que las Mayores no quieran responderle o le excedan en poder.

—H. P. Lovecraft, «El caso de Charles Dexter Ward»

Grimorio

Capítulo Doce





HECHIZOS

LOS HECHIZOS DESCRITOS EN EL GRIMORIO SE HAN ORDENADO alfabéticamente, y detallan su propósito habitual y el resultado al ejecutarlos con éxito. Se anima al Guardián a desarrollar, modificar y ampliar los hechizos aquí expuestos. Puede que se encuentre un hechizo en un tomo que produzca un efecto menor que el que aparece en el grimorio; asimismo, se pueden encontrar versiones más poderosas.

El Guardián deberá modificar los hechizos de acuerdo con las necesidades de una aventura o campaña determinadas. Se debe tener especial cuidado a la hora de crear versiones más poderosas de los hechizos y ponerlas en manos de los investigadores. Tales recursos suelen desequilibrar el juego, y se debe advertir que la hechicería es dominio de magos dementes inmersos en el conocimiento de los Mitos. Los hechizos nunca deberán ser considerados mundanos dentro del mundo de juego. No se trata de superpoderes que los investigadores puedan usar a la ligera, y es probable que jugar con tales fuerzas sobrenaturales deje lisiado al incauto hechicero tanto física como mentalmente. En **Variaciones de los hechizos** se proporcionan más indicaciones sobre cómo modificar hechizos (véase más adelante).

El Guardián deberá tomar nota de qué investigadores saben magia. Un investigador podría ejecutar un hechizo de forma involuntaria mientras estuviera bajo el control del Guardián durante un episodio de locura.

Nombres de los hechizos

A pesar de que cada hechizo tiene un nombre estándar, se anima encarecidamente a que el Guardián utilice un título más evocador siempre que sea posible. Es posible que varios tomos de los Mitos contengan los mismos hechizos; sin embargo, sus autores podrían haber asimilado los hechizos de forma bastante distinta; por ejemplo, un autor podría haber bautizado el hechizo Contactar con un profundo como «La voz de las profundidades» mientras que otro lo podría llamar «Invocar a la abominación abisal». Incluso puede que varios hechizos diferentes tengan un mismo nombre o nombres similares. Al final de la descripción de cada hechizo se proporcionan sugerencias para nombres alternativos.

MAGIA INTENSIFICADA

La senda del conocimiento y la magia de los Mitos conduce a la locura. La Cordura mide el arraigo de una persona a lo que llamamos «realidad», que para nada se trata de la realidad, sino de una ilusión consensuada por los seres humanos o un entendimiento limitado que protege la mente de aquello que no es capaz de comprender plenamente: los Mitos de Cthulhu. La magia de los Mitos es antitética y corrosiva para la cordura humana; la ejecución de hechizos hará mella en la cordura, desintegrando gradualmente el

vínculo del hechicero con el mundo de los humanos hasta que llega un día en que ya solo quedarán los Mitos. El objetivo final de un sectario es renunciar a cualquier vestigio de cordura humana para reemplazarlo por la comprensión de la auténtica naturaleza del universo. La pérdida de toda cordura incapacitaría a la mayoría y los dejaría incapaces de operar de cualquier forma significativa. Sin embargo, algunos sectarios alcanzan este cambio de paradigma sin quedar reducidos a una ruina balbuceante; a pesar de tener cero Puntos de Cordura, han encontrado la forma de trascender a la locura y todavía son capaces de desenvolverse y, en algunos casos, son capaces de integrarse en la sociedad y pasar prácticamente desapercibidos.

Es probable que los hechiceros dementes, que abrazan plenamente los Mitos, sean capaces de acumular más poder que una persona que simplemente ejecute un hechizo aprendido en un libro. Libres de la cordura humana y fortalecidos por su comprensión de los Mitos, estos magos son capaces de descubrir nuevos aspectos y magias más intensas. Los investigadores también podrán alcanzar estas cotas más profundas de entendimiento. Siempre que un investigador enloquecido (de forma temporal o indefinida) tenga éxito al ejecutar un hechizo, tira 1D100 y compara el resultado con su habilidad Mitos de Cthulhu. Si el resultado de la tirada es igual o menor que su puntuación en la habilidad, se habrá profundizado en nuevas cotas de la magia y la opción de utilizar un efecto más intenso se hará presente. Una vez se descubra una versión más profunda de un hechizo, estará disponible de ahí en adelante. El Guardián decidirá si existen cotas aún más profundas del hechizo por descubrir en el futuro.

Todos los hechizos poseen estas profundidades secretas. En este Grimorio se proporcionan ejemplos de versiones más intensas de varios hechizos. Se recomienda al Guardián que planifique con antelación antes de incluir hechizos que podrían caer en manos de los investigadores, y que predetermine los posibles efectos intensificados de tales hechizos en lugar de intentar inventárselos sobre la marcha.

La magia intensificada durante el juego

Si conocen un hechizo determinado, todas las entidades de los Mitos y sectarios que tengan cero Puntos de Cordura conocerán también la versión intensificada que aparece en el Grimorio. También podrían conocerlas otros enemigos, a discreción del Guardián. El Guardián no deberá sentirse obligado a hacer una tirada para determinar si el enemigo aprende una versión intensificada durante el juego.

Cuando un jugador descubra un efecto más intenso de un hechizo durante el juego, el Guardián podrá decidir cómo difiere de la versión normal. La sección de Variaciones de los hechizos puede ser de utilidad. En esencia, la versión intensificada debería aportar una evolución más emocionante (y terrorífica) del hechizo en lugar de un beneficio mecánico (como podría ser que el hechizo costara menos Puntos de Magia).

Podrías preguntar al jugador cómo se modifica el hechizo; sin embargo, recuerda que este es un juego de terror, y la versión intensificada podría añadir al hechizo ciertos aspectos indeseados por el investigador. Una magia más poderosa debe tener un coste mayor.

VARIACIONES DE LOS HECHIZOS

No existe un hechizo definitivo. Los que aquí se exponen son solo un punto de partida y una guía a la que puede recurrir el Guardián. Este no es un juego en el que los jugadores puedan esperar que sus personajes consigan hechizos de forma habitual. Los jugadores deberán ser conscientes de que cualquier hechizo que reciba el investigador podría variar de aquellos indicados en este libro. Parte del trabajo del Guardián es actuar de intermediario entre este Grimoario y los jugadores.

Hacer modificaciones a los hechizos indicados

Un hechizo se compone de tres partes: un coste, una descripción y un efecto. El coste y el efecto tienen un impacto mecánico directo en el juego que podría incluir la pérdida de Puntos de Cordura, daño físico, pérdida de Puntos de Magia, un cambio permanente en una característica, etcétera. Eres libre de modificar estas cosas, aunque serán necesarias algunas consideraciones: dejar en manos de los jugadores un hechizo barato y poderoso tiene un efecto dramático en el juego. Por otra parte, la descripción aporta solo algo de colorido dramático que se puede cambiar con facilidad.

TIRADAS ENFRENTADAS DE POD

Muchos hechizos exigen que se haga una tirada de POD para comprobar si afecta a su objetivo. Ambas partes hacen una tirada de POD, comparan su grado de éxito y el que obtenga el grado mayor será el vencedor. En caso de empate, ganará aquel que tenga el mayor POD; si aun así sigue habiendo un empate, el Guardián podrá decidir que ambos se ven afectados de alguna forma adversa que refleje la naturaleza del hechizo. Si la diferencia entre el POD del hechicero y el POD del objetivo es de 100 o más, aquel que tenga el mayor POD ganará automáticamente.

ALCANCE DE LOS HECHIZOS

En el juego, el alcance de los hechizos suele ser una de estas tres opciones: contacto, 100 m o a simple vista. Estas opciones generales son fáciles de comprender y visualizar. Unas distancias mayores pueden acabar convirtiéndose en problemas de física, no en ejemplos de terror.

HECHIZOS Y TIEMPO DE EJECUCIÓN DURANTE EL COMBATE

Algunos hechizos resultan útiles en situaciones de combate. Cada hechizo tiene un tiempo de ejecución indicado en su descripción: instantáneo, un asalto, etcétera.

Si el tiempo de ejecución es instantáneo, se activará en DES+50 del hechicero (igual que un arma preparada).

Si el tiempo de ejecución es de un asalto, se activará en la DES del usuario del asalto actual.

Si el tiempo de ejecución es de dos asaltos, se activará en la DES del usuario del asalto siguiente, etcétera.

Modificar los costes y efectos de un hechizo

El coste de un hechizo se suele estimar en Puntos de Magia y Puntos de Cordura; sin embargo, en algunos casos (cuando el efecto es duradero y/o muy significativo) el coste también podrá incluir un gasto permanente de POD. A la hora de modificar el coste, deberás considerar cualquier cambio que pretendas aplicar a sus efectos. Es probable que un efecto más poderoso aumente el coste, mientras que un efecto atenuado lo reducirá.

La fuente a través de la cual se aprende un hechizo puede afectar tanto al coste como al efecto; cuanto más pura sea la fuente, mejor será el hechizo. En este juego no existe una proporción fija del coste de los hechizos. Una fuente más pobre, como un tomo incompleto y mal traducido, podría proporcionar una versión atenuada del hechizo con un efecto reducido y un coste incrementado. Un hechizo transmitido directamente de un Primigenio a la mente de un personaje podrá tener unos efectos mucho más potentes y/o un coste mucho menor.

Modificar un hechizo

Intenta incluir algunos toques personales en el hechizo, enlazándolo más estrechamente con tu aventura, investigadores e historia, si es posible.

Localización: considera las localizaciones de tu historia, ¿podría alguna de ellas estar vinculada con el hechizo? Por ejemplo: si los investigadores se están enfrentando a gules, un hechizo que se deba ejecutar bajo tierra adquirirá de repente una dimensión distinta.

Componentes del hechizo: los objetos específicos que se necesitan para ejecutar el hechizo. ¿Podría ser que los investigadores necesitaran la daga curvada de plata que vieron en el Museo Británico en la sesión anterior?

Ritual del hechizo: un efecto más poderoso del hechizo suele implicar un ritual más complejo y enrevesado. Plantéate dónde, cuándo y cómo se ejecuta el hechizo. ¿Es posible que los investigadores tengan que embadurnarse con sangre bajo la luna llena e inscribir un círculo ritual?

Descripción del hechizo: esta puede oscilar entre lo sutil y lo dramático. Intenta enriquecer la descripción con aromas extraños, visiones desorientadoras, sonidos curiosos y sensaciones perturbadoras; recuerda que la mayoría de estos hechizos minan la cordura del hechicero, y la forma en que describas su ejecución deberá poner esto de manifiesto.

Ejemplo de un hechizo con variaciones

Se podría comparar un hechizo con una receta de cocina. No existe la receta de pan definitiva; el pan de soda se puede hacer en una hora, mientras que el pan de masa fermentada necesita varios días. También se pueden utilizar una gran variedad de harinas y otros ingredientes. Los métodos de elaboración pueden variar: se puede hacer a mano o con una máquina. Los panes resultantes tendrán todo tipo de formas, tamaños y sabores. Si consultas diez libros de cocina, encontrarás muchas recetas distintas para el pan con varios nombres diferentes. Lo mismo ocurre con los hechizos y los tomos.

Diez tomos distintos podrían incluir lo que a primera vista parece el mismo hechizo; sin embargo, esos hechizos no guardarán más similitudes que todas esas recetas de pan, hay una enorme diferencia entre el pan negro alemán y la focaccia. Así como elegirías el pan que mejor se ajustara a tu menú, deberás adaptar un hechizo para que se ajuste a tu partida. Consideremos el hechizo Crear zombi y echemos un vistazo a algunas variaciones.

EL HECHIZO BÁSICO DE CREAR ZOMBI

El hechizo Crear zombi del Grimorio parte de un cadáver y lo convierte en un zombi. El zombi dura hasta que se pudre y se descompone. Puede cumplir órdenes básicas de su creador. El coste de Puntos de Magia es alto (16 puntos) y la

pérdida de Cordura es moderada (1D6). Ejecutar este hechizo lleva una semana entera, pero funcionará sin necesidad de hacer ninguna tirada de POD.

UNA VERSIÓN APRESURADA DEL HECHIZO CREAR ZOMBI

Es posible que los jugadores quisieran crear un zombi, tal vez para que llevara a cabo alguna tarea peligrosa en su lugar. Si los investigadores se encontraran con un tomo que estuviera pobremente transcrito, incompleto o deteriorado, podrías querer proporcionales una versión del hechizo que pareciera provechosa, pero que probablemente les generase más problemas que beneficios.

Otra posibilidad es que quieras arrancar una aventura del estilo de Re-animator: un doctor chiflado que resucita cadáveres, solo para descubrir que no hay forma de controlarlos. El coste de un hechizo como ese se debería reducir a la mitad, ya que será mucho menos útil que su versión normal. Se mantiene la idea de partir de un cadáver que seguirá descomponiéndose, así como la pérdida de Puntos de Cordura, aunque el tiempo de ejecución se reduce a una hora. La ventaja aparente de una

Beso del cementerio

(VARIANTE DE CREAR ZOMBI)

Coste: 5 POD; 1D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

El hechizo requiere un cadáver humano que conserve la carne suficiente como para permitir la movilidad una vez activado. El hechicero deposita una onza (30 cl) de su propia sangre en la boca del cadáver, luego le besa en los labios y le «insufla parte de su ser». Se pierden cinco puntos de POD, un obsequio para el cadáver.

Si el hechizo tiene éxito, el ejecutante podrá dar órdenes sencillas al zombi que este deberá cumplir. Con el tiempo, el zombi podrá aprender a aceptar órdenes más complejas. Si el hechicero muriera, el zombi quedaría inerte y se descompondría. Parte de la invocación hace referencia a los Dioses de los Mitos en su conjunto; aunque no se utilizan nombres específicos.

VERSIÓN INTENSIFICADA

Se rumorea que algunos podrían ser capaces de crear y controlar una cantidad ilimitada de siervos no muertos, y algunos sugieren que el POD del hechicero establece el límite del número de zombis que se pueden controlar.

Divide el POD del hechicero por cinco; el resultado es la cantidad máxima de zombis que se pueden controlar activamente en un momento determinado.

Otros nombres alternativos: Siervo imperecedero, El retorno del tierno abrazo perdido

Atadura gris

(VARIANTE DE CREAR ZOMBI)

Coste: 8 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Se debe verter un líquido ritual sobre un cadáver preparado para ello. Los ingredientes del líquido varían dependiendo de la versión del hechizo; sin embargo, la sangre del hechicero es común a todos ellos. El Guardián deberá determinar otros ingredientes (al menos uno de ellos deberá ser costoso, ilegal o tal vez radioactivo). Inmediatamente después, el ejecutante entona el hechizo.

Tras el ritual, el cadáver se alza. Literalmente descerebrado, el zombi es parecido a un animal salvaje y no se encuentra bajo el control de su creador.

Después de su creación, el ser continuará pudriéndose y acabará por descomponerse hasta quedar incapacitado.



ejecución más rápida y un coste de Puntos de Magia reducido podría resultar atractiva para los incautos. Bauticemos esta versión del hechizo con el nombre Atadura gris.

UNA VERSIÓN MEJORADA DEL HECHIZO CREAR ZOMBI

¿Y si un hechicero tuviera el hechizo original de Crear zombi, pero quisiera un siervo más eficaz, uno que durase más tiempo, uno que incluso pudiera pasar por humano? Puede que el objetivo del hechicero fuera caritativo; incluso puede que estuviera intentando recuperar a un ser querido, como una esposa o un hijo.

Obviamente, todo esto elevaría el coste del hechizo y, al ser de efecto duradero, puede que el coste sea en puntos de POD en lugar de en Puntos de Magia; digamos 5 puntos de POD. El coste en Puntos de Cordura también se incrementará a 1D10, justificado en la descripción de la ejecución del hechizo como una invocación a los dioses de los Mitos y el requisito de que el hechicero insufla parte de su propia «fuerza vital» en el cadáver. El tiempo de ejecución no es importante y se reduce a un día, pero podría continuar siendo una semana perfectamente. Este zombi cumplirá órdenes sencillas y puede que pudiera aprender lentamente a lo largo del tiempo. La vida del zombi está vinculada a la del hechicero, y si su amo llegara a morir quedaría inerte y se pudriría.

Bauticemos a este hechizo con el nombre Beso del cementerio para sugerir sus pretensiones más amables, aunque inapropiadas.

UNA VERSIÓN MACABRA DEL HECHIZO CREAR ZOMBI

Si quieres una versión absolutamente malvada del hechizo, una que incluya la captura y el asesinato de una persona inocente, tal vez el amigo de un investigador o incluso un investigador, entonces habrá que hacer alguna modificación para que el hechizo parta de un objetivo vivo.

En primer lugar se deberá capturar al objetivo, y un método evidente de capturar y someter a un objetivo es el veneno. Se pretende que el hechizo posea un toque maligno, por lo que después se deberá enterrar vivo al objetivo durante varios días. Entonces la víctima quedará convertida en un zombi que servirá a su amo mientras viva o así lo desee. Este es un hechizo malvado que incluye el asesinato y la tortura, por lo que el coste de Puntos de Cordura deberá aumentar a 10 puntos. El hecho de que este hechizo no reanime a un cadáver, sino que corrompa a una persona viva es justificación suficiente para reducir el coste de Puntos de Magia de 16 a 10. El hechizo todavía necesita varios días para su ejecución, y el zombi resultante seguirá siendo capaz de cumplir solo las órdenes más sencillas.

Como este hechizo toma como objetivo a una persona viva, tiene que haber alguna forma de oponerse a él. Se pueden utilizar dos tiradas: primero una tirada de CON para intentar resistir el veneno y después una tirada de POD para resistirse a los efectos del hechizo. La variante debería tener un nombre que solo fuera ligeramente distinto a Crear zombi.

Crear muerto viviente

(VARIANTE DE CREAR ZOMBI)

Coste: 10 Puntos de Magia, 10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: variable (días)

Se lleva al objetivo a un estado cercano a la muerte mediante un polvo paralizante elaborado con alcaloides y las entrañas de un pez globo. El veneno debe ser inhalado. Entonces, el objetivo deberá tener éxito en una tirada de CON Extrema (igual o menor a una quinta parte de su CON) para poder resistir el veneno. Si fracasa, el objetivo quedará sumido en un trance profundo indistinguible de la muerte. Para su horror, el objetivo seguirá consciente pero será incapaz de moverse. La víctima es depositada en un ataúd y enterrada viva en un cementerio. Un pequeño conducto conecta el ataúd con el exterior para que pueda respirar. Durante este tiempo, el desafortunado objetivo del hechizo deberá superar una tirada de Cordura cada tres horas de juego o perderá 1D6 COR. Si el objetivo enloquece durante este periodo de tiempo, se entregará a la voluntad del hechicero, agradecido de que desaparezca el horror de la tumba.

Tres noches después, el hechicero acude a la tumba y ejecuta Crear muerto viviente. Si el hechicero percibe cierta resistencia mental en el objetivo, se hace una tirada enfrentada de POD (véase la página 249) entre el hechicero y el objetivo. Independientemente de si el objetivo está loco o cuerdo, ejecutar el hechizo con éxito drenará todo su POD hasta reducirlo a 1. Si el hechizo fracasa, el ejecutante puede limitarse a cubrir el conducto de ventilación y dejar ahí a la víctima para que se asfixie.

Si se ejecuta con éxito, el hechicero habrá creado un sirviente zombi, capaz de obedecer órdenes sencillas. El desafortunado zombi permanecerá bajo el influjo del hechicero hasta que llegue el día en que sea liberado, lo que normalmente implica la muerte definitiva de la víctima y la muerte de su señor.

CREACIÓN DE UN NUEVO HECHIZO

La llamada de Cthulhu no es un juego que se preocupe por el equilibrio de juego entre los personajes jugadores y sus enemigos. Tampoco hay una estructura basada en niveles a la que deban ajustarse los hechizos. Por ejemplo: si creas un hechizo parecido a otro de los que hay en el Grimorio, pero que cueste menos y tenga un efecto más potente, no estarás desobedeciendo ninguna regla. Debes tener cuidado al introducir elementos (como los hechizos) en tus partidas que podrían tener un efecto significativo en el desarrollo del juego. Eso no quiere decir que no debas hacerlo, solo que no deberías hacerlo sin pensar.

Consulta los hechizos de este libro y busca uno que se aproxime a la magnitud de los efectos de tu nuevo hechizo. Esto te dará un punto de partida en cuanto al coste en Puntos de Magia, POD y Puntos de Cordura.

Considera la dificultad de la ejecución del hechizo. Un hechicero puede llegar a tener 16 Puntos de Magia y ser capaz de quemar algunos Puntos de Vida para aumentar esa cifra hasta, digamos, 25. Más allá de esto, el hechicero necesitará contar con una reserva de Puntos de Magia o con otros participantes adicionales en la ejecución que le entreguen sus propios Puntos de Magia. Algunos hechizos requieren el gasto de POD. Los magos pueden acumular POD mediante ciertos hechizos o artefactos, como puede ser un bastón encantado.

Se pueden añadir sacrificios u otros rituales moralmente cuestionables a un hechizo con dos finalidades. Primero, para transmitir el tema del horror. Segundo, para hacer que los hechizos supongan una dificultad o un dilema moral para los jugadores. Por ejemplo: ¿estarán los jugadores dispuestos a usar un hechizo que acabe con sus adversarios si eso requiere un sacrificio humano?

Distinción entre Llamar, Contactar y Convocar

Estos tres tipos de hechizos tienen mucho en común, y es conveniente entender las diferencias.

Los hechizos de Llamada son rituales inmensamente poderosos que hacen aparecer la manifestación física de un dios ante el hechicero. Las sectas pueden utilizar los hechizos de Llamada con el fin de invocar a sus dioses oscuros para que acepten sacrificios rituales o como un acto de adoración. El reverso de los hechizos de Llamada son los hechizos de Expulsión, que se utilizan para hacer que el dios regrese al lugar del que vino. Los hechizos de Expulsión pueden ser de gran utilidad para los investigadores.

Los hechizos de Contacto se pueden considerar como una solicitud de comunicación, algo así como una llamada de teléfono esotérica. Cuando se tiene éxito al utilizarlos con monstruos de los Mitos, atraerán a uno o varios de ellos hacia el ejecutante; sin embargo, acudirán por su propia voluntad y no se encontrarán bajo el control del hechicero. Cuando se utilice sobre una deidad o un Primigenio, el hechizo abrirá un canal de comunicación, pero no tiene por qué invocar una manifestación física.

Puede que los investigadores tengan algún motivo por el cual utilizar un hechizo de Contacto en determinadas circunstancias como, por ejemplo, para contactar con una especie inteligente de los Mitos con el fin de obtener información o ayuda; sin embargo, esto resulta extremadamente peligroso.

Los hechizos de Convocación obligan a un monstruo (no a un dios) a comparecer ante el hechicero. Puede que esos monstruos estén sometidos a la voluntad del hechicero para hacer cuanto les ordene. Por lo tanto, los hechizos de Convocación (y Atadura) son utilizados por magos y sectarios que

desean utilizar el poder de algún horror sobrenatural. Los investigadores podrán utilizar un hechizo de Convocación, ¡pero más les vale asegurarse de que son capaces de someter a lo que hayan convocado!

EL GRIMORIO

Esta sección enumera los hechizos por orden alfabético con un par de excepciones. Existen tres clases fundamentales de hechizos: Hechizos de Llamada y Expulsión, Hechizos de Contacto y Hechizos de Encantamiento, que definen y agrupan a los hechizos que aparecen a continuación.

Ajar un miembro

Coste: 8 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Un hechizo terrible concebido para atormentar y causar daños permanentes a un objetivo. El objetivo debe encontrarse a 10 m o menos del ejecutante. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana, el hechicero señalará un brazo o una pierna. Dicho miembro se ajará y marchitará rápida y dolorosamente, causando 1D8 puntos de daño y una pérdida permanente de 2D10 CON. La víctima pierde 1D4/1D8 Puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *La canción del dolor, Marchitar a mi enemigo, Quemazón debilitante.*

Aliento de las profundidades

Coste: 8 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo asfixia a la víctima llenando sus pulmones de agua de mar, lo que puede causar una muerte espantosa por ahogamiento.

El hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante deberá entonarlo mentalmente durante un asalto completo y vencer en una tirada enfrentada de POD contra su objetivo. Si gana el hechicero, el objetivo comenzará a ahogarse: caerá al suelo atragantándose con agua salada y sufrirá 1D8 puntos de daño por asalto. El objetivo deberá superar una tirada Extrema de CON (igual o menor a la quinta parte de su CON) después de sufrir daño en cada asalto; si la tirada tiene éxito, el agua se habrá expulsado y cesarán los efectos del hechizo.

Otros nombres alternativos: *Moneda del mar azul, La maldición del marinero, El beso de salitre.*

Atadura. Hechizos de

Véase Convocación, Hechizos de (página 257).

Atormentar

Coste: 3 Puntos de Magia, 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo incapacitará temporalmente a un objetivo que se encuentre a 3 m del hechicero o menos. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra su objetivo. Unos intensos dolores se apoderarán del objetivo, su cara y sus manos se cubrirán de ampollas y supurarán líquido, y sus ojos se nublarán de sangre, cegándolo temporalmente. La víctima quedará totalmente indefensa mientras dura el efecto del hechizo.

El efecto tiene una duración de 1D6 asaltos, tras los cuales recuperará la vista. Al cabo de 3D10 minutos, el objetivo se recuperará por completo y podrá reanudar su actividad normal. Los rastros de corrupción física se desvanecerán rápidamente, y en 24 horas solo quedarán unas manchas apenas visibles en la piel. Una experiencia como esta provoca una pérdida de 1/1D6+1 Puntos de Cordura al objetivo.

Otros nombres alternativos: *Desdichada agonía del miserable, La ceguera purulenta de los Siete Infiernos, Desgarrar al enemigo.*

Bendecir hoja

Coste: 5 POD; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Crea un arma de filo capaz de causar daño o matar a entidades que no resultan afectadas por las armas materiales. Requiere el sacrificio de un animal que tenga al menos TAM 50. La hoja del arma debe estar hecha de algún elemento metálico puro, como el hierro o la plata. El arma puede ser de cualquier tamaño; sin embargo, una hoja más grande causará más daño (véase la **Tabla XVII: Armas**, páginas 430-435).

Si el arma se rompe, se funde o resulta dañada de alguna otra forma, perderá su capacidad especial para siempre; sin embargo, esto no sucederá jamás como consecuencia de atacar a una entidad sobrenatural.

Otros nombres alternativos: *Imbuir el poderío de los anti-
guos, Ritual de los siete cortes, Perdición de los espíritus.*

Canción de Hastur

Coste: 1D4 Puntos de Magia por asalto; 1D4 Puntos de Cordura por asalto

Tiempo de ejecución: 3 asaltos antes de que comience a surtir efecto

El hechicero emite un pavoroso gemido ululante que hace que la piel y la carne de la víctima bullan con úlceras, ampollas y manchas pestilentes.

El hechicero debe poder ver a su objetivo. A pesar de que todo el mundo puede oír la canción, el hechizo solo afectará a la persona elegida como objetivo. Este hechizo solo surtirá efecto durante la noche, y solo si la estrella Aldebarán es visible en el firmamento. El ejecutante debe superar una tirada de POD para poder cantar la melodía alienígena correctamente.

Si se ejecuta con éxito, el hechizo infligirá 1D6 puntos de daño por asalto mientras siga estando activo. Al cabo de dos asaltos, las cicatrices reducirán la APA de la víctima en 3D10. Después de cada cuatro asaltos, los daños internos reducirán la CON de la víctima en 3D10. Cuando los Puntos de Vida o de CON de la víctima se reduzcan a 0, su cuerpo se hinchará y estallará con un sonido repugnante, dejando sus entrañas esparcidas sobre el suelo.

Se puede utilizar la canción de forma defensiva, para protegerse contra un atacante que esté ejecutando este mismo hechizo. Si ambos hechizos se ejecutan con éxito, se neutralizarán el uno al otro.

VERSIÓN INTENSIFICADA

La comprensión lúcida y la sintonía con los misterios de Hastur permiten al hechicero aprehender los secretos de Hali y el posicionamiento indispensable de Aldebarán en el espacio y el tiempo. Así, el hechizo se podrá lanzar cuando Aldebarán no se encuentre visible en el firmamento nocturno. Además, el hechicero podrá entretejer un eco de la canción en un fragmento de tela amarillo obtenido de la corte del Rey de amarillo. Si se invierten 20 Puntos de Magia en este material desvahído, la próxima persona que toque la tela sufrirá los efectos del hechizo durante 10 asaltos; cada asalto, la víctima podrá hacer una tirada para intentar obtener un resultado igual o menor a la mitad de su POD y, si lo consigue, concluirá el efecto del hechizo.

Otros nombres alternativos: *El lamento del rey, Música de la corte amarilla, Invocar los forúnculos purulentos de la agonía y el tormento absolutos.*

Cántico de Thoth

Coste: 10 Puntos de Magia, 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

El empleo de este hechizo puede incrementar las facultades mentales del ejecutante, aumentando la probabilidad de que resuelva un problema intelectual determinado. Invertir 10 Puntos de Magia en el cántico proporciona al hechicero un dado de bonificación en sus tiradas destinadas a obtener conocimientos, aprender un hechizo, traducir un párrafo, deducir el significado de un símbolo, etc.

Otros nombres alternativos: *El ritual de la agudeza cerebral, La canción de la colaboración erudita, El coro de los sabios.*

Harvey está intentando traducir un pergamino en latín. Ejecuta el Cántico de Thoth gastando 10 Puntos de Magia. Tiene una habilidad de Otras lenguas (latín) de 66. Obtiene un 84 y un 34 (dado de bonificación); un éxito. El cántico ha amplificado sus facultades mentales durante un corto periodo de tiempo, durante el cual ha podido comprender la lengua latina a la perfección.

HECHIZOS DE CONTACTO

Coste: consulta el hechizo específico

Coste de Cordura: 1D3 (y la pérdida que produzca la visión del monstruo)

Tiempo de ejecución: 1D6+4 asaltos

Los hechizos de Contacto se dividen en dos grupos distintos: los hechizos para contactar con las criaturas y monstruos de los Mitos, y los hechizos para contactar con las deidades de los Mitos (véase Contactar con un dios).

Mediante el empleo de hechizos de Contacto, un sectario puede comunicarse con monstruos y razas extraterrestres, tal vez con la intención de aprender sobre magia, dioses o especies alienígenas. El hechicero deberá tener en mente un objetivo definido; se pueden elaborar planes y cerrar acuerdos.

Los hechizos de Contacto no dan el control de la situación al hechicero; es solo un método para entablar el contacto. Recuerda que se trata de seres individuales e inteligentes que tienen sus propias motivaciones, ¡los hechiceros establecen el contacto por su cuenta y riesgo! Esto es muy diferente a los hechizos de Convocación (véase la página 257), que tienen el potencial de permitir que el hechicero someta a los seres invocados a su voluntad.

El procedimiento es muy parecido en todos los hechizos de Contacto, aunque algunas condiciones y requisitos pueden ser específicos de cada uno. Conocer un hechizo de Contacto no sirve de ayuda para ejecutar otro distinto. Existen muchas versiones de cada hechizo de Contacto.

Si se lleva a cabo de forma correcta, este hechizo siempre tiene efecto, a no ser que no haya seres de ese tipo viviendo a una distancia razonable (los pólipos volantes podrían viajar desde la Ciudad Bajo la Arena hasta alguna zona de Australia, pero tal vez ignoren un contacto en Norteamérica).

Se tarda entre cinco y diez asaltos en ejecutar un hechizo de Contacto. Puede que el ser al que se contacte con el hechizo aparezca al cabo de una hora de juego o que tarde un día o más en manifestarse. Tira 1D100 para determinar el tiempo transcurrido hasta la manifestación en horas de forma aleatoria. Los seres que vivan cerca caminarán, nadarán, horadarán o volarán hacia el punto en el que se haya ejecutado el hechizo. Si el trayecto es demasiado largo, puede que el ser invocado por el hechizo no aparezca nunca. Los seres procedentes de otras dimensiones pueden aparecer de cualquier forma evocadora o característica.

El hechizo atrae a un miembro aleatorio de la especie en cuestión, probablemente con sus propias motivaciones. Para no parecer amenazador, el hechicero deberá intentar encontrarse a solas o en compañía de un grupo muy reducido. Una vez se manifieste la criatura contactada, será libre de partir, por lo que la posibilidad de mantener un encuentro prolongado mejorará enormemente si el hechicero tiene algo que ofrecerle.

Si la especie contactada es muy grande, como un pólipo volante, solo aparecerá un ejemplar. Si es de tamaño humano o más pequeño, el Guardián puede decretar que aparece un grupo de varios representantes.

No hay ninguna garantía de que la entidad contactada vaya a negociar con el hechicero en lugar de devorarlo. Poseerá motivaciones alienígenas; sin embargo, si mantener el contacto pudiera ser provechoso para ambas partes, puede que se produzca una interacción interesante.

Como se decía, cada dios requiere que existan determinadas condiciones para que pueda funcionar.

CONTACTAR CON UN CHTHONIAN

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya chthonians en las inmediaciones. Debe ejecutarse en un lugar en el que se hayan producido terremotos recientemente, o donde haya fisuras o volcanes que puedan ofrecer un medio de transporte relativamente rápido desde las profundidades de la Tierra hasta la corteza terrestre.

Coste: 5 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN PROFUNDO

El cántico tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya profundos en las inmediaciones. Este hechizo se debe ejecutar en la orilla de un océano o un mar. Para que funcione mejor, se deberá ejecutar cerca de alguna ciudad sumergida de los profundos, como en las aguas de Insmouth, Massachusetts, o en la costa del pueblo de Dunwich, en Inglaterra. Parte del ritual consiste en lanzar al agua unas piedras inscritas a tal efecto.

Coste: 3 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN ANTIGUO

El cántico tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya Antiguos en las inmediaciones. Es más probable que funcione en lugares situados sobre la parte sur de la dorsal medio-atlántica y las fosas geológicas más cercanas a la Antártida.

Coste: 3 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN PÓLIPO VOLANTE

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya pólipos volantes en las inmediaciones. Estos seres solo se pueden encontrar en sus extrañas ciudades subterráneas, la mayor

de las cuales está ubicada en las profundidades de la Ciudad Bajo la Arena, en el desierto occidental australiano. Para que puedan salir, el hechicero debe abrir primero uno de los pozos que comunican con sus túneles.

Coste: 9 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UNA SEMILLA INFORME

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya semillas informes en las inmediaciones. Los lugares más adecuados para ejecutar este hechizo son los templos en los que la estatua de Tsathoggua continúa sobre el altar o en las inmediaciones de la grieta abisal situada en N'Kai, cerca de Binger, Oklahoma. Es posible que otros lugares del oeste y el medio oeste norteamericano ofrezcan también vías de acceso y salida. Según se dice, hay una de tales cavernas en las inmediaciones de Dunwich, Massachusetts.

Coste: 3 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN GUL

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya gules en las inmediaciones. Estos seres se pueden encontrar en cualquier lugar en el que haya grandes concentraciones de seres humanos, especialmente en las cercanías de criptas y cementerios. De estos últimos, los más propicios para la ejecución del hechizo son aquellos que tienen más de un siglo de antigüedad, y el mejor momento para hacerlo es durante la noche, bajo la luz de la luna.

Coste: 5 Puntos de Magia

CONTACTAR CON GNOPH-KEH

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya ningún gnoph-keh en las inmediaciones. Estos seres suelen encontrarse en Groenlandia y otros yermos helados cercanos al polo norte.

Este hechizo se debe acompañar de una tirada de Cantar (especialidad de Arte/Artesanía), y antes hay que esculpir una pequeña efigie de hielo y nieve de la bestia.

Coste: 6 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN PERRO DE TÍNDALOS

Si se invoca un perro de Tíndalos, este acudirá automáticamente. No se conoce ninguna forma de tratar con estos seres, cuyo único motivo para desplazarse a través de la corriente espacio-temporal es el hambre.

Coste: 7 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN MI-GO

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya mi-gos en las inmediaciones. El hechizo se debe ejecutar al pie o en la cima de una montaña, en alguna cordillera que se sepa que visita o explota esta enigmática raza de navegantes del

espacio. Entre esas cordilleras se encuentran los Apalaches, los Andes, el Himalaya y algunos picos del África central.

Coste: 8 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN SER RATA

Para poder invocar a un ser rata, se deberá ejecutar el hechizo en un lugar infestado por estos seres o en sus inmediaciones. Según se dice, cerca de la ciudad inglesa de Yorkshire existe una población de seres rata. Hay otro informe sobre la existencia de criaturas similares procedente de Massachusetts.

Coste: 2 Puntos de Magia

CONTACTAR CON HABITANTE DE LA ARENA

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya habitantes de la arena en las inmediaciones. Este hechizo se debe ejecutar en un desierto adecuado, como el del Sahara, el del suroeste de los EE. UU., el de Arabia Saudí o el desierto central australiano.

Coste: 3 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN SERVIDOR DE LOS OTROS DIOSES

Cuando se ejecuta el hechizo es necesario superar una tirada de Suerte para determinar si hay un servidor en la Vía Láctea. Si no hay ninguno dentro del alcance, se perderán los Puntos de Magia.

El hechicero debe poder ver las estrellas. Debe intentar visualizar el Corazón Inefable de Azathoth, que late y brilla como si fuera fuego líquido (y que, según se dice, es un símbolo esférico de meditación, pero cuya forma auténtica se desconoce). El servidor se manifestará al cabo de 1D6+4 asaltos y esperará recibir un sacrificio de sangre. Si el sacrificio elegido no es el adecuado, la criatura devorará al hechicero. Si el servidor acepta el sacrificio, estará dispuesto a llevar a cabo una tarea sencilla para el hechicero.

Con una tirada exitosa de Persuasión, el servidor también se dignará a responder a una pregunta respetuosa acerca del Poderoso Azathoth, su corte situada en el centro del universo o sobre uno de los Dioses Exteriores. La respuesta añade 1D3 puntos de Mitos de Cthulhu a la puntuación del hechicero, pero carece de ningún sentido para los demás espectadores.

Si el resultado de la tirada es igual o menor a una quinta parte del valor de Persuasión del ejecutante, el servidor también transmitirá un hechizo directamente a la mente del hechicero, lo que le hará perder 1D8 Puntos de Cordura y le provocará 1D10 asaltos de desorientación. Será el servidor el que elija el hechizo.

Una vez prestados sus servicios, el servidor puede optar por quedarse y tocar sus flautas sobrenaturales mientras su cuerpo brilla con colores intermitentes y sus tentáculos se retuercen, o bien puede disolverse y volver al brazo de alguna galaxia o a alguna región de formación estelar y reanudar sus actividades anteriores.

Escuchar el sonido demencial e hipnótico de sus flautas causa la pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura, y obsesionará a cualquier cantante o músico presente. A partir de entonces, perderá el interés por las escalas terrenales y se sentirá empujado cada vez más a interpretar música en las escalas cósmicas que le han sido reveladas.

Coste: 14 Puntos de Magia

CONTACTAR CON LOS ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS

Existen muchas versiones de este hechizo. Una versión requiere que se erija una carpa de sábanas blancas junto a un río y que se depositen en su interior jarras llenas de agua de ese mismo río. Se canta y se baila. Se hace una súplica para que aparezca el muerto. Suma todos los Puntos de Magia, multiplica el resultado por cinco, y el hechicero deberá obtener un resultado igual o menor a esa cantidad en 1D100. Si tiene éxito, las voces de los muertos surgirán de las jarras de agua. Alguien que meta la cabeza en la carpa podrá escucharlas y conversar con ellas o hacerles algunas preguntas. Recuerda que los muertos normalmente solo saben aquello que sabían en vida, y que algunos aún no se han dado cuenta de que han fallecido.

Coste: 3 o más Puntos de Magia

CONTACTAR CON UNA SEMILLA ESTELAR DE CTHULHU

Tiene éxito de forma automática, a no ser que no haya semillas estelares en las inmediaciones. Se debe ejecutar a la orilla del mar, tal vez cerca de algún asentamiento de los profundos, o en un lugar donde puedan yacer semillas estelares. El hechizo funciona bien en Polinesia, a lo largo de la costa de Massachusetts y en las aguas sobre la ciudad sumergida de R'lyeh.

Coste: 6 Puntos de Magia

CONTACTAR CON UN YITHIANO

Este hechizo no sirve para avanzar o retroceder en el tiempo. Si, en el momento de ejecutar este hechizo, la mente de un miembro de la Gran Raza está ocupando un cuerpo a 150 km o menos del hechicero, el yithiano percibirá la llamada y podrá responder a ella con curiosidad, temor o alarma. Si el hechicero no tiene nada interesante que decir u ofrecer, el erudito de la Gran Raza dejará de atender a sus preguntas o, incluso, puede que llegue a destruirle por tratarse de un estorbo o una molestia.

Coste: 4 Puntos de Magia

Otros nombres alternativos: *para hechizos de Contacto, utiliza palabras como: Unión, Comunión, Intercambio, Comercio, Alianza, Pacto, Acuerdo, etc. Por ejemplo: El pacto rojo, Alianza de las profundidades, etcétera.*

HECHIZOS DE CONTACTO CON UN DIOS

Coste: 5 POD; 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: de cinco a diez (1D6+4) asaltos

Nadie utiliza los hechizos de Contacto con una deidad salvo los sacerdotes dementes de esos dioses o poderosos hechiceros independientes que esperan hacer un pacto y obtener una pequeña fracción del poder de ese dios. La deidad cuyo favor se pretende podrá ser cualquiera de los Dioses o Primigenios.

En cada uno de esos hechizos, el ejecutante deberá sacrificar 5 POD. La probabilidad de contactar con éxito con esa deidad es igual a la mitad del POD (reducido) del hechicero. Si la tirada tiene éxito, el dios o algún aspecto de él entrarán en contacto con el hechicero en actitud cuasiamistosa al cabo de varias horas o días en tiempo de juego. No es probable que el dios otorgue nada de valor a aquellos que no le adoren. Si la deidad se aburre o se siente ofendida, es probable que aplaste al hechicero o le haga enloquecer, obteniendo cierto placer inhumano con ello.

Cada versión del hechizo tiende a ser un reflejo de la deidad en cuestión.

CONTACTAR CON CHAUGNAR FAUGN

Establece la comunicación con Chaugnar Faugn. Si tiene éxito, el Primigenio enviará al hechicero visiones o pesadillas en las que le informará de sus deseos, o le hará saber si sus súplicas van a ser atendidas favorablemente o rechazadas.

CONTACTAR CON CTHULHU

Establece la comunicación con Cthulhu. Cthulhu suele responder durante la noche, mientras el hechicero está durmiendo. Informa a sus seguidores de sus deseos mediante sueños y pesadillas.

CONTACTAR CON EIHORT

Se parece a otros hechizos de Contactar con un dios, pero el hechicero sacrifica 1 Punto de Magia al ejecutarlo. Si el hechicero se encuentra muy lejos, Eihort se aparecerá en sueños, pero acudirá en persona si se encuentra a tan solo unos cientos de metros. Eihort extraerá 5 puntos de POD del ejecutante a cambio de transferir este hechizo directamente a su cerebro.

CONTACTAR CON NODENS

Establece la comunicación con Nodens. Este hechizo solo se puede ejecutar en un lugar remoto y deshabitado, como el borde de un acantilado. Si, más tarde, Nodens decide responder al hechicero, lo hará cuando este se encuentre a solas y en un lugar igualmente inaccesible.

CONTACTAR CON NYARLATHOTEP

Establece la comunicación con Nyarlathotep. Este hechizo se puede ejecutar en cualquier lugar, como corresponde a este dios omnipresente; sin embargo, Nyarlathotep solo se manifiesta en reuniones de devotos o cuando se unge a un nuevo sacerdote de los Dioses Exteriores.

CONTACTAR CON TSATHOGGUA

Establece la comunicación con Tsathoggua. El Primigenio puede aparecer en forma espiritual, como una especie de proyección traslúcida y brumosa de su verdadero yo, que provoca la pérdida de Puntos de Cordura habitual. Normalmente, solo se aparece cuando el hechicero se encuentra a solas, y le habla en un tono audible.

CONTACTAR CON Y'GOLONAC

Establece la comunicación con Y'gonolac. Este dios suele responder intentando convertir al ejecutante en uno de sus adoradores. Si cree que el hechicero no será un sacerdote apropiado, procederá a atacarlo físicamente e intentará devorar su mente y su alma. Si, por el contrario, piensa que puede adecuarse a sus fines, Y'gonolac intentará poseer a uno de sus amigos, que (una vez controlado) se acercará al hechicero con la intención de tentarlo para que se ponga a su servicio.

Consunción

Coste: Puntos de Magia y Puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos Puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en Puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo perderá 1 Punto de Vida por cada Punto de Magia invertido en el hechizo.

VERSIÓN INTENSIFICADA

Invocar la poderosa energía de los Mitos es una cosa; darle forma mediante el conocimiento y la comprensión es otra muy distinta. El hechicero será capaz de ocasionar la Consunción sin necesidad de hacer una tirada de POD. Además, el hechicero será capaz de provocar un terror mental aún mayor en la víctima; mientras se tambalea a causa de la descarga de energía, el objetivo creará que está siendo agredido por espantosas entidades de los Mitos, lo que produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Penitencia, Rayo de consunción mortal, Las palabras negras.*

HECHIZOS DE CONVOCACIÓN

Coste: Puntos de Magia variables; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos por Punto de Magia invertido, la atadura requiere 1 asalto

Estos hechizos afectan a razas alienígenas y a sirvientes, aquellos monstruos que suelen servir a hechiceros y a otros monstruos más poderosos. Los procedimientos generales de estos hechizos son los mismos, pero las condiciones pueden variar entre uno y otro. Conocer uno de estos hechizos no sirve de nada cuando se intenta ejecutar otro. Si el Guardián no decreta lo contrario, las partes de convocación y atadura de estos hechizos se aprenden de forma conjunta. Necio es el mago impaciente que solo aprende a invocar y no a someter.

A excepción de Convocar/Atar a un servidor de los Otros Dioses, estos hechizos requieren el sacrificio de 1 Punto de Magia por cada 10% de probabilidad de éxito. Por ejemplo: 3 Puntos de Magia generan una probabilidad de éxito del 30%. En general, por cada Punto de Magia, el hechicero deberá pasar cinco minutos entonando cánticos: cuanto mayor sea la probabilidad de éxito, mayor será el tiempo necesario para ejecutar el hechizo. Un resultado de 96-100 siempre será un fracaso; un resultado de 100 deberá tener siempre unas consecuencias nefastas para el mago en cuestión.

El hechicero también pierde 1D4 Puntos de Cordura por hechizo ejecutado, tenga o no tenga éxito.

En caso de éxito, aparecerá una criatura por cada hechizo 2D10 minutos de tiempo de juego después de que hayan concluido los cánticos. Puede que contemplar la criatura aparecida también produzca una pérdida de Puntos de Cordura.

La criatura puede aparecer atada directamente o se puede solicitar al hechicero una tirada enfrentada de POD contra el de la criatura convocada, a discreción del Guardián. En caso de éxito, la criatura quedará atada; en caso de fracasar, atacará al hechicero y después regresará a su lugar de procedencia. La criatura atada está obligada a obedecer una orden del hechicero, incluso aunque le ordene atacar a sus propios congéneres, tras lo cual será liberada y regresará a su lugar de procedencia.

Forma de la orden

La orden del hechicero debe ser específica y limitada en su duración: «protégeme de todo daño eternamente», no es una orden válida, pero «mata al hombre que está en aquella esquina» sí. La criatura estará atada al ejecutante del hechizo hasta que haya cumplido la orden (y, si no recibe ninguna, no tardará en hallar la forma de marcharse). Las órdenes pueden incluir transportar a alguien a un destino concreto, presidir una ceremonia determinada, mostrarse especialmente dócil mientras se somete al examen de un grupo de profesores, aparecer en algún lugar como advertencia a los allí reunidos o cualquier otra cosa que se pueda imaginar.

Que las órdenes sean sencillas. Lo mejor forma de controlarlo es no permitir que la orden tenga más palabras que la puntuación en INT de la criatura. También se comprenderán gestos sencillos como apuntar con un dedo. Asume que la criatura siempre será capaz de comprender cualquier orden sencilla, ya se la dicten en inglés o en urdu. Véase también **Atadura independiente**, más adelante.

CONVOCAR A UN SERVIDOR DE LOS OTROS DIOSES

Un servidor aparece entre ecos perturbadores de flautas demenciales. El coste en Puntos de Magia es el triple que el de un hechizo de Convocación normal: por cada tres Puntos de Magia sacrificados, incrementa la probabilidad de ejecutarlo con éxito en 10%, un resultado de 96-100 siempre será un fracaso. Cada ejecución de este hechizo cuesta también 3D4 Puntos de Cordura. Para ejecutar este hechizo también se necesita una flauta; si la flauta está encantada, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en 2%. Los sectarios ejecutan este hechizo en cualquier lugar y en cualquier momento que sean especialmente paganos: las noches más habituales son las del solsticio de verano (21 de junio), Samhain (31 de octubre) y la Noche de Walpurgis (30 de abril).

Otros nombres alternativos: *La sinfonía ritual de los indescriptibles, Recital del silbido enloquecedor.*

CONVOCAR A UN ÁNGEL DESCARNADO DE LA NOCHE

Se levanta una ráfaga de viento casi inaudible y aparece la cadavérica forma de un horror alado y desprovisto de rostro. Para poder llevar a cabo la convocación hay que disponer de una piedra adornada con el enigmático Símbolo arcano, aunque no es necesario que la piedra tenga forma de estrella. Solo se puede ejecutar el hechizo durante las noches de luna nueva.

Otros nombres alternativos: *Las palabras susurradas de los hombres sin rostro, Conjurar a la sombra alada.*

CONVOCAR A UN BYAKHEE

Durante los cánticos se debe hacer sonar un silbato. Este hechizo solo funciona en las noches en las que Aldebarán es visible por encima del horizonte (entre octubre y marzo aproximadamente). El byakhee convocado descenderá alejando de los cielos, helado aún a causa de sus viajes a través del espacio.

Si el silbato está encantado, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en 2%. Un silbato como este se podrá utilizar una vez tras otra.

Otros nombres alternativos: *Invocar a tu montura para someterla, La melodía que atrae al errante.*

CONVOCAR A UN HORRENDO CAZADOR

Un horrendo cazador aparece como si estuviera entrando a través de un agujero en el aire, asomando primero la cabeza. Este hechizo solo se puede ejecutar durante la noche y al aire libre. Si no se ha preparado un sacrificio adecuado para la atadura (véase **Atadura por separado** más adelante), el horrendo cazador apresará al hechicero y desaparecerá.

Otros nombres alternativos: *Súplica de los dientes voraces, Aseveración que convoca a los diablos retorcidos.*

CONVOCAR A UN RETOÑO OSCURO

Un retoño oscuro hace acto de presencia. Se debe sacrificar un animal que tenga al menos un TAM de 40. El convocador necesita un cuchillo para practicar una serie de cortes rituales al «despachar» a la víctima. Este hechizo se debe ejecutar al aire libre, en un bosque, durante una luna nueva. Tras la convocación, un retoño oscuro aparecerá caminando desde las sombras.

Otros nombres alternativos: *Invocar a la oscuridad del bosque, Cuchillo ritual de la corteza sangrante.*

CONVOCAR A UN VAGABUNDO DIMENSIONAL

Un vagabundo dimensional se va materializando lentamente en el aire. El hechizo requiere un cuchillo o una daga hecha de un metal puro, como el cobre o el hierro. Las aleaciones como el bronce no servirán. Si la daga está encantada, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en 2%. El hechizo se puede ejecutar tanto de día como de noche. Una importante autoridad afirma que los vagabundos dimensionales son más fáciles de confundir a plena luz del día.

Otros nombres alternativos: *Recital para invocar al errante, La canción de cobre.*

CONVOCAR A UN VAMPIRO ESTELAR

Cuando la criatura invisible se acerca, pueden oírse unos peculiares sonidos parecidos a susurros. El hechicero también necesita un libro en el que se hayan inscrito las palabras del hechizo. Si el libro está encantado, cada punto de POD invertido en su encantamiento incrementará la probabilidad de éxito en 2%. Este hechizo solo se puede ejecutar durante la noche, bajo un cielo despejado y sin nubes. La criatura es invisible salvo cuando sus venas están llenas de sangre de alguna criatura visible.

Otros nombres alternativos: *El llamamiento nocturno a la muerte voraz, Cántico de las misivas ensangrentadas.*

CONVOCAR A UN VAMPIRO DE FUEGO

Hace que un vampiro de fuego descienda del cielo como si fuera una estrella fugaz. Se necesita una pira o alguna otra fuente de llamas. El hechizo solo se puede ejecutar durante

la noche, cuando la estrella Fomalhaut pueda verse por encima del horizonte (en latitudes moderadamente septentrionales, las mejores fechas son las que van de septiembre a noviembre).

Otros nombres alternativos: *Conjurar a los resplandecientes, El reclamo otoñal del fuego viviente.*

Atadura independiente

Coste: 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Invocar y atar son las dos caras de una misma moneda. A veces se aprenden como un solo hechizo, y a veces no. Se pueden combinar ambos efectos o se pueden solicitar dos tiradas distintas, una para convocar y otra para atar, a discreción del Guardián.

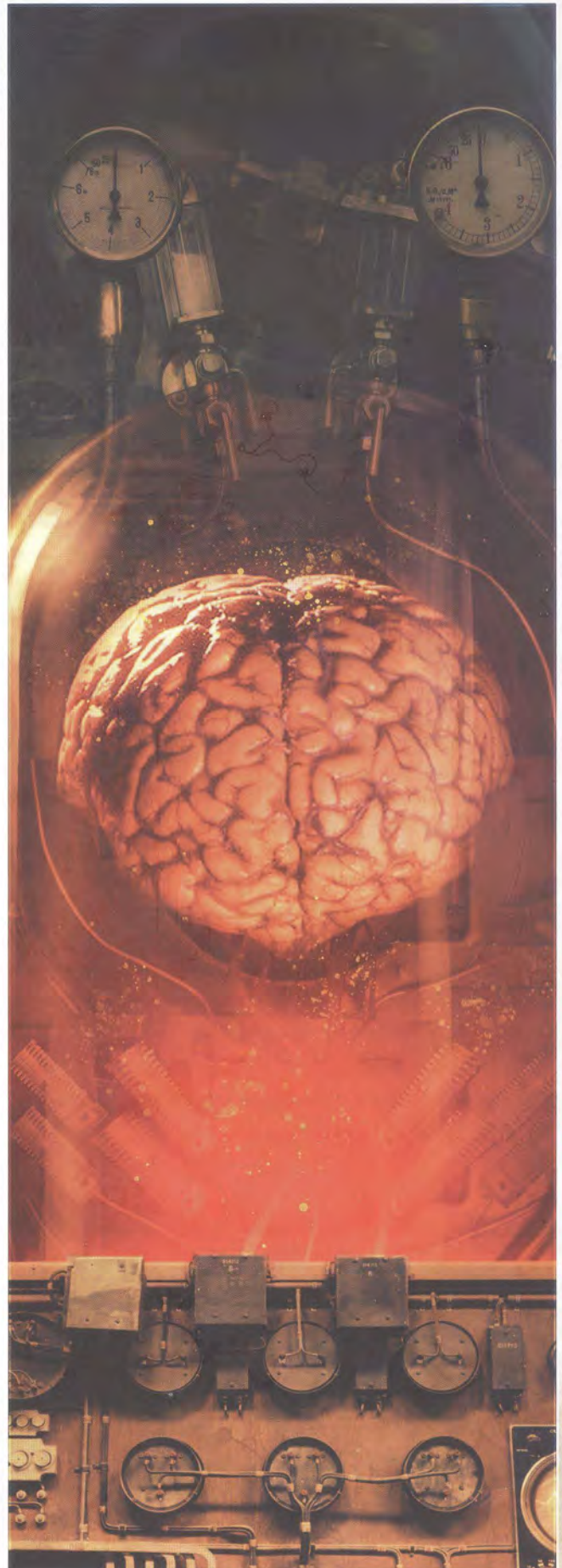
Si una criatura se manifiesta sin estar atada o los investigadores se topan con ella de forma inesperada, se podrá intentar atar en ese momento. El ejecutante deberá conocer el hechizo de Convocar/Atar correspondiente a ese tipo de criatura y pasar un asalto entonando un cántico antes de que la criatura quede sometida. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Cada ejecución de la atadura cuesta 1 Punto de Cordura y una cantidad variable de Puntos de Magia. Una atadura solo funciona con una criatura al mismo tiempo. Una opción a disposición del hechicero es invertir una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte del POD de la criatura invocada para obtener un dado de bonificación en la tirada enfrentada contra el POD del monstruo (obviamente, el hechicero no sabrá cuál es el POD de la criatura, por lo que deberá arriesgarse en cuanto a la cantidad de Puntos de Magia que está dispuesto a sacrificar).

Una persona no podrá atar a una criatura contra la que esté luchando; sin embargo, una persona que esté apartada de la refriega sí podrá hacerlo. No se puede volver a atar a una criatura atada hasta que haya cumplido sus órdenes actuales. La criatura que se pretende atar debe encontrarse dentro del campo de visión del hechicero y a una distancia máxima de 100 m. La atadura requiere hacer una tirada enfrentada, y las tiradas enfrentadas no se pueden forzar; si pierde la tirada enfrentada, ¡el hechicero tendrá graves problemas!

ATAR A UN ÁNGEL DESCARNADO DE LA NOCHE

Si el hechicero tiene una piedra decorada con el críptico Símbolo arcano obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD.

Otros nombres alternativos: *Maestría de los sin rostro, La ofrenda vetusta por la que serás conocido.*



ATAR A UN BYAKHEE

Si se utiliza un silbato encantado, el hechicero recibe un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD. Un silbato como este se podrá utilizar en repetidas ocasiones.

Otros nombres alternativos: *Obligación de la montura, Forzar al errante.*

ATAR A UN HORRENDO CAZADOR

Se necesita la sangre de un ser sintiente. El hechicero no lleva a cabo el sacrificio, es el horrendo cazador el que se lo lleva. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el horrendo cazador.

Otros nombres alternativos: *Someter al terror atrozante a tu voluntad, Acto de asesinato.*

ATAR A UN RETOÑO OSCURO

Si el hechicero utiliza un cuchillo encantado para matar a sus víctimas mediante ciertos cortes rituales, obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD.

Otros nombres alternativos: *Ingreso en el corazón del bosque, Someter el bosque a mi voluntad.*

ATAR A UN SERVIDOR DE LOS OTROS DIOSES

Si el hechicero posee una flauta encantada obtendrá un dado de bonificación para atar al servidor.

Otros nombres alternativos: *La nota secreta de dominio, Pacto de la locura balbuceante.*

ATAR A UN VAGABUNDO DIMENSIONAL

Si el hechicero posee una daga encantada hecha de un metal puro como cobre o hierro, obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD. Se puede obtener un segundo dado de bonificación si el vagabundo dimensional está expuesto a la luz del sol.

Otros nombres alternativos: *La atadura de cobre, Prisión de la luz abrasadora.*

ATAR A UN VAMPIRO ESTELAR

Si el hechicero posee un libro encantado obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD.

Otros nombres alternativos: *Juramento del acuerdo sangriento, La promesa impía.*

ATAR A UN VAMPIRO DE FUEGO

Si el hechicero permanece dentro de una pira obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD. El hechicero deberá buscar la forma de soportar las llamas.

Otros nombres alternativos: *Anexión del diablo abrasador, Autoridad de la lengua candente.*

Crear barrera de Naach-Tith

Coste: Puntos de Magia variables; 1D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 minuto

La barrera otorga una defensa tanto física como mágica. Cada uno de los que participa en este hechizo pierde 1D10 Puntos de Cordura y una cantidad variable de Puntos de Magia. Cada Punto de Magia invertido en su creación proporciona 3D10 puntos de FUE a la barrera. El hechizo tarda un minuto en ejecutarse (tiempo durante el cual habrá que gastar todos los Puntos de Magia que se desee) y la barrera resultante tiene una duración de 1D4+4 horas. Cualquiera que conozca el hechizo podrá colaborar en su ejecución y aportar Puntos de Magia a la barrera.

La barrera tiene forma esférica y un diámetro de 100 m. Se puede crear en torno al hechicero para protegerlo de cualquier daño, o emplearse para encerrar en su interior a un monstruo o un enemigo. Cualquier criatura dividida por los límites de la barrera en el momento de su creación no recibirá daño alguno y se verá expulsada hacia el exterior. Cualquier criatura atrapada en su interior deberá superar una tirada enfrentada de FUE contra la FUE de la barrera. Si hay varias víctimas atrapadas, estas no podrán combinar su FUE para escapar. Una bala o un proyectil pueden atravesar la barrera, pero solo si el daño causado (ignorando cualquier empalamiento) es mayor que una quinta parte de la FUE de la barrera. Si penetra la barrera, el objeto causará el daño obtenido en la tirada como si la barrera no existiera, y la barrera quedará destruida.

Se sabe que la única copia escrita de este hechizo se encuentra en una gran biblioteca encantada, situada en un planeta que orbita alrededor de la estrella Celeno, una de las Pléyades.

VERSIÓN INTENSIFICADA

Aquellos que exploten el conocimiento y el poder de los Mitos serán capaces de aumentar el tamaño de la barrera a 200 m de diámetro.

Otros nombres alternativos: *Poderosa protección de Naach-Tith, La esfera invisible que atrapa al demonio.*

Crear niebla de R'lyeh

Coste: 2 Puntos de Magia

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechizo provoca la aparición de una densa niebla de un volumen oval (3 m × 3 m × 5 m) delante del ejecutante. El eje más largo de la nube siempre está alineado con la dirección a la que mira el hechicero. La nube dificultará la visión durante 1D6+4 asaltos y después se evaporará sin dejar rastro.

Otros nombres alternativos: *La nube terrible, Aliento del mar oscuro, La fría y húmeda niebla de los marineros perdidos.*

Crear zombi

Coste: 16 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: una semana

Se debe verter un líquido ritual sobre un cadáver o sobre la tumba en la que yace un cadáver. El Guardián determina los ingredientes del líquido, y deberá ser difícil obtener legalmente al menos una parte de ellos.

Se deja macerar el cadáver. Al cabo de una semana, el hechicero debe acudir a la tumba y entonar el ritual de atadura. Al cabo de media hora de cánticos, el cadáver saldrá de la tumba abriéndose paso con sus manos, y a partir de entonces obedecerá la voluntad del hechicero. El zombi llevará a cabo tareas simples y cotidianas, tales como «protege esto», «tráeme aquello» o «¡mátale!».

Un zombi creado con este método continuará pudiéndose tras haber resucitado. Por lo tanto, un mago que desee contar con sirvientes zombis de forma continuada deberá crear sustitutos de forma periódica.

Las características de los zombis se pueden encontrar en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**.

Para otras variantes de este hechizo, consulta **Variaciones de los hechizos** (página 249).

Otros nombres alternativos: *Ritual de lo imperecedero, Atadura negra, La mortaja cenicienta, Resucitar a los muertos.*

Cruz ansada de Prinn

Coste: 25 POD; 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: variable (días)

Este hechizo sirve para crear un anj (cruz ansada) capaz de desterrar temporal o permanentemente a criaturas individuales de los Mitos. El objeto en cuestión debe ser un anj fabricado con un metal que no contenga aleación: los metales más fáciles de encontrar y trabajar son el cobre puro, hierro, plata, oro o plomo. Para encantar el anj, el hechicero debe llevar a cabo rituales y sacrificios periódicos durante 20-($\frac{1}{5}$ INT) días y, después, sacrificar los puntos de POD y de Cordura necesarios.

Para combatir contra criaturas de los Mitos, el hechicero debe entonar un cántico durante tres asaltos y gastar cualquier cantidad de Puntos de Magia. Los compañeros del hechicero pueden colaborar con 1 Punto de Magia cada uno mientras que, como recompensa a los 25 puntos de POD sacrificados, el hechicero añade 5 Puntos de Magia gratuitos. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si el número de Puntos de Magia es igual o mayor que una quinta parte del POD del objetivo, el hechicero obtendrá un dado de bonificación en la tirada enfrentada de POD. Además, la limitación de afectar a criaturas de mayor POD se ampliará, de modo que el hechicero podrá enfrentarse a una criatura que posea un poder igual al suyo más 200.

Cualquiera que conozca el cántico puede usar el anj e intentar desterrar a una criatura, pero no recibirá los cinco Puntos de Magia gratuitos del ejecutante original. Si el portador del anj y sus compañeros consiguen vencer a la criatura, esta se verá obligada a regresar a su plano de origen. Si fracasan al intentar desterrarla, la criatura atacará al portador antes de prestar atención a cualquier otro de los presentes.

Otros nombres alternativos: *Signo de destierro, El icono de la expulsión.*

Descomposición verde

Coste: 15 Puntos de Magia; 10 POD; 2D8 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Una maldición que transforma a una persona en un montón de moho de color verde. Se debe invertir un día en canalizar energía hacia el objetivo del hechizo y recitar una salmodia a Gla'aki. En las siguientes 24 horas el hechicero deberá entregar personalmente una hoja verde al objetivo. Para que el hechizo surta efecto, al amanecer del día siguiente se deberá hacer una tirada enfrentada de POD entre el ejecutante y el objetivo. Si el objetivo pierde, se desencadenará la descomposición verde.

Durante los siguientes siete días el objetivo se irá convirtiendo en moho verde. Primero aparecerán ronchas verdes en la piel. Estas empezarán a desarrollar filamentos parecidos a los del moho. Según van pasando los días, zonas cada vez más grandes de la piel de la víctima se volverán verdes y se pudrirán. Además, también se pudrirán los órganos de la víctima. Al llegar el sexto día las facultades mentales de la víctima se deteriorarán rápidamente y el movimiento se hará imposible. La única cura conocida es encontrar y matar al hechicero, lo que revertirá los efectos del hechizo.

Las únicas transcripciones escritas de este hechizo abominable se encuentran en el *Libro de Eibon* y en las *Revelaciones de Gla'aki*.

Otros nombres alternativos: *El moho reptante, La putrefacción espeluznante.*

Destierro de Yde Etad

Coste: 1D4+3 Puntos de Magia por ejecutante; 1D4 Puntos de Cordura cada uno

Tiempo de ejecución: variable (mínimo 1 hora)

Este hechizo devuelve a su lugar de origen a la mayoría de las inteligencias transdimensionales, humanas o similares, que actúen por voluntad propia. No tiene ningún efecto sobre cualquier otro tipo de criatura que se encuentre bajo las órdenes de una inteligencia distinta a la suya. Si el hechizo se ejecuta correctamente, el destierro será permanente e irrevocable. Cada destierro afecta a un solo individuo, no a un tipo de monstruo.

Al menos tres personas deberán participar en el hechizo. Todos los participantes deberán conocerlo. Se pueden sumar más participantes para aumentar su efectividad; sin embargo, la cantidad total de participantes deberá ser divisible entre tres.

El destierro surtirá efecto al destruir un símbolo que represente a la víctima con llamas rituales. Siempre es mejor usar su símbolo personal, pero se puede preparar uno que lo sustituya de acuerdo a una fórmula incluida en el hechizo. Para que el hechizo surta efecto se deberá hacer una tirada enfrentada de POD entre el ejecutante que posea el mayor POD y el objetivo. Por cada grupo de tres ejecutantes se añadirá un dado de bonificación.

El ritual debe llevarse a cabo al aire libre y en mitad de la noche, a ser posible, en un lugar de poder relacionado con el objetivo. Este podría ser el lugar donde se aparece, su último paradero conocido o su punto de entrada a esta dimensión. Los ejecutantes deben dividirse: una tercera parte debe permanecer fuera de un círculo de protección y los demás permanecer en su interior.

Otros nombres alternativos: *Desterrar a los engendros de los Siete Infernos, Expulsar demonio, Maldición del Fuego Funesto.*

Dividir el ka

Coste: 10 Puntos de Magia, 5 POD y 2D10 Puntos de Cordura por cada órgano

Tiempo de ejecución: 1 día por cada órgano

El hechicero transfiere una parte de su esencia vital o «ka» a uno o varios de sus órganos vitales. Después se extirpa el órgano del cuerpo del hechicero para esconderlo en un lugar seguro y otorgar al mago una especie de invulnerabilidad: mientras el órgano siga estando escondido y a salvo, el mago será capaz de tolerar cualquier tipo de ataque y hasta puede que sea incapaz de morir.

Este hechizo lo utilizaban originalmente los seguidores de Nephren-Ka, el Faraón Negro, para extraer sus órganos vitales y esconderlos en lugares seguros. Esto hacía prácticamente imposible matar al hechicero, de no ser por el único punto débil del hechizo. El cerebro es el lugar donde reside su poder y, por tanto, no puede extraerse. Si se destruye el cerebro del ejecutante, sus demás órganos perderán sus propiedades mágicas y el hechicero morirá en el acto.

El hecho de extraer las propias entrañas cuesta al hechicero 2D10 Puntos de Cordura y la pérdida permanente de 5 puntos de POD por cada órgano extraído. Los ataques empaladores solo causarán el daño normal (a no ser que se apunte a la cabeza expresamente). La invulnerabilidad depende del órgano extraído; por ejemplo: si se extraen los pulmones, el hechicero no se verá afectado por la carencia de oxígeno, y por tanto el ahogamiento y la asfixia dejarán de ser una amenaza. La extracción de órganos vitales también puede hacer que el hechicero sea inmune a venenos y similares.

Si el hechicero sufre daño se deberán reducir los Puntos de Vida de forma normal, lo que podrá producir la inconsciencia pero no la muerte. La muerte solo podrá producirse si se apunta expresamente al cerebro y se destruye.

Otros nombres alternativos: *Imbuir esencia, Extracción de la voluntad, El aliento imperecedero.*

Dominar

Coste: 1 Punto de Magia, 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Somete la voluntad del objetivo a la del hechicero. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo obedecerá las órdenes del hechicero sin excepción hasta que concluya el próximo asalto de combate.

El hechizo solo puede afectar a una víctima a la vez y tiene un alcance máximo de 10 m. Evidentemente, la víctima debe poder comprender la orden u órdenes que reciba, y el hechizo se romperá si alguna de ellas va en contra de su naturaleza básica (como ordenar a un humano que vuele).

Dominar se puede ejecutar una vez tras otra, tantas como pueda el hechicero, lo que permite que se pueda controlar a un objetivo sin interrupción durante varios minutos. Cada ejecución del hechizo tiene el mismo coste y las mismas limitaciones. La repetición del hechizo es instantánea.

Otros nombres alternativos: *Dominio del mago, El cántico de la posesión, Influencia funesta.*

HECHIZOS DE ENCANTAMIENTO

Existe cierta cantidad de hechizos de Encantamiento, y cada uno de ellos se utiliza para imbuir magia en un dispositivo o artefacto distinto. Todos los hechizos requieren un sacrificio de sangre, el sacrificio de Puntos de Magia, la pérdida de 1D4 Puntos de Cordura o más, y al menos un día de tiempo de juego.

Existen cuatro objetos encantados de duración permanente para los que no se conoce ningún hechizo de creación: el Cristal de Leng, la Lámpara de Alhazred, la Droga plutónica y el Trapezoedro resplandeciente. Estos cuatro objetos extremadamente raros se incluyen en el **Capítulo 13: Artefactos y dispositivos alienígenas** bajo su epígrafe alfabético, no en el listado de encantamientos.

Crear un encantamiento o un artefacto acarrea ciertos riesgos. El objeto podría poseer ventajas y desventajas impredecibles. A pesar de que podrían resultar de utilidad para ahondar aún más en los Mitos, también podrían exponer a los investigadores a encuentros monstruosos, o podrían crear una vía de acceso a otra dimensión.

El Guardián deberá considerar la forma en que un objeto encantado o un artefacto pueden afectar al juego. Teniendo en cuenta que no es probable que el hechizo o el artefacto

desaparezcan del juego una vez hayan sido introducidos, a buen seguro alterarán las capacidades (para bien o para mal) de los investigadores. Ten presente su función, sus costes y sus implicaciones en tus partidas.

Encantar cuchillo

Coste: POD variable; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 horas

Un cuchillo encantado aumenta la probabilidad de éxito al ejecutar otros hechizos. El hechizo encanta un cuchillo o una daga hecha de un metal puro, como el oro o el hierro. Se ha de usar su filo para dibujar un intrincado diagrama sobre una superficie lisa y luego matar a un animal que tenga al menos TAM 20. La sangre del animal se utiliza entonces para trazar las líneas del diagrama dibujado, y entonces se completa el encantamiento.

Un cuchillo como ese resulta adecuado para utilizarlo en la ejecución de Convocar vagabundo dimensional. Cada punto de POD depositado en él añade 1% a la probabilidad de éxito al ejecutar ese hechizo. Si se utiliza este cuchillo para matar al animal pequeño exigido por el hechizo Encantar brasero, el brasero resultante añadirá 10% a las probabilidades de éxito al ejecutar Conjurar cristal de Mortlan.

Encantar daga sacrificial

Coste: 30 POD

Tiempo de ejecución: 1 semana

El ejecutante crea una daga en forma de llama sobre la que llevar a cabo este hechizo. Después se debe utilizar la daga para matar a un ser vivo de al menos 100 POD. El encantador debe sacrificar 30 puntos de su propio Poder de forma simultánea. A partir de entonces, cuando la daga se utiliza correctamente para realizar sacrificios en presencia de Nyarlathotep, los puntos de POD de las víctimas elegidas irán a parar al interior del arma y, desde ella, se podrán transferir a cualquier otro lugar de almacenamiento apropiado (como algún objeto inanimado o el propio hechicero).

Encantar flauta

Coste: Puntos de Magia variables; 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3+ horas

Aumenta la probabilidad de éxito al ejecutar determinados hechizos. Este hechizo encanta un caramillo o una flauta. El instrumento debe estar hecho de metal, al menos en un 90%. Se debe llevar a cabo un ritual de cánticos y meditación para el instrumento musical, durante el cual el hechicero sacrifica Puntos de Cordura y deposita puntos de POD en el instrumento. Por cada 5 puntos de POD sacrificados, el instrumento musical deberá sumergirse en sangre fresca y aún caliente durante dos horas. Por cada 5 puntos de POD se debe matar a un animal que tenga al menos el tamaño de un gato o un conejo. Por cada punto de POD que contenga, el instrumento

añadirá 2% a la probabilidad de éxito al Convocar/Atar a un servidor de los Otros Dioses y otros hechizos que requieran el empleo de caramillos o flautas en su ejecución.

Encantar libro

Coste: POD variable; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 días

Encantar cualquier libro en el que se hayan inscrito las palabras del hechizo Convocar/Atar vampiro estelar sirve de ayuda para invocar vampiros estelares. La tinta del libro debe contener el icor de un vampiro estelar. El hechicero sacrifica una cantidad variable de POD, pierde 1D4 Puntos de Cordura y medita durante tres días. Por cada punto de POD canalizado en el libro, añade 2% a la probabilidad de éxito del hechicero al Convocar/Atar un vampiro estelar.

Encantar silbato

Coste: POD variable; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 día

Aumenta la probabilidad del hechicero de Convocar/Atar a un byakhee. El hechizo encanta un silbato que deberá estar hecho de aleación de hierro y plata procedente de un meteorito. Por cada punto de POD canalizado en el silbato, añade 2% a la probabilidad de éxito al Convocar/Atar un byakhee.

Espejo de Tarkhun Atep

Coste: 5 Puntos de Magia, 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: medio día

El hechicero es capaz de proyectar su imagen en un espejo u otra superficie reflectante que la víctima esté observando, ya sea para acosarla o a modo de advertencia.

La víctima puede encontrarse en cualquier lugar de la Tierra. El hechicero necesita disponer de un espejo lo bastante grande como para poder ver en él su cabeza y su cuello. Mientras lo mira y se hace una imagen mental de la víctima, debe pronunciar un corto encantamiento y esperar. La próxima vez que el objetivo mire una ventana oscurecida, un espejo o cualquier otra superficie reflectante, empezará a formarse en ella la imagen del hechicero. Si el hechicero se cansa de esperar antes de que el objetivo mire una de esas superficies, esa pérdida de atención hará que se interrumpa el hechizo.

En algunas ocasiones, la imagen del espejo mirará fijamente a los ojos de la víctima. En otras, se verá al hechicero como si estuviera justo detrás de la víctima. Si la víctima lleva gafas, puede que hasta se inviertan las imágenes reflejadas en los cristales. El objetivo puede escuchar palabras y frases cortas pronunciadas por el hechicero. El hechicero también puede ver al objetivo y sus inmediateces a través de su espejo.

Otros nombres alternativos: *La advertencia plateada, Reflejo de odio, El ojo que todo lo ve.*

Explosión mental

Coste: 10 Puntos de Magia, 1D3 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

La víctima de este hechizo sufre una terrible agresión mental, que provoca la pérdida de 5 Puntos de Cordura e induce locura temporal. Para que el hechizo surta efecto el ejecutante deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo.

El objetivo se verá afectado según las reglas de locura temporal, comenzará con un episodio de locura y puede que continúe sufriendo *flashbacks* y/o pesadillas durante los días siguientes.

Otros nombres alternativos: *Maldición de la debilidad, Oleada de perdición, Abismo del ojo de la mente.*

Fabricar hidromiel espacial

Un líquido maravillosamente dorado que atesoraba en un jarro en su escritorio y que servía en minúsculos vasos belgas de licor, en cantidades tan pequeñas que parecía no merecer la pena llevarlo siquiera a los labios; y, sin embargo, su buqué y su sabor... superaban al del más añejo Chianti y al mejor Chateau Yquem, de tal manera que el mero hecho de mencionarlos en la misma frase habría supuesto una injusticia para el brebaje del profesor. A pesar de lo fuerte que era, tenía el efecto adicional de causar en mí cierta somnolencia...

— August Derleth, *La casa de Curwen Street*

Coste: 20 Puntos de Magia por dosis; y una cantidad adicional de Puntos de Magia y de Cordura

Tiempo de ejecución: varios días

Este hechizo crea un bebedizo mágico que permite a un ser humano soportar el viaje a través del vacío y las vicisitudes del espacio. En viajes como esos, la efectividad del hidromiel espacial también requiere el gasto de una cantidad de Puntos de Magia y de Cordura proporcional a la distancia recorrida por el consumidor en años luz (véase la **Tabla XII: Efectividad del hidromiel espacial**, en esta misma página).

Elaborar la bebida y llevar a cabo el viaje representan dos etapas diferentes para el ejecutante/consumidor. Existen muchos tipos de hidromiel espacial que se obtienen a partir de ingredientes distintos, aunque todos causan el mismo efecto.

El proceso de fabricación requiere cinco ingredientes especiales a determinar por el Guardián, así como una semana de elaboración. Una vez el hidromiel esté espumando y burbujeando, el hechicero deberá sacrificar 20 Puntos de Magia por cada dosis.

Estos Puntos de Magia se pueden sacrificar a lo largo de varios días; cuantos más puntos se sacrifican, más dosis se obtienen. Cada dosis permite a una persona soportar un viaje de duración y trayecto variable a través del espacio.

~ Tabla XII: Efectividad del hidromiel espacial ~

Puntos de Magia y Puntos de Cordura (que deberá gastar el viajero)	Distancia en años luz (que no se debe exceder...)
1	100
2	1.000
3	10.000
4	100.000
5*	1.000.000*

* Y así sucesivamente: añade otro Punto de Magia y de Cordura por cada cero adicional. En teoría, 10 Puntos de Magia y 10 Puntos de Cordura deberían ser suficientes para alcanzar cualquier lugar del universo, *al menos tal y como lo conocemos.*

Después de encantar el hidromiel espacial, el viajero debe encontrar un medio de transporte, normalmente una montura estelar; para eso puede servir el hechizo Convocar a un byakhee, entre otros. Entonces, el viajero bebe una dosis del hidromiel, se lleva otra para el viaje de regreso (en teoría) y le ordena a su atípica montura que comience el viaje. Es en este momento cuando el viajero paga los Puntos de Magia y Cordura correspondientes a la distancia que desea recorrer.

Mientras se encuentre en el espacio, el viajero permanecerá en una especie de estasis físico y mental, prácticamente ajeno a lo que sucede a su alrededor. Al llegar a su destino, los efectos del bebedizo concluirán.

Otros nombres alternativos: *Aliento del vacío, La ración del viajero, El brebaje mercurial de la noche más oscura.*

Fundir carne

Coste (carne muerta): 1 Punto de Magia por cada 15 TAM de carne muerta; 1D4 Puntos de Cordura

Coste (carne viva): 5 Puntos de Magia por cada 15 TAM de carne viva; 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo diabólico calienta la carne (viva o muerta) hasta que alcanza su punto de ebullición en un asalto. Si se utiliza sobre carne animada, el coste en Puntos de Magia es considerablemente mayor. La carne de la víctima se derrite causando una desfiguración horrenda (1D4 puntos de daño por cada 15 puntos de TAM de la víctima afectados). En determinados casos, como cuando se apunta a la cara, la víctima puede llegar a quedar ciega o perder el oído, o incluso a ahogarse si

no se crean orificios de ventilación rápidamente. Ver cómo la carne humana se derrite y se desprende de los huesos provoca una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Ritual de disolución, Licuar la piel.*

Garra de Nyogtha

Coste: 1 + Puntos de Magia igual a dos veces el daño causado ese asalto; 1D20 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero debe gastar 1 Punto de Magia y la víctima debe encontrarse lo bastante cerca de él como para poder mantener una conversación. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, la víctima sentirá como si una mano o un tentáculo enorme le estuviesen aplastando el corazón y perderá 1D3 Puntos de Vida cada asalto que se mantenga el hechizo. Mientras sufra este ataque, el objetivo estará paralizado temporalmente, como si estuviera teniendo un infarto. En el asalto en que el daño acumulado causado por el hechizo reduzca sus Puntos de Vida a cero, el pecho se desgarrará y explotará, y el corazón humeante del objetivo aparecerá en la mano del hechicero.

Cada asalto que dure el hechizo, el ejecutante deberá gastar tantos Puntos de Magia como el doble de los Puntos de Vida causados, deberá mantener la concentración y deberá vencer al objetivo en una tirada enfrentada de POD. El hechizo se interrumpirá si el ejecutante se distrae o si la víctima logra vencer en una de las tiradas, pero el daño causado no desaparecerá.

Otros nombres alternativos: *La presa infame, La insidiosa ira del Hechicero Oscuro, La caricia aborrecible.*

Hechizo mortal

Coste: 24 Puntos de Magia, 3D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D3 asaltos

Reservado únicamente a los hechiceros más infames, este hechizo hace que la perpleja víctima estalle en llamas. El objetivo deberá encontrarse a 10 m o menos del ejecutante. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo en cada asalto de concentración. Tras 1D3 asaltos de concentración, se empezarán a formar grandes ampollas en la piel de la víctima que le causarán la pérdida de 1D3 Puntos de Vida. En el asalto siguiente, la víctima perderá 1D6 Puntos de Vida adicionales. En el tercer asalto, la víctima arderá, perdiendo 1D10 Puntos de Vida por asalto en ese momento y en cada asalto posterior. El hedor a carne y pelo quemados es insoportable (todos los testigos deberán hacer una tirada de COR o perder 1/1D6 COR). Resulta imposible prestar ayuda, ya que la combustión de la horrorizada víctima tiene lugar en su interior.

VERSIÓN INTENSIFICADA

En lugar de hacer que la víctima sufra los efectos de este hechizo de forma casi instantánea, el hechicero puede elegir prolongar el hechizo a lo largo de varios días para intensificar su sufrimiento. Para ejecutar esta versión del hechizo, el ejecutante debe gastar 34 Puntos de Magia. El hechicero no necesita encontrarse físicamente cerca de la víctima; en lugar de eso, deberá poseer un fragmento de ella (un pelo, un trozo de uña o de piel, etc.), lo que le permitirá ejecutar el hechizo desde cualquier distancia. El hechizo se desencadenará un día después de haberlo ejecutado y se prolongará durante 7 días. Para que el hechizo surta efecto se deberá hacer una tirada enfrentada de POD entre el ejecutante y el objetivo cada día. El primer día, la víctima sufrirá una herida de 2 Puntos de Vida; después, en el segundo día, una herida de 4 Puntos de Vida. A partir de entonces, la gravedad de la herida aumentará en 2 Puntos de Vida cada día (6, 8, 10, 12, 14). Cada día se pierde esa misma cantidad de Puntos de Cordura, a medida que el objetivo cobra conciencia de su terrible destino. Cuando llegue el día en que los Puntos de Vida queden reducidos a cero, el cuerpo de la víctima se consumirá en una bola de fuego.

Otros nombres alternativos: *La punción atroz, La maldición de la perdición ardiente, El abrazo de Cthugha.*

Imitar apariencia

Coste: 10 Puntos de Magia cada 6 horas de ejecución; 5 POD; 1D20 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: varios días

El hechicero puede adoptar la apariencia de una persona muerta recientemente que haya visto con sus propios ojos, en una grabación de vídeo, mediante rayos X, etc. El TAM de la víctima no debe diferir del TAM del hechicero en más de 15 puntos. Durante los días siguientes, el hechicero devora a la víctima y ejecuta el hechizo mediante el gasto de 10 Puntos de Magia cada seis horas y el sacrificio permanente de 5 puntos de POD. El hechicero puede consumir varias apariencias y adoptar así varios disfraces. El hechicero perderá 1D20 Puntos de Cordura cada vez que devore a una víctima. Este hechizo es conocido por muchos hombres serpiente.

Una vez completado el hechizo, el hechicero puede asumir la apariencia de la víctima a voluntad y durante todo el tiempo que quiera. Sin embargo, la sombra que proyecta sigue siendo la de su forma original (no la de aquel que ha devorado), así que le conviene evitar las luces fuertes a toda costa. De forma similar, las habilidades y recuerdos del hechicero permanecen intactos, y los de la víctima habrán desaparecido.

Si pierde uno o más Puntos de Vida, el hechicero volverá a adoptar su forma original. Pasar de una forma robada a la forma original lleva 20 segundos. Se debe regresar a la forma original antes de poder adoptar otra forma. Pasar de la forma original a una forma robada lleva 1D3 minutos.

VERSIÓN INTENSIFICADA

A veces los hechiceros son capaces de recuperar recuerdos y pensamientos de aquellos a los que han devorado. Esto suele ser algún dato determinado que conocía el desafortunado objetivo del hechizo. El hechicero debe gastar un Punto de Magia adicional y hacer una tirada de POD por cada dato que intente recuperar.

Otros nombres alternativos: *La capa de piel de serpiente, El manto valusio, El don de Yig.*

Inducir el pánico

Coste: 12 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Este hechizo provoca un terror escalofriante que rompe la concentración del objetivo e interrumpe sus acciones. El hechicero debe ser capaz de ver al objetivo y apuntarle con un dedo mientras entona esta maldición.

El desconcierto repentino provoca la pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura a la víctima, que además se sentirá forzada a huir y buscar refugio en un lugar seguro, cualquier lugar en que esa persona se sentiría segura en condiciones normales.

Otros nombres alternativos: *Dedo de la perdición, Maleficio de Eibon, Mal de ojo.*

Inmovilizar a una víctima

Coste: 2 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Para que este hechizo surta efecto, el ejecutante debe ser capaz de hablar con el objetivo en un tono calmado. Después de conversar durante un asalto, se debe hacer una tirada enfrentada entre el hechicero y su objetivo usando 1D100. Si vence el hechicero, la víctima quedará paralizada e insensible hasta que se libre del trance al ser atacada o como consecuencia de algún suceso similar. Si el hechicero no consigue vencer a su objetivo, podrá volver a intentar ejecutar el hechizo en el asalto siguiente.

Otros nombres alternativos: *Provocar la estulticia, La seductora lengua de plata.*

Intercambio de mente

Coste: 1D6+10 Puntos de Magia, 1D3 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Permite que el hechicero intercambie su mente con la de otra persona. La primera vez que se ejecuta el hechizo, el hechicero pierde 1D3 Puntos de Cordura y debe invertir una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte del POD del objetivo. De ahí en adelante, el coste se reduce 1 Punto de Magia con cada ejecución hasta llegar a un mínimo de 1. El coste en Puntos de Cordura no varía.

El objetivo debe conocer al hechicero y amarlo o tenerlo en alta estima. Si ese afecto desaparece de alguna forma, el intercambio no se podrá producir. Renovar ese afecto volverá a hacerlo posible. Al llegar al cuerpo de otro, el objetivo pierde un mínimo de 1/1D3 Puntos de Cordura.

Este hechizo se puede ejecutar desde cualquier distancia. Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo hasta que el coste en Puntos de Magia haya quedado reducido a 1, momento en el que ya no será necesario hacer más tiradas enfrentadas de POD y el hechicero podrá llevar a cabo la transferencia a voluntad, utilizando solo un intenso esfuerzo mental.

En un principio, el hechicero no podrá permanecer más de unos minutos en el cuerpo del objetivo, pero con el paso del tiempo este periodo se irá prolongando. Una vez el coste de la transferencia quede reducido a 1 Punto de Magia, podrá permanecer ahí de forma indefinida.

Otros nombres alternativos: *Salmodia de viceversa, Ritual del intercambio, La capa de la carne ajena.*

**HECHIZOS DE LLAMADA/
EXPULSIÓN DE UN DIOS****Llamar a un dios**

Coste: 1 + Puntos de Magia por persona; 1D10 Puntos de Cordura (solo el ejecutante)

Tiempo de ejecución: 1-100 minutos

Los hechizos de Llamada traen al avatar, dios o Primigenio ante el hechicero. Ejecutar este tipo de hechizos es realmente peligroso, incluso para los sectarios. Solo el sacerdote de una secta o alguien muy desesperado decidiría llamar a una deidad de los Mitos. Aquí se exponen unos cuantos. Es probable que exista tanto un hechizo de Llamada como uno de Expulsión para cada Primigenio y para cada dios de los Mitos.

Es posible que un grupo participe añadiendo poder a los hechizos de Llamada, con el hechicero actuando como foco para el grupo. Cada uno de los presentes gasta 1 Punto de Magia. Aquellos que conozcan el hechizo podrán sacrificar cualquier cantidad de Puntos de Magia (e incluso consumir Puntos de Vida). La cantidad total de Puntos de Magia invertidos es la probabilidad de que el hechizo surta efecto expresada en un porcentaje. Por cada Punto de Magia invertido, el grupo deberá entonar un cántico durante un minuto, pero nunca durante más de 100 minutos. Un resultado de 100 en la tirada del hechizo siempre producirá un fracaso y todos los Puntos de Magia sacrificados se perderán.

El hechicero también pierde 1D10 Puntos de Cordura en la ejecución del hechizo. Todos los presentes perderán Puntos de Cordura si la deidad se manifiesta. El Guardián deberá representar la situación y crear alguna motivación para el

comportamiento de la entidad. Normalmente, cuando una deidad de los Mitos llega a la Tierra, desea quedarse aquí y suele estar hambrienta.

REQUISITOS DE LOS HECHIZOS DE LLAMADA A UN DIOS

Como se decía, cada dios requiere que existan determinadas condiciones para que pueda funcionar el hechizo de Llamada. El Guardián deberá utilizar estas como fuente de inspiración, pero no verse constreñido por ellas por dos motivos. El primero tiene su fundamento en la ficción: ningún humano llega a comprender los Mitos de Cthulhu por completo, por lo que debería haber más de una forma de Llamar a un dios. El segundo es que los jugadores experimentados no tardan en aferrarse a elementos familiares y el misterio desaparecerá.

LLAMAR A AZATHOTH

Llamar a este dios es extremadamente peligroso, ya que tiene el potencial de destruir el planeta entero. El hechizo solo se puede ejecutar en exteriores y durante la noche; sin embargo, no se necesita ninguna otra preparación especial.

Otros nombres alternativos: *Súplica del caos, La vocal impronunciable de los shaggai.*

LLAMAR A CTHUGHA

Cthuga cobra forma con la explosión de una llama sostenida por el hechicero (una vela, una antorcha, etc.). El hechicero mueve la llama siguiendo una serie de patrones mientras entona el hechizo. El hechizo solo se puede ejecutar con éxito en las noches despejadas en las que la estrella Fomalhaut, la estrella más brillante en la constelación de Piscis Austrini, es visible en el horizonte. Las mejores noches para poder verla en el hemisferio norte son las que van de septiembre a noviembre.

Otros nombres alternativos: *Evocación de la ardiente perdición abrasadora, El acuerdo de Fomalhaut.*

LLAMAR A HASTUR

Invoca a este dios entre nueve bloques de piedra dispuestos en forma de «V» (¡lo que siempre es un indicio de actividades sectarias!). Cada uno de los nueve bloques ha de tener un volumen de 9 m³ o más.

El hechizo solo se puede ejecutar en las noches en las que la estrella Aldebarán (de la constelación de Tauro) está visible por encima del horizonte (entre octubre y marzo, aproximadamente). Cada byakhee presente durante la Llamada a Hastur añade otros 10% a la probabilidad de éxito.

Si se han encantado todos los monolitos mediante el sacrificio de 5 puntos de POD en cada uno, la «V» de piedra añadirá 30% a la probabilidad de ejecutar con éxito el hechizo Convocar/Atar a un byakhee.

Otros nombres alternativos: *La súplica amarilla.*

LLAMAR A ITHAQUA

Atrae la atención de Ithaqua; sin embargo, la presencia del Primigenio solo se puede percibir como un torbellino o viento helado. Se debe ejecutar el hechizo sobre un enorme montículo de nieve de al menos 3 m de altura. Dice la leyenda que el hechizo solo se puede llevar a cabo en las regiones más septentrionales del planeta, donde las temperaturas están bajo cero. Algunos magos conjeturan que también se podría invocar a Ithaqua desde cualquier pico elevado y cubierto de nieve, incluso desde aquellos que se encuentran en el Polo Sur.

Otros nombres alternativos: *Los siete juramentos del viento del norte, Invocar al dios de hielo.*

LLAMAR A NYOGTHA

Invoca el favor de Nyogtha, que aparecerá para otorgar sus dones al hechicero, si es que le considera merecedor de ellos. El hechicero debe llevar a cabo el ritual del hechizo en la boca de una caverna (ciertos tomos apuntan que todas las grandes cavernas están conectadas al lugar donde mora Nyogtha).

Otros nombres alternativos: *Súplica al Señor Oscuro mediante el lamento riguroso, Invocar el favor de Aquel que Mora Bajo Tierra.*

LLAMAR A SHUB-NIGGURATH

Invoca a Shub-Niggurath ante un altar de piedra consagrado a tal efecto. Este altar se debe instalar en una zona silvestre y húmeda, a cielo descubierto. El hechizo se debe ejecutar desde el altar en una noche de luna nueva.

Cada Llamada a la diosa oscura requiere sangre fresca para consagrar el altar. Un altar bañado en la sangre de una cantidad de víctimas equivalente a TAM 200 o más añade 20% a la probabilidad de éxito al Llamar a Shub-Niggurath, y cada retoño oscuro presente añade otros 10%.

Otros nombres alternativos: *La sagrada ceremonia de la unión, Invocar el deseo carnal de la ninfa de los bosques.*

LLAMAR A YOG-SOTHOTH

Invoca a Yog-Sothoth a una torre de piedra construida a tal efecto. La torre debe encontrarse en campo abierto y el cielo debe estar despejado. La torre de piedra debe tener una altura de al menos 10 m. Cada vez que se ejecute el hechizo, los sectarios deberán designar un sacrificio humano como ofrenda al dios. Tal ofrenda puede ser una simple insinuación, como señalar a un pueblo cercano en el que el propio Yog-Sothoth podrá seleccionar a la víctima.

Si la secta así lo decide, se puede encantar la torre de piedra, lo que reduce la cantidad de Puntos de Magia necesarios para ejecutar el hechizo. Cada punto de POD que se imbuya en la torre mejorará la probabilidad de Llamar a Yog-Sothoth en 1% de forma permanente.

Otros nombres alternativos: *La canción prohibida de la llave, La canalización de Yah-Zek.*

Expulsar a un dios

Coste: 1+ Puntos de Magia por persona.

Tiempo de ejecución: 1 minuto y 1 asalto adicional por participante que invierta Puntos de Magia

Es posible expulsar a una deidad que se niega a abandonar la Tierra. Cada hechizo de Expulsión es diferente; el ejecutante debe conocer el hechizo de Expulsión específico para la deidad apropiada. Primero se debe invertir 1 Punto de Magia por cada 25 POD (redondeando hacia abajo) que posea la deidad. Esto proporciona una probabilidad inicial del 5% de expulsar al dios y abre una vía para su destierro.

Cthugha tiene POD 210, por lo que habrá que invertir 8 Puntos de Magia en «abrir el camino» para expulsar a esta terrible monstruosidad.

Una vez se haya preparado esa vía, el sacrificio de más Puntos de Magia podrá hacer que la deidad se sienta tentada a partir. En esta, la segunda etapa, cada Punto de Magia sacrificado aumenta la probabilidad de que la deidad se marche en 5%. Sacrificar 10 o más Puntos de Magia añade 50% a la probabilidad. Como ocurre con la versión de Llamada del hechizo, un grupo de personas puede colaborar para ejecutar Expulsar a un dios.

Tira 1D100 contra la probabilidad total de expulsión. Como ocurre con Llamar a un dios, el ejecutante es el foco del hechizo; otros miembros del grupo pueden aportar Puntos de Magia. Expulsar a un dios no cuesta Puntos de Cordura.

Nombres de los hechizos de Expulsar a un dios

Cuando elabores otros nombres alternativos para los hechizos de Expulsar a un dios, considera las siguientes palabras como fuente de inspiración:

<i>Destierro</i>	<i>Repeler</i>	<i>Repudiar</i>	<i>Ahuyentar</i>
<i>Perdición</i>	<i>Expulsar</i>	<i>Exiliar</i>	<i>Desahuciar</i>

Además, intenta utilizar nombres evocadores y sutiles para la deidad de los Mitos concreta, en lugar de limitarte a utilizar su nombre común. No hay ningún motivo por el que el nombre de un hechizo relacionado con Yog-Sothoth no pueda hacer referencia a ese ser como Las esferas abominables o El insaciable bebedor de almas, y cosas por el estilo. Sembrar en los jugadores la duda sobre qué es lo que hace un hechizo o a quién hace referencia puede ayudar a estimular el misterio y el temor a lo desconocido.

Los hechizos de Llamar a un dios siempre requieren unas condiciones y rituales especiales; sin embargo, la vertiente de Expulsión del hechizo se puede ejecutar en cualquier momento y desde cualquier lugar.

8 Puntos de Magia abren la vía para Cthugha, lo que representa una probabilidad de expulsión del 5%. Sacrificar 10+ Puntos de Magia aumenta la probabilidad al 55%. Para conseguir una probabilidad de expulsar a Cthugha del 99% (el máximo posible), los participantes deberán sacrificar 8+19 Puntos de Magia entre las dos etapas para un total de 27 Puntos de Magia.

Mal de ojo

Coste: 10 Puntos de Magia, 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Ejecutar este hechizo hace que la víctima tenga mala suerte. A pesar de que la víctima debe encontrarse dentro del campo de visión del hechicero, no tiene por qué sentir la influencia del hechizo Mal de ojo, aunque probablemente sienta una cierta incomodidad o un extraño escalofrío cuando se ejecute. Si se ejecuta con éxito, la probabilidad de que la víctima tenga éxito en una tirada de Suerte queda reducida a la mitad*.

*La víctima tampoco podrá gastar ni ganar puntos de Suerte si se está utilizando la regla opcional de Suerte.

La víctima deberá aplicar un dado de penalización en todas sus tiradas de característica, y sus armas se encasquillarán con cualquier tirada que obtenga un resultado de 75 o más. La probabilidad de tener éxito al ejecutar hechizos de Convocación y Atadura se reduce a la mitad. Estos efectos duran hasta el siguiente amanecer, hasta que el ejecutante interrumpa el hechizo, hasta hallar al hechicero y hacerle sangrar (golpearle lo bastante fuerte como para que sangre), o hasta que la víctima muera.

Otros nombres alternativos: *El rito de la mala fortuna, Maldición funesta, Maleficio de la bruja.*

Maldición de Azathoth

Coste: 4 Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechicero recurre a la energía de los Dioses Exteriores para drenar el POD de una víctima. Al repetir el nombre secreto de Azathoth, el hechicero puede hacer sentir temor y reverencia a cualquier criatura que posea conocimiento de los Mitos, ya que el hecho de conocer el nombre implica que también se conoce la Última Sílabas secreta. Si se pronuncia la última sílaba de forma independiente, se puede dirigir contra un enemigo. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero

deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, el objetivo perderá 3D6 POD.

Otros nombres alternativos: *Pronunciación de la Última Sílabla, El drenaje pesaroso, Por el Auténtico Nombre, que tu poder se debilite.*

Maldición del pellejo pútrido

Coste: 5 Puntos de Magia, 10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Este hechizo atormenta a la víctima con ilusiones enloquecedoras. La víctima sentirá que su piel se está pudriendo y corrompiendo. Su apariencia externa parecerá deteriorarse rápidamente, de modo que se producen rasgaduras y aparecen escisiones por las que sus órganos vitales asoman y caen (por lo que la víctima pierde 1D10 Puntos de Cordura en el proceso). A continuación la víctima se desmayará y despertará al cabo de unos minutos, indemne y normal.

Para que el hechizo surta efecto, se deberá hacer una tirada enfrentada de INT entre el hechicero y el objetivo; aplica un dado de penalización al objetivo si el hechizo se ejecuta durante la noche, mientras está durmiendo. El ciclo completo de sus efectos dura unos veinte minutos, desmayo incluido.

El hechicero deberá conocer al objetivo, y deberá poseer algún efecto personal del objetivo para utilizarlo como foco. Experimentar los efectos del hechizo es algo devastador; sin embargo, un tratamiento de Psicoanálisis exitoso podrá ayudar a la víctima a asimilar estos sueños y alucinaciones inexplicables y recuperar hasta la mitad de los Puntos de Cordura perdidos. Los psicofármacos son de poca ayuda para contrarrestar los efectos de un ataque como este.

Otros nombres alternativos: *La pesadilla insidiosa, Invocar a los siete demonios para que aflijan a vuestro enemigo, Marchitar la mente de los débiles.*

Nublar la memoria

Coste: 1D6 Puntos de Magia, 1D2 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechizo impide que la víctima sea capaz de recordar conscientemente un acontecimiento determinado. El ejecutante debe poder ver a su objetivo, y este debe ser capaz de recibir sus instrucciones. El hechizo surte efecto de inmediato si el hechicero vence en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, la mente del objetivo se bloqueará psicológicamente en lo que respecta a un incidente determinado. Si el incidente fue aterrador, puede que la víctima sufra pesadillas vagamente relacionadas con él. Si el hechizo fracasa, los acontecimientos se volverán más vívidos en la mente de la víctima.

El hechicero debe conocer el evento específico que se desea bloquear. El hechicero no puede dar una orden vaga como

«Olvida lo que hiciste ayer». En su lugar, deberá citar un evento concreto, como «Olvida que fuiste atacado por un monstruo». Este hechizo no puede bloquear el conocimiento de los Mitos de Cthulhu ni de sus hechizos, a no ser que sea algo fuertemente relacionado con un acontecimiento concreto, ni tampoco es capaz de curar la locura ni evitar una pérdida de Cordura.

Otros nombres alternativos: *Confundir, Dejar sin palabras, Desconcertar.*

Ola de olvido

Coste: 30 Puntos de Magia, 1D8 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Un poderoso hechizo que crea una poderosa ola oceánica que avanza y rompe en la dirección del ejecutante. El hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo, y para crear la ola debe haber presente la cantidad suficiente de agua salada. Para ejecutar el hechizo, el ejecutante debe encontrarse en el agua.

El volumen de la ola es de 85 m³, suficiente como para volcar o hacer zozobrar una pequeña corbeta. Sobra decir que las personas engullidas por semejantes olas desaparecen para siempre bajo las aguas.

Otras personas pueden aportar Puntos de Magia al hechizo para crear olas inmensas capaces de hundir transatlánticos, acorazados o hasta la isla de Manhattan. Aquellos que conozcan el hechizo podrán contribuir con tantos Puntos de Magia como deseen, y deberán gastar 1D8 Puntos de Cordura. Aquellos que no conozcan el hechizo podrán contribuir con 1 Punto de Magia cada uno. Con un mínimo de 30 puntos, la ola tiene 3 m de largo, 3 m de grosor y 9 m de altura. Cada Punto de Magia adicional añade 30 cm a la longitud y el grosor de la ola.

Otros nombres alternativos: *Canción del puño del océano, El don de la sal, La perdición acuosa.*

Palabras poderosas

Coste: 3+ Puntos de Magia, 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10+ minutos

El hechicero crea un fuerte vínculo con un grupo de oyentes. Las palabras del hechicero deben ser improvisadas, y debe dar la sensación de que le salen del corazón, manteniendo así la atención de la audiencia. Por cada diez minutos de discurso, el hechicero deberá gastar 3 Puntos de Magia y superar una tirada de comunicación que el Guardián considere apropiada (Encanto o Persuasión) o el discurso concluirá de forma dubitativa y confusa. Al final de un discurso exitoso, la audiencia creerá lo que le han contado durante 1D3 días.

Otros nombres alternativos: *Las palabras de Sekhmenkenhep, Cautivar a los perversos, Maestría de la muchedumbre.*

Polvo de Ibn-Ghazi

Aquellos que no tenían el telescopio solamente pudieron ver el fugaz destello de una nube grisácea, una nube del tamaño de un edificio bastante alto, en la cima de la montaña. Curtis, que era el que tenía el instrumento, lo dejó caer sobre el barro de la carretera, que les llegaba hasta los tobillos, al tiempo que emitía un penetrante chillido. Después se tambaleó, y hubiera caído al suelo de no ser porque otros dos o tres compañeros lo sujetaron y mantuvieron en pie. Lo único que pudo hacer fue gemir de manera apenas audible.

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

Coste: 1 Punto de Magia por cada dosis

Tiempo de ejecución: 2 días de preparación, 1 asalto para aplicarlo

Este hechizo hace visible lo mágicamente invisible al soplar el polvo sobre aquello que se desea ver. El polvo debe elaborarse cuidadosamente siguiendo unas instrucciones precisas que requieren mezclar tres ingredientes especiales y sacrificar 1 Punto de Magia en cada dosis. Una dosis equivale a una aplicación del polvo. El Guardián deberá determinar los ingredientes especiales.

El polvo puede soplar a través de un tubo, o bien esparcirse directamente sobre el objetivo. El objetivo espolvoreado permanecerá visible durante no más de diez latidos del corazón.

Las cosas que pueden hacerse visibles gracias a este polvo incluyen las líneas mágicas que se extienden desde lugares que han sido encantados para Llamar a una deidad de los Mitos, el aura que rodea un Portal y las criaturas que normalmente son invisibles, como los vampiros estelares. Utilizar el polvo no produce una pérdida de Puntos de Cordura, pero contemplar aquello que revela sí que podría hacerlo.

Otros nombres alternativos: *Polvo de contemplación, Testigo de lo invisible, Compuesto de percepción.*

Polvo de Suleimán

Coste: 10 Puntos de Magia por cada tres dosis.

Tiempo de ejecución: 1 asalto para aplicar una dosis

Crea un polvo de color gris verdoso que tiene la capacidad de causar daño a los seres antinaturales de otros planos de existencia. Su creación requiere el polvo de una momia egipcia de al menos 2.000 años de antigüedad; cada momia sirve para crear tres dosis de polvo mágico. Otros ingredientes son olibano, azufre y salitre. Hay que recitar un ensalmo a medida que se espolvorea.

Si se esparce sobre una criatura que no sea de este mundo, la entidad perderá 1D20 Puntos de Vida por dosis. Se necesita un asalto para aplicar una dosis. El polvo afecta solo a criaturas extraterrestres y otros seres planares, por lo que

el polvo dañará a un vagabundo dimensional, a Yog-Sothoth o a un mi-go, pero resultará inútil contra un shoggoth o un profundo.

Otros nombres alternativos: *Polvo egipcio, Protección de los muertos.*

HECHIZOS DE PORTAL

La idea de un panel que se abriese a algún planeta remoto le pareció a Eibon un tanto fantástica, por no decir inverosímil.

—Clark Ashton Smith, *La puerta de Saturno*

Coste: POD variable, véase la **Tabla XIII: Creación de portales y coste del viaje** (siguiente página)

Coste de entrada al Portal: Puntos de Magia variables y 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: una hora por cada POD invertido

Los hechizos de Portal permiten al hechicero crear puertas hacia otros lugares, momentos, dimensiones o mundos, lo que permite al usuario atravesar grandes distancias con solo dar un paso. Normalmente, un Portal conecta con un único lugar. La creación de un Portal requiere el gasto permanente de tantos puntos de POD como el equivalente al logaritmo decimal de la distancia en km existente entre los dos puntos unidos por el Portal multiplicada por cinco. Un Portal puede adoptar formas muy variadas, siendo las más comunes unas líneas dibujadas en el suelo o unas piedras alineadas de un modo particular en el campo.

Utilizar el Portal cuesta una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte del POD que se invirtió en su creación. Cada viaje a través de un Portal cuesta 1 Punto de Cordura. Si el usuario no dispusiera de los Puntos de Magia suficientes, podrá gastar Puntos de Vida para completar el coste. El viaje de regreso a través de un Portal cuesta siempre lo mismo que el viaje de ida.

Normalmente, cualquier persona o cosa puede cruzar un Portal, aunque algunos de ellos son creados de modo que se necesita una clave determinada (una palabra o un gesto) para poder activarlos. Se sabe de la existencia de algunas versiones del hechizo capaces de «cambiar» a los viajeros para que puedan sobrevivir en un mundo alienígena. También hay rumores acerca de algunos Portales capaces de conectar con más de un lugar de destino.

VERSIÓN INTENSIFICADA

El hechicero puede preparar un Portal de transporte gastando los Puntos de Magia necesarios antes del viaje. De este modo, el Portal queda cargado y la siguiente persona que lo atraviese no necesitará pagar el coste de Puntos de Magia, aunque seguirá teniendo que sacrificar 1 Punto de Cordura.

Caja Portal

Coste: 1 POD; Puntos de Magia y Puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 5 horas

Permite crear dos cajas mágicas gemelas que forman los dos extremos de un Portal mágico. Atravesar una Caja-portal cuesta exactamente la misma cantidad de Puntos de Magia y de Cordura que atravesar un Portal normal, y el procedimiento de tránsito es el mismo.

En primer lugar se deben fabricar dos cajas de madera idénticas, de cualquier Tamaño que se desee. Las cajas solo se deben poder abrir por uno de sus lados. Después se deberá llevar a cabo el ritual necesario, que consiste en posar las manos sobre las cajas y representar mentalmente ciertas líneas y ángulos hiperdimensionales durante cinco horas aproximadamente. En ese momento se deben sacrificar 5 puntos de POD. Entonces, las cajas drenarán automáticamente la mitad de los Puntos de Magia del creador cada día, hasta que hayan absorbido una cantidad de Puntos de Magia igual a su TAM combinado $\times$ 20. Cada semana completa de drenaje mágico produce una pérdida de 1 Punto de Cordura. Una vez hayan asimilado la cantidad necesaria de Puntos de Magia, las cajas ya estarán operativas.

Encontrar portal

Coste: 1 Puntos de Magia, 1D3 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 20-60 minutos

Mediante una serie de gestos y un cántico determinado, el hechizo revela al ejecutante la existencia de cualquier Portal dentro de su campo de visión.

A pesar de que este hechizo localiza un Portal, no sirve para abrirlo, cerrarlo, crearlo ni permitir el paso a través de él. Esta versión limitada del hechizo tampoco permite al ejecutante determinar si el Portal permite viajar a través del espacio o del tiempo.

Portal Temporal

Coste: POD variable

Tiempo de ejecución: una hora por cada POD invertido

Crea un Portal hacia el futuro o hacia el pasado. El hechizo se parece al de Crear portal, pero el coste de POD se calcula en base al número de años desplazados en lugar de al número de km recorridos. Utiliza la **Tabla de Creación de Portales y coste del viaje** (en esta misma página) y sustituye la distancia en km por los años de diferencia.

El hechizo solo permite acceder a un momento en el tiempo aproximado al deseado aunque, una vez se haya creado el Portal, el intervalo exacto entre «ahora» y «entonces» seguirá siendo el mismo.

— Tabla XIII: Creación de Portales y coste del viaje —

POD (Creación del Portal)	Puntos de Magia (Viaje)	Distancia en km/años luz, hasta...
5	1	150 km
10	2	1.500 km
15	3	15.000 km
20	4	150.000 km
25	5	1.500.000 km
30	6	15.000.000 km
35	7	150.000.000 km
40	8	1.500.000.000 km
45	9	15.000.000.000 km
50	10	150.000.000.000 km
55	11	1.500.000.000.000 km
60	12	~ 1/2 año luz
65	13	~ 5 años luz
70	14	~ 50 años luz
75	15	~ 500 años luz
80	16	~ 5.000 años luz
85	17	~ 50.000 años luz
90	18	~ 500.000 años luz
95	19	~ 5.000.000 años luz
100	20	~ 50.000.000 años luz

VERSIÓN INTENSIFICADA

A través del empleo de símbolos y salmos demoníacos, el mago es capaz de crear unos Portales Temporales múltiples, por lo que una puerta podrá conducir a más de un momento futuro. Solo el hechicero sabe qué senda del Portal conduce a qué momento en el tiempo. Aquellos que sean lo bastante estúpidos como para utilizar el Portal sin la asistencia del hechicero serán incapaces de determinar el camino correcto, y es posible que emerjan en cualquiera de los momentos temporales a los que esté vinculado el Portal (elegido de forma aleatoria). El proceso de creación sigue siendo el mismo.

Ver Portal

Coste: Puntos de Magia y de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Al lanzar este hechizo sobre un supuesto Portal, el hechicero y sus compañeros pueden ver lo que hay al otro lado sin tener que cruzarlo (y si es que hay algo que ver). El coste varía respecto a la cantidad de Puntos de Magia necesarios para activar el Portal. Ejecutar el hechizo siempre cuesta 1 Punto

— Tabla XIV: Ubicación de los Portales y distancia —

Distancia desde Boston	Lugar aprox. más alejado en km/años luz	POD (Puntos de Magia) necesarios
Providence (Massachusetts)	60 km	5 (1)
Peoria (Illinois)	1.500 km	10 (2)
Portland (Australia)	15.000 km	15 (3)
Espacio vacío	150.000 km	20 (4)
Luna	384.400 km	25 (5)
Mercurio	210.000.000 km	40 (8)
Venus	240.000.000 km	40 (8)
Marte	375.000.000 km	40 (8)
Júpiter	900.000.000 km	40 (8)
Saturno	1.500.000.000 km	40 (8)
Urano	2.850.000.000 km	45 (9)
Neptuno	4.200.000.000 km	45 (9)
Yuggoth (Plutón)	6.900.000.000 km	45 (9)
Nube de Oort	13.500.000.000 km	45 (9)
Próxima Centauri	4.3 años luz	65 (13)
Sirio	8.3 años luz	70 (14)
Fomalhaut	~ 22 años luz	70 (14)
Vega	~ 26 años luz	70 (14)
Aldebarán	~ 50 años luz	70 (14)
Celeno	~ 400 años luz	75 (15)
El otro extremo de la Vía Láctea	~ 70.000 años luz	90 (18)
Galaxia M31	~ 2.800.000.000 años luz	95 (19)
Azathoth	~ 10.000.000.000 años luz	105 (23)
1 quásar de distancia	~ 15.000.000.000 años luz	105 (23)
1 unidad astronómica	~ 150.000.000 km	35 (7)
1 año luz	~ 9.460.730.472.580 km	60 (12)
1 pársec	3.26 años luz	65 (13)

de Magia y 1 Punto de Cordura. Ver a través del Portal tiene un coste variable: la décima parte del coste del Portal (redondeando hacia arriba). Por lo tanto, ver a través de un Portal cuya activación cuesta 7 Puntos de Magia requerirá 2 Puntos de Magia y 2 Puntos de Cordura. La visión que se obtiene dura 1D6+1 asaltos. El hechizo se puede volver a ejecutar con tanta frecuencia como permitan los Puntos de Magia y de Cordura del hechicero.

Cualquier observador se arriesga a sufrir nuevas pérdidas de Cordura si hay algo horroroso que ver a través del portal. Los observadores pueden utilizar las habilidades apropiadas para averiguar qué es lo que están viendo, y en qué momento y lugar está sucediendo.

Otros nombres alternativos para los hechizos de Portal: *Ritual de visión, (Contemplar) Puerta a otros lugares, El portal de muchos viajes, Pórtico del tiempo, Acceso a sucesos del pasado lejano y paisajes nunca vistos, Trampa del mago.*

Protección

Coste: 1 Punto de Magia por piedra

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Se dispone una serie de piedras blancas en el suelo al antojo del hechicero, aunque deberán encontrarse a una distancia máxima de 1 m entre ellas. Cuando se ejecuta, se puede distinguir un halo de calor sobre las piedras. A partir de ese momento, si se mueve cualquiera de las piedras, el hechicero será consciente de ello, incluso aunque esté dormido en ese momento. Una vez haya ocurrido esto, el hechizo se interrumpirá.

Otros nombres alternativos: *Piedras de custodia, Deposita tu responsabilidad sobre la roca, Círculo de protección.*

Protección corporal

Coste: Puntos de Magia variables; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

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

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

Otros nombres alternativos: *Protección contra los golpes más poderosos, Armadura de la voluntad, Escudo de sangre.*

Provocar/Curar la ceguera

Coste: 8 Puntos de Magia (y 2D6 Puntos de Cordura en el caso de Provocar ceguera)

Tiempo de ejecución: 1 día

El objetivo sufre una ceguera total y permanente, como si hubiera sufrido un derrame cerebral. El mismo hechizo es capaz de revertir la ceguera, siempre y cuando los ojos y los nervios ópticos sigan intactos. El hechizo cuesta 8 Puntos de Magia en cualquiera de sus versiones. Se requiere un ritual de un día. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo (éxito automático si el objetivo consiente).

Otros nombres alternativos: *Otorgar la visión, La sombra de la oscuridad, La maldición del Faraón.*

Puño de Yog-Sothoth

Coste: Puntos de Magia variables; 1D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Instantáneo

El hechicero hace que una sobrecogedora fuerza invisible golpee a un objetivo. El hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo.

Cada Punto de Magia invertido en el hechizo produce una fuerza de 2D10 FUE. El hechicero deberá gastar un Punto de Magia adicional por cada 10 m de distancia (más allá de los primeros 10 m) que le separen del objetivo.

Cuando se impacte al objetivo (si se trata de un ser vivo), se deberá hacer una tirada enfrentada entre la FUE del hechizo y la CON del objetivo. Si gana el hechicero, el objetivo quedará inconsciente. Suceda esto o no, la víctima siempre será empujada lejos del hechicero una distancia en metros igual

al resultado de restar el TAM del objetivo a la FUE del golpe, dividido por tres.

Se puede utilizar este hechizo contra la FUE de objetos inanimados, como puertas o paredes. El resultado es evidente pero, en ocasiones, el Guardián deberá determinarlo en función de las circunstancias.

Por ejemplo: el hechicero gasta 5 Puntos de Magia para golpear a un investigador que se encuentra a 15 m de distancia. Deberá invertir 1 Punto de Magia adicional en el alcance. Los otros 4 generan una FUE de 8D10 que se tiran para obtener un resultado de 57. El investigador falla una tirada Difícil de CON (ya que la FUE del hechizo es superior a 50) y, por lo tanto, queda inconsciente. El investigador tiene TAM 45 y el impacto le arroja 3,5 m hacia atrás.

Otros nombres alternativos: *Canalizar la fuerza de Aquel que Abre el Camino, Aniquilar al enemigo, La abominable explosión del infame.*

Resurrección

Alzó la vista de las inscripciones hacia la habitación y todo su extraño contenido, y pudo ver cómo del kilix, en cuyo interior había yacido el ominoso polvo eflorescente, surgía una nube de espeso vapor negro verdoso, de un sorprendente volumen y opacidad.

—H. P. Lovecraft, *El caso de Charles Dexter Ward*

Coste: 3 Puntos de Magia, 1D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 o 2 asaltos

Este hechizo reduce un cadáver a sus compuestos y sales fundamentales (un polvo gris-azulado) o, invirtiendo el proceso, recompone la forma y el alma del fallecido. Se necesita un cadáver completo.

Una resurrección como esta produce una pérdida de Cordura de 1D20 puntos a la víctima.

Si solo se dispone de parte de las sales necesarias para ejecutar el hechizo, el realizador obtendrá «solo un horror apenas vivo» de aquello que se hiciera carne a partir de ellas. Sin embargo, no es necesario recuperar al resucitado de una pieza: el hechizo tendrá éxito siempre y cuando el ataúd esté intacto y se tomen las precauciones necesarias para rebañar y reunir todos los fragmentos y el polvo que haya en su interior.

Recitar el hechizo a la inversa hace que la criatura resucitada vuelva a convertirse en polvo, y también requiere el gasto de 3 Puntos de Magia y 1D10 Puntos de Cordura. El polvo se puede conservar o desperdigar a los cuatro vientos. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si gana el hechicero, la víctima volverá a convertirse en polvo. Si gana la víctima, podrá intentar impedir que el ejecutante vuelva a entonar el hechizo. Recitar el hechizo a la inversa requiere

dos asaltos. En *El caso de Charles Dexter Ward* muchos de esos resucitados eran sometidos a interrogatorios y torturas para que revelasen secretos del pasado.

Otros nombres alternativos: *El ritual del conocimiento perdido, Reencarnación, Rito de las sales.*

Signo rojo de Shudde M'ell

Coste: 3 Puntos de Magia; 1D8 Puntos de Cordura; 1 Punto de Vida por asalto

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un hechizo espantoso que causa una muerte horrible a una o varias personas. El hechicero traza el pavoroso signo de Shudde M'ell en el aire mientras pronuncia las palabras de poder. Cuando se hace de forma correcta, se forma en el aire un símbolo rojo que brilla en un tono apagado a medida que el dedo del hechicero lo va describiendo. Los malévolos efectos del signo se manifiestan un asalto después de haber sido creado. Una vez formado, el signo debe mantenerse por medio de la concentración y el gasto de 3 Puntos de Magia cada asalto adicional.

Todos los que se encuentren a 10 m del signo sufrirán temblores y espasmos, sus órganos y vasos sanguíneos se convulsionarán y perderán 1D3 Puntos de Vida por asalto. Aquellos que se encuentren entre 10 y 30 m de distancia perderán 1 Punto de Vida por asalto. Aquellos que se encuentren más allá de 30 m no sufrirán daño alguno.

Es posible escapar a los efectos del signo agazapándose detrás de un muro o algún otro tipo de barrera sólida. El hechicero debe permanecer junto al signo y mantener la concentración. El hechicero perderá 1 Punto de Vida por asalto a causa de la proximidad al signo.

VERSIÓN INTENSIFICADA

El hechicero puede fortalecer aún más el signo rojo invirtiendo 5 puntos de POD en su creación. Hecho esto, el signo causará una pérdida de 1D6 Puntos de Vida por asalto a aquellos que se encuentren a 10 m o menos, y una pérdida de 2 Puntos de Vida a aquellos que se encuentren entre 10 y 30 m de distancia.

Opcionalmente, el hechicero puede hacer que el signo despidiera su energía oscura en un único estallido. El hechicero crea el signo de forma normal e invierte 10 puntos de POD en él. Al cabo de 1D4 asaltos, el signo explotará en un estallido de luz roja que causará 2D8 puntos de daño a cualquiera que se encuentre en un radio de 50 m (lo que incluye al hechicero).

Otros nombres alternativos: *El signo rojo, La marca del dolor abrasador.*

Signo de Voorish

Los del exterior nos ayudarán, pero no pueden tomar forma corpórea si no disponen de sangre humana. Parece que lo de allá arriba tendrá el aspecto correcto. Puedo verlo momentáneamente cuando hago el signo de Voorish.

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

Coste: 1 Punto de Magia, 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un antiguo y poderoso gesto manual utilizado por los magos que mejora la ejecución de otros hechizos. Puede reducir el coste, reducir el tiempo de ejecución o mejorar levemente sus efectos, dependiendo del hechizo en cuestión.

También se rumorea que el Signo de Voorish otorga una protección temporal contra los monstruos de los Mitos; esas criaturas recelan de este símbolo y el signo será capaz de evitar cualquier ataque hasta que el mago deje claras sus intenciones.

Otros nombres alternativos: *Signo de conjuración, Signo de poder, Gesto de perspicacia.*

Símbolo arcano

Su decoración... se asemejaba a la forma de una estrella, en cuyo centro parecía haber una caricatura de un único ojo gigantesco; pero no era un ojo, sino más bien algo con forma de rombo partido con varias líneas a imitación de llamas, o quizá un pilar de fuego solitario.

—August Derleth y H. P. Lovecraft, *El que acecha en el umbral*

Coste: 10 POD

Tiempo de ejecución: 1 hora

El hechizo activa un Símbolo arcano. Cada Símbolo arcano activo requiere el sacrificio de 10 POD en su creación, pero no cuesta Puntos de Cordura. Se puede inscribir un Símbolo arcano en un sello de plomo, piedra esculpida, acero forjado, etc. Cuando se activa uno de ellos junto a un Portal o una brecha, este deja de ser accesible a los servidores de los Primi-genios y los Dioses Exteriores, así como a sus propios amos. Sin el hechizo de activación, el símbolo no significa nada en sí mismo y no tiene efecto alguno.

Dejando a un lado lo que algunos han escrito al respecto, el Símbolo arcano es inútil como defensa personal si el monstruo o el servidor son capaces de eludirlo. Por ejemplo: alguien que lleve un Símbolo arcano colgado del cuello solo gozará de cierta protección en unos pocos centímetros cuadrados de piel, allí donde el Signo repose; sin embargo, el resto del cuerpo del portador seguirá siendo completamente vulnerable.

Otros nombres alternativos: *El sello vetusto, La rama de la profecía, Las cinco puntas de la sabiduría.*

Sugestión mental

Coste: Puntos de Magia y de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

El hechicero puede hacer que le obedezca cualquier criatura que tenga sangre humana en sus venas. El hechicero puede afectar a un único objetivo que se encuentre dentro de su campo de visión. La víctima obedecerá todo lo que le ordene el hechicero, incluso aunque le ordene autodestruirse. Este hechizo también funciona con lengitas, híbridos profundos, gules camaleónicos, gente pequeña, hombres serpiente y profundos que se hayan apareado con humanos, pero no con entidades inhumanas como los shantaks o los vagabundos dimensionales.

El ejecutante entona el hechizo y transmite la sugerencia al objetivo. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Las sugerencias más extremas relacionadas con la muerte o lesiones graves requieren vencer una segunda tirada enfrentada de POD antes de poder ser implementadas.

El coste del hechizo varía dependiendo de la sugerencia. Para sugerencias ordinarias e inocuas (deja caer tu espada, dame tu dinero y márchate, etc.), el coste es de 5 Puntos de Magia y 1D3 Puntos de Cordura. Sugerencias más arriesgadas pero no antitéticas al objetivo (ve a Dunwich, prende fuego a un edificio, etc.) cuestan 10 Puntos de Magia y 2D3 Puntos de Cordura. Sugerencias peligrosas o suicidas (mata a tu compañero, secuestra al presidente, etc.) cuestan 15 Puntos de Magia y 3D3 Puntos de Cordura.

Si se utiliza contra un investigador, el efecto dura 1 asalto por cada punto de INT que posea el hechicero. Si la INT del investigador es mayor que la del hechicero, este deberá vencer otra tirada enfrentada de POD cada 10 asaltos. El hechizo se romperá en cuanto el ejecutante falle la tirada.

Otros nombres alternativos: *Dominación de la voluntad, Amo y sirviente, Sumisión de la presa a mi poder, Mesmerismo, Doblegar la voluntad, Anular la resolución, Gobernar la mente, Implantar sugerencia.*

Transformación corporal de Gorgoroth

Coste: 6 + Puntos de Magia; 5 POD; 2D6 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1D6+4 minutos

Permite al hechicero cambiar su forma física. Podrá adoptar cualquier forma o apariencia, aunque conservará sus habilidades personales. La forma será de carne y hueso, aunque podrá parecer hecha de piedra, madera, una alfombra, etc. Una vez se haya transformado, el hechicero tendrá la movilidad propia de su nueva forma. La FUE, CON, DES, INT y POD del hechicero no cambian. Si imita a otra persona, la Apariencia del hechicero pasará a ser la de esa persona. El hechicero solo podrá adoptar una forma que le sea conocida.

El ejecutante invoca a Nyarlathotep y repite las palabras del hechizo mientras gasta 6 Puntos de Magia y un Punto de Magia adicional por cada 5 puntos de TAM que gane o pierda con la transformación corporal. En cada uso solo es posible una transformación, y su efecto será permanente hasta que el hechizo se repita para recuperar la forma original. Este hechizo no se puede ejecutar sobre otro ser.

VERSIÓN INTENSIFICADA

Si se pretende imitar a alguien, el hechicero se convierte en una réplica de esa persona, incluyendo la voz y el patrón de su discurso. El hechicero no necesita repetir el hechizo para anular la transformación, bastará con pronunciar una frase determinada.

Otros nombres alternativos: *Maestría de la carne, Cambio de piel, El toque del Faraón Negro.*

Transferencia de mente

Coste: 10 Puntos de Magia, 1D10 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos o más

Un poderoso hechizo que permite al ejecutante intercambiar su mente con la de la víctima de forma permanente, quizá para vivir más tiempo a su costa.

Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el hechicero perderá 1D10 Puntos de Cordura y la víctima 1D20 Puntos de Cordura. Si el intercambio fracasa, el hechicero deberá volver a ejecutar el hechizo de inmediato (perdiendo otros 10 Puntos de Magia) o su alma se disipará por toda la eternidad. Una vez dé comienzo la transferencia, no se podrá interrumpir.

Una ejecución exitosa significa que el hechicero habrá tomado el control del cuerpo del objetivo de forma permanente. El antiguo cuerpo del hechicero será ahora algo muerto y vacío. En cuanto a la mente del objetivo, existen conjeturas que sugieren que es expulsada del cuerpo y muere; aunque algunos apuntan a que permanece dentro de su propio cuerpo, sometida a la mente del hechicero y atrapada en un estado permanente de horrenda locura.

VERSIÓN INTENSIFICADA

Aquellos magos que temen a la muerte o ansían garantizar su longevidad, pueden preparar el hechizo de Transferencia de mente varios años antes de su ejecución. Tales preparativos suelen involucrar algún objeto personal (como un retrato o un diario) al que se vincula el hechizo, y esperar a que se produzcan las condiciones idóneas para dar sus frutos. A menudo esa clave es algún descendiente futuro del ejecutante, que activa el hechizo sin darse cuenta.

Habían descubierto formas impías de mantener sus cerebros con vida, ya fuera en sus mismos cadáveres o en otros cadáveres diferentes; y era evidente que habían conseguido desarrollar un método para reunir y absorber la conciencia de los muertos.

—H. P. Lovecraft, «El caso de Charles Dexter Ward»



Artefactos y dispositivos alienígenas

Capítulo Trece



AUNQUE MUCHOS INVESTIGADORES TIENDEN A CONSIDERAR a las criaturas de los Mitos como poco más que monstruos maléficos, lo cierto es que muchas de ellas pertenecen a espléndidas sociedades tecnológicamente avanzadas. Las especies más avanzadas, como los Antiguos, los mi-go, los hombres serpiente y los yithianos poseen la capacidad de fabricar y utilizar tecnología en la persecución de sus objetivos.

En ocasiones, razas de los Mitos, sectarios humanos y magos consiguen acceder a artefactos antiguos y extraterrestres, así como a maravillas de la ciencia. A continuación se expone una selección de tecnología y artefactos arcanos.

La mayoría de los humanos será incapaz de distinguir la diferencia entre un dispositivo científicamente avanzado y un artefacto mágico de los Mitos, ya que ambos están esencialmente más allá del nivel de comprensión humana y de su capacidad para reproducirlos. De hecho, lo que la humanidad puede considerar una magia poderosa podría ser perfectamente de naturaleza tecnológica, y viceversa.

Aparato de tabula rasa

Utilizado por: *yithianos*

Un dispositivo inventado por los yithianos para borrar los recuerdos de aquellos seres a los que habían desplazado en la corriente temporal. Se trata de una caja rectangular de cobre, pequeña, estrecha y cubierta de pequeñas hendiduras. De un lado de la caja se extienden cinco tubos flexibles de metal que terminan en agujas de unos 2,5 cm de largo. Estas agujas se insertan en la cabeza de la víctima, una operación que dura cinco asaltos. Una vez se activa el dispositivo, la víctima queda paralizada, a no ser que supere una tirada de POD cada asalto que esté conectado el aparato.

La máquina borra el equivalente a un año de recuerdos o elimina 5 puntos de INT por asalto, a discreción del operario. Estos recuerdos y pensamientos quedan almacenados en la caja de cobre. Los recuerdos nunca se borran por completo. Cada año, existe la posibilidad igual a la puntuación de INT de la víctima de que algunos recuerdos regresen en forma de sueños. También se puede invertir la función del dispositivo, devolviendo los recuerdos almacenados a la víctima original o bien a otra criatura diferente.

Pólipos volantes

Los malignos pólipos volantes colonizaron la Tierra hace eones y, según parece, volaron hasta ella por sus propios medios. Los pólipos volantes construyeron grandes ciudades de basalto (las mismas en las que, más tarde, los encerraron), pero no se conserva ninguna otra prueba de su tecnología. Se supone que debe de estar, al menos, al nivel de la que tenía la humanidad a finales de la Edad Media.

El aparato de tabula rasa es muy complejo, y solo lo podrán utilizar aquellos que estén familiarizados con la tecnología yithiana. Aquellos humanos que no dominen la tecnología yithiana deberán superar una tirada de INT Extrema para conseguir hacer funcionar el aparato; un fracaso indicará que la persona conectada a la máquina habrá sufrido daños cerebrales y la pérdida de 1D100 INT.

Arma lanzarrayos

Utilizado por: *yithianos*

Un arma yithiana poco común que la Gran Raza creó poco después de su llegada a la Tierra durante la prehistoria. Se concibió para combatir a los carnívoros pólipos volantes, y se trata de un arma con forma de cámara de fotos antigua que dispara grandes descargas de electricidad.

Existen muchas versiones diferentes. Una de las más comunes contiene una batería con 32 cargas y se tarda 1 asalto en recargarla. Se pueden disparar varias cargas a la vez, aunque cada carga que se dispare por encima de 4 hará que aumenten las probabilidades de que el arma se queme en un 5% acumulativo. Cada carga causa 1D10 puntos de daño al objetivo.

Su alcance básico es de 100 m. Por cada 100 m adicionales, añade un dado de penalización a la tirada de ataque y reduce el resultado de la tirada de daño en 3 puntos. A bocajarro, añade un dado de bonificación a la tirada de ataque.

Un investigador puede descubrir cómo utilizar esta arma superando una tirada de INT. La puntuación básica de Armas de fuego (Arma lanzarrayos) de un humano es 10%.



Bioarmadura de telaraña

Utilizado por: *mi-go*

En situaciones de peligro, los *mi-go* suelen ponerse estas redes de limo verde luminoso. Los arneses proporcionan 8 puntos de armadura contra golpes, fuego, electricidad, etc.

Un humano puede llevar una de estas bioarmaduras, pero sufrirá 1 punto de daño cada vez que se la quite, ya que al hacerlo arrancará parte de su pelo y de su piel. La bioarmadura se degradará lentamente debido a que los humanos no exudan las soluciones de nutrientes adecuadas para su conservación.

Cada vez que se la ponga un ser humano, la bioarmadura perderá un punto de protección. Cuando los puntos de protección se reduzcan a cero, la armadura se desintegrará en un charco pegajoso y humeante de materia viscosa. Se desconoce la existencia de efectos secundarios significativos derivados de llevar este tipo de armadura.

Mi-Go

Los *mi-go* no solo poseen una tecnología muy avanzada (varios cientos de años por delante de la existente en la Tierra), sino que además les entusiasma utilizarla; la tecnología es una parte fundamental de su vida cotidiana. En principio, los *mi-go* llegaron a la Tierra para robar ciertos minerales que no podían encontrar en sus planetas de origen. Por ello la mayor parte de la tecnología que los *mi-go* trajeron a la tierra está relacionada con la minería o la guerra.

Los *mi-go* también rozan los límites de la oscura tecnología de los Dioses de los Mitos, tal vez más que cualquier otra especie de los mitos. Crearon a Ghadamon, un Primigenio en estado larvario, a partir de una Semilla de Azathoth; fabricaron el Trapezoedro resplandeciente, un objeto que posee cierto poder sobre un aspecto de Nyarlathotep; y construyeron un entramado de portales mágicos que conectan varias de sus colonias.

La larga duración de su estancia en la Tierra, con el fin de llevar a cabo experimentos y estudiar las formas de vida terrestres, sugiere que podría haber más ejemplos de tecnología arcana en colonias ocultas de los *mi-go*. Merece la pena destacar el avanzado conocimiento de las técnicas médicas y quirúrgicas de los *mi-go*. Son capaces de extirpar un cerebro humano de su cuerpo y preservarlo en estado funcional durante miles de años. Además, son capaces de crear autómatas biológicos que parecen casi reales y llevar a cabo muchas técnicas quirúrgicas que los seres humanos considerarían milagrosas.

Los *mi-go* guardan celosamente los lugares en los que se encuentran tales tecnologías, y darán caza a cualquiera que sea tan estúpido como para robarla.



Cilindro cerebral

Utilizado por: *mi-go*

Estos cilindros brillantes se utilizan para preservar cerebros extirpados. Lovecraft los describió como «de unos 30 cm de alto y algo menos de diámetro, con tres curiosos enchufes dispuestos de manera que formaban un triángulo isósceles sobre la convexa superficie frontal».

Todos los cilindros contienen una solución nutritiva que conserva el cerebro en su interior. El aparato sensorial de los *mi-go* consta de tres máquinas accesorias: un brazo elevado con dos lentes iguales en la parte frontal, un contenedor con válvulas de vacío unido a una caja de resonancia y otra caja más pequeña con un disco metálico en la parte superior. Cuando se conectan los enchufes adecuados, estas máquinas dotan al cerebro de la facultad de la vista, el habla y el oído. Los *mi-go*, que no poseen los mismos sentidos que los humanos, lo han hecho lo mejor que han podido; sin embargo, el resultado no es más que una aproximación del oído y la visión. La información visual está granulada y tiene una resolución muy baja, y el sonido carece de profundidad, como el de un fonógrafo monoaural. Los hongos no han sido capaces de reproducir los matices del habla, así como la intención y la entonación. La máquina emite la voz con un tono mecánico, monótono y carente de emoción. Cuando se desconectan o desactivan las máquinas sensoriales, el cerebro almacenado queda sumido en un estado de letargo febril plagado de alucinaciones y sueños extraños.

Cada mes que un cerebro humano pase almacenado en un cilindro, deberá hacer una tirada de INT. Si tiene éxito, el cerebro recordará que está atrapado dentro de una lata y perderá 1D3 Puntos de Cordura.

Comunicador temporal

Utilizado por: *yithianos*

A veces se suministran estos aparatos a los agentes humanos de los yithianos. Cuando se despliega, el dispositivo tiene una altura de unos 30 cm. Está hecho de bronce y cubierto de grabados intrincados. En la parte superior de la máquina se aloja una joya roja, sintonizada a un yithiano en concreto.

Cuando se enciende, la joya empieza a despedir un brillo rojizo. Al cabo de unos minutos, se establece la comunicación con el yithiano sintonizado a la joya. El yithiano puede encontrarse a cualquier distancia espacial o temporal. El aparato proyecta un holograma del yithiano, y este podrá ver lo que sucede en el momento y el lugar en los que se encuentra la máquina, y también comunicarse con aquellos que hayan contactado con él.

El comunicador temporal yithiano es bastante sencillo de usar, siempre y cuando el investigador logre determinar cuál de las tallas que lo cubren sirve para ponerlo en funcionamiento.

Yithianos

De todas las razas alienígenas, la de los yithianos es la que posee la tecnología más avanzada. Sin embargo, tal vez debido a la perspectiva filosófica yithiana, suelen mostrarse extrañamente renuentes a utilizarla. Suelen ser reactivos, elaborando nueva tecnología con velocidad y habilidad según dicten las circunstancias; pero, por lo general, no es su curiosidad la que les motiva a hacer nuevos progresos.

La conquista del tiempo que los yithianos han llevado a cabo es digna de mención, ya que por ese motivo reciben el nombre de «Gran Raza». Se trata de la única especie tecnificada que ha logrado avanzar y retroceder a voluntad por la corriente temporal. Incluso encontraron la forma de evitar a los perros de Tíndalos, que dan caza a todos aquellos que viajan en el tiempo y llaman su atención.

Aunque las habilidades temporales de los yithianos son básicamente mentales, también han inventado dispositivos capaces de afectar a la cuarta dimensión.

Cristal de los Antiguos

Utilizado por: *Antiguos*

Unos grandes recipientes cristalinos fabricados para acumular la energía necesaria para someter shoggoths a la voluntad de los Antiguos. Estos cristales almacenan Puntos de Magia. El fragmento más pequeño puede almacenar 5 Puntos de Magia, y los más grandes hasta 100. Un hechicero puede extraer algunos o todos los Puntos de Magia de un cristal al ejecutar un hechizo.

Cuando están vacíos, estos cristales se encuentran a temperatura ambiente, pero se vuelven más fríos a medida que se almacenan más Puntos de Magia en ellos.

Para poder acceder a los Puntos de Magia almacenados, el usuario deberá entrar en sintonía con el cristal en cuestión. Debe producirse un contacto físico y el usuario deberá pasar 1D6 asaltos sintonizándose con las vibraciones del cristal. En el último asalto, se debe hacer una tirada de POD. Si tiene éxito, el usuario podrá extraer los Puntos de Magia que contiene a su antojo. Nótese que solo los Antiguos poseen la capacidad y la comprensión necesaria para alimentar los cristales con más Puntos de Magia.

Antiguos

Hace mil millones de años, los Antiguos descendieron a la Tierra desde las estrellas, y ya por entonces su tecnología estaba siglos por delante de la que los humanos conocemos en la actualidad. Su comprensión de la ciencia les permitía utilizarla para crear vida y, de hecho, según afirman ciertas fuentes, quizá fueran los creadores de toda la vida de la Tierra. Sin embargo, fueron degenerando a medida que pasaron los incontables eones. Perdieron su grandiosa tecnología y su capacidad de volar a través del espacio sin más ayuda que la de sus alas. A pesar de haber colonizado todo el planeta, sus dominios se redujeron con el paso de los siglos hasta que solo les quedó una ciudad bajo su control. En aquellos últimos momentos, apenas disponían de la tecnología suficiente para crear los sistemas de calefacción artificial que les ayudaran a sobrevivir durante algunos siglos más.

Por ese motivo, a pesar de que se sabe que dispusieron de una tecnología muy avanzada, y de que se cree que aún podrían quedar Antiguos en algún lugar de las estrellas que recordaran los secretos de antaño, los Antiguos de la Tierra apenas dejaron vestigios de su maestría tecnológica.

Cristal de Leng

Una gran ventana circular hecha de un curioso cristal empañado, que [Wilbur] había dicho que se trataba de una pieza de gran antigüedad que había descubierto y adquirido en el transcurso de sus viajes por Asia. En cierta ocasión, se había referido a él como «el cristal de Leng» y en otra como «posiblemente originado en las Híades», referencias que no me sacaron de dudas en lo más mínimo.

—August Derleth y H. P. Lovecraft,
La ventana en la buhardilla

Utilizado por: *cualquiera*

Este cristal mágico permite a su propietario captar visiones al azar de otros lugares. El propietario traza un pentagrama

con tiza roja (supuestamente a modo de protección), recita un verso breve y el cristal muestra una escena relacionada con criaturas de los Mitos de Cthulhu. Lamentablemente, esas criaturas también son capaces de ver el lado del usuario a través del cristal. La elección de la escena mostrada no depende del usuario, y se produce de forma aleatoria.

El hechizo que se utiliza para encantar el cristal se olvidó hace mucho tiempo, aunque todavía persisten rumores de que cierto anciano que vive en Carcosa puede enseñar el hechizo si se llega a un acuerdo con él.

Lente lunar

Dentro de Goatswood, en el Valle del Severn de Inglaterra, reside un artefacto conocido como la lente lunar. Esta lente, fabricada por adoradores de Shub-Niggurath, concentra un haz de luz de luna que ayuda a convocar a la Madre Oscura de un Millar de Retoños en noches de luna llena (en lugar de en noches de luna nueva, como viene siendo habitual).

Algunos investigadores de las ciencias ocultas sugieren que la lente lunar es en realidad un cristal de Leng sintonizado específicamente con las vibraciones y el espacio en los que mora Shub-Niggurath. De ser así, sería capaz de proporcionar a la diosa un Portal semipermanente a la Tierra.

Cristalizador de sueños

Utilizado por: cualquiera

El cristalizador tiene el aspecto de un enorme huevo amarillento y sirve para ver lugares muy remotos en sueños (tierras lejanas, planetas y puede que hasta dimensiones).

La supuesta segunda función de este artefacto es la de conferir al usuario la capacidad de traer objetos (o incluso criaturas) de las Tierras del Sueño. Se supone que el usuario deberá mantener contacto físico con el objeto o la criatura en cuestión para poder tener éxito.

Este dispositivo extraordinario está rodeado de mitos que cuentan que el usuario debe ser cauto si no quiere llamar la atención del guardián del cristalizador: un sirviente de Hipnos que se manifiesta como una medusa traslúcida.

Cubo de estasis

Utilizado por: yithianos

Estos aparatos pueden encontrarse en gran variedad de formas y tamaños, pero todos ellos tienen un solo propósito: ralentizar el paso del tiempo. Los cubos más antiguos permiten una proporción de un segundo en su interior por cada mil años en el exterior; pero, en el futuro, los yithianos conseguirán mejorar esta proporción a un segundo en su interior por cada millón de años en el exterior.

Los cubos de estasis más pequeños se utilizaban para almacenar libros en la ciudad de Pnakotus. Los de mayor tamaño se utilizaban para transportar yithianos al futuro. Casi todos los cubos de estasis son de diseño sencillo y están hechos de metal o plástico sin ningún rastro de circuitos externos.

Pnakotus

Hace un millón de años, la Gran Raza construyó la ciudad de Pnakotus en algún lugar del desierto de Australia. Los eruditos sugieren que su nombre se traduce como «ciudad de los archivos» y se cree que es un inmenso depósito de conocimiento.

Droga plutónica

Tengo aquí cinco píldoras de la droga Liao. La utilizaba el filósofo chino Lao-Tsé, y bajo su influencia tuvo visiones relativas al Tao. El Tao es la fuerza más misteriosa del mundo; rodea e impregna todas las cosas.

—Frank Belknap Long, *Los perros de Tíndalos*

Utilizado por: cualquiera

Esta droga tiene la propiedad de enviar la mente del consumidor hacia el pasado, a un pasado tan remoto que podrá toparse con los perros de Tíndalos (página 310), entidades capaces de avanzar y retroceder por los «ángulos» de la corriente temporal.

Aquellos que consuman la droga deberán superar una tirada de Cordura o perderán 1D8 Puntos de Cordura; además, si se topan con entidades de los Mitos en su viaje de regreso por la corriente temporal se encontrarán sometidos a la pérdida de Cordura asociada a contemplar tales criaturas. Consumir la droga plutónica y ser testigo de la auténtica historia del universo y del planeta Tierra otorga al usuario 1D6 puntos de Mitos de Cthulhu.

La droga puede adoptar forma líquida o de comprimidos, y su manufactura se insinúa en ciertos tomos de los Mitos, incluyendo el *Libro de Eibon* (página 233).

El gran espacio blanco

Utilizado por: Antiguos

Se trata de una dimensión extraña. No se sabe a ciencia cierta si fueron los Antiguos los que la crearon; sin embargo, no cabe duda de que la explotaron activamente. Conecta lugares situados a años luz de distancia, y los Antiguos la utilizaron para cruzar el universo. Los Antiguos crearon al menos un portal al gran espacio blanco en la Tierra, situado en lo más profundo de una región montañosa de China; la existencia de otros portales es algo que todavía está por descubrir.

Si el Gran espacio blanco es una dimensión creada por los Antiguos, no resulta descabellado suponer que también podrían haber creado otras dimensiones de bolsillo. Es probable que sean de tamaños muy variados y que existan en secreto hasta que algún desventurado viajero o hechicero las descubra. ¿Quién sabe qué contendrán esos espacios?

Lámpara de Alhazred

La lámpara de Alhazred tenía un aspecto inusual. Había sido concebida para quemar aceite y parecía hecha de oro. Tenía la forma de una tetera oblonga, con un asa curvada hacia arriba en uno de sus lados y un pitón para la mecha y la llama en el otro. La decoraban gran cantidad de dibujos curiosos, junto a letras y grabados que formaban palabras en un idioma desconocido.

—August Derleth y H. P. Lovecraft, *La Lámpara de Alhazred*

Utilizado por: cualquiera

Se trata de una lámpara de aceite encantada. Al encenderla, despiden unos vapores que envuelven las mentes de aquellos que los inhalan en visiones extasiadas. Estas revelaciones tienen que ver con extraños paisajes de dimensiones y lugares relacionados con los Mitos, así como con las costumbres de las criaturas que los habitan. Parte de los extensos conocimientos de los que hacía gala Alhazred, el autor del *Al Azif*, quedarían explicados si fuera cierto que usaba esta lámpara.

Se cree que la lámpara es única, y actualmente se encuentra en paradero desconocido.

Máquina sísmica de explotación minera

Utilizado por: *mi-go*

Se trata de un enorme cubo de 6 m de lado. Sus caras están cubiertas con unas pequeñas ventanillas convexas dispuestas de forma irregular hechas de una sustancia turbia parecida al cristal. Cuando se activa el artefacto, se puede ajustar para extraer un estrato profundamente enterrado a través de capas intermedias de roca. La máquina tiene un alcance de seis a 8 km de profundidad, y puede afectar a un volumen de hasta 1.500 m³ al mismo tiempo. Sin embargo, cuando se utiliza, el aparato tiene el desafortunado efecto secundario de causar terremotos.

La amplitud y la profundidad de la zona afectada están directamente relacionadas con la intensidad del terremoto. Por este motivo, los *mi-go* suelen utilizar estos dispositivos únicamente en zonas prácticamente despobladas, para evitar ser detectados. No es probable que un ser humano que no esté familiarizado con la tecnología de los *mi-go* sea capaz de usar una máquina sísmica de explotación minera, salvo, tal vez, de forma accidental.



Piedras estelares de Mnar

Utilizado por: cualquiera

Se suelen encontrar en la misma ubicación que las supuestas tumbas de antiguos seres malignos. Se pueden describir como piedras de color verde y forma de disco (y a veces con forma de estrella) en las que se ha inscrito un Símbolo arcano (página 274).

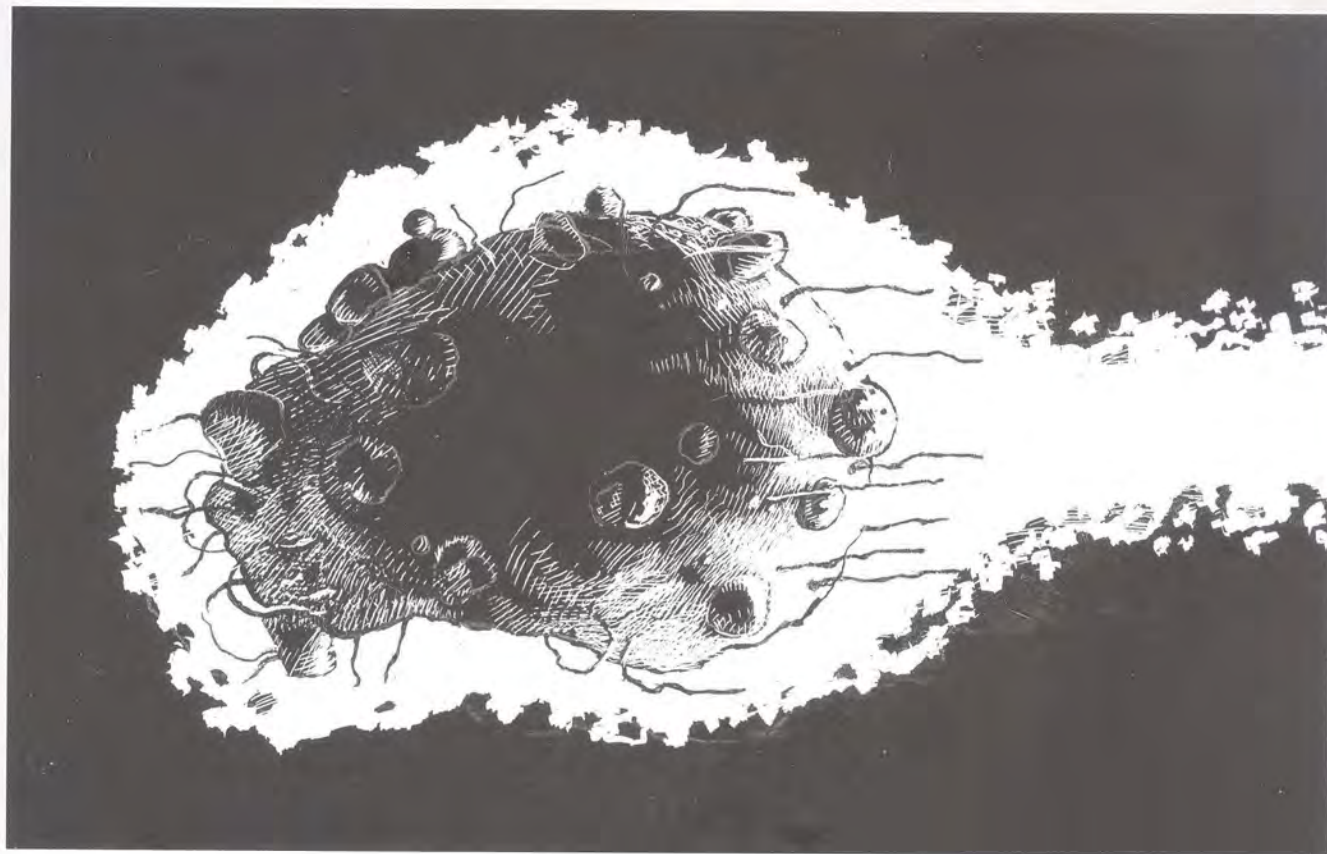
Se afirma que las piedras proceden de la legendaria tierra prehistórica de Mnar, aunque algunos eruditos de las ciencias ocultas sugieren que eso no es más que una fábula, que las piedras poseen un origen extraterrestre y que tal vez hayan sido creadas por los mismísimos Dioses Arquetípicos. En cualquier caso, se cree que una piedra estelar protege a su portador contra los esbirros de los Primigenios, y que le permite libre tránsito por lugares tenebrosos. Nótese que esta protección solo surte efecto contra los esbirros de los Primigenios, ¡no contra los mismos Primigenios!

Dicen los sabios que las piedras están corrompidas, y que caerá una antigua maldición sobre cualquiera que retire una piedra estelar de su lugar correspondiente. Es de suponer que los Dioses Arquetípicos no desean que se retiren las piedras de las tumbas-prisión de los Primigenios, ya que hacer esto podría debilitar la magia vigente y permitiría que el dios prisionero escapara.

Pistola eléctrica

Utilizado por: *mi-go*

Esta arma parece un nódulo de metal negro del tamaño del pomo de una puerta, recubierto de pequeños cables eléctricos y protuberancias de aspecto verrugoso. Los *mi-go* disparan el arma apretándola con fuerza y alterando la resistencia eléctrica del nódulo.



Cuando se activa, el arma dispara un rayo de chispas azuladas que causa 1D10 puntos de daño al objetivo. La descarga eléctrica funciona como un taser, causando violentos espasmos musculares que inmovilizan a la víctima durante una cantidad de asaltos igual al daño causado. El objetivo deberá superar una tirada de CON o quedará inconsciente durante 1D6 asaltos; si el objetivo pifa esta tirada, sufrirá una parada cardíaca y morirá si no recibe atención médica inmediata.

Los mi-go sufren el daño normal (quemaduras superficiales en el caparazón) causado por estas armas pero, al no tener un sistema nervioso eléctrico, son inmunes a cualquier otro efecto de la descarga.

Para que un humano pueda disparar esta arma alienígena deberá realinear el cableado que la cubre, una proeza que requiere superar una tirada de Electricidad Difícil. Sin embargo, esta chapuza hace que su funcionamiento sea muy impreciso. Tira 1D6 cada vez que se dispara: el arma solo disparará cuando se obtenga un resultado de 1-2. La puntuación básica de Armas de fuego (Pistola eléctrica) de un ser humano es 10%.

Polvo de loto negro

Utilizado por: *hombres serpiente*

Un psicodélico alucinante, también conocido como el «estigio negro», utilizado por los hombres serpiente como método de tortura para extraer información. En cantidades

diminutas, el polvo de loto es un alucinógeno suave, el equivalente a unos hongos mágicos; sin embargo, en dosis más grandes, la droga es capaz de reducir a aquellos que la consumen a unos idiotas lunáticos babeantes.

Se puede administrar esta droga bien mediante una inyección (cuando se calienta el polvo se vuelve líquido) o por inhalación (el humo negro producto de la combustión huele como caramelo quemado). Si se administra una dosis mayor que la habitual (de uso recreativo), la víctima empezará a alucinar de inmediato durante 1D6 minutos por dosis. Las visiones son totalmente inmersivas y horribles, y proporcionan revelaciones acerca de la inenarrable sabiduría de los Mitos; algunos hombres serpiente afirman que es como mirar a la mismísima cara de Azathoth. Mientras la droga permanece activa se pierden 1D4 Puntos de Cordura por minuto. Durante este periodo, la víctima será sumamente susceptible al interrogatorio, y no dudará en revelar todo tipo de información y sus secretos mejor guardados. Hacia el final, el cuerpo de la víctima sufrirá espasmos hasta quedar inconsciente durante 1D10 horas. No es raro que la víctima despierte totalmente enloquecida.

Los escritos sugieren que el loto negro era raro incluso en tiempos de la legendaria Valusia, y hoy día se cree que la planta lleva mucho tiempo extinguida. Sin embargo, de cuando en cuando se descubren antiguos viales y jarras que contienen ciertas cantidades de polvo estigio. Se desconoce, aunque se presupone, que la ciencia moderna podría ser capaz de analizar los componentes del polvo y recrearlo.

Hombres serpiente

Muchos de los imperios de los hombres serpiente establecían sus cimientos en la hechicería y la alquimia; pero al menos uno de ellos, el que tuvo su origen bajo la Tierra de Yoth y posteriormente migró hacia Hiperbórea, elevó la ciencia hasta límites insospechados. Se cree que esos hombres serpiente estaban tan avanzados, al menos, como los humanos de finales del s. XX, si bien sobresalían en el campo de la biología.

Los hombres serpiente de Yoth eran capaces de manipular formas de vida a su antojo. Se cree que tanto los ghaists como los voormis fueron creaciones suyas, diseñadas para cumplir distintas tareas al servicio de sus amos. No solo podían modificar la estructura genética de una criatura antes de su nacimiento para que cambiase a medida que crecía, sino que también desarrollaron sueros capaces de provocar las transformaciones más extraordinarias en especímenes adultos totalmente desarrollados. La clonación y el crecimiento acelerado también estaban al alcance de los hombres serpiente.

Otra área de especial interés para esta civilización fue la creación de venenos y toxinas. Algunos de ellos eran mortales, mientras que otros solo producían somnolencia. Unas surtían efecto rápidamente, mientras que otras podían tardar un siglo entero en actuar. Algunas saltaban claramente a la vista y causaban temor, mientras que otras eran increíblemente sutiles. Ninguna otra especie ha llegado jamás a acercarse al nivel de conocimiento sobre los venenos que tenían los hombres serpiente.

La civilización hiperbórea tardía de los hombres serpiente, que conservó muchos secretos de la antigua Yoth, desapareció hace al menos un millón de años y, desde entonces, su tecnología ha desaparecido casi por completo. Algunos de los hombres serpiente que han sobrevivido hasta la actualidad llevan a cabo ímprobos esfuerzos por recuperarla, pero su número es muy reducido.

Proyector de niebla

Utilizado por: *mi-go*

Se trata de una especie de racimo de tubos metálicos retorcidos que proyecta un cono de niebla helada con forma de nube espesa de unos 3 m de largo. La niebla es blanca y densa, y despidе un frío intenso. La niebla causa 1D10 puntos de daño por asalto de exposición, aunque el daño se reduce en un punto si la víctima lleva ropa de abrigo, y en tres puntos si lleva ropa adecuada para temperaturas propias del ártico. Esconderse en un coche otorga otros cuatro puntos de protección; pero la niebla congelará el motor (esté o no en funcionamiento) y el vehículo no arrancará hasta que se caliente de nuevo. La proyección del arma se puede hacer de forma prolongada. Los *mi-go* suelen rociar niebla durante varios asaltos para garantizar la muerte de los humanos desprotegidos.

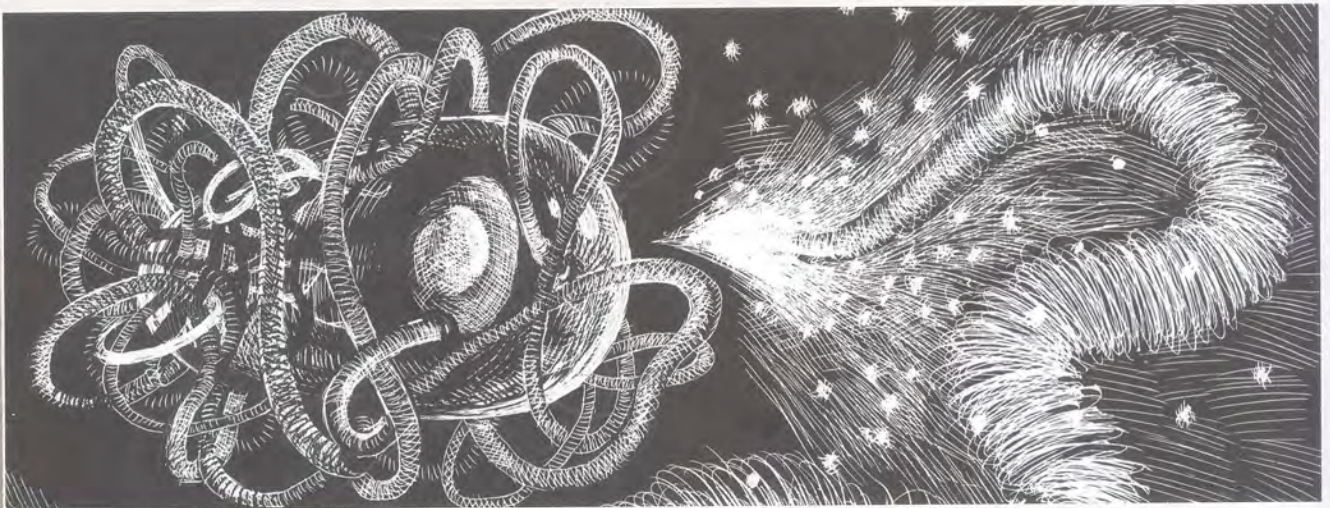
Un investigador puede descubrir cómo utilizar esta arma superando una tirada de INT. Como la niebla se desplaza a menor velocidad que una bala, cualquier investigador que haya visto un proyector de niebla en acción y que tenga libertad de movimiento (*es decir*, que no se encuentre atrapado en un espacio cerrado), podrá esquivar los chorros de niebla superando una tirada de DES.

Estas armas tienen una carga suficiente para efectuar veinte disparos, cada uno de un asalto de duración.

Suero de dominación

Utilizado por: *hombres serpiente*

Se trata de un suero incoloro con un tenue sabor a frambuesa. No hacen falta más de diez gotas para que surta efecto. Si el objetivo falla una tirada de CON Difícil, se tornará muy sugestionable, pero solo a lo que le digan los hombres serpiente. Hay algo en su peculiar olor o en la entonación de sus voces en concreto que es clave para esta sugestionabilidad. La víctima hará casi cualquier cosa por los hombres serpiente, excepto poner en peligro su vida o las de sus seres queridos.



El suero se metaboliza lentamente, y la víctima necesitará 1D10+10 días para librarse de sus efectos, suponiendo que no consume más durante ese periodo de tiempo.

Insectos de Shaggai

La tecnología de los shans es muy similar a la de los mi-go, ya que, principalmente, se ha orientado hacia la ciencia oscura de las deidades de los Mitos. Vuelan a través del espacio en grandes naves de forma piramidal, en cuyo interior hay un «reactor nuclear» que podría ser un fragmento de Azathoth o un portal dimensional hacia él. El armamento es una de las áreas en las que los shan se encuentran más avanzados. Su cruel látigo neural es solo una de las muchas armas que han diseñado.

Toxina de la carótida

Utilizado por: *hombres serpiente*

Un extraño veneno que causa la lenta degeneración de las arterias carótidas. La toxina corroe lentamente las arterias carótidas, causando una grave hemorragia interna y la muerte casi segura.

El efecto del veneno tarda en manifestarse una cantidad de días igual a una quinta parte de la CON de la víctima. Tras este periodo, el consumidor deberá superar una tirada de CON o sufrirá una agonía a lo largo de 1D3 días que desembocará en la muerte. Si tiene éxito en la tirada de CON, el consumidor enfermará gravemente durante 1D6 días mientras lucha contra el veneno, y probablemente deba quedar confinado en cama. Ningún médico será capaz de encontrar prueba alguna de un envenenamiento. Durante este periodo, la FUE y la CON quedarán temporalmente reducidas a 10; la víctima se encontrará totalmente extenuada y sufrirá unas alucinaciones terribles. Después, recuperará 1D10 puntos de FUE y CON al día hasta quedar totalmente recuperada.

Profundos

La tecnología de los profundos resulta casi irreconocible para los humanos. Dejando a un lado construcciones básicas propias de la Edad de Piedra, la mayor parte de sus avances son de carácter orgánico. Se cree que descubrieron los fundamentos de lo que más tarde sería su tecnología orgánica cuando se aliaron con los shoggoths y descubrieron que estos habían sido creados por los Antiguos y que, además, se les podía controlar. Podría afirmarse que las ciudades de los profundos del mundo moderno, más que construirse, han sido cultivadas, como a veces cultivan también algunas de sus herramientas. La tecnología no influye en la sociedad de los profundos tanto como lo hace en la de los humanos, pero sigue siendo un factor relevante dentro de ella.

Trapezoedro resplandeciente

[Era] un poliedro prácticamente negro, con estrías de color rojo y varias caras planas e irregulares; bien un extraordinario cristal de algún tipo desconocido, o un objeto artificial de mineral tallado y bien pulido. No llegaba a tocar el fondo de la caja, sino que estaba suspendido por medio de un aro de metal que lo rodeaba por el centro, dotado de siete soportes de extraño diseño que se extendían horizontalmente hacia los ángulos, cercanos a la abertura, de la pared interior de la caja [...] Una vez expuesto [Blake] no podía apartar sus ojos de él y, a medida que contemplaba sus caras resplandecientes, casi imaginó que era traslúcido, y que en su interior se formaban mundos prodigiosos.

—H. P. Lovecraft, *El morador de las tinieblas*

Utilizado por: *sectarios de Nyarlathotep*

Se trata de una peculiar caja de metal que contiene una piedra de unos 10 cm de grosor. Recompensa o maldice a los que miran en su interior con visiones de otros mundos y dimensiones (motivo por el que la piedra brilla con la luz interior de cosas que no pertenecen a nuestro mundo).

Cerrar la caja (envolviendo a la gema en una negrura absoluta) provoca la venida de un espantoso avatar de Nyarlathotep conocido como «El que acecha en la oscuridad», ya que aborrece la luz; no entrará en un lugar en el que haya una luz presente, ni siquiera en las zonas tenuemente iluminadas por el alumbrado público.

La piedra ejerce un gran control sobre la mente humana, y se cree que ha sido utilizada por los adoradores de Nyarlathotep. Este artefacto es antiguo, anterior a la humanidad y probablemente haya sido creado por los mi-go.

La secta de la Sabiduría de las Estrellas

Los últimos propietarios conocidos del Trapezoedro resplandeciente fueron la secta de Nueva Inglaterra conocida como la Sabiduría de las Estrellas. Al parecer, los miembros conservaron el artefacto en el interior de una iglesia de Providence, Rhode Island, entre 1844 y 1877. La secta se disolvió de forma misteriosa y no se hace ninguna otra mención a ella hasta 1934, cuando se relata que un médico arrojó la caja y la joya al canal más profundo de la Bahía de Narragansett tras leer el diario de un artista local llamado Robert Blake.

Sigue habiendo rumores de que la secta continúa estando activa, aunque en la actualidad existe de forma absolutamente clandestina y lejos de la atención de la gente. Todavía no se ha probado la validez de los relatos sobre avistamientos nocturnos de embarcaciones pesqueras en la Bahía de Narragansett.



Es absolutamente necesario, para garantizar la paz y seguridad de la especie humana, que no se perturben algunos de los rincones estériles ni las profundidades insondables de la tierra; no sea que sus aberraciones aletargadas despierten y regresen a la vida, y las pesadillas que han sobrevivido de forma blasfema se retuerzan y chapoteen mientras emergen de sus oscuras guaridas en pos de nuevas y grandes conquistas.

—H. P. Lovecraft, «En las montañas de la locura»

Monstruos, bestias y dioses alienígenas

Capítulo Catorce



ESTE CAPÍTULO PROPORCIONA UNA SELECCIÓN DE MONSTRUOS, bestias y seres alienígenas que utilizar en *La llamada de Cthulhu*. El capítulo está dividido en cuatro secciones, cada una de ellas enfocada a un tipo de monstruo concreto: criaturas de los Mitos de Cthulhu, dioses de los Mitos de Cthulhu, monstruos clásicos y animales. La selección de monstruos no es exhaustiva; a cualquier aficionado al terror se le podrá ocurrir algún monstruo que no se encuentre presente. Los aquí expuestos son aquellos que se pueden encontrar en los relatos más importantes, que suelen aparecer en las aventuras o a los que se suele hacer referencia.

Acerca de las descripciones

La mayoría de los monstruos y entidades poseen las características FUE, CON, TAM, POD, INT y DES. Sin embargo, muchos de ellos carecen de APA y EDU, ya que estas cualidades resultan insignificantes para tales criaturas horribles y alienígenas. El Guardián tiene total libertad para alterar, modificar y replantear estas descripciones. Lovecraft no codificó los monstruos en sus relatos, y tú tampoco deberías hacerlo si deseas presentar versiones radicalmente distintas.

Se trata de criaturas de pesadilla, y es posible que un monstruo determinado varíe de un encuentro al siguiente en cuanto a sus características y habilidades. Las puntuaciones de las características indicadas para cada monstruo son las de un espécimen normal. Como Guardián, tienes la opción de tirar las características de un monstruo concreto, o de

crear un espécimen más débil o más poderoso utilizando el margen de tiradas como guía para generar los valores de las características.

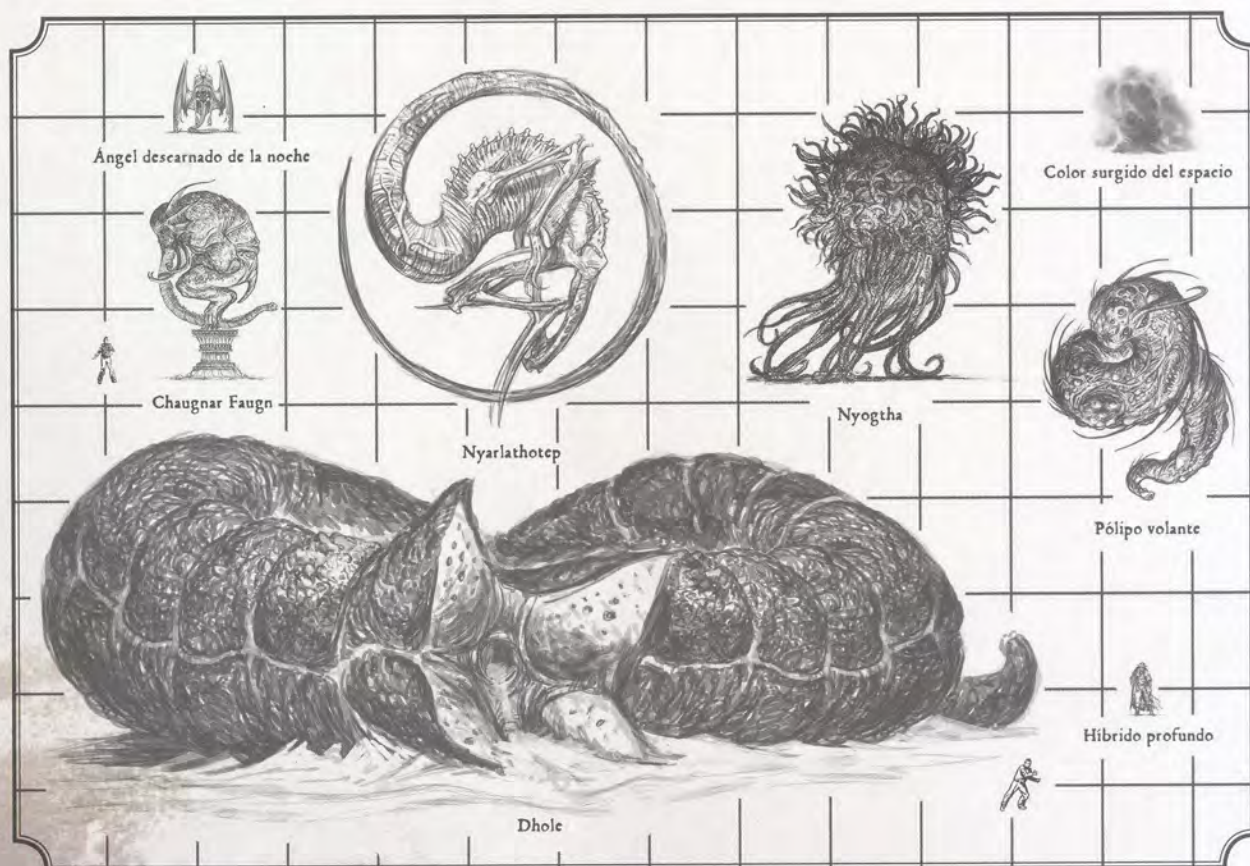
Solo se proporcionan los valores completos de las características de los monstruos (*es decir*, sin la mitad ni la quinta parte). Las características de los monstruos y los personajes no jugadores se utilizan principalmente para establecer el nivel de dificultad de las tiradas de habilidad de los jugadores. Como Guardián, puede que llegues a necesitar calcular la mitad o la quinta parte de una característica de un monstruo determinado, pero no será lo habitual.

Tamaño de los monstruos

Algunos monstruos son estremecedoramente grandes en comparación con el tamaño de los humanos, ¡echa un vistazo al siguiente diagrama!

Corpulencia

Todos los monstruos, personajes y vehículos poseen un valor de Corpulencia indicado junto a su característica de TAM. Esta cifra proporciona una referencia de su tamaño a simple vista. Un humano normal tiene Corpulencia 0, mientras que el espectro completo abarcaría desde -2 (niños o personas muy bajitas) hasta 2 (un boxeador de peso pesado). La escala de Corpulencia no es lineal; agrupar 5 motocicletas no tendrá como resultado algo más grande que un camión.



Utiliza a un ser humano normal como punto de referencia a la hora de considerar lo que una criatura es capaz de levantar o lanzar. Un humano normal de Corpulencia 0 podría levantar a alguien de su misma Corpulencia y tal vez llevarlo auestas sobre su hombro. Podría levantar con facilidad a alguien que tuviera 1 punto menos de Corpulencia, y podría lanzar algo que tuviera 2 puntos menos de Corpulencia. Un humano que tenga Corpulencia 0 podrá levantar a una persona que tenga Corpulencia 1 con cierto esfuerzo. Los más que podrá hacer una persona de Corpulencia 0 a una persona de Corpulencia 2 es desequilibrarla o desarmarla.

Utilizando esto como referencia, se hace bastante sencillo calcular la capacidad relativa de un monstruo para levantar y lanzar objetos; por ejemplo, si un monstruo es lo bastante grande como para arrojar un coche.

REFERENCIA RÁPIDA DE CORPULENCIA COMPARADA:

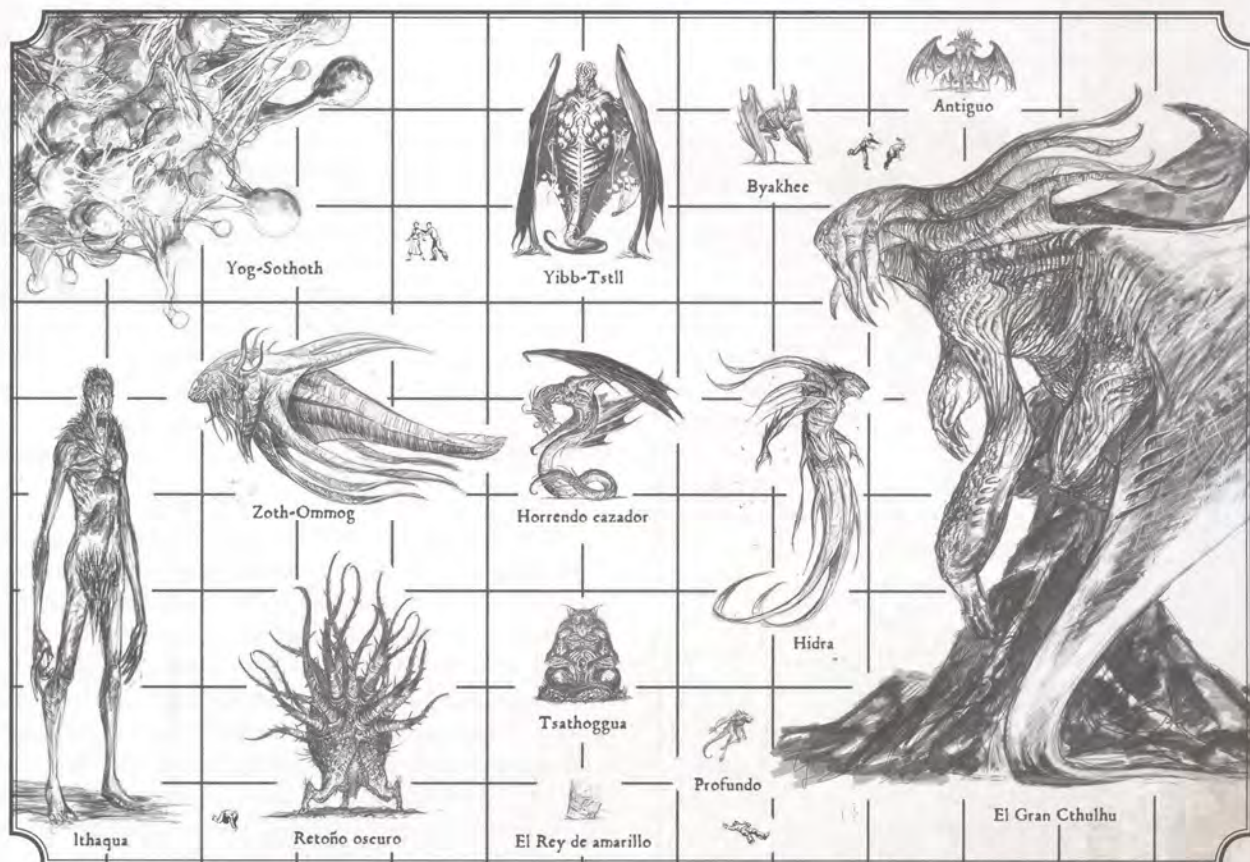
- ② Si el objetivo tiene 2 puntos menos: se puede lanzar.
- ① Si el objetivo tiene 1 punto menos: se puede levantar sin esfuerzo.
- ① Si el objetivo tiene la misma Corpulencia: se puede cargar con él durante un breve periodo de tiempo.
- ① Si el objetivo tiene 1 punto más: se puede levantar con mucho esfuerzo.
- ② Si el objetivo tiene 2 puntos más: no se puede levantar, pero se puede desequilibrar o desarmar.

REPRESENTAR A LOS MONSTRUOS DE FORMA FIDEDIGNA

En la mayoría de los casos, los monstruos no son animales irracionales. Muchos de ellos poseen una inteligencia igual o mayor que la de los investigadores, y motivaciones e intereses que se encuentran más allá de la comprensión de un ser humano normal. Los monstruos no se limitarán a buscar pelea y, si lo hacen, no siempre será con la intención de matar a los investigadores. Los monstruos más inteligentes podrían apresar a los investigadores, ya sea para utilizarlos como esclavos o como sacrificio, o tal vez con fines experimentales. No se debe producir un combate en todos los encuentros; puede que lo más sensato sea esconderse o huir.

Ilustraciones comparativas de tamaño

Estas ilustraciones muestran varias criaturas de los Mitos de Cthulhu, y proporcionan una idea de sus tamaños relativos. Fijate en los desafortunados investigadores que hay desperdigados entre los monstruos. Algunas de estas criaturas, especialmente Cthulhu, son capaces de alterar su masa y su tamaño a voluntad; la ilustración muestra solo una versión de su apariencia.



~ Tabla XV: Corpulencia comparada ~

Corpulencia	Mundo natural	Mitos	Inanimado
- 2	Niño, murciélago frugívoro	Vampiro de fuego	
- 1	Perro grande		
0	Humano adulto normal, lobo	Sirviente de Gla'aki	
1		Profundo	Motocicleta ligera
2	Humano corpulento, león	Byakhee	
3	Oso negro, gorila	Semilla informe	Motocicleta pesada
4	Búfalo cafre, caballo	Antiguo	Coche pequeño.
5		Retoño oscuro	Coche normal
6		Chthonian adulto	Camioneta
7	Elefante africano	Dagón	Camión de 6 toneladas
9		Shoggoth	Camión de 18 ruedas
11		Semilla estelar de Cthulhu	
22	Ballena azul	El Gran Cthulhu	
65		Dhole	Acorazado

Cuando se involucren en un combate, ten en mente los objetivos del monstruo. Si su objetivo fuera matar al investigador, deberá contraatacar en lugar de esquivar. Si quisiera escapar de los investigadores, puede que decida esquivar con el fin de conseguir una oportunidad para escapar.

Muchos monstruos de los Mitos son capaces de utilizar hechizos y ejecutarlos igual que haría cualquier otro hechicero. En algunos casos, puede que el hechizo de un monstruo sea la manifestación de un poder innato.

Es probable que no se detallen las habilidades de un monstruo, aunque la mayoría tendrá algunas como Escuchar, Sigilo o Descubrir. El Guardián deberá añadir habilidades según las circunstancias, acudiendo a otras criaturas similares como referencia.

Los dioses y algunos monstruos de los Mitos son multidimensionales y existen en nuestro plano de realidad así como en otros que se encuentran más allá de nuestra comprensión, y por lo tanto no pueden morir realmente. En caso de que se detalle una cantidad de Puntos de Vida, si un ser como un Primigenio o un Dios Exterior viera sus Puntos de Vida reducidos a 0 o a una cifra negativa, no morirá ni quedará inconsciente, sino que será desterrado o repelido de vuelta a su lugar de procedencia. Las heridas no destruirán ni dañarán a estos seres poderosos. Si se les obliga o se les persuade para que se retiren, podrán regresar.

Monstruos e investigadores: una comparación

Es bastante posible que los investigadores venzan a algunos monstruos en combate. Contra otros, lo habitual es que su

única posibilidad de sobrevivir resida en huir o esconderse. Un grupo de investigadores podrá combatir contra profundos, byakhees, vagabundos dimensionales, vampiros de fuego, ghaists, gules, sirvientes de Gla'aki, mi-go, bestias lunares, ángeles descarnados de la noche, seres rata, habitantes de la arena, hombres serpiente, insectos de Shagghai, Tcho-Tchos y, obviamente, sectarios humanos, con cierta esperanza de salir triunfantes. Este es el motivo por el que tantas aventuras incluyen sectarios, profundos, mi-go y gules: son adversarios de escala relativamente humana. En principio, tales criaturas de los Mitos pueden parecer humanoides en cuanto a su tamaño y su vulnerabilidad; pero guárdate de humanizar a monstruos como esos. Como se decía, sus objetivos, conocimiento y habilidades deberán ser difíciles, cuando no imposibles, de desentrañar. Actuarán de formas imprevistas, y la mera visión de ellos podrá llevar a la locura al investigador más inquisitivo.

COMBATE

Por defecto, todos los monstruos (salvo algunas excepciones) poseen la habilidad Combatir: una habilidad genérica para el combate que abarca todo tipo de golpes, patadas, garras, dientes, tentáculos, codazos, cabezazos, etc. La habilidad de Combatir también se deberá utilizar si la criatura es capaz de utilizar armas de combate cuerpo a cuerpo. Sé creativo a la hora de utilizar y representar estos ataques. Cada apartado describe la forma en que el monstruo atacará normalmente, y se proporcionan ciertas palabras clave como «mordisco» o «patada» para dar ideas al Guardián sobre la forma más conveniente de describir distintos ataques. También se puede recurrir al entorno a la descripción de los ataques y el daño:

un investigador podría quedar aplastado entre un elefante y un árbol, un gul podría abrir la cabeza de un investigador contra una lápida, etcétera.

A pesar de que el ataque normal de un monstruo se puede utilizar constantemente, esto puede acabar haciéndose repetitivo y aburrido. Utilizar el daño indicado en el ataque de Combatir normal libera al Guardián de tener que ajustar el daño del monstruo con cada variación, dotándole de más libertad a la hora de describir los ataques de formas creativas e imaginativas. El Guardián no obtiene ninguna ventaja ni desventaja al variar los ataques de los monstruos, solo hace que la historia sea más emocionante y cautivadora.

Un profundo tiene detallados los siguientes ataques:

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño (1D4)

Utilizando esta habilidad, el Guardián puede describir un ataque exitoso de cualquiera de las siguientes formas. Para mayor comodidad, se causará el mismo daño de 1D6+1D4, independientemente del tipo de ataque.

- ⑨ *El profundo desgarrar el pecho de Harvey con sus garras, haciendo jirones su ropa.*
- ⑨ *El profundo carga contra Harvey, arrollándolo.*
- ⑨ *Dando una coz, como un caballo, el profundo hunde su talón en el abdomen de Harvey.*
- ⑨ *El profundo agarra a Harvey por la chaqueta y golpea su cabeza contra la decrepita pared de yeso del Hotel Gilman House.*

Monstruos y maniobras

Las maniobras (mnbr) utilizan la habilidad Combatir del monstruo. La Corpulencia es un factor importante para las maniobras: si el adversario tiene 3 puntos de Corpulencia más que el atacante, la maniobra no tendrá efecto. Cualquier monstruo de Corpulencia 2 o más nunca recibirá dados de penalización cuando lleve a cabo una maniobra contra un ser humano. El adversario al que el humano más grande (una Corpulencia máxima de 2) podrá intentar aplicar una maniobra tendrá una Corpulencia 4 (un caballo, un antiguo, etc.); e incluso entonces, el humano atacará con 2 dados de penalización debido a la diferencia de Corpulencia.

Durante el combate, muchos monstruos pueden utilizar el mismo repertorio de maniobras que hay a disposición de los humanos. El Guardián deberá visualizar al monstruo e imaginar de qué manera podría sacar partido a su forma física durante el combate. Si tiene tentáculos, manos o pinzas, podrá retener a su adversario. Si tiene una boca prominente, podrá morder y retener a su presa. Las criaturas más grandes pueden atrapar a sus adversarios bajo su peso, aplastándolos hasta morir. Los adversarios agarrados o apresados quedarán retenidos hasta que tengan éxito en una tirada enfrentada de FUE o en una maniobra para liberarse.

Un retoño oscuro se enfrenta a un grupo de investigadores. Al llegar su turno en el orden de DES, el retoño oscuro puede llevar a cabo cinco ataques independientes, uno de los cuales podrá ser su ataque de pisoteo.

Primer ataque: *el retoño oscuro alza una de sus muchas patas para pisotear a un pobre investigador. El jugador que interpreta al investigador obtiene un fracaso en la tirada para intentar esquivar el ataque, mientras que el Guardián obtiene un éxito Normal con la habilidad de Combatir del retoño oscuro, e inflige un daño igual a su Bonificación al daño (4D6) para un total de 11 puntos.*

Segundo ataque: *esta vez el retoño oscuro extiende un tentáculo con la intención de apresar a un investigador. Esto es una maniobra de combate; obviamente, el retoño oscuro tiene una Corpulencia mayor que la de cualquier investigador, por lo que no recibirá ningún dado de penalización en la maniobra. El Guardián obtiene un éxito Extremo. El investigador no consigue esquivar y el retoño lo atrapa, lo alza en volandas y le absorbe 12 puntos de Fuerza. El retoño oscuro tendrá al investigador atrapado hasta drenar por completo al pobre desgraciado.*

Tercer ataque: *dos de los investigadores están a punto de meterse en su camioneta. Recuerda que el retoño tiene INT 70, casi tanta como la mayoría de los investigadores, por lo que es muy probable que sepa lo que es una camioneta. Dirige su ataque de pisoteo contra la camioneta. En este momento el vehículo se encuentra estacionado, por lo que el Guardián le otorga un éxito automático, aunque hace la tirada de ataque por si obtiene una pifia o un éxito crítico. El ataque habría fallado en circunstancias normales, pero no ha obtenido una pifia, por lo que, en este caso, su ataque contra un objeto inmóvil tiene éxito y causa 17 puntos de daño (6D6). Cada 10 puntos de daño completos reducen la Corpulencia del vehículo en 1 punto.*

Cuarto ataque: *irritado por lo resistente que ha demostrado ser la camioneta, el Guardián decide que el retoño oscuro intentará volcar el vehículo. La camioneta tiene Corpulencia 6 (ha perdido 1 punto, pero la Corpulencia indicada sigue siendo 6), 1 punto más que la del retoño oscuro; el retoño oscuro podrá llevar a cabo su maniobra de combate, pero deberá aplicar 1 dado de penalización. De nuevo el coche está inmóvil, por lo que el ataque tendrá éxito mientras el Guardián no obtenga una pifia. El Guardián obtiene un 24 y un 14 en sus tiradas (con el dado de penalización) lo que, aun eligiendo el resultado mayor, sigue siendo un éxito Difícil. Las reglas de **Corpulencia** (véase la página 34) indican que una criatura solo es capaz de levantar algo que sea 1 punto más grande que él. El retoño oscuro consigue levantar la camioneta y arrojarla a un lado con un estruendo.*

En su último ataque, el retoño oscuro se limita a dar una patada a un investigador cercano, y el Guardián obtiene un éxito Difícil. El jugador obtiene un éxito Difícil en su esquivo, por lo que consigue evitar el golpe.

Con una maniobra exitosa, un monstruo podrá:

- ⑨ Derribar a un investigador, obteniendo un dado de bonificación en su siguiente ataque si el investigador sigue tumbado.
- ⑨ Empujar a un investigador por una ventana o un precipicio.
- ⑨ Desarmar a un investigador, arrancando el molesto «palo de trueno» de sus manos.
- ⑨ Rodear a un investigador con un tentáculo, obteniendo un dado de bonificación para causarle daño por constricción o aporreándole contra una pared en su siguiente ataque.
- ⑨ Si el monstruo es lo bastante grande, podrá agarrar a un investigador y llevárselo al siguiente asalto, tal vez volando o sosteniendo al investigador sobre su cabeza con un tentáculo serpenteante.
- ⑨ Un coche normal tiene Corpulencia 5, por lo que cualquier monstruo que tenga Corpulencia 3+ tiene el potencial para dañar vehículos. Los monstruos más grandes podrían incluso apoderarse de un vehículo en el que estuvieran metidos los investigadores, como haría un niño enfadado dispuesto a tirar una caja de cereales.

Los monstruos y el contraataque

A no ser que un monstruo esté intentando escapar o sea especialmente artero, deberá responder a los ataques de los investigadores contraatacando en lugar de esquivando. Normalmente, un monstruo deberá utilizar su habilidad Combatir básica cuando contraataque. Un monstruo que posea más de un ataque por asalto también podrá esquivar o contraatacar esa misma cantidad de veces antes de que sus enemigos reciban un dado de bonificación por superarle en número (consulta **Superado** en la página 112). Por lo tanto, un gul con tres ataques podrá contraatacar tres veces antes de que sus adversarios obtengan un dado de bonificación. Nótese que los investigadores jamás podrán superar en número a determinadas entidades de los Mitos.

Muerte de los monstruos

En lugar de declarar que un monstruo o un adversario está muerto, se anima al Guardián a describir lo que los investigadores pueden ver: el monstruo ha dejado de moverse, parece estar licuándose, un fluido denso y verdoso está manando de un orificio en el costado, etcétera. Recuerda que estos monstruos son seres extraños y alienígenas; no debería ser tan sencillo darlos por muertos. Puede que algunos monstruos parezcan estar muertos (cuando quedan inconscientes o a cero Puntos de Vida) solo para volver a levantarse momentos u horas más tarde dispuestos a llevar a cabo una macabra venganza sobre sus atacantes. Solo una tirada de Medicina o Primeros auxilios podrá determinar con certeza si una criatura está viva o muerta.

HECHIZOS DE LOS MONSTRUOS

Cuanto más alto sea el POD y la INT de un monstruo, más probabilidades habrá de que conozca algún hechizo. Como referencia, es posible que aquellos que tengan un POD y una INT entre 50 y 100 conozcan 1D6 hechizos. A la hora de elegir hechizos, ten en cuenta el propósito y la naturaleza de la criatura. Se anima al Guardián a manipular y alterar los hechizos para que se ajusten mejor a un determinado monstruo de los Mitos. Un monstruo no necesita hacer una tirada de ejecución para llevar a cabo la activación inicial de un hechizo. Gasta Puntos de Magia como se indique en el coste del hechizo, pero ignora cualquier tirada de Cordura o pérdida de puntos de COR.

Se sugieren algunos hechizos apropiados para cada monstruo, aunque también podrán conocer otros si así lo desea el Guardián.

En muchos casos, los monstruos de los Mitos aquí descritos adoran a uno o varios Primigenios o Dioses Exteriores, y se debe asumir que conocerán al menos un hechizo de Contacto, Llamada o Convocación a sus amos.

En el **Capítulo 12: Grimorio** se detallan muchos hechizos apropiados, aunque se anima al Guardián a que modifique los hechizos y utilice versiones de magia intensificada; después de todo, estos seres no son torpes magos humanos ahondando en los misterios de la magia, sino la mismísima encarnación de los Mitos en todo su horripilante esplendor.

SECCIÓN UNO: MONSTRUOS DE LOS MITOS

Esta sección detalla las abominaciones de los Mitos de Cthulhu: criaturas de este mundo y de más allá. Los monstruos aquí descritos son, en su mayor parte, repugnantes a ojos de los humanos en cuanto a su aspecto y apariencia, lo que supone una amenaza tanto para el cuerpo como para la mente de un investigador.

Se recuerda al Guardián que estas encarnaciones de los Mitos no tienen una apariencia uniforme, y que se pueden hacer distinciones entre criaturas de la misma especie.

Cuando se represente a un monstruo de los Mitos, el Guardián deberá evitar limitarse a describir solo su aspecto visual. El olor y el sonido son descriptores importantes, así como la atmósfera sobrenatural que se crea en torno a esas criaturas. Como dice el *Necronomicon*: «...por su hedor los conocerás».

Ángel descarnado de la noche

Seres negros, groseros y chocantes con superficies lisas y aceitosas como la piel de una ballena, unos desagradables cuernos que se curvaban hacia sí, alas de murciélago que no hacían ruido al batir, unas feas patas prensiles y colas espinosas que daban latigazos de forma inquietante y sin necesidad. Y lo peor de todo es que nunca pronunciaron palabra ni soltaron una carcajada, ni sonrieron siquiera, porque no tenían rostros con los que poder hacerlo, sino un sugerente vacío en su lugar. Todo lo que se limitaban a hacer era agarrar, volar y cosquillear; así eran los ángeles descarnados de la noche.

—H. P. Lovecraft, *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*

Los Ángeles descarnados de la noche son criaturas de las Tierras del Sueño que sirven a Nodens, entre otras cosas, capturando y llevándose a los intrusos, a los que arrojan bruscamente en los lugares más horribles y lúgubres imaginables y los dejan allí para que mueran. Estas criaturas se encuentran apostadas en varios de los lugares más solitarios de las Tierras del Sueño, y al caer la noche salen en busca de presas.

En tiempos primitivos también habitaron en el Mundo de la Vigilia, y algunos insinúan que puede que aún lo hagan. No son muy inteligentes, pero pueden entender algunas lenguas, como por ejemplo la jerigonza de los Gules, y tienen una relación cordial con algunas especies sobrenaturales.



Ángel descarnado de la noche

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

seres sin rostro

car.	media	tirada
FUE	50	3D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	70	4D6×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	20	1D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 12

Bonificación al daño media: +0

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 6/12 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Atacan con sus zarpas, cola, cuernos o extremidades.

Capturar (mnbr): Los Ángeles descarnados de la noche prefieren capturar a sus adversarios para después hacerles cosquillas con su cola espinosa. Suelen atacar en masa e intentan acechar en silencio a sus víctimas, arrebatarles sus armas y someterlas. Dos Ángeles descarnados de la noche o más pueden combinar sus ataques para retener a una víctima más poderosa (lo que puede llegar a darles un dado de bonificación por superarla en número).

Cosquileo: Los Ángeles descarnados de la noche solo pueden cosquillear a criaturas a las que hayan capturado. Un ataque de cosquileo con éxito resulta extremadamente perturbador, ya que la lengüeta de su cola es afilada como una cuchilla y peligrosa a pesar de que su contacto no causa daño. La víctima queda perpleja, humillada y desorientada, y sufre un dado de penalización en todas sus tiradas durante 1D4 asaltos o hasta que cesa el cosquileo. La cola de un Ángel descarnado de la noche puede pasar a través de agujeros y aberturas, atravesar ropas gruesas e, incluso, encontrar los intersticios de una armadura metálica.

Combatir 45% (22/9), daño 1D4 + Bonificación al daño.

Capturar (mnbr) la víctima queda apresada y lista para el cosquileo o cualquier ataque posterior.

Cosquileo 35% (17/7), inmovilizado 1D6+1 asaltos (el objetivo debe haber sido capturado previamente).

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 2 puntos de piel.

Habilidades: Sigilo 90%.

Pérdida de Cordura: Ver a un Ángel descarnado de la noche produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Antiguo

Parecían una especie de barriles con protuberancias nerviosas y unos delgados brazos horizontales que radiaban desde un anillo central, y otras protuberancias o bulbos verticales que se proyectaban desde la cabeza y la base del barril. Cada uno de estos bulbos era el eje de otros cinco brazos largos, planos y triangulares dispuestos a su alrededor a modo de los de una estrella de mar.

—H. P. Lovecraft, *Los sueños de la casa de la bruja*

Se puede encontrar una descripción completa de estas criaturas en el relato de Lovecraft titulado *En las montañas de la locura*: en ella se señala que tienen una estatura de unos 2,40 m, un torso de 1,80 m y unas alas que pueden plegarse casi por completo y ocultarse en el interior de unas ranuras. En ese relato se refiere a esta especie como los Antiguos o Primordiales. Los Antiguos se comunican por medio de silbidos agudos y son capaces de ver sin necesidad de luz.

Los Antiguos llegaron a la Tierra hace mil millones de años, y quizá fueran ellos quienes iniciaran la vida terrestre por accidente mediante sus experimentos arcanos. Crearon a los blasfemos shoggoths para que les sirvieran como esclavos. Esta especie comenzó su declive antes de la evolución del ser humano y perdió, al menos parcialmente, su capacidad de volar a través del espacio mediante sus alas membranosas. Tras numerosas guerras contra otras especies, sobre todo los mi-go y las semillas estelares, y la rebelión de sus antiguos esclavos, los shoggoths, estos seres anfibios se vieron obligados a retroceder hacia la Antártida durante los últimos millones de años, donde su última ciudad permanece congelada bajo un glaciar. Su civilización quedó destruida por el cambio climático de la Edad del Hielo. Los Antiguos se han extinguido de la superficie, pero puede que aún conserven colonias en las aguas más profundas.

En ocasiones, hechiceros y brujas capaces de viajar en el tiempo han buscado a estos seres para aumentar sus conocimientos y su comprensión del universo y los asuntos relacionados con los Mitos. Tales testimonios apuntan a que todavía podría haber especímenes no degenerados viviendo entre las estrellas.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los Antiguos tienen una probabilidad del 70% de conocer 1D4 hechizos.

Tecnología: Para más información consulta el **Capítulo 13: Artefactos y dispositivos alienígenas**.

ANTIGUOS

misteriosos científicos de los albores del tiempo

car.	media	tirada
FUE	190	(4D6+24)×5
CON	110	(3D6+6)×5
TAM	140	8D6×5
DES	80	(3D6+6)×5
INT	80	(1D6+12)×5
POD	50	3D6×5

PV: 25

Bonificación al daño media: +3D6

Corpulencia media: 4

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 8/10 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 5

Ataques de combate: Un antiguo puede utilizar sus tentáculos y su masa corporal para golpear a sus adversarios.

Capturar (mnbr): Cuando un tentáculo acierta a su objetivo, se adhiere a la víctima, que cada asalto perderá una cantidad de Puntos de Vida igual a la mitad de la Bonificación al daño del Antiguo a causa de la constricción y el aplastamiento. Los Antiguos poseen cinco tentáculos, por lo que no podrán apresar a más de cinco víctimas de este modo.

Combatir 40% (20/8), Bonificación al daño.

Capturar (mnbr) atrapa al objetivo, que a partir de entonces sufre 1/2 de Bonificación al daño de constricción por asalto.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: 7 puntos de piel.

Pérdida de Cordura: Ver a un Antiguo produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.



Antiguo

Byakhee

Allí aleteaba rítmicamente una horda de seres híbridos dóciles y entrenados... no del todo cuervos, ni topos, ni buitres, ni hormigas, ni seres humanos descompuestos, sino algo que no puedo, ni debo, recordar.

—H. P. Lovecraft, *El ceremonial*

Los miembros de esta raza interestelar suelen estar al servicio de Hastur el Innombrable, y se les puede convocar para que participen en rituales. Resultan vulnerables a las armas comunes, como las pistolas, ya que están compuestos de materia convencional.

Los byakhee habitan en el vacío interestelar y carecen de asentamientos en la Tierra, pero se les puede invocar para que lleven a cabo ciertas tareas o para que sirvan como monturas y lleven a sus jinetes a través del espacio.

PODERES ESPECIALES

Volar: Los byakhee pueden volar por el espacio y llevar a un jinete; aunque este necesitará protegerse del frío y del vacío mediante los hechizos o pociones adecuadas (*por ejemplo*, el Hidromiel espacial).

Hechizos: Los byakhee tienen una probabilidad del 40% de conocer 1D4 hechizos. Esos hechizos deben estar relacionados con Hastur y los seres que se le asocian.

BYAKHEE

monturas estelares

car.	media	tirada
FUE	90	5D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	90	5D6×5
DES	70	(3D6+3)×5
INT	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 14

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 5/16 volando

¿Poseen los byakhee la capacidad de plegar el espacio? Algunos conjeturan que este poder se manifiesta en virtud a cierto órgano interno, a veces llamado «hune». Seguro que algunos estarían muy interesados en las aplicaciones potenciales de ese órgano como arma o medio de transporte.

Tal vez exista una muestra de este órgano en algún museo o en algún laboratorio olvidado, a la espera de que un científico inconsciente active sus terribles secretos.



Byakhee

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Un byakhee puede atacar con sus garras o embestir a su víctima, causándole graves heridas.

Morder y retener (mnbr): Si el mordisco impacta a su objetivo, el byakhee quedará adherido a la víctima y le empezará a chupar la sangre. Cada asalto que el byakhee permanezca adherido, incluyendo el primero, el drenaje de sangre hará que la víctima pierda 3D10 puntos de FUE hasta que muera (cuando su FUE quede reducida a 0). Los byakhee suelen utilizar este ataque para permanecer adheridos hasta drenar toda la sangre de la víctima, a no ser que esta tenga éxito en una tirada enfrentada de FUE. Si sobrevive, la víctima podrá guardar reposo y regenerar su sangre (también se puede hacer mediante una transfusión) a un ritmo de 1D10+5 FUE por día. Un byakhee solo puede retener a una víctima al mismo tiempo.

Combatir 55% (27/11), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Morder y retener (mnbr) daño 1D6 + 3D10 FUE (sangre) drenaje (solo una víctima).

Esquivar 33% (16/6).

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel endurecida.

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.

Pérdida de Cordura: Ver a un byakhee produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Color surgido del espacio

La columna de fosforescencia del pozo acarrió una sensación de fatalidad y anormalidad que se adelantó sobradamente a cualquier otra imagen que sus mentes conscientes pudieran haberse formado. Ya no resplandecía, sino que brotaba; y, a medida que la onda informe de color indefinido abandonaba el pozo, pareció fluir directamente hacia el cielo.

—H. P. Lovecraft, *El color surgido del espacio*

Se trata de un organismo sensitivo que se manifiesta como un color en estado puro, no gaseoso, sino más bien insustancial. Cuando se desplaza, se ve como una mancha amorfa y reluciente de colores pálidos que ondula y brilla con tonos ajenos al espectro conocido. Esta mancha fluye sobre la tierra o vuela, dando la sensación de estar viva. Cuando se alimenta, la piel y la cara de su víctima brillan con su color característico.

A pesar de ser incorpóreo, su roce resulta parecido al de un vapor húmedo y enfermizo. Los contadores Geiger registran su presencia como un estallido de radiación considerable. Mediante el empleo de equipo de intensificación lumínica actual, el color parece una mancha brillante de luminosidad, pero no se pueden detectar mediante un visor de infrarrojos.

Estas criaturas proceden de las profundidades del espacio, donde las leyes de la física son diferentes. Los colores adultos crean embriones, unas esferas inofensivas de unos 7,5 cm de diámetro, que parecen estar huecas. Los embriones comienzan a germinar cuando son depositados sobre suelo fértil o aguas poco profundas. Al cabo de unos días, su cáscara se disuelve y una nueva criatura, a la que podríamos llamar larva, emerge del interior.

Esta larva gelatinosa puede crecer hasta alcanzar un gran tamaño. A medida que se infiltra en el ecosistema, la vegetación va dando muestras de un crecimiento exacerbado aunque enfermizo. La fruta adquiere un sabor amargo y los insectos y otros animales nacen deformados. Durante la noche, todas las plantas de las proximidades brillan con el color, y la vegetación comienza a retorcerse como si se moviera por un fuerte viento. Incluso los seres humanos brillan con esa luz espectral. Al cabo de unos meses, la larva se transforma en un color joven.

En ese momento, comienza a abandonar su guarida durante cortos periodos de tiempo con el fin de alimentarse, y empieza a absorber la fuerza vital de la zona afectada previamente por su larva. Cuando ha drenado la energía suficiente, se marcha del planeta para alcanzar la madurez en el espacio. Durante su desarrollo, el color puede absorber la fuerza vital de un área de unas dos hectáreas, si es que en ellas hay una vida abundante, o quizá de cuatro a ocho, si se trata de un páramo o una pradera. El área drenada de fuerza vital queda asolada y en ella no podrá crecer ninguna planta.

La luz brillante puede inhibir a los colores, por lo que pasan el día ocultos en escondites oscuros y frescos, preferiblemente bajo el agua, como tanques, pozos, lagos, depósitos y océanos.

PODERES ESPECIALES

Desintegrar: Un color puede concentrar su energía para desintegrar casi cualquier tipo de material y abrir un agujero. Esta habilidad su utiliza fundamentalmente para excavar una guarida subterránea. Un esfuerzo de este tipo puede volatilizar 30 cm³ de titanio o varios metros cúbicos de materiales como la madera. El contorno del agujero parece fundido, pero no se genera calor alguno.

Solidificarse: Un color se puede concentrar para solidificar una parte de sí. Esa parte se vuelve traslúcida y puede manipular objetos con ella.

COLORES SURGIDOS DEL ESPACIO

drenadores de fuerza vital

car.	media	tirada
FUE	15	1D6×5 por cada 50 POD o fracción
CON	N/A	
TAM	igual a su POD	
DES	95	(2D6+12)×5
INT	70	4D6×5
POD	50*	2D6×5

* Cantidad inicial, que va aumentando a medida que el color se alimenta.

PV: N/A

Bonificación al daño media: N/A

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 10*

Movimiento: 12 fluyendo/20 volando



Color surgido del espacio

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Como los colores son atacantes tan eficientes, puede que el Guardián quiera dejar que los investigadores vean cómo se aproximan y permitirles hacer tiradas de Descubrir para detectar su tenue resplandor o para advertir una súbita presencia de ozono. Los colores carecen de una habilidad de Combatir reconocible y no pueden sufrir daño por medios normales.

Drenaje de características: Cuando un color se alimenta debe hacer una tirada enfrentada de POD contra su víctima. Si gana el color, drenará 1D10 puntos de FUE, CON, POD, DES y APA de la víctima de forma permanente, además de causarle 1D6 puntos de daño. Cada punto de POD drenado aumentará en un punto el POD del color. La víctima notará una sensación ardiente y consumidora, y se irá marchitando y tornándose gris. La cara de la víctima se consumirá, y su piel envejecerá con arrugas y grietas horribles. Una vez consumida, la víctima morirá.

Ataque mental: Un color puede debilitar la mente de otros seres inteligentes que se encuentren en las inmediaciones. Cada día que una persona pase en las inmediaciones de un color, deberá tener éxito en una tirada enfrentada de INT o perderá 1D6 Puntos de Magia y 1D6 Puntos de Cordura. Los Puntos de Magia perdidos de esta forma no se podrán recuperar si no se abandona la zona. Esta influencia también obliga a las víctimas a permanecer en sus hogares, y se vuelve más irresistible a medida que se debilita la voluntad de los afectados. Para decidirse a abandonar el área, la víctima deberá superar una tirada Difícil o Extrema de POD (Difícil si sus Puntos de Magia se han reducido en un 50% o Extrema si han quedado reducidos a 0 o menos), o se sentirá inexplicablemente obligada a quedarse.

Tirada enfrentada de drenaje: POD de la víctima vs. POD del color, daño 1D6 de pérdida de características.

Tirada enfrentada de ataque mental: INT de la víctima vs. INT del color, daño 1D6 Puntos de Magia + 1D6 Puntos de Cordura.

Esquivar 47% (23/9).

Armadura: Ninguna. Son invulnerables a todos los ataques físicos, a excepción de los campos magnéticos, que son capaces de aprisionarlos. Son vulnerables a la magia.

Pérdida de Cordura: Ver a un color produce una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura; ver a la víctima de un color produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

¿Es posible que el color surgido del espacio hubiera elegido la tierra como lugar en el que desovar o gestar a sus crías? Tal vez la tierra proporcione un refugio seguro y exuberante contra los depredadores alienígenas de los Mitos. ¿Qué extraños experimentos llevarían a cabo los mi-go si consiguieran capturar o criar a un color?

Chthonians

Tentáculos fluidos y una especie de saco alargado, pulposo y negro grisáceo por cuerpo... sin otros rasgos distinguibles que unos tentáculos que se alargaban y tanteaban. O quizá había, y así era, un ensanchamiento en la parte anterior de la criatura... ¡una especie de receptáculo para el cerebro, los ganglios o cualquier otro órgano enfermizo que gobernase la aborrecible existencia de aquel horror!

—Brian Lumley, *Los que acechan en el abismo*

Estas criaturas son como enormes calamares de tierra, y sus cuerpos vermiformes y alargados están cubiertos de baba. Van acompañados de un sonido parecido a un cántico. Estas poderosas criaturas excavadoras suelen vivir más de mil años, y se muestran muy protectoras con sus crías. Los chthonians son una auténtica mezcla de cualidades destacables, y apenas guardan parecido con ninguna otra criatura de este planeta. El espécimen más destacado de entre los chthonians es el gigantesco Shudde M'ell.

Los chthonians se comunican por vía telepática, independientemente de su etapa de desarrollo, y son capaces de contactar con otro de sus congéneres en cualquier lugar de la Tierra, además de sondear otras mentes. Solo los adultos son capaces de controlar telepáticamente a miembros de otras especies por medio de este poder.

Pueden horadar la roca como si fuera mantequilla y no tienen la necesidad de respirar. Los chthonians adultos son capaces de soportar temperaturas enormes, de hasta 4.000°C. De hecho, es posible que la mayoría habiten cerca del núcleo de nuestro planeta, y que los únicos que se dediquen a explorar la helada corteza donde habita la humanidad sean los proscritos, los vagabundos o aquellos que hayan sido arrastrados por una corriente ascendente de magma. O tal vez migren a la superficie para alumbrar a sus crías, ya que los más jóvenes no pueden soportar el calor extremo. La verdad es que se desconocen sus motivaciones.

Los adultos pueden provocar fuertes terremotos.

Los chthonians son extremadamente sensibles al agua. Aunque su capa de baba los protege de cantidades pequeñas, una inmersión completa en este medio supondría su destrucción. Cuando excavan, estos monstruos pueden evitar las masas de agua significativas gracias a su capacidad para distinguir la resonancia relativamente baja que poseen este líquido y sus sedimentos.

Los chthonians habitan por todo el planeta, incluso bajo el basalto de las dorsales oceánicas. En el África occidental se encuentra la misteriosa ciudad de G'harne, que suelen frecuentar y en la que, posiblemente, estuvieron apresados hace eones.

Tanto este apartado en general como las características que se dan corresponden a un chthonian adulto, la última y más poderosa etapa (o «instar») de su transformación entre

mudas de piel. Es el tipo de individuo que con más frecuencia encontrarán los investigadores. El proceso de madurez de un chthonian transcurre en diversas etapas vitales, desde que son crías en sus nidos hasta su forma adulta final. En teoría cabe la posibilidad de toparse con varios individuos de distintas edades.

PODERES ESPECIALES

Control telepático: Los chthonians pueden emplear la telepatía para controlar a seres humanos, aunque no suelen hacerlo a no ser que el objetivo tenga algo que quieran, como extrañas formaciones minerales esféricas (huevos de chthonian).

El objetivo puede intentar resistirse a un chthonian mediante una tirada enfrentada de POD. Si el chthonian tiene éxito, la víctima será incapaz de abandonar la zona donde se ha producido el ataque psíquico. Al principio, el objetivo dispondrá de una movilidad de 1,5 km aproximadamente, pero esta irá disminuyendo a medida que se acerque el chthonian, hasta que la víctima no sea capaz de abandonar una habitación determinada o levantarse siquiera de la silla. Una vez inmovilizada la víctima, el chthonian emerge del suelo y coge lo que ha venido a buscar. Si la víctima advierte la influencia mental del chthonian, puede intentar romper el lazo psíquico venciendo en una tirada enfrentada de POD. Cuando una víctima haya tenido una experiencia de este tipo con chthonians, le bastará superar una tirada de INT para reconocer el ataque.

Un chthonian también puede contactar telepáticamente con un ser humano al que conozca, sin importar el lugar de la Tierra en que se encuentre su objetivo, aunque podría llevarle bastante tiempo localizar la mente deseada.

El chthonian debe pagar un Punto de Magia para contactar con un ser humano o para impedir que se mueva de un lugar durante un día. También deberá pagar un Punto de Magia adicional por cada 15 km que lo separen de la víctima a inmovilizar. Varios chthonians pueden aportar Puntos de Magia para abarcar una distancia mayor, aunque las tiradas de POD se deben hacer de forma individual.

Contactar con otro chthonian no les cuesta ningún Punto de Magia, sin importar a qué distancia se encuentre. Ciertas pruebas anecdóticas sugieren que los especímenes adultos podrían ser capaces de drenar Puntos de Magia de un ser humano, pero esto no se ha podido confirmar.

Ataques sísmicos: Todos los chthonians adultos son capaces de producir terremotos. Calcula la potencia de un seísmo sumando el POD de todos los chthonians que participen y dividiéndolo por 100. El resultado será la magnitud del seísmo en la Escala de Richter en los primeros 100 m de diámetro. Por cada 100 m adicionales, la magnitud se verá reducida en un punto hasta que el terremoto pierda toda su intensidad. Los chthonians tienen la posibilidad de limitar la potencia del terremoto en el epicentro para extender el área de efecto en múltiplos de 100 m.

Al menos la mitad de los participantes deben estar situados directamente bajo el epicentro. Cada chthonian debe gastar una cantidad de Puntos de Magia equivalente a la magnitud máxima del seísmo en la Escala de Richter. La potencia más elevada que ha alcanzado un terremoto en esta escala es 9, pero existen ciertas evidencias geológicas de otros más potentes en el pasado.

Hechizos: Un adulto tiene un 50% de posibilidades de conocer 1D6 hechizos, muchos de los cuales deberán estar relacionados con Shudde M'ell y los Primigenios que residen en este planeta, como Cthulhu, Y'Golonnac, Yig, etc.

CHTHONIANS ADULTOS

excavadores tentaculares

car.	media	tirada
FUE	260	3D6×25
CON	200	(3D6+30)×5
TAM	260	3D6×25
DES	35	2D6×5
INT	90	5D6×5
POD	90	5D6×5

PV: 46

Bonificación al daño media: +5D6

Corpulencia media: 6

Media de Puntos de Magia: 18

Movimiento: 6/1 excavando



Chthonian

ATAQUES

Ataques por asalto: 1D8. Solo puede utilizar su ataque de aplastamiento una vez por asalto.

Ataques de combate: Es peligroso acercarse a estas criaturas. Su enorme mole y sus agitados tentáculos pueden golpear en cualquier momento.

Retener y drenar (mnbr): Un chthonian puede atacar con 1D8 tentáculos cada asalto, y cada uno de ellos causa un daño igual a la mitad de la Bonificación al daño de la criatura (redondeando hacia abajo). Si un tentáculo consigue alcanzar a su objetivo, se adhiere a él, horada el cuerpo de la víctima en dirección a sus órganos vitales y comienza a drenar sangre y fluidos, provocando una pérdida de 3D10 CON por asalto. Cuando la CON queda reducida a 0, la víctima muere. La CON perdida por el ataque de un chthonian se pierde para siempre. Mientras un tentáculo esté drenando a una víctima, no se podrá utilizar para drenar a otros objetivos, pero se podrá seguir utilizando para contraatacar, zarandeando a la pobre víctima apresada como si fuera una bola al final de una cadena.

Los tentáculos que estén drenando a una víctima seguirán absorbiendo CON todos los asaltos. Cada tentáculo podrá atacar a un objetivo distinto, o podrán atacar todos al mismo.

Aplastar: Un chthonian puede utilizar su enorme masa para aplastar a un enemigo. Cuando vaya a aplastar a alguien, podrá seguir reteniendo y drenando víctimas que ya tuviera apresadas. El chthonian se abalanza sobre un grupo y cae sobre ellos: el área de aplastamiento es circular y golpea a todos por igual. El área de aplastamiento tiene un diámetro en metros igual al TAM del chthonian dividido por cincuenta. Dentro del área de aplastamiento, los investigadores deberán superar una tirada de DES, Esquivar o Saltar o perderán una cantidad de Puntos de Vida igual a la Bonificación al daño completa de la criatura.

Combatir 75% (37/15), daño 2D6 (paliza tentacular).

Retener y drenar (mnbr) daño 2D6 + drenaje de sangre (tentáculos adheridos).

Aplastamiento 80% (40/16), daño: Bonificación al daño (mole, grupo).

Esquivar 17% (8/3).

Armadura: 5 puntos de piel y musculatura; tras recibir una herida regenera 5 Puntos de Vida por asalto, pero la regeneración dejará de funcionar cuando sus Puntos de Vida se reduzcan por debajo de 1.

Pérdida de Cordura: 1D3/1D20 Puntos de Cordura por ver a un adulto; 1/1D10 Puntos de Cordura por ver estadios inferiores; ver a una cría no produce ninguna pérdida de Puntos de Cordura.

Prácticamente invulnerables, solo unos pocos magos (dementes) han explorado las debilidades de los chthonians. Se supone que algunas de sus vulnerabilidades son el Encantamiento Vach-Viraj, el Símbolo arcano y su inmersión total en una masa de agua.

Dagón e Hidra

Enorme cual Polifemo, y aborrecible, se abalanzó como un gran monstruo de pesadilla hacia el monolito, alrededor del cual tendió sus gigantescos brazos cubiertos de escamas.

—H. P. Lovecraft, *Dagón*

El Padre Dagón y la Madre Hidra son profundos que han crecido hasta alcanzar un tamaño enorme y una edad incalculable, alcanzando los 6 m de estatura y, quizá, millones de años de antigüedad. Gobiernan a los profundos y los dirigen en su adoración a Cthulhu. A diferencia de Cthulhu y sus sirvientes, Dagón e Hidra se encuentran en activo y en movimiento, si bien no es muy frecuente encontrarse con ellos. Las características de Dagón e Hidra son idénticas. Es posible que otros profundos hayan crecido hasta alcanzar una fuerza y un tamaño semejantes, comparables solo a los descritos por Lovecraft en su relato *Dagón*.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Ambos conocen todos los Hechizos de Convocación y Atadura.

DAGÓN e HIDRA

gobernantes de los profundos

FUE 260	CON 250	TAM 300	DES 100
INT 100	POD 150	PV 55	

Bonificación al daño: +6D6

Corpulencia: 7

Puntos de Magia: 30

Movimiento: 10/15 nadando



Dagón e Hidra

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Estos monstruos descomunales pueden golpear a los investigadores de varias formas distintas: pateando, desgarrando, pisoteando, aporreando, etc.

Combatir 80% (40/18), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 50% (25/10).

Armadura: 6 puntos de piel.

Pérdida de Cordura: Ver a Dagón o a Hidra produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.



Dhole

La devoción a Dagón por parte de los humanos parece ser muy antigua, y varios de estos cultos florecieron y murieron a lo largo de la historia. A menudo ocultas tras una fachada benévola, esas sectas operaban en público, y solo los miembros de su círculo interno eran conscientes de la auténtica naturaleza y objetivos del culto.

Tanto los fenicios como los sumerios, cananeos y filisteos parecen haber reverenciado a un dios de la fertilidad llamado Dagon o Dagan. El Pueblo Dogon de Mali adora a unos espíritus ancestrales anfibios de rasgos ícteos que llegaron al planeta en un pasado lejano, gemelos procedentes de una estrella invisible, cuyo regreso anunciará una nueva era.

Los más suspicaces afirman que el crecimiento de la Orden Esotérica de Dagón, muy popular entre los residentes de los pueblos y ciudades portuarias de la costa de Nueva Inglaterra, es algo que se debe vigilar muy atentamente.

Algunos afirman que Dagón e Hidra no son más que facetas o avatares del Gran Cthulhu, componentes o porciones de esa criatura inmensa que no quedaron atrapados bajo el océano, en R'lyeh.

Dhole

Bajo él la tierra hervía de gigantescos dholes, e incluso mientras miraba, uno se alzó varias decenas de metros y puso a su altura un extremo blanquecino y viscoso.

—H. P. Lovecraft y E. Hoffman Price,
A través de las puertas de la llave de plata

Los dholes son gigantescos y horribles excavadores vermiformes. No son naturales de la Tierra y, por fortuna, no parece que nadie los haya traído aquí más que por breves periodos de tiempo, ya que, al parecer, han cribado y arrasado otros mundos. No les gusta la luz, aunque no parece dañarlos. Solo se los ve de día en las más raras ocasiones, y únicamente en aquellos planetas que ya han conquistado totalmente. Podría existir alguna relación desconocida entre los dholes y los chthonians. En las Tierras del Sueño existen unas criaturas similares llamadas bholes.

DHOLES

horrores excavadores

car.	media	tirada
FUE	2.525	10D100×5
CON	755	(1D100+100)×5
TAM	2.775	(1D100+FUE÷5)×5
DES	10	1D4×5
INT	35	2D6×5
POD	170	10D6×5

PV: 353

Bonificación al daño media: La suficiente para hacer papilla un acorazado (+64D6)

Corpulencia media: 65

Media de Puntos de Magia: 34

Movimiento: 15 reptando/10 excavando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Acercarse a la inmensa y veloz masa de estas criaturas es peligroso para los mortales. Recibir uno de sus golpes es como ser arrollado por un tren. Si un dhole aplasta a un investigador la muerte se producirá de forma automática. Si supera una tirada de Suerte, se podrá recuperar lo suficiente como para poder celebrar un entierro.

Ataque de baba: En lugar de tragar o aplastar a un oponente, un dhole puede escupir una flema de baba legamosa desde su boca hasta una distancia de entre 3 y 5 km. La baba cubre un área circular con un diámetro igual a un 1% del TAM del monstruo en pies (0,3 m): por lo tanto, un dhole de TAM 2750 escupe una flema de 27 pies de diámetro (8,25 m), lo suficiente como para derribar un avión. Cualquier ser vivo alcanzado por la flema quedará aturrido y sumergido. Para salir de la masa de baba habrá que superar una tirada Extrema de FUE; se puede llevar a cabo un intento por asalto. Mientras esté sepultado bajo esta espantosa mucosidad, el investigador no podrá respirar y comenzará a ahogarse. Además, la baba cáustica causará al investigador 1 punto de daño por asalto que pase atrapado en ella. La víctima dejará de sufrir este daño abrasador en cuanto consiga escapar.

Engullir: Cuando un dhole se traga a alguien (lo engulle) abarca una zona del mismo tamaño que el de su ataque de baba.

Combatir 30% (15/6), daño muerte.

Escupir baba 50% (25/10), daño especial.

Engullir 80% (40/16), daño engullido.

Esquivar 6% (3/1).

Armadura: Igual a una quinta parte del POD del dhole.

Pérdida de Cordura: Ver a un dhole produce una pérdida de 1D4/1D20 Puntos de Cordura.

El gran mago, Ay-i-Shak el Astuto, afirmaba en sus memorias blasfemas que visitó a los bholes en las Tierras del Sueño y convivió con ellos, descubriendo que estos seres inmensos eran los auténticos progenitores de los dholes. Por medios desconocidos, los bholes fueron capaces de enviar a su progenie dhole a través del espacio y el tiempo hasta planetas del mundo de la vigilia. Ay-i-Shak escribe que apenas fue capaz de escapar con vida de este encuentro; fue solo gracias al oportuno sacrificio de su joven ayudante, Mamoud, que el mago consiguió huir.

Ghast

Seres repulsivos que morían a la luz del sol... y saltaban sobre largas patas traseras... dos ojos de color rojo amarillento... en efecto, los ghastrs tenían un magnífico sentido del olfato... algo del tamaño de un caballo pequeño saltó en medio del gris crepúsculo, y Carter se puso enfermo al ver el aspecto de aquella tosca y malsana bestia, cuyo semblante resultaba curiosamente humano a pesar de la ausencia de nariz, frente y otros rasgos... Hablaron emitiendo una especie de toses guturales.

—H. P. Lovecraft, *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*

Los ghastrs se encuentran limitados a habitar en el Mundo Subterráneo de las Tierras del Sueño y en grandes cavernas



Ghast

a las que el sol no llega jamás. Si se ven expuestos a la luz del sol, enferman y terminan muriendo. Los ghastrs son caníbales y se alimentan tanto de sus semejantes como de otros seres a los que consiguen atrapar.

Los horribles bípedos humanoides que sirven de montura a los humanos que moran en la caverna de K'n-Yan (de un alto nivel científico pero moralmente degenerados) podrían estar emparentados con los ghastrs o incluso ser miembros de esta misma especie. Si esto fuera cierto, es muy probable que los ghastrs fueran el resultado de algún experimento genético de los hombres serpiente. Los ghastrs son claramente domesticables, pero también primitivos y salvajes.

GHASTRS

bestias dañinas y escabrosas

car.	media	tirada
FUE	110	(3D6+12)×5
CON	70	4D6×5
TAM	130	(4D6+12)×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	15	1D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 20

Bonificación al daño media: +2D6

Corpulencia media: 3

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 10

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: los ghastrs cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Sigilo 70%.

Pérdida de Cordura: Ver a un ghastr produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Gnoph-Keh

Gnoph-keh, los peludos seres mitológicos de los hielos de Groenlandia, que a veces caminaban sobre dos patas, a veces sobre cuatro y a veces sobre seis.

—H. P. Lovecraft y Hazel Heald, *Horror en el museo*

En los primeros relatos, el gnoph-keh parecía ser una entidad única. Más adelante dio la sensación de que se trataba de una especie de criaturas o, quizá, una tribu humana degenerada. Aquí se da por supuesto que se trata de una especie poco numerosa de criaturas asociadas con Ithaqua.

Lo habitual es encontrarse con un solo gnoph-keh, y la especie suele encontrarse confinada en glaciares, casquetes polares y zonas extremadamente frías y gélidas. Puede que un invierno especialmente duro les permita llegar a latitudes más meridionales. Si alguna tribu humana ha adoptado el nombre de esta criatura fabulosa, quizá sea porque la usa como su bestia totémica o porque adora a «Gnoph-Keh» como a una deidad.

PODERES ESPECIALES

Ventisca: Los gnoph-keh tienen el poder de convocar una pequeña ventisca a su alrededor que limita la visibilidad a un máximo de 3 m. Esto les cuesta 1 Punto de Magia por hora y genera una ventisca que tiene un radio de 100 m. Este radio se puede incrementar otros 100 m por cada Punto de Magia adicional que se invierta. En las raras ocasiones en las que dos o más gnoph-keh colaboran, pueden combinar sus Puntos de Magia para crear ventiscas gigantescas. La ventisca siempre estará centrada en el gnoph-keh.

Cada 15 minutos que un investigador permanezca en el interior de esta ventisca, deberá superar una tirada de CON o perderá 1 Punto de Vida por la congelación, a no ser que esté debidamente protegido contra el frío y el viento. Nótese que será imposible recuperar Puntos de Vida mientras se esté expuesto a la ventisca.

Generar frío: Los gnoph-keh también pueden generar un frío intenso alrededor de su cuerpo gastando Puntos de Magia. Por cada Punto de Magia que gaste el gnoph-keh, la temperatura descenderá 10° durante una hora en un radio de 100 m. Si la criatura lo desea, puede combinar los ataques de frío y ventisca para crear una aterradora tormenta local.

Hechizos: Los gnoph-keh tienen una probabilidad del 75% de conocer 1D10 hechizos.

GNOPH-KEH

demonios de hielo

car.	media	tirada
FUE	155	(2D6+24)×5
CON	110	(3D6+12)×5
TAM	155	(2D6+24)×5
DES	70	4D6×5
INT	75	(1D6+12)×5
POD	105	6D6×5

PV: 26

Bonificación al daño media: +3D6

Corpulencia media: 4

Media de Puntos de Magia: 21

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 5 (solo 1 cornada por asalto).

Ataques de combate: Los gnoph-keh pueden atacar sirviéndose de sus atroces garras y su formidable corpulencia.

Gnoph-Keh



Cornada: Una vez por asalto, el gnoph-keh puede utilizar su espantoso cuerno para cargar contra un objetivo.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Cornada 65% (32/13), daño 1D10 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 9 puntos de cartilago, pelaje y piel endurecida.

Pérdida de Cordura: Ver a un gnoph-keh provoca una pérdida de 0/1D10 Puntos de Cordura.

Gran Raza de Yith

Enormes conos iridescentes de unos tres metros de alto por otros tres de ancho en la base, formados por una materia arrugada, escamosa y semirrígida. Desde su cúspide se proyectaban cuatro miembros flexibles y cilíndricos, cada uno de ellos de unos treinta centímetros de ancho y de una sustancia similar a la de los propios conos. Estas extremidades se contraían a veces hasta casi desaparecer, y a veces se extendían hasta una distancia de unos tres metros. Al final de dos de ellas había enormes garras o pinzas. En el extremo de la tercera había cuatro apéndices rojos a modo de embudo. La cuarta terminaba en un amarillento globo irregular de unos sesenta centímetros de diámetro con tres grandes ojos oscuros distribuidos alrededor de su circunferencia central... Sobre esta cabeza, había cuatro delgados tallos grisáceos dotados de apéndices que recordaban en su forma a las flores, mientras que de la parte inferior de la misma colgaban ocho antenas o tentáculos verdosos. La enorme base del cono central estaba envuelta en una sustancia gris y gomosa que posibilitaba la locomoción de la criatura por medio de expansiones y contracciones.

—H. P. Lovecraft, *En la noche de los tiempos*

La Gran Raza está formada por seres mentales que, huyendo de la destrucción de su mundo, llegaron a la Tierra e invadieron los cuerpos de una especie indígena de criaturas de forma cónica que habitaba allí. La combinación de esos cuerpos terrestres y las mentes alienígenas es lo que suele denominarse como la Gran Raza. Los invasores alienígenas enseñaron a

sus jóvenes su cultura y su tecnología, y estos crecieron como auténticos herederos de los seres mentales, adaptados ya de forma natural a sus cuerpos. En los millones de años que siguieron, la Tierra quedó repartida entre ellos, los mi-go y el pueblo de Cthulhu. Cthulhu y su pueblo gobernaban en el Pacífico y los continentes perdidos de R'lyeh y Mu. Los mi-go dominaban el norte del planeta y la Gran Raza tenía la supremacía en el sur. La mayor de sus ciudades era Pnakotus, y estaba ubicada en lo que hoy en día es Australia.

Esta especie prosperó desde hace cuatrocientos millones de años hasta el momento en que, hace cincuenta millones de años, fue exterminada por los pólipos volantes, una antigua especie a la que ellos mismos habían encerrado tras su llegada a la Tierra. Sin embargo, las mentes de la Gran Raza ya habían previsto su fin y escaparon de sus cuerpos cónicos. Sus mentes viajaron hacia el futuro e invadieron los cuerpos de una especie de coleópteros destinada a suceder a la humanidad.

La Gran Raza se reproduce por esporas, pero lo hacen en raras ocasiones debido a su prolongada esperanza de vida (de 4.000 a 5.000 años). Sus miembros se alimentan únicamente de líquidos. Los yithianos son una especie de individuos socialistas. Valoran la inteligencia por encima de todas las cosas y la utilizan como criterio para la inmigración. Se reparten los recursos entre toda la especie siguiendo su sentido intelectual de la lógica y la proporción. Los enfrentamientos son poco frecuentes. La Gran Raza no adora a ningún dios.

PODERES ESPECIALES

Viaje temporal: La Gran Raza recibe tal apelativo por tratarse de la única raza conocida que ha sido capaz de conquistar el tiempo. Un yithiano puede enviar su mente hacia adelante o hacia atrás en el tiempo y a través del espacio, escoger un sujeto adecuado e intercambiar su mente con él. Siempre que un miembro de la Gran Raza invade el cuerpo de otra criatura, la mente de esta es transferida al cuerpo del yithiano, y permanece en él hasta que el ser que ahora ocupa su antiguo cuerpo crea conveniente regresar e intercambiar de nuevo sus mentes. Mediante esta técnica, la Gran Raza se ha desplazado en masa a través del espacio y el tiempo, e incluso ha conquistado otros planetas.

Los yithianos son auténticos entusiastas de la historia y suelen intercambiar su mente con individuos de la época que desean estudiar, normalmente por periodos de unos cinco años. En nuestros días, es muy probable que los amigos del suplantado adviertan diferencias en su comportamiento: se podría recurrir a una tirada de INT para notar esto.

La Gran Raza suele hacer que la víctima forzada a habitar en el cuerpo alienígena de un yithiano ponga por escrito todo lo que sepa acerca de su época. Los captores son bastante amables y permiten que sus prisioneros viajen, puedan conocer el territorio y se reúnan con otros en su misma situación que, generalmente, proceden de épocas o planetas muy lejanos. Cuando llega el momento de devolver a una víctima a su auténtico cuerpo, la Gran Raza le borra todo recuerdo acerca de lo ocurrido mientras estaba atrapada en

otra época. Sin embargo, la técnica empleada para ello es imperfecta, ya que la víctima puede llegar a tener sueños y pesadillas relacionados con su cautiverio.

Actualmente, en la Tierra existe una secta que se dedica a ayudar a los visitantes de la Gran Raza que, a cambio, comparten con ellos algún conocimiento mágico o tecnológico. La forma más fácil de encontrarse con uno de estos seres en su forma cónica original sería viajar a través del tiempo, aunque ha habido algún que otro caso en el que estos encuentros se han producido gracias a un cubo de estasis o una convocación mágica a través de los siglos.

Hechizos: Los yithianos no suelen aprender magia; cada uno de ellos tiene una probabilidad del 10% de conocer 1D3 hechizos.

GRAN RAZA DE YITH

viajeros mentales del tiempo

car.	media	tirada
FUE	210	12D6×5
CON	130	(4D6+12)×5
TAM	320	(8D6+36)×5
DES	50	(2D6+3)×5
INT	100	(4D6+6)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 45

Bonificación al daño media: +6D6

Corpulencia media: 7

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 7

Yithiano



ATAQUES

Ataques por asalto: 2 (solo se puede disparar el arma lanzarrayos una vez por asalto).

Ataques de combate: Durante el combate, un yithiano puede atacar con sus pinzas. También posee un gran tamaño que podrá aprovechar para aplastar o golpear a un investigador. Sin embargo, esta especie civilizada evita el combate cuerpo a cuerpo, y prefieren usar armas que escupen intensas descargas eléctricas, armas que se crearon originalmente para destruir a los pólipos volantes.

Arma lanzarrayos: Existen muchos tipos de **Armas lanzarrayos** (véase la página 278). Una de las más comunes contiene una batería con 32 cargas, y se tarda 1 asalto en recargarla. Se pueden disparar varias cargas a la vez, aunque cada carga que se dispara por encima de cuatro hará que aumenten las probabilidades de que el arma se quemé en un 5% acumulativo. Así, si se disparan 7 cargas a la vez, el arma quedará destruida si se obtiene un resultado de 15 o menos en una tirada de 1D100.

Cada carga causa 1D10 puntos de daño al objetivo, por lo que 3 cargas causarán 3D10 puntos de daño. El arma tiene un alcance básico de 100 m. Por cada 100 m adicionales, añade un dado de penalización a la tirada de ataque.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Arma lanzarrayos 30% (15/6), daño 1D10 por cada carga.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: 8 puntos de piel.

Habilidades: Biología 80%, Electricidad 60%, Psicología 30, Química 70%.

Pérdida de Cordura: Ver a un miembro de la Gran Raza produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Gul

En contadas ocasiones aquellas figuras eran completamente humanas, si bien solían aproximarse a la humanidad en grado diverso. Muchos de sus cuerpos, además de ser prácticamente bípedos, tenían cierta inclinación frontal y unos rasgos vagamente caninos. En su mayor parte, su textura era una especie de desagradable gomosis.

—H. P. Lovecraft, *El modelo de Pickman*

Los gules son odiosos humanoides de piel gomosa, pies en forma de pezuñas, rasgos caninos y garras. Hablan de una forma que se ha descrito como una mezcla de gorgoteos y gemidos. Suelen estar cubiertos con el moho de sepultura que acumulan cuando se alimentan.

Habitan en sistemas de túneles situados bajo muchas ciudades, a menudo centrados en cementerios y antiguas catacumbas. Se sabe que han tratado con brujas y con aquellos que buscan placeres inenarrables, aunque cuando se encuentran con un ser humano lo más probable es que lo ataquen.

Oscuros conocimientos indican que es posible que un ser humano se transforme en un gul a lo largo de un periodo de tiempo prolongado.



PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los gules tienen una probabilidad del 15% de conocer 1D10 hechizos.

GULES

burlones devoradores de carroña

car.	media	tirada
FUE	80	(3D6+6)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	65	(2D6+6)×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Ataques de combate: Los gules cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide. También poseen unas garras sucias y afiladas como cuchillas; estas protrusiones óseas son capaces de cortar la carne humana en un instante. Si estas heridas no reciben tratamiento se pueden infectar.

Puede que el gul sea la verdad que se oculta tras el mito de los niños cambiados o *changelings*: la creencia de que las hadas roban bebés y dejan «criaturas salvajes» en su lugar. Al principio, esas criaturas salvajes parecen humanas, y se van haciendo más extrañas y anómalas a medida que crecen; hasta que un día, normalmente cuando alcanzan la madurez, desaparecen.

Morder y retener (mnbr): Si el gul acierta con su mordisco, renunciará a realizar nuevos ataques con las garras y se limitará a abrazar a la víctima, asiéndola fuertemente con los dientes y causando automáticamente 1D4 puntos de daño por asalto. Para librarse del gul, romper su presa y dejar de sufrir daño por el mordisco, será necesario superar una tirada enfrentada de FUE.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Morder y retener (mnbr) daño 1D4 por asalto.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles causan la mitad del daño obtenido en la tirada; redondea cualquier fracción hacia abajo.

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 70%, Saltar 75%, Sigilo 70%, Tregar 85%.

Pérdida de Cordura: Ver a un gul produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Habitante de la arena

Y entonces surgió un habitante de la arena de una de las cuevas: de piel áspera, grandes ojos y grandes orejas, con un horrible y distorsionado parecido facial con el koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto demacrado. Se dirigió hacia mí arrasando los pies, evidentemente enfadado.

—August Derleth y H. P. Lovecraft,
La ventana en la buhardilla

Los miembros de esta enigmática especie parecen estar cubiertos de arena incrustada. Habitan en cavernas y suelen salir de noche para acechar y cazar a sus presas. Se cree que viven en el sudoeste americano, y puede que también en otros desiertos del mundo. Sirven a los Primigenios.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los habitantes de la arena tienen una probabilidad del 30% de conocer 1D6 hechizos.



Habitante de la arena

HABITANTES DE LA ARENA

acechadores de los yermos

car.	media	tirada
FUE	50	3D6×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	80	(3D6+6)×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 14

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Durante el combate, los habitantes de la arena cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide, además de sus garras.

Combatir 30% (15/6), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: 3 puntos de piel gruesa.

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 60%, Sigilo 55%.

Pérdida de Cordura: Ver a un habitante de la arena produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Hombres serpiente

Caminaban erguidos ágil y sinuosamente sobre miembros premamíferos, curvando sus cuerpos sin pelo con gran flexibilidad. Podían escucharse fórmulas siseadas en voz alta mientras estos iban y venían.

—Clark Ashton Smith, *Las siete geas*

Los hombres serpiente tienen aspecto de serpientes erguidas, con cabeza de ofidio y escamas, una cola, dos brazos y dos piernas. Se trata de una raza culta y refinada, y a menudo se los ha visto vistiendo túnicas. Veneran a Yig sobre cualquier otro dios, ya que es el padre de todas las serpientes. En la antigüedad, algunos blasfemos eligieron rezar a Tsathoggua; hace millones de años que fueron destruidos por un dios vengativo, pero no está claro si tales herejes siguen predicando sus falsas letanías.

El primer imperio de los hombres serpiente, Valusia, floreció antes incluso de que los dinosaurios caminasen por la Tierra, hace unos doscientos setenta y cinco millones de años. Construyeron ciudades de basalto negro y libraron guerras durante la Era Pérmica o incluso antes. Eran grandes hechiceros y científicos, y dedicaban gran parte de sus energías a invocar a espantosos demonios y elaborar potentes venenos. El declive de su primer imperio vino con la llegada de los dinosaurios,

Hombre serpiente



hace doscientos veinticinco millones de años, cuando se vieron obligados a retirarse a fortalezas subterráneas, la mayor de las cuales recibió el nombre de Yoth. En aquella época, los hombres serpiente también se convirtieron en unos científicos extraordinarios capaces de manipular la propia vida.

Durante la prehistoria de la humanidad, los hombres serpiente erigieron su segundo imperio en el centro del continente de Thuria. Sin embargo, cayó con mayor rapidez que la primera Valusia, siendo esta vez derrocados por los seres humanos que, acto seguido, reclamaron aquellas tierras para sí. Los hombres serpiente retrocedieron una y otra vez ante las hordas humanas hasta que Yanyoga, su última ciudadela, fue destruida en el año 10.000 a. C.

Algunos vestigios de esta raza sobreviven ocultos, al igual que ciertas comunidades de especímenes degenerados y enanos. Estos grupos podrían incluir entre sus filas a algunos especímenes atávicos que todavía conservan el favor de Yig. Lo más probable es que los hombres serpiente degenerados tengan unas características inferiores a las que se dan a continuación, con reducciones de hasta un tercio. Además, hay hombres serpiente en estado de hibernación (los durmientes) que han permanecido aletargados durante miles de años o incluso más. Cuando alguno de estos hombres serpiente despierta, es una desgracia para la humanidad. Los individuos de este tercer tipo suelen ser más inteligentes y poderosos que sus parientes ocultos, y a menudo conservan el conocimiento y la capacidad de utilizar una poderosa hechicería.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los hombres serpiente de pura raza conocen al menos 2D6 hechizos apropiados. Un hechizo frecuente entre ellos es una ilusión que transforma la apariencia del ejecutante para adoptar la de un humano normal, lo que permite que el hombre serpiente alterne con la sociedad humana (véase **Imitar apariencia** en la página 265). Nótese que no es probable que los especímenes degenerados conozcan magia alguna.

Tecnología: Al tratarse de grandes científicos, los hombres serpiente tienen acceso a tecnología útil o la capacidad de construirla; véase el **Capítulo 13: Artefactos y dispositivos alienígenas**.

HOMBRES SERPIENTE

miembro atávico de la raza

car.	media	tirada
FUE	50	3D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	50	3D6×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	80	(3D6+6)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 10

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los hombres serpiente cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide. Pueden utilizar las armas conocidas por el hombre, pudiendo asirlas eficazmente con sus garras.

Mordisco: La mordedura de un hombre serpiente es extremadamente venenosa. La víctima deberá superar una tirada Extrema de CON; si falla, sufrirá 1D8 puntos de daño.

Combatir 50% (25/10), daño 1D3 + Bonificación al daño.

Mordisco 35% (17/7), daño 1D8 + veneno (como se indicaba anteriormente).

Esquivar 32% (16/6).

Armadura: 1 punto de escamas.

Habilidades: Ciencia: (Biología) 40%, (Química) 40%, Descubrir 35%, Intimidar 60%.

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre serpiente produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Horrendo cazador

Y en el aire a su alrededor había unas criaturas viperinas con cabezas curiosamente distorsionadas y apéndices con garras grotescamente grandes, que se sostenían fácilmente con ayuda de unas alas negras y gomosas de monstruosas dimensiones.

—August Derleth, *El que acecha en el umbral*

Estas criaturas parecen enormes gusanos o serpientes negras y fibrosas, con alas de murciélago o con forma de paraguas. Sus formas cambian y fluyen constantemente, sacudiéndose y retorciéndose, por lo que resulta muy difícil poder mirarlas. También es posible que tengan una sola ala

grande en lugar de dos. Hablan con voces potentes y severas. La extensión media de un horrendo cazador es de 12 m de largo.

Estos seres se disuelven bajo la luz del sol. Un estallido de luz lo bastante potente (como el de una reacción nuclear) podría reducirlos a cenizas. Estos seres se mueven rápidamente y, aunque algunos dioses los usan como bestias de caza (Nyarlathotep en particular), también es posible convocarlos individualmente y enviarlos en busca de sangre y vidas.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los horrendos cazadores tienen una probabilidad del 25% de conocer 2D10 hechizos.

HORRENDOS CAZADORES

viperinos seres voladores

car.	media	tirada
FUE	145	(5D6+12)×5
CON	50	3D6×5
TAM	205	(5D6+24)×5
DES	65	(3D6+3)×5
INT	75	(1D6+12)×5
POD	105	6D6×5

PV: 25

Bonificación al daño media: +3D6

Corpulencia media: 4

Media de Puntos de Magia: 21

Movimiento: 7/11 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Un horrendo cazador puede atacar sirviéndose de su mordisco, su corpulencia demoledora o su cola tentacular.

Apresar (mnbr): Puede utilizar la cola para rodear a la víctima y prevenir cualquier movimiento. Después, el horrendo cazador podrá alzar el vuelo con su víctima o continuar luchando. La víctima solo se podrá liberar venciendo en una tirada enfrentada de FUE. Cuando una víctima se encuentra apresada por la cola, el horrendo cazador solo puede atacar con su mordisco, dando bocados a la víctima indefensa con un dado de bonificación en su tirada de ataque debido a que los brazos de su objetivo suelen estar inmovilizados.

Combatir 65% (32/13), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Apresar (mnbr) objetivo inmovilizado, deberá vencer en una tirada enfrentada de FUE para poder escapar.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 9 puntos de piel.

Pérdida de Cordura: Ver a un horrendo cazador produce una pérdida de 0/1D10 Puntos de Cordura.



Horrendo cazador

Lloigor

«Los invisibles llegados de las estrellas». Estos, dijo, eran definitivamente alienígenas en nuestro planeta, y el primero de entre ellos era aquel que llamaban Ghatanothoa, el Oscuro. En ocasiones adoptaban formas corpóreas, como la de aquel monstruo de la tablilla (que era una representación de Ghatanothoa), pero en estado natural existían como auténticos vórtices de poder.

—Colin Wilson, *El regreso de los Lloigor*

No debe confundirse esta raza con Lloigor o Lloigornos, el Primigenio gemelo de Zhar.

En su estado natural, estas criaturas son vórtices de poder completamente invisibles a los ojos humanos. En raras ocasiones son capaces de crear cuerpos tangibles y visibles. Los cuerpos así creados son monstruosos y guardan cierto parecido con reptiles de gran tamaño, aunque una inspección más exhaustiva revela diferencias radicales con cualquier reptil que haya caminado jamás sobre la Tierra.

Las mentes de los lloigor no se hallan divididas en diferentes capas de consciencia, así que nunca olvidan, ni tienen una imaginación o un subconsciente capaces de hacer que se distraigan o lleguen a conclusiones equivocadas. Su punto de vista de pesimismo absoluto genera tal atmósfera de tristeza, que sus mentes y actos resultan incomprensibles para los humanos. El contacto mental con un lloigor siempre empuja a las mentes humanas hacia una depresión suicida.

Se cree que los lloigor vinieron inicialmente a la Tierra desde la galaxia de Andrómeda y que su primera colonia terrestre estuvo situada en un continente perdido que se encontraba en algún lugar del océano Índico; posiblemente, el mismo continente sumergido en el que ahora se encuentran la ciudad de R'lyeh y su semilla estelar. Los lloigor usaban esclavos humanos para que llevaran a cabo su voluntad y aplicaban una cruel disciplina con aquellos de carácter rebelde, como amputarles miembros o hacer que les brotasen tumores

cancerosos de aspecto tentacular. Tiempo después, los lloigor de la Tierra entraron en decadencia y degeneración, y se vieron obligados a retirarse a lugares subterráneos o submarinos, donde aún hoy conservan su menguante energía.

Gales, Rhode Island e Irak son varios de los lugares donde se sabe que han actuado durante los últimos años. También hay referencias a ellos en el folclore de Haití, Polinesia y Massachusetts. Algunos lloigor están relacionados con el Primitivo Ghatanothoa, mientras que otros están vinculados a Ithaqua o le veneran.

PODERES ESPECIALES

Absorción de Puntos de Magia de los humanos: Los típicos sirvientes humanos de los lloigor proceden de familias con un historial de inestabilidad mental. Los lloigor necesitan a sus sirvientes humanos para poder sobrevivir, ya que, para poder llevar a cabo ciertas tareas necesarias, estas entidades inmateriales deben extraer energía de seres inteligentes. Gastando uno de sus propios Puntos de Magia, un lloigor puede drenar 1D6 Puntos de Magia (cada noche) de un humano dormido para emplearlos en la realización de algún acto de carácter mágico. El lloigor puede drenar energía de varios humanos dormidos a la vez, aunque se encuentren a varios kilómetros de distancia y a pesar de cualquier obstáculo.

A la mañana siguiente, las víctimas despiertan quejándose de dolores de cabeza y de no haber dormido bien. Si la absorción es constante, esos individuos se debilitan física y espiritualmente, lo que conduce a la enfermedad y puede que también a la muerte. Siempre que un lloigor drene Puntos de Magia de una víctima, esta deberá superar una tirada de CON (con un nivel de dificultad Normal) antes de poder recuperar ningún Punto de Magia. Si la tirada de CON tiene éxito, la víctima recuperará 1 Punto de Magia y despertará. Si la tirada fracasa, no se recuperará ningún Punto de Magia y la víctima seguirá durmiendo, con lo cual el lloigor podrá volver a drenar otros 1D6 Puntos de Magia al cabo de otra hora, después la víctima deberá intentar superar otra tirada de CON, etcétera.

Efectos de telequinesia: Por medio de la telequinesia, los lloigor pueden empujar a la gente y manipular objetos como la aguja de una brújula o el picaporte de una puerta. El (supuestamente inmaterial) lloigor debe encontrarse presente y a pocos metros del lugar donde quiera que tenga lugar el efecto. Crear un efecto de telequinesia de FUE 5 en un lugar al aire libre cuesta 10 Puntos de Magia a la criatura; crearlo en un espacio abierto ubicado bajo la superficie (como el lecho de un río o un cañón) le cuesta 6 Puntos de Magia; y si intenta crearlo en el interior de algún túnel o cueva, el coste será de 3 Puntos de Magia. Un grupo de lloigor puede combinar su telequinesia para aumentar la FUE del efecto y conseguir llevar a cabo hazañas increíbles.

Manifestación reptiliana: Para transformarse en una especie de monstruoso reptil distorsionado, un lloigor debe gastar una cantidad de Puntos de Magia igual a una quinta parte de su TAM. Una vez formado el cuerpo, podrá mantenerlo de forma indefinida o disolverlo a voluntad. Si el lloigor muere mientras está en su forma de reptil, morirá definitivamente. Varios de estos seres pueden combinar sus Puntos de Magia para permitir que uno de ellos cree su forma física con mayor rapidez. Los lloigor conservan todos los poderes propios de su forma inmaterial cuando se encuentran en forma de reptil, aunque no pueden atravesar las paredes ni tampoco son invisibles. Los lloigor en forma de reptil tienen las características que se detallan a continuación. Cuando se encuentran en forma inmaterial e intangible, carecen de las características, habilidades y demás que se hallan entre paréntesis, y poseen solamente INT, POD y DES.

Hechizos: Los lloigor conocen al menos 1D4 hechizos.

Se han documentado casos de «tiempo perdido» en lugares cercanos a las guaridas de los lloigor. Estos casos parecen mostrar ciertos rasgos comunes, incluyendo un aletargamiento general entre la población adulta y episodios de narcolepsia aguda en algunas personas, muchas de las cuales relatan lapsos de tiempo perdido de los que no recuerdan nada de lo ocurrido. Esas personas recuerdan caminar por un sendero rural y, de repente, se encuentran en lo alto de un risco sin recuerdo alguno de cómo han llegado hasta allí. Recientemente, algunos de esos casos se han atribuido a «encuentros cercanos» de actividad OVNI.

Lloigor



LLOIGOR

maestros de la telequinesis

car.	media	tirada
(FUE)*	200	(3D6+30)×5
(CON)*	140	8D6×5
(TAM)*	250	2D4×50
DES	50	3D6×5
INT	100	(4D6+6)×5
POD	70	4D6×5

(PV:)* 39

(Bonificación al daño media:)* +5D6

Corpulencia media: 6

Media de Puntos de Magia: 14

Movimiento: 7/3 atravesando piedra en forma inmaterial

* (Mientras se encuentra en forma de reptil)

ATAQUES**Ataques por asalto:** 1 (2 mientras se encuentra en forma de reptil).**Ataques de combate:** Los lloigor pueden atacar de varias formas posibles, lo que incluye golpes, zarpazos y mordiscos que pueden llevar a cabo en su forma de reptil. Si no, pueden utilizar uno de sus poderes especiales o un ataque de vórtice.**Ataque de vórtice:** El arma más temible de los lloigor es una especie de implosión sónica, parecida a la resonancia de un trueno lejano, que destroza todo lo que hay a su alcance y deja la tierra resquebrajada. Se necesitan al menos 100 Puntos de Magia para afectar a un área de 10 m de diámetro. Todo lo que se encuentre dentro del área afectada perderá 1D100 Puntos de Vida. Un investigador que esté atento podrá advertir los efectos que delatan el ataque, como unas líneas giratorias que aparecen en el aire o una vibración casi inaudible que penetra en su cuerpo.

Combatir 30% (15/6), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 26% (13/5).

Armadura: 8 puntos de piel de reptil. En su estado inmaterial son inmunes a todas las armas físicas, sean mágicas o no.**Pérdida de Cordura:** 0/1D8 en su forma de reptil; su forma invisible no provoca ninguna pérdida de Cordura; el contacto mental produce una pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura.**Mi-go. los hongos de Yuggoth**

Eran unos seres rosados de un metro y medio de largo; con cuerpos de crustáceo dotados de grandes aletas dorsales o alas membranosas y varios juegos de patas articuladas, y con una especie de elipsoide enrollada cubierta de multitud de pequeñas antenas en el lugar donde normalmente hubiera estado situada la cabeza. A veces caminaban sobre todas sus patas y otras, solamente sobre el par posterior.

—H. P. Lovecraft, *El que susurra en la oscuridad*

Los mi-go son una raza interestelar cuya colonia principal se encuentra en el planeta Yuggoth (Plutón). Hay colonias mineras en las montañas de la Tierra, donde los mi-go buscan yacimientos de metales raros. Estas criaturas no poseen una fisiología animal, ya que la suya es mucho más parecida a la de los hongos. Se comunican entre sí cambiando el color de sus cabezas con forma de cerebro, aunque también pueden hablar lenguas humanas con voces parecidas a los zumbidos de los insectos.

Los hongos de Yuggoth, que no pueden ingerir alimentos terráqueos, deben traer lo que necesitan de otros mundos. Son capaces de volar a través del vacío interestelar mediante sus grandes alas, pero la atmósfera de la Tierra hace que su maniobrabilidad sea bastante limitada en el mejor de los casos.

Algunos especulan que los mi-go son seres pandimensionales, ya que sus cuerpos parecen resonar en frecuencias extraordinarias; esto se hace más evidente cuando se intenta fotografiar a estas criaturas, ya que las placas fotográficas normales no son capaces de captar su imagen. Es posible que el vídeo digital de alta definición actual o la química más avanzada crearan un tipo de emulsión que pudiera funcionar; aunque, si alguien lo ha logrado, no lo ha hecho público.

Cuando son heridos, estos seres parecen ser capaces de volver a hacer crecer o reimplantar nuevos miembros según sus necesidades. Cuando mueren, los mi-go se disuelven en un charco de mucosidad translúcida al cabo de pocas horas. Esta mucosidad no tarda en secarse y dejar solo una mancha oleaginosa.

Los mi-go adoran a Nyarlathotep y a Shub-Niggurath, y quizá también a otros dioses. Contratan o fuerzan a agentes humanos para favorecer o llevar a cabo sus operaciones en la Tierra y, por lo tanto, a veces se relacionan con sectas. Algunos avistamientos en lugares remotos han sido el origen de las historias del abominable hombre de las nieves que se cuentan en el Himalaya, y tal vez se trate de la verdad que se oculta tras supuestos encuentros con seres alienígenas o platillos volantes.

Los mi-go son científicos inquisitivos, capaces de llevar a cabo asombrosos prodigios quirúrgicos, entre los que se incluye extirpar un cerebro humano vivo y alojarlo en el interior de un cilindro. Pueden conectar unos dispositivos al cilindro para que el cerebro hable, vea y escuche, lo que le permite relacionarse con su entorno. Es posible transportar esos cerebros confinados y llevarlos a través del vacío y el frío del espacio, dando así la oportunidad de visitar sistemas lejanos y otras colonias mi-go a sus sirvientes humanos favoritos.

PODERES ESPECIALES

Hipnosis: Al incluir tonos y frecuencias ultrasónicas e infrasonicas en su zumbido, los mi-go pueden hacer que uno o varios oyentes humanos entren en un estado de trance. Aquellos que se encuentren a 12 m o menos de un mi-go zumbante deberán vencer en una tirada enfrentada de POD o serán incapaces de emprender acción alguna. Los mi-go son capaces de comunicarse telepáticamente con los humanos,

lo que les cuesta 1 Punto de Magia cada 5 asaltos. El humano se puede intentar resistir a este contacto con una tirada enfrentada de POD.

Luz negra: Crea un sumidero del que los fotones no pueden salir. El mi-go debe gastar 1 Punto de Magia por cada metro cúbico de negrura deseado. Ninguna luz podrá escapar del área afectada, lo que lo convierte en una protección muy útil para estos frágiles alienígenas. La oscuridad puede ser como una lámina o tener un volumen esférico.

Hechizos: Los mi-go tienen una probabilidad del 25% de conocer 1D3 hechizos.

MI-GO

enigmáticos científicos de Yuggoth

car.	media	tirada
FUE	50	3D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	50	3D6×5
DES	70	4D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 10

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 7/13 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Los hongos de Yuggoth pueden atacar en combate cuerpo a cuerpo con sus dos garras parecidas a pinzas.

Capturar (mnbr): También pueden intentar apresar a su víctima (de una corpulencia igual o menor a la suya) para luego alzar el vuelo y dejarla caer desde gran altura, o llevarla a la altitud suficiente para que sus pulmones colapsen.

Combatir 45% (22/9), 1D6 + Bonificación al daño.

Capturar (mnbr) puede capturar seres que tengan una Corpulencia igual o menor a la suya (pinzas, apresar, volar).

Esquivar 35% (17/7).



Mi-go

Armadura: Ninguna, pero su cuerpo de resonancia extraterrestre hace que todas las armas perforantes (incluidas las balas) les causen el menor daño posible.

Pérdida de Cordura: Ver a un mi-go produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Perros de Tíndalos

—¡Son flacos y están hambrientos! —gritó—. Todo el mal del universo se hallaba concentrado en sus flacos y hambrientos cuerpos. ¿O no tenían cuerpo? Los vi solo por un instante, no puedo asegurarlo.

—Frank Belknap Long, *Los perros de Tíndalos*

Los perros de Tíndalos habitan en el pasado remoto de la Tierra, cuando la vida normal no había evolucionado más allá de los seres unicelulares. Moran en los ángulos del tiempo, mientras que otros seres (entre los que se encuentran los humanos y el resto de la vida normal) descienden de las curvas. Este es un concepto difícil de imaginar que, al parecer, solo se les aplica a ellos. Estos seres codician algo que poseen la humanidad y el resto de formas de vida ordinaria, y pueden perseguir a sus víctimas a través del tiempo y el espacio para obtenerlo. Son inmortales.

Se desconoce el aspecto de los perros de Tíndalos, ya que aquellos que se encuentran con ellos no suelen sobrevivir. No es probable que se parezca a un sabueso, sino más bien a algún tipo de horror alienígena de dientes y garras afilados como cuchillas, ojos encendidos y una piel palpitante teñida de azul.

Dada su relación con los ángulos del tiempo, pueden materializarse en cualquier rincón cuyas paredes formen un ángulo de hasta 120°. Las habitaciones de la mayoría de las viviendas humanas tienen rincones con ángulos de 90°. Cuando uno de ellos se manifiesta, lo primero que aparece es una especie de humo que brota del rincón del que, a continuación, emergen la cabeza y el cuerpo de la criatura.

Cuando un perro de Tíndalos reconoce a un ser humano (normalmente un viajero temporal involuntario), lo persigue sin descanso hasta que logra alcanzarlo. Para averiguar el tiempo que transcurre hasta que la criatura alcanza a su presa, hay que determinar el número de años que hay entre el presente y el momento del pasado en que el perro la descubrió. A continuación, dividir ese número entre 100.000.000 para obtener los días que dura el viaje temporal del perro.

Harvey Walters ha encontrado una misteriosa gema que, cuando se medita con ella, le permite observar el pasado remoto. Observa 3.000.000.000 años en el pasado y logra contemplar a un perro de Tíndalos... ¡que también lo ha visto a él! A pesar de que Harvey se desmaya y rompe la conexión mágica, ¡el perro está sediento de sangre! El viaje temporal de la criatura durará unos 30 días, así que Harvey dispone de un mes para prepararse para una visita indeseada.

La criatura suele abandonar la cacería si la víctima la ahuyenta. Lamentablemente, resulta muy difícil ahuyentar a estas criaturas. Los amigos que acuden en ayuda del objetivo también pueden acabar captando la atención de la criatura y, por lo tanto, también serán perseguidos y atacados.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los perros conocen al menos 1D8 hechizos.

PERROS DE TÍNDALOS

carroñeros del tiempo

car.	media	tirada
FUE	80	(3D6+6)×5
CON	150	(3D6+20)×5
TAM	85	(3D6+6)×5
DES	50	3D6×5
INT	85	5D6×5
POD	120	7D6×5

PV: 23

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 24

Movimiento: 6/20 volando



Perros de Tíndalos

Pérdida de Cordura: Ver a un perro de Tíndalos produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.

Las retorcidas, curvadas y helicoidales torres de la ciudad de Tíndalos han sido relegadas al olvido. Antiguos escritos describen a esta ciudad como si hubiera existido en la Tierra, aunque también se dice que la Gran Tindalosi estuvo (y puede que siga estando) situada en las profundidades de la galaxia, cerca de un vacío abismal (tal vez un agujero negro). Ciertos rumores hablan de magia perversa y ciencia antinatural detrás del nacimiento de los perros de Tíndalos y la destrucción de aquellos que los crearon.

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Un perro de Tíndalos puede utilizar sus zarpas o sus fauces para atacar. Estas criaturas están recubiertas por una especie de pus o icor azulado. Cuando un ataque de Combatir alcanza a una víctima, una gota de esta sustancia mucosa impregnará la herida. Esta especie de pus está vivo y activo, y causa 2D6 puntos de daño al objetivo. Además, la víctima sufrirá otros 2D6 puntos de daño cada asalto que su cuerpo permanezca en contacto con la sustancia. El pus se puede limpiar con un jirón de ropa o una toalla y superando una tirada de DES. También se puede enjuagar con agua u otro agente limpiador. El fuego puede matar el icor, pero también causará 1D6 puntos de daño a la víctima como consecuencia de las quemaduras.

Lengua: Una vez por asalto, con un ataque de lengua exitoso, se formará un profundo orificio en la piel de la víctima que no sangra ni duele. A pesar de su peculiar herida, la víctima no sufre ningún daño físico, pero pierde 3D6 puntos de POD de forma permanente.

Combatir 90% (45/18), daño 1D6 + Bonificación al daño + icor (2D6 daño por asalto, de forma continuada hasta retirarlo).

Lengua 90% (45/18), daño 3D6 POD drenado por asalto.

Esquivar 26% (13/5).

Armadura: 2 puntos de piel. Además, regeneran 4 Puntos de Vida por asalto a no ser que hayan sido reducidos a 0 Puntos de Vida. Las armas mundanas no tienen efecto alguno sobre un perro de Tíndalos, aunque las armas encantadas y los hechizos les causan el daño completo.

Pólipo volante

Una raza horrible y antigua de seres polipoides y totalmente alienígenas... Eran solo parcialmente materiales y poseían el poder del desplazamiento aéreo a pesar de la ausencia de alas... Evidencias de una plasticidad monstruosa y de lapsos temporales de visibilidad... también parecía asociarse a ellos ciertos silbidos singulares, y huellas de pisadas colosales formadas por cinco dedos circulares.

—H. P. Lovecraft, *En la noche de los tiempos*

Los miembros de esta especie sin nombre vinieron a la Tierra desde el espacio como conquistadores hace setecientos cincuenta millones de años. Construyeron ciudades de basalto con altas torres sin ventanas y también vivieron en otros tres planetas de nuestro sistema solar. En la Tierra, lucharon contra la Gran Raza de Yith y acabaron siendo derrotados y empujados a las profundidades. Cerca del final del Cretácico (hace unos 65 millones de años) se alzaron desde sus prisiones subterráneas y llevaron a cabo su venganza exterminando a la Gran Raza.

Los pólipos volantes permanecen aún en el interior de sus cuevas, situación con la que no parecen descontentos, y aniquilan a los pocos seres que tienen la mala suerte de cruzarse con ellos. Las vías de acceso a sus moradas se encuentran, en su mayor parte, en el interior de antiguas ruinas en las que hay unos grandes pozos sellados con piedra. Los pólipos, feroces luchadores alienígenas poseedores de una

desconcertante variedad de ataques, siguen viviendo en el interior de estos pozos.

En antiguos relatos se afirma que tienen el poder de controlar fuertes vientos capaces de causar una gran devastación o de afectar a individuos concretos.

PODERES ESPECIALES

Invisibilidad: Los pólipos se pueden hacer totalmente invisibles gastando 1 Punto de Magia por asalto. Seguirá siendo posible localizarles gracias al constante y nauseabundo sonido aflautado que siempre les acompaña. Todo aquel que intente golpear a un pólipo invisible deberá tener éxito en una tirada de Escuchar para poder localizarlo y, si le localiza, cualquier tirada de ataque se hará con un dado de penalización. Además, los pólipos oscilan entre la visibilidad y la invisibilidad de forma natural, de modo que cualquier ataque contra él deberá ir acompañado de una tirada de Suerte. Si la tirada de Suerte fracasa, el pólipo se habrá hecho invisible en ese preciso instante y el ataque recibirá un dado de penalización. Cuando los pólipos están invisibles no atacan con sus tentáculos, pero seguirán pudiendo usar uno de sus ataques eólicos o ejecutar hechizos.

Hechizos: Los pólipos tienen una probabilidad del 70% de conocer 1D10 hechizos.

PÓLIPOS VOLANTES

terrores de las oscuras profundidades

car.	media	tirada
FUE	250	(4D6+36)×5
CON	125	(2D6+18)×5
TAM	250	(4D6+36)×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	70	4D6×5
POD	80	(3D6+6)×5

PV: 37

Bonificación al daño media: +5D6 (solo aplicable a la Ráfaga de viento)

Corpulencia media: 6

Media de Puntos de Magia: 16

Movimiento: 8/12 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2D6 (cada asalto, tira 2D6 para determinar cuántos tentáculos se forman); solo puede utilizar un ataque eólico por asalto.

Ataques de combate: Los cuerpos de los pólipos no paran de formar y hacer desaparecer tentáculos. El daño causado por un tentáculo siempre es de 1D10. Debido a la naturaleza parcialmente inmaterial de estas criaturas, el daño de los tentáculos se aplica directamente a los Puntos de Vida del objetivo, ignorando cualquier armadura corporal. La herida adopta la forma de una dermatitis o una deshidratación de los tejidos provocada por el viento.

Nota: Cada una de las habilidades eólicas cuesta al pólipo 1 Punto de Magia por asalto.

Ráfaga de viento: La ráfaga de viento tiene un alcance básico de 20 m y un área de efecto cilíndrica de 10 m de diámetro que emana del pólipo, y causa un daño igual a su Bonificación al daño. La ráfaga cilíndrica puede llegar más allá de 20 m, pero pierde 1D6 puntos de daño por cada incremento de 20 m; así, un objetivo que se encuentre a 39 m de distancia sufrirá 4D6 puntos de daño (Bonificación al daño menos 1D6), y un objetivo que se encuentre a 41 m sufrirá 3D6. El chorro arrancará literalmente la carne de los huesos de las víctimas, causándoles deshidratación y abrasión en la piel y, además, las empujará hacia atrás tantos metros como los Puntos de Vida que hayan perdido.

Ataque paralizante: Se trata de un misterioso método para capturar a las presas. Este tipo de ataque eólico tiene un alcance de 1.000 m y puede soplar girando esquinas y ascendiendo por pasillos tortuosos sin ver disminuida su potencia. A pesar de que el viento emana del pólipo, tiene un peculiar efecto de succión en la víctima, que verá frenado su avance y deberá hacer una tirada enfrentada de FUE contra el POD del pólipo. El ataque pierde efectividad más allá de 200 m, por lo que el objetivo recibirá un dado de bonificación. Si gana el pólipo, la víctima no podrá avanzar ese asalto. Si gana la víctima, se podrá mover de forma normal. Los pólipos volantes se pueden desplazar a toda velocidad mientras utilizan esta habilidad, por lo que podrán perseguir a una presa de su interés mientras la ralentizan.

Esta técnica se puede utilizar sobre varios objetivos que estén separados entre sí a una distancia máxima de 30 m. Todos los objetivos obtienen un dado de bonificación en su tirada de FUE para enfrentarse al pólipo. El pólipo puede elegir a sus objetivos.

Huracán: Varios pólipos pueden unir fuerzas para generar vientos huracanados. El viento tendrá una velocidad de 800 km/h por cada punto de POD invertido por los



Pólipo volante

pólipos participantes. Este huracán tiene un efecto local y pierde 8 km/h de fuerza por cada 200 m que avance. Así, un grupo de pólipos volantes podrá generar vientos huracanados que afecten a un área de varios kilómetros cuadrados. Los objetivos sufren 1D4 puntos de daño por cada 30 km/h por encima de 100 km/h de velocidad del viento; aquellos que tengan éxito en una tirada de Suerte sufrirán solo la mitad del daño.

Combatir 85% (42/17), daño 1D10.

Ráfaga de viento 70% (35/14), Bonificación al daño (se reduce en 1D6 por cada 20 m de distancia).

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: 4 puntos e invisibilidad. Los ultraterrenos pólipos volantes sufren solo el daño mínimo causado por cualquier arma física, que además quedará reducido en otros 4 puntos a causa de la armadura cutánea del monstruo. Las armas encantadas causan el daño normal, así como otras fuerzas como el calor o la electricidad.

Pérdida de Cordura: Ver a un pólipo volante produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.



Profundo

Profundo

Creo que el color que predominaba en ellos era el gris verdoso, aunque sus vientres eran blancos. La mayor parte de su cuerpo tenía un aspecto brillante y resbaladizo, pero sus espinas eran escamosas. Su figura era vagamente antropoide, mientras que sus cabezas eran como las de los peces, con unos ojos sorprendentemente saltones que jamás parpadeaban. A cada lado del cuello había unas branquias palpitantes, y sus largas manos estaban palmeadas. Caminaban a saltos de forma irregular, a veces con sus patas posteriores y a veces a cuatro patas... su croar, su aullante voz... poseía todos los siniestros tonos expresivos de los que carecían sus rostros.

—H. P. Lovecraft, *La sombra sobre Innsmouth*

Los profundos son una raza anfibia que sirve principalmente al Gran Cthulhu y a dos seres conocidos como Padre Dagón y Madre Hidra. Atrapados en las atemporales profundidades del mar, sus extrañas y arrogantes vidas son fríamente hermosas, increíblemente crueles y prácticamente inmortales.

Durante siglos, los profundos se vieron obligados a construir sus fabulosas ciudades submarinas ocultas en lo más profundo del océano, lejos de los ojos de los seres humanos. En algunos diarios, memorias o relatos de marineros, pescadores y buscadores de perlas se han hallado insinuaciones o aseveraciones sobre la existencia de extrañas joyas, enormes piedras labradas (a menudo con incrustaciones de madreperla) y, obviamente, sirenas.

Si se recopilaran estas historias, se podría extraer la conclusión de que en ciertas regiones se albergan comunidades de profundos inmortales. Se han mencionado nombres como Ahu-Y'hloa, Y'ha-nth-lei y G'll-oo.

Estos seres se reúnen para aparearse o para adorar al Gran Cthulhu y, a diferencia de los humanos, no les agrada tocar ni ser tocados. Son una raza marina desconocida en aguas dulces, y probablemente dispongan de muchas ciudades por todo el planeta sumergidas bajo las olas. Una de ellas se encuentra en la costa de Massachusetts, cerca de Innsmouth, y se rumorea que hay otras cerca de las islas británicas.

Es posible que los profundos sean adorados por aquellos humanos con los que se aparean con regularidad, pues se trata de criaturas inmortales (a no ser que se los mate de forma violenta) y, por tanto, también lo son sus descendientes híbridos.

PODERES ESPECIALES

Respirar bajo el agua: Los profundos moran en las profundidades del mar, no necesitan ayuda externa para respirar bajo el agua y también son capaces de respirar en la superficie.

Hechizos: Los profundos tienen una probabilidad del 40% de conocer 1D4 hechizos.

PROFUNDOS

señores branquiados de las profundidades

car.	media	tirada
FUE	70	4D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	80	(3D6+6)×5
DES	50	3D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	50	3D6×5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 8/10 nadando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los profundos pueden utilizar armas igual que lo hacen los humanos. Tienen gran pericia con sus lanzas y tridentes.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño o según el tipo de arma (*por ejemplo:* lanza, daño 1D8 + Bonificación al daño).

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: 1 punto de piel y escamas.

Pérdida de Cordura: Ver a un profundo produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Híbrido Profundo

Era un hombre flaco y encorvado, no mediría más de un metro ochenta... Tal vez tuviera treinta y cinco años, pero las extrañas y profundas arrugas que tenía a los lados del cuello le hacían parecer mayor algo que también atestiguaba su rostro adusto y carente de expresividad. Tenía la cabeza alargada, ojos saltones de un azul acuoso que parecían no parpadear nunca, una nariz chata, frente y mentón hundidos y unas orejas extraordinariamente pequeñas. Sus labios eran gruesos y largos, y sus mejillas grisáceas y porosas eran casi lampiñas a excepción de algunos pelos amarillentos que se rizaban en grupos dispersos; y en algunas zonas la piel parecía extrañamente irregular, como si se estuviera desprendiendo a causa de alguna enfermedad cutánea.

—H. P. Lovecraft, *La sombra sobre Innsmouth*

Los híbridos profundos son el resultado del apareamiento entre un profundo y un humano. A pesar de que el producto de tales uniones suele nacer como un humano normal, durante la adolescencia se suelen producir cambios en la



Híbrido profundo

apariencia y la fisiología, lo que se conoce como «el aspecto de Innsmouth». Cuando alcanzan la madurez, la mayoría de los híbridos muestran algún tipo de grotesca deformidad, y suelen retirarse a la intimidad de sus hogares de postigos cerrados. Pocos años después, el híbrido culmina su transformación en un profundo y se aventura a una nueva vida en el océano.

Los cambios físicos van acompañados del despertar de nuevos sentidos, extraños sueños sobre ciudades sumergidas y el anhelo de visitar lugares costeros, en especial la casa de sus ancestros o su lugar de nacimiento.

Los híbridos suelen vivir en remotas poblaciones costeras, aunque también se les puede hallar en el interior (sobre todo durante las etapas tempranas de su transformación). A medida que se aproxima la culminación de su transformación, el híbrido aprende a abrazar su herencia monstruosa o enloquece durante el proceso.

Los profundos intentan atraer a los híbridos a sus guaridas o plazas seguras, donde pueden supervisar la metamorfosis final y asegurarse de que el híbrido recibe la educación adecuada acerca de su herencia común. Aproximadamente un 10% de los híbridos no completa su transformación, y quedan condenados a pasar el resto de su vida como medio humanos, medio profundos; mientras que otro 10% no experimenta ningún tipo de metamorfosis y sus genes profundos se saltan una o varias generaciones, solo para manifestarse en un futuro descendiente.

PODERES ESPECIALES

Respirar bajo el agua: Los híbridos no son capaces de respirar bajo el agua hasta que se transforman totalmente en un profundo; sin embargo, desde su niñez son capaces de permanecer bajo el agua el doble de tiempo que un humano normal.

Hechizos: Los híbridos más mayores que han empezado a abrazar su herencia submarina tienen una probabilidad del 10% de conocer 1D3 hechizos.

HÍBRIDOS DE PROFUNDO

la prole degenerada de Innsmouth

car.	media	tirada
FUE	65	(2D6+6)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	50	3D6×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	50	3D6×5
APA	35	2D6×5

PV: 11

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 8/8 nadando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los híbridos pueden utilizar armas igual que lo hacen los humanos.

Combatir 45% (22/9), daño según el tipo de arma, o desarmado (1D3) + Bonificación al daño.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Escuchar 50%, Nadar 60%, Saltar 45%, Sigilo 46%.

Pérdida de Cordura: Ver a un híbrido produce una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura, aunque esta puede aumentar a 1/1D6 o más en el caso de especímenes particularmente monstruosos.

Reptante

Como dijo Ibn Schacabao, afortunada la noche en aquel pueblo cuyos magos han sido reducidos a cenizas. Pues dice un rumor antiguo que el alma de aquellos a los que el Diablo ha comprado no tiene prisa en abandonar su envoltura mortal, sino que instruye y ceba 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 vejearla, y engordan monstruosamente para atormentarla. Donde los poros de la Tierra deberían bastar, se cavan grandes agujeros en secreto, y cosas que deberían arrastrarse han aprendido a caminar.

—H. P. Lovecraft, *El ceremonial*

Un Reptante está compuesto de miles de gusanos y lombrices. Cada uno de estos seres está vivo de forma individual y se mueve constantemente; aunque, en general, el conjunto mantiene la forma de un cuerpo humano. Ese conjunto de criaturas que se retuercen posee la mente de un hechicero muerto, devorado tiempo atrás por la horda agusanada. La «voluntad» ingerida del hechicero consigue hacer que la masa trabaje de forma coordinada para desempeñar varias acciones.

PODERES ESPECIALES

Los reptantes no pueden hablar, pero pueden escribir mensajes. Ellos no necesitan utilizar palabras para ejecutar sus hechizos ni para comunicarse con sus extraños amos u otras criaturas del más allá.

Hechizos: Cada reptante conoce al menos 1D10 hechizos.

REPTANTES

agusanados maestros de la brujería

car.	media	tirada
FUE	45	(1D6+6)×5
CON	70	4D6×5
TAM	65	(2D6+6)×5
DES	35	2D6×5
INT	65	4D6×5
POD	100	(4D6+6)×5

PV: 13

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 20

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los reptantes pueden utilizar armas como hacen los humanos, sin embargo, prefieren utilizar hechizos o a sus esbirros para que lleven a cabo sus labores físicas.

Combatir 35% (17/7), daño 1D3 (desarmado) o según el tipo de arma.

Esquivar 20% (10/4).

Armadura: Ninguna; sin embargo, debido a la blanda y resistente cualidad de los cuerpos de los reptantes, las armas normales les causan el mínimo daño posible. Las balas solo les causan 1 punto de daño, excepto los perdigones de una escopeta, que causan el daño mínimo de ese tipo de arma de fuego.

Habilidades: Sigilo 60%.

Pérdida de Cordura: Ver a un reptante produce una pérdida de 1D3/2D6 Puntos de Cordura.

Retoño oscuro

En mitad de la carretera había algo negro, algo que no era un árbol. Algo grande, oscuro y viscoso, allí en cuclillas, esperando, con sus brazos fibrosos retorciéndose y extendiéndose... Aquello subió arrastrándose por la ladera... y era aquella criatura negra de mis sueños, aquella negra y fibrosa criatura arbórea de viscosidad gelatinosa surgida del bosque. Aquello subió arrastrándose y fluyendo sobre sus pezuñas, bocas y brazos serpenteantes.

—Robert Bloch, *Cuaderno hallado en una casa deshabitada*

Estas criaturas son enormes masas retorcidas, formadas a partir de tentáculos negros y viscosos. Repartidas por la superficie de estas criaturas hay grandes bocas arrugadas que supuran un líquido verdoso.

En la parte inferior tienen tentáculos que terminan en pezuñas negras con las que caminan. Esos monstruos tienen una silueta que recuerda vagamente a la de un árbol, siendo



Reptante

sus cortas patas el tronco y su cuerpo nudoso y ramificado la copa, y apestan como tumbas abiertas. Los retoños oscuros miden entre 3,5 m y 6 m de alto.

Estas criaturas son los «retoños» a los que se hace referencia en el epíteto de Shub-Niggurath, «La cabra negra de los bosques con un millar de retoños». Están estrechamente relacionadas con ella, y solo se las puede encontrar en los lugares de culto a esa diosa. De hecho, los retoños oscuros actúan como representantes de Shub-Niggurath a la hora de aceptar sacrificios, recibir la adoración de los sectarios, devorar a los que no lo son y propagar la fe de su madre por todo el mundo. Por suerte, no es frecuente encontrarse con uno de ellos.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los retoños oscuros conocen una cantidad de hechizos igual a una décima parte de su INT.

RETOÑOS OSCUROS de Shub-Niggurath

car.	media	tirada
FUE	220	(4D6+30)×5
CON	80	(3D6+6)×5
TAM	220	(4D6+30)×5
DES	80	(3D6+6)×5
INT	70	4D6×5
POD	90	5D6×5

PV: 30

Bonificación al daño media: +4D6

Corpulencia media: 5

Media de Puntos de Magia: 18

Movimiento: 8



Retoño oscuro

ATAQUES

Ataques por asalto: 5. Los retoños oscuros solo pueden utilizar su ataque de pisoteo una vez por asalto.

Ataques de combate: Entre su masa de tentáculos, los retoños oscuros tienen cuatro más gruesos y sinuosos con los que atacan. Pueden extender cada uno de estos gruesos tentáculos para golpear con ellos. También pueden patear con sus pezuñas, y aplastar o arrollar con su enorme masa.

Apresar (mnbr): Los retoños oscuros pueden utilizar sus tentáculos para apresar y capturar hasta cuatro víctimas. Si agarra a una víctima, la arrastrará hasta una de sus horribles bocas succionadoras y le drenará 1D10+5 FUE por asalto. La FUE perdida no se podrá recuperar. Mientras esté siendo drenada, la víctima solo será capaz de gritar y retorcerse inútilmente.

Pisotear: Los retoños oscuros también pueden pisotear con sus enormes pezuñas, rugiendo y bramando mientras se encabritan e intentan pisotear a tantos oponentes como sea posible (hasta 1D4 humanos si se encuentran lo bastante cerca).

Combatir 80% (40/16), Bonificación al daño.

Apresar (mnbr) apresado y retenido, drena 1D10+5 FUE por asalto.

Pisotear 40% (20/8), daño 2D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Los retoños oscuros no están formados por materia terrenal, de modo que cualquier ataque con éxito de un arma de fuego les causa solamente 1 punto de daño por cada bala (2 puntos en caso de empalamiento). Las armas cuerpo a cuerpo normales causan el daño normal. Los ataques basados en el calor, los explosivos, la corrosión, la electricidad o el envenenamiento no causan efecto alguno.

Habilidades: Sigilo (dado de bonificación en el bosque) 30%.

Pérdida de Cordura: Ver a un retoño oscuro produce una pérdida de 1D3/1D10 Puntos de Cordura.

Investigaciones arqueológicas recientes llevadas a cabo en el centro de Inglaterra han revelado curiosos indicios acerca de la existencia de un antiguo culto pagano de la fertilidad. Los hallazgos revelan una devoción enfermiza a los árboles, y apuntan a horribles ritos religiosos relacionados con el sacrificio de vírgenes a algo solo conocido como «El árbol fulminador».

Puede que esto esté conectado con ciertas declaraciones de ancianos del Amazonas que hablan de regiones selváticas que caminan, y de que se deben hacer ofrendas para saciar el hambre de los «altos». De hecho, algunos exploradores de estas regiones han regresado con extraños relatos de haber sido despertados durante la noche por unas enredaderas que parecían estar invadiendo sus tiendas, y algunos han llegado a afirmar que despertaron con unas enredaderas rodeando sus brazos o sus piernas.



Semilla estelar

Semilla estelar de Cthulhu

Todos ellos yacen en moradas de piedra en la gran ciudad de R'lyeh, protegidos por los hechizos del omnipotente Cthulhu, en espera del día de la gloriosa resurrección en que las estrellas y la Tierra les sean de nuevo favorables.

—H. P. Lovecraft, *La llamada de Cthulhu*

Estos gigantescos seres octópodos se parecen al mismísimo Cthulhu, aunque son de menor estatura. No todos los habitantes de R'lyeh quedaron atrapados entre sus húmedos ángulos cuando esta se hundió bajo las aguas. Hay algunos que aún viven en fosas insondables bajo las aguas del océano, donde son atendidos por los profundos. También hay otros seres parecidos que moran entre las estrellas, como los que, según se dice, infestan las aguas del Lago de Hali, en un planeta cercano a la estrella Aldebarán, en la constelación de Tauro.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Cada uno de ellos conoce 3D6 hechizos.

SEMILLAS ESTELARES DE CTHULHU

sátrapas del durmiente

car.	media	tirada
FUE	350	2D6×50
CON	260	3D6×25
TAM	525	3D6×50
DES	50	3D6×5
INT	105	6D6×5
POD	105	6D6×5

PV: 78

Bonificación al daño media: +10D6

Corpulencia media: 11

Media de Puntos de Magia: 21

Movimiento: 15/15 nadando

ATAQUES

Ataques por asalto: 4

Ataques de combate: Las semillas estelares pueden atacar con sus tentáculos o con sus garras para infligir daño o capturar a sus víctimas.

Combatir 80% (40/16), el daño es igual a la Bonificación al daño. **Esquivar** 26% (13/5).

Armadura: 10 puntos de piel y grasa; regeneran 3 Puntos de Vida por asalto.

Pérdida de Cordura: Ver a una semilla estelar produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.

Semilla informe

Los hombres de K'n-Yan encontraron seres vivos cuando descendieron hasta el gran abismo oscuro de N'Kai con sus grandes reflectores atómicos; unos seres vivos que rezumaban a lo largo de canales de piedra y que adoraban imágenes de ónice y basalto de Tsathoggua. Pero estos seres no eran batracios como el propio Tsathoggua, sino algo mucho peor. Eran grumos de limo negro que adquirían formas temporalmente para diversos propósitos. Los exploradores de K'n-Yan no se detuvieron a llevar a cabo observaciones detalladas, y aquellos que escaparon con vida sellaron el pasaje tras de sí.

—H. P. Lovecraft y Zealia Bishop, *El túmulo*

Estos seres negros y proteicos pueden cambiar de forma en un instante, desde bultos con aspecto de batracio hasta criaturas alargadas con cientos de patas rudimentarias, además de rezumar a través de grietas pequeñas y alargar sus apéndices a voluntad. Están estrechamente relacionados con Tsathoggua y, a menudo, se les puede encontrar en sus templos o en cavernas oscuras.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Las semillas informes tienen una probabilidad del 25% de conocer 1 hechizo. De estos, el 2% conoce varios hechizos.

SEMILLAS INFORMES

horrores metamórficos

car.	media	tirada
FUE	90	(1D6+6)×5 a (6D6+6)×5
CON	50	3D6×5
TAM	120	(1D6+12)×5 a (6D6+12)×5
DES	95	(2D6+12)×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	50	3D6×5

PV: 17

Bonificación al daño media: +2D6

Corpulencia media: 3

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 12



Semilla informe

ATAQUES

Ataques por asalto: 2 (limitado a 1 mordisco por asalto)

Ataques de combate: Gracias a su extrema fluidez son capaces de atacar de muchas formas posibles, formando látigos, tentáculos y otros apéndices con los que aporrear y golpear a sus adversarios.

Mordisco: La víctima es engullida en el acto. Cada asalto posterior, la víctima sufre 1 punto de daño a causa de la constricción; el daño por asalto se incrementa en 1 de forma progresiva (*es decir*, que en el segundo asalto causa 2 puntos de daño, 3 en el tercero, etcétera). Una víctima engullida no puede llevar a cabo ninguna acción, aunque sus amigos pueden intentar matar a la criatura para liberarla. Una semilla informe puede realizar un ataque de mordisco por asalto, y puede seguir engullendo presas hasta haber tragado tantos puntos de TAM como los suyos propios. La semilla puede continuar luchando mientras digiere a una víctima, pero será incapaz de desplazarse a otro lugar sin regurgitar antes lo que se haya tragado.

Apresar (mnbr): Apresa a un adversario utilizando uno de sus apéndices parecidos a látigos; el alcance es siempre de una quinta parte del TAM del monstruo en metros.

Combatir 60% (30/12), daño 2D6 + Bonificación al daño.

Apresar (mnbr) daño 1D6 + Bonificación al daño.

Mordisco 30% (15/6), daño engullido.

Esquivar 47% (23/9).

Armadura: Inmune a todas las armas físicas, incluso a las encantadas; las heridas simplemente se cierran tras haber sido abiertas. Pueden verse afectadas por hechizos, así como por el fuego, productos químicos y otras fuerzas.

Pérdida de Cordura: Ver a una semilla informe produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

Ser rata

Los huesos de las pequeñas patas, según se rumorea, implican características prensiles más propias de los simios más pequeños que de las ratas; mientras que el pequeño cráneo con amarillentos colmillos de aspecto feroz resulta de lo más anómalo, ya que desde cierto ángulo parecía una monstruosa y degenerada parodia en miniatura de un cráneo humano.

—H. P. Lovecraft, *Los sueños de la casa de la bruja*

Estas criaturas se parecen a las ratas comunes y es fácil confundirlas con ellas desde cierta distancia. Sin embargo, de cerca, la cabeza de un ser rata se muestra como una horrenda caricatura de una cabeza humana, y sus patas son como diminutas manos humanas. Todos ellos poseen dientes afilados y excepcionalmente fuertes.

Es posible que estos seres antinaturales hayan sido creados mediante magia maléfica. A veces es posible convertir a un fiel sirviente en un ser rata, para que así continúe al servicio de su amo. Se dice que tales abominaciones poseen grandes conocimientos de los Mitos, y las brujas y hechiceros que gozan del favor de los dioses oscuros pueden recibir uno de ellos como familiar. Uno de ellos sería Brown Jenkin, el familiar de la bruja Keziah Mason.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los seres rata tienen una probabilidad del 30% de conocer 1D3 hechizos; aquellos que conocieran hechizos en vida los seguirán conservando en su estado de seres rata. Si el ser rata es un obsequio de un Dios Exterior o una entidad similar, es probable que conozca más hechizos.

SERES RATA

espías escurridizos, malévolos y burlones

car.	media	tirada
FUE	10	1D3×5
CON	35	2D6×5
TAM	05	05
DES	90	(4D6+4)×5
INT	50	3D6×5
POD	35	2D6×5

PV: 4

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 7

Movimiento: 9



Ser Rata

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los seres rata atacan trepando por las piernas o entre la ropa de sus adversarios humanos, o dejándose caer desde el techo. Cuando el ataque de un ser rata tiene éxito, se adhiere y comienza a morder.

Arrancarse un ser rata causa 1D3 puntos de daño adicionales a la desafortunada víctima.

Combatir 35% (17/7), daño 1D4 + Bonificación al daño.

Esquivar 45% (22/9).

Armadura: Ninguna, pero los ataques contra un ser rata a la carrera se hacen con un dado de penalización.

Habilidades: Escuchar 50%, Esquivar 45%, Sigilo 75%.

Pérdida de Cordura: Ver a un ser rata produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura; sin embargo, si la persona que lo ve llegó a conocer al ser rata en vida, la pérdida será de 1/1D8 Puntos de Cordura.

Servidor de los Otros Dioses

Se trataba de criaturas semejantes a los sapos que parecían cambiar su forma y apariencia constantemente, y de los que emanaba, de alguna forma que fui incapaz de distinguir, un horrible ulular, una especie de sonido aflautado.

—August Derleth, *El que acecha en el umbral*

Estas criaturas amorfas, que avanzan rodando, tambaleándose y desliziándose, guardan cierto parecido con las ranas, pero también con los pulpos y los calamares. Sus formas, siempre cambiantes en una contorsión blasfema, resultan difíciles de describir.

Los servidores acompañan a sus amos siempre que estos lo requieren, aunque se les puede encontrar con mayor facilidad en la corte de Azathoth. Son los flautistas demoníacos que tocan la música silbante con la que danzan sus amos. Se puede describir este sonido como una especie de música fúnebre apagada que aumenta su intensidad hasta una enloquecedora cacofonía de flautas. En ocasiones, estas criaturas también tocan para grupos de sectarios, tal vez para ayudarles a convocar a algún dios u otra entidad tenebrosa. El dios o la entidad convocados llegan 1D3+1 asaltos después de que el servidor los haya anunciado y se marchan cuando el servidor las exonera, 2D6 asaltos después de la muerte del servidor o, si se trata de un dios, cuando este lo desee. La convocación cuesta un Punto de Magia al servidor, y otro más por cada cinco asaltos que se quede la criatura invocada.

PODERES ESPECIALES

Melodía enloquecedora: La música discordante que tocan estas criaturas afecta negativamente a los humanos que la escuchan, quienes deberán superar una tirada de Cordura cada dos asaltos que se expongan a esta melodía o perderán 1D4 Puntos de Cordura. Algunos magos insinúan que aquellos que pierden su cordura a causa de esta música

se convierten a su vez en servidores, deformados física y mentalmente y condenados a bailar eternamente al son de los Dioses Exteriores.

Hechizos: Todos ellos conocen al menos 1D10 hechizos, de los cuales 1D10 serán siempre de Convocación/Atadura o Llamada.

SERVIDORES

de los Dioses Exteriores

car.	media	tirada
FUE	70	4D6×5
CON	80	(3D6+6)×5
TAM	100	(4D6+6)×5
DES	80	(3D6+6)×5
INT	85	5D6×5
POD	95	(2D6+12)×5

PV: 18

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 19

Movimiento: 7

ATAQUES

Ataques por asalto: 4

Ataques de combate: Una masa de tentáculos retorcidos que golpean y se enroscan al objetivo. Tras un ataque exitoso, tira 1D3 para determinar cuántos tentáculos infligen daño. Pueden utilizar sus tentáculos para capturar a un adversario con una maniobra exitosa. El alcance de sus tentáculos es igual a una quinta parte del TAM del monstruo en metros.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño por tentáculo.

Esquivar 41% (20/8).

Armadura: Ninguna, aunque las armas físicas no pueden causarles daño; los hechizos y las armas mágicas sí les hacen el daño normal; regeneran 3 Puntos de Vida por asalto hasta que mueren.

Pérdida de Cordura: Ver a un servidor produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

Servidor de los
Otros Dioses



Insecto de Shaggai



Insectos de Shaggai

Aunque volaron a una gran velocidad, fui capaz, gracias a la mejoría de la percepción que causa el terror, de vislumbrar más detalles de los que hubiera deseado. Aquellos enormes ojos sin párpados que me miraban con odio, los zarcillos articulados que parecían retorcerse en cósmicos ritmos desde sus cabezas, las diez patas, cubiertas con tentáculos negros y brillantes, plegadas bajo sus pálidos vientres, y sus semicirculares alas nervadas cubiertas de escamas triangulares: nada de esto sirve para expresar el horror desgarrador de aquella forma que se precipitó en mi dirección. Vi moverse húmedamente las tres bocas de la criatura, y entonces ya la tenía sobre mí.

—Ramsey Campbell, *Los insectos de Shaggai*

Estos insectos paradimensionales no se alimentan jamás (y si lo hacen es mediante algún método extraño, como la fotosíntesis) y dedican su tiempo a prácticas decadentes, disfrutando del placer estético de lo anormal emparejado con un ansia de causar dolor a otros (normalmente satisfecha mediante la tortura de las múltiples razas que tienen esclavizadas).

Los shan, como también se los conoce, son enormemente longevos, y tardan siglos en alcanzar la madurez. Están muy avanzados científicamente y disponen de muchas armas y dispositivos que funcionan mediante el uso de energía mental (Puntos de Magia). Adoran a Azathoth por medio de una gran variedad de complejos rituales y métodos de tortura.

En la actualidad, los shan son una raza fugitiva. Su planeta, Shaggai, quedó destruido a causa de una terrible catástrofe; sin embargo, muchos de ellos huyeron en templos construidos con un metal gris indestructible y se teletransportaron a otros mundos. La atmósfera de la Tierra tiene algún componente que no les deja teletransportarse a otros lugares. Este

componente desconocido también impide que los shan puedan volar grandes distancias.

Estos insectos, que ahora están atrapados en la Tierra, trajeron consigo a ciertos seres del planeta Xiclotl a los que emplean como guardias. A lo largo de los siglos, los shan han manipulado y poseído a pequeñas cantidades de humanos para que colaboren con sus objetivos alienígenas. Llegaron a dirigir un culto humano de brujería dedicado a conseguir sacrificios para Azathoth, y hay rumores de que en la actualidad se han empezado a infiltrar en ciertos círculos de poder político. Dicen que la mayor colonia de shans se encuentra en las cercanías de Goatswood, un pueblo situado en el Valle del Severn, en Inglaterra.

PODERES ESPECIALES

Ataque mental: Los shan son parásitos, y no del todo materiales. Una de estas criaturas, del tamaño de un pájaro, puede atravesar volando el tejido humano hasta alcanzar el cerebro de su víctima, donde merodea, lee sus pensamientos y afecta a sus procesos mentales, injertando sus propios recuerdos o unas ideas concretas. Durante el día, el insecto no se halla activo en el cerebro de la víctima y deja que esta haga más o menos lo que desea. Sin embargo, por la noche, el shan despierta y empieza a implantarle recuerdos, programando al anfitrión para que cumpla su voluntad. El insecto es capaz de implantar escenas enloquecedoras que ha contemplado o una combinación enigmática de recuerdos fragmentados que incitan a la víctima a llevar a cabo determinadas acciones. Llegado cierto punto, la víctima se encuentra tan hipnotizada que ayuda al parásito de buena gana (consciente o inconscientemente). A menudo, el aumento progresivo de este control termina por volver loca a la víctima, por lo que deja de ser un huésped apto para el shan.

Hechizos: Los shan tienen una probabilidad del 80% de conocer 2D10 hechizos, entre los que, normalmente, se encuentra Llamar a Azathoth.

INSECTOS DE SHAGGAI

parásitos mentales

car.	media	tirada
FUE	10	1D3×5
CON	10	1D3×5
TAM	05	05
DES	155	(2D6+24)×5
INT	80	(3D6+6)×5
POD	85	5D6×5

PV: 1

Bonificación al daño media: N/A

Corpulencia media: -2

Media de Puntos de Magia: 17

Movimiento: 4/20 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Un insecto de shaggai recurre siempre a su látigo neural o a su capacidad de poseer a su objetivo (fusiónarse), y carece de cualquier habilidad de Combatir innata.

Látigo neural: El látigo neural es un pequeño dispositivo tecnológico que proyecta un chirriante haz de luz desvañida. Cuando la luz alcanza a un objetivo, haz una tirada enfrentada de POD. Si gana el shan, el objetivo sufrirá una agonía sobrecogedora y no podrá hacer otra cosa que retorcerse en el suelo hasta que se desactive el arma. Si el ataque falla, el objetivo seguirá sintiendo un gran dolor y todas sus tiradas recibirán un dado de penalización durante un número de horas igual a 24 menos la quinta parte de la CON de la víctima. Se puede renovar el ataque cada asalto y las penalizaciones son acumulativas.

Fusionarse: Esto representa la probabilidad de que un shan se adentre volando en la cabeza de un ser humano para permanecer allí.

Látigo neural 50% (25/10), daño especial.

Fusionarse 60% (30/12), no causa daño, sin embargo, una vez ha penetrado en el cerebro del objetivo, el insecto irá ganando cada vez más control.

Esquivar 77% (38/15).

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Ver a un shan produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Shantak

No eran ningún tipo de ave o murciélago conocido en la Tierra... ya que eran más grandes que un elefante y tenían cabezas parecidas a las de los caballos... El pájaro shantak tiene escamas en lugar de plumas, unas escamas que resultan muy resbaladizas.

—H. P. Lovecraft, *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*

Los shantaks anidan en cavernas, y suelen tener las alas incrustadas de escarcha y salitre. Se los describe siempre como malolientes y aborrecibles, y a menudo los servidores de los Otros Dioses los utilizan como monturas. Sienten un gran temor hacia los ángeles descarnados de la noche y suelen huir de ellos.

Se cree que los shantaks prestan servicio a Nyarlathotep y puede que también al Wendigo (Ithaqua), aunque esos rumores están plagados de información contradictoria. El *Libro de Eibon* narra la invocación de un shantak como montura; sin embargo, una vez dio comienzo el viaje, la criatura dejó de obedecer las órdenes de su invocador e intentó viajar hasta la corte de Azathoth. Solo una reacción rápida, que acabó con la muerte del shantak, pudo salvar al viajero de un destino funesto.

Los shantaks pueden volar a través del espacio y se sabe que, en ocasiones, han llevado a viajeros incautos directamente hasta el Trono de Azathoth.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Ninguno

SHANTAKS

colosales monturas aladas

car.	media	tirada
FUE	170	(4D6+20)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	250	(4D6+36)×5
DES	50	(2D6+3)×5
INT	15	1D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 31

Bonificación al daño media: +4D6

Corpulencia media: 5

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 6/18 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Estos monstruos enormes pueden golpear con sus extremidades o morder a un adversario.

Morder y retener (mnbr): Utiliza un ataque de mordisco para apresar y retener a su presa.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Morder y retener (mnbr) daño 2D6+2 + 1D6 daño por asalto mientras siga apresado.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: 9 puntos de piel gruesa.

Pérdida de Cordura: Ver a un shantak produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.



Shantak



Shoggoth

Shoggoth

La pesadilla, una columna plástica de negra y fétida iridiscencia, rezumó firmemente hacia adelante... Una deforme congestión de burbujas protoplásmicas, vagamente luminosas, y con miríadas de ojos temporales formándose y disolviéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que ocupaba el túnel, y avanzaba hacia nosotros aplastando a los frenéticos pingüinos mientras se deslizaba sobre el reluciente suelo que aquel ser y los suyos habían mantenido tan maléficamente libre de toda suciedad. Aún nos llegó aquel extraño grito burlón: ¡Tekeli-li! Tekeli-li!

—H. P. Lovecraft, *En las montañas de la locura*

Los shoggoths son unos de los monstruos más horribles y abominables de los Mitos. Estas criaturas anfibias son poderosas bolsas de protoplasma de 4,5 m de diámetro, capaces de formar extremidades, ojos y otros apéndices a voluntad, imitar otras formas de vida y llevar a cabo grandes proezas de fuerza. Se comunican de cualquier forma que deseen sus amos, formando órganos expresamente con ese propósito.

A pesar de que el propio Abdul Alhazred afirmó que no quedaba ninguno en la Tierra, salvo en las pesadillas demenciales de algunos soñadores, todavía existen shoggoths en lugares profundos y oscuros. A menudo se encuentra a estas criaturas anfibias al servicio de los profundos y otras razas; sin embargo, son unos sirvientes malhumorados (en el mejor de los casos), que se vuelven cada vez más inteligentes y más rebeldes, y tienden a imitar más a sus amos. Sus creadores, los Antiguos, descubrieron a su pesar la auténtica naturaleza de sus siervos en una rebelión que prácticamente destruyó su civilización.

A medida que el estudio de la genética progresa desde su infancia hasta su madurez, se acerca más el día en el que los experimentos descubrirán un código desconocido hasta el momento escondido entre las células de todos los seres vivos de la tierra. Cuando se activa este código, las células se modifican, permitiendo una evolución rápida e híbrida nunca vista en la naturaleza: la adaptación instantánea de la carne a los cambios en el entorno. ¿Le daremos la bienvenida o quedaremos asqueados por el terror ante el shoggoth que hay dentro de todos nosotros?

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Ninguno; sin embargo, algunos especímenes de edad avanzada pueden poseer el conocimiento y la capacidad de ejecutar hechizos.

SHOGGOTHs

fétidas iridiscencias

car.	media	tirada
FUE	315	18D6×5
CON	210	12D6×5
TAM	420	24D6×5
DES	15	1D6×5
INT	35	2D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 63

Bonificación al daño media: +8D6

Corpulencia media: 9

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 10 rodando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Durante el combate, un shoggoth cubre un área de 5 m² y es capaz de generar a voluntad tentáculos, zarpas o cualquier otro tipo de apéndices con los que llevar a cabo un ataque aplastante. Aquellos desafortunados que sean alcanzados por el ataque de un shoggoth también podrán ser engullidos.

Engullir: Cada persona engullida en el interior del shoggoth es atacada por separado, y deberá vencer en una tirada enfrentada de FUE o será asimilada. Si el shoggoth ataca a más de un objetivo deberá dividir su FUE entre todos ellos. Las víctimas atrapadas en el interior de la oscura masa del shoggoth solo podrán contraatacar en aquellos asaltos en los que superen una tirada de FUE. Cada asalto que una víctima continúe atrapada en el interior de un shoggoth perderá una cantidad de Puntos de Vida igual a la Bonificación al daño del shoggoth; ese daño es producto de las fracturas, el aplastamiento y la succión. Un shoggoth es capaz de engullir cualquier cantidad de enemigos; sin embargo, el TAM combinado de estos no podrá exceder el TAM del shoggoth.

Combatir 70% (35/14), daño igual a la Bonificación al daño o puede engullir al objetivo (como se indicaba anteriormente). **Esquivar** 8% (4/1).

Armadura: Ninguna, pero (1) los ataques de fuego o electricidad causan solo la mitad del daño; (2) armas físicas como las armas de fuego y los cuchillos causan solo 1 punto de daño por impacto; (3) un shoggoth regenera 2 Puntos de Vida por asalto.

Pérdida de Cordura: Ver a un shoggoth produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.

Señor de los shoggoths



Señor de los Shoggoths

¡No puede imaginar la maestría de las formas del Señor de los shoggoths! Su especie ha mermado desde la última vez que tuvo contacto con el hombre moderno. Oh, ¡pero ahora los Señores de los shoggoths son aún más adaptables! Son los polimorfos supremos, aunque lo que reside bajo todas esas formas es el mismísimo Horror.

—Michael Shea, *Fat Face*

Los Señores de los shoggoths son los descendientes más pequeños e inteligentes de sus enormes y monstruosos parientes. Ya se deba a un capricho evolutivo o a la intervención involuntaria de alguna otra especie o criatura, un puñado de shoggoths ha evolucionado hasta transformarse en criaturas inteligentes capaces de imitar la apariencia y el habla de los humanos.

La forma humana de todos estos seres es, sin excepción, la de una persona extremadamente obesa y lampiña. Son astutos y encantadores, y algo torpes en su interacción con los humanos. A pesar de que un Señor de los shoggoths puede cambiar entre su forma humana y su forma monstruosa a voluntad, permanecer en forma humana durante un periodo de tiempo prolongado es algo que requiere un gran control y concentración. Si se le sorprende, enfurece o distrae, se disolverá rápidamente hasta adoptar su terrible y auténtica forma gelatinosa. Estas criaturas guardan bien su identidad y sus secretos: viven solos, se alimentan en la intimidad, y despachan rápidamente a cualquier investigador entrometido que pudiera desenmascararlos y exponer su maldad.

Los Señores de los shoggoths encuentran divertido (y nutritivo) adentrarse en el mundo de los humanos; solo entre los humanos encuentran esa deliciosa comprensión aterradora que les hace tan apetecibles. Los Señores de los shoggoth solo

se preocupan por su satisfacción personal. A pesar de ser más sofisticados que la mayoría de los depredadores, también son proclives a reclamar grandes extensiones de territorio y a disputas con otros de sus congéneres que acaban con la muerte de alguno de ellos. No son criaturas sociales, no mueren por causas naturales y no se reproducen.

Debido al enorme control necesario para mantener sus disfraces humanos, ciertas características de su forma humana tienen una puntuación menor que en su estado natural.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Conocen 1D3 hechizos a elección del Guardián.

SEÑORES DE LOS SHOGGOTH

monstruosidades corpulentas

Forma humana

car.	media	tirada
FUE	75	(2D6+8)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	65	(3D6+3)×5
DES	50	3D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	65	(3D6+3)×5
APA	30	(1D6+3)×5
EDU	50	3D6×5

Forma de shoggoth

car.	media	tirada
FUE	120	(4D6+10)×5
CON	155	(6D6+10)×5
TAM	65	(3D6+3)×5
DES	50	3D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	65	(3D6+3)×5

PV: 13 (forma humana) / 22 (forma de shoggoth)

Bonificación al daño media: +1D4 (forma humana) / +1D6 (forma de shoggoth)

Corpulencia media: 1 (forma humana) / 2 (forma de shoggoth)

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 8 caminando/10 rodando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Un Señor de los shoggoths intentará engullir a su presa viva dentro de su cuerpo gelatinoso y burbujeante. Cuando atrapa a una presa, la captura y la retiene mientras intenta absorberla al interior de su masa corporal, donde podrá digerirla. Mientras esté siendo digerida, la víctima sufrirá 1D6 puntos de daño por asalto producidos por los jugos gástricos y fluidos digestivos que envuelven el cuerpo del desafortunado.

Aquellos que sean capturados de esta forma podrán intentar liberarse una vez por asalto mediante una tirada enfren-tada de FUE. A diferencia de sus parientes más grandes, los Señores de los shoggoth solo pueden alimentarse de una víctima al mismo tiempo. Mientras se esté alimentando, el Señor de los shoggoths no podrá utilizar su ataque aplas-tante, aunque seguirá pudiendo usar sus poderosos puños pseudópodos.

Combatir 90% (45/18), daño 1D6+2 + Bonificación al daño de su forma actual; o engullir al objetivo, daño 1D6 por asalto (daño de ácido) hasta que la víctima muere.

Esquivar 26% (13/5).

Armadura: Ninguna, pero (1) los ataques de fuego o electri-cidad causan solo la mitad del daño; (2) las armas físicas como las armas de fuego y los cuchillos causan solo 1 punto de daño por impacto; (3) un shoggoth regenera 2 Puntos de Vida por asalto.

Habilidades: Encanto 70%, Intimidar 60%, Persuasión 60%, Sigilo 65%, y todas aquellas que el Guardián estime oportunas.

Pérdida de Cordura: Ver la auténtica forma de un Señor de los shoggoths produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura. El Guardián podrá añadir una pérdida de 1/1D3 Puntos de Cordura para aquellos que sean testigos de la transformación de un Señor de los shoggoths entre su forma humana y su forma monstruosa.

Sirvientes de Gla'aki

¡Una mano apareció tanteando con la intención de hacer pa-lanca!... la mano de un cadáver, exangüe y esquelética, y con unas uñas imposiblemente largas y agrietadas.

—Ramsey Campbell, *El habitante del lago*

Los sirvientes de Gla'aki son muertos vivientes creados por las espinas de este Primigenio. Comparten sus recuerdos y prácticamente forman parte de él, aunque pueden llevar a cabo muchas acciones de forma individual.

Al principio, tienen un aspecto casi humano, aunque algo rí-gido y cadavérico, pero con el tiempo van marchitándose y pareciéndose más a los monstruos que son en realidad. Al cabo de seis décadas de esta especie de muerte parcial, los sir-vientes de Gla'aki empiezan a verse afectados por la descom-posición verde si se ven expuestos a una luz potente, como la luz del día. La podredumbre originada por la descomposi-ción verde comienza en el punto expuesto a la luz y destruye a la criatura en pocas horas.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los sirvientes de Gla'aki no suelen conocer hechizos, aunque sí conservan los que pudieran tener en vida además de cualquier hechizo nuevo que les haya podido enseñar Gla'aki (a discreción del Guardián).



Sirviente de Gla'aki

SIRVIENTES DE GLA'AKI

esclavos en descomposición

car.	media	tirada
FUE	50	3D6×5
CON	105	3D6×10
TAM	65	(2D6+6)×5
DES	15	1D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	50	3D6×5

PV: 17

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 5

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los sirviente de Gla'aki cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide, o también pueden ir armados, nor-malmente con una hoz.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3 + Bonificación al daño o según el arma (normalmente una hoz, daño 1D6+1 + Bonificación al daño).

Esquivar 10% (5/2).

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: Si su aspecto es humano no producen una pérdida de Puntos de Cordura; 1/1D8 Puntos de Cordu-ra si es el de un cadáver viviente; 1/1D10 Puntos de Cordura si está afectado por la descomposición verde.

Tcho-Tcho

Los que nos atacaron... eran una horda de hombres de corta estatura, el más alto no superaba el metro veinte, y tenían unos ojos extraordinariamente pequeños situados en las profundas cuencas de unas cabezas algo cónicas y alopecicas. Estos... atacantes cayeron sobre la expedición, y ya habían matado a hombres y animales con sus brillantes espadas antes de que los nuestros pudieran siquiera desenfundar sus armas.

—August Derleth y Mark Schorer,
El cubil del engendro estelar

Se dice que la maldita Meseta de Tsang, en el Tíbet, es una de las incursiones de la terrible Leng en nuestro espacio-tiempo. En ella y en otras regiones remotas habitan las tribus de los Tcho-Tcho. Al principio de los tiempos, el dios Chaugnar Faugn creó una raza de seres llamados Miri Nigri para que le sirvieran. Se trataba de unos terribles enanos formados a partir de la carne de anfibios primitivos. Según se dice, los Tcho-Tcho provienen de humanos que se cruzaron con los espantosos Miri, originando una raza híbrida de maléficos propósitos. Sus descendientes tienen apariencia humana y varían en estatura y vestimenta; sin embargo, el estigma de los Miri maldice a todos los Tcho-Tcho arrebatándoles la mitad de su cordura al nacer. En tan solo unos años, los Tcho-Tcho pierden rápidamente la poca cordura que les quedaba participando en horribles ceremonias o cometiendo actos de semejante índole, y el deseo de ser crueles y torturar a los demás se convierte en su segunda naturaleza.

Las distintas tribus Tcho-Tcho adoran a varios Primigenios, no solo a Chaugnar Faugn.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Todos los sacerdotes o acólitos Tcho-Tcho conocen al menos tres hechizos, entre los que normalmente se incluyen Signo de Voorish y uno de Contacto con un dios.

TCHO-TCHO

crueles y salvajes adoradores de los dioses oscuros

car.	media	tirada
FUE	50	3D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	45	(2D6+2)×5
DES	50	3D6×5
INT	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

Nota: Divide la COR de los niños a la mitad y reduce los Puntos de Cordura de los adultos a 0.

PV: 9

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los Tcho-Tcho cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide, y pueden utilizar cualquier arma humana.

Combatir 45% (22/9), daño 1D3 + Bonificación al daño o según el tipo de arma.

Esquivar 26% (13/5).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Intimidar 40%, Nadar 45%, Seguir rastros 50%, Sigilo 60%.

Pérdida de Cordura: Ver a estas criaturas degeneradas produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura.



Tcho-Tcho

Vagabundo dimensional

Arrastrando los pies hacia él en la oscuridad estaba la gigantesca y blasfema forma de aquella cosa, no del todo la de un simio ni tampoco la de un insecto. La piel le colgaba suelta sobre el esqueleto, y su rudimentaria y arrugada cabeza de ojos muertos se balanceaba de lado a lado como la de un borracho. Sus manos estaban extendidas, con las garras abiertas, y todo su cuerpo contenía una malevolencia asesina a pesar de su falta total de expresividad facial.

—H. P. Lovecraft y Hazel Heald, *Horror en el museo*

Se sabe poco acerca de estos seres, más allá de su nombre y la descripción de su piel. Se supone que son entidades capaces de caminar entre los planos y mundos del universo, sin detenerse demasiado en ninguno de ellos.

Existen rumores de que, en algunas ocasiones, estos seres sirven a algún dios o Primigenio, aunque sus motivaciones y objetivos personales siguen siendo un misterio.

PODERES ESPECIALES

Viaje transdimensional: Los vagabundos son capaces de abandonar un plano de existencia a voluntad, indicando que se va a producir este desplazamiento con un resplandor y un desvanecimiento. Esta transición cuesta 4 Puntos de Magia y tarda un asalto en completarse. Durante este tiempo pueden ser atacados y, sin embargo, no podrán hacer daño a sus atacantes.

Los vagabundos pueden llevarse objetos o criaturas con ellos cuando se desplazan a otra dimensión. Para que el objeto o criatura lleve a cabo la transición junto al vagabundo, este debe tenerlo abrazado entre sus garras y gastar un

Punto de Magia adicional por cada 50 puntos de TAM del mismo. Los objetos o víctimas desaparecidos de esta forma no se vuelven a encontrar jamás.

Hechizos: Los vagabundos dimensionales tienen una probabilidad del 40% de conocer 1D3 hechizos.

VAGABUNDOS DIMENSIONALES

viajeros que se desplazan entre dimensiones

car.	media	tirada
FUE	95	(2D6+12)×5
CON	80	(3D6+6)×5
TAM	95	(2D6+12)×5
DES	50	3D6×5
INT	35	2D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 17

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 10

Movimiento: 7

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Los vagabundos dimensionales pueden atacar con ambas garras, pueden intentar apresar a un adversario y desplazarse con él hasta otra dimensión utilizando un ataque sin armas.

Combatir 45% (22/9), 1D8 + Bonificación al daño.

Apresar (mnbr) apresado y retenido durante 1 asalto antes de desaparecer rumbo a... ¿quién sabe dónde?

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: 3 puntos de piel gruesa.

Pérdida de Cordura: Ver a un vagabundo dimensional produce una pérdida de Cordura de 0/1D10.



Vagabundo dimensional

Vampiro estelar

Comenzó a distinguirse el tenue contorno de una presencia; el contorno lleno de sangre de aquel invisible habitante de las estrellas. Era de color rojo y estaba goteando; una inmensidad de gelatina palpitante y móvil; una masa escarlata con una miríada de troncos tentaculares que oscilaban y se agitaban. Había ventosas en los extremos de aquellos apéndices, y estas se abrían y cerraban con maléfica ansiedad... La criatura era abotargada y obscena; un bulto acéfalo, sin rostro y sin ojos, con las famélicas fauces y las titánicas garras de un monstruo nacido en las estrellas. La sangre humana de la que se había alimentado reveló el perfil, oculto hasta entonces, del comensal.

—Robert Bloch, *El vampiro estelar*

Estas repugnantes criaturas suelen ser invisibles y su presencia solo está señalada por una especie de risita maléfica. Una vez se alimentan, se vuelven visibles a causa de la sangre que han consumido.

Convocadas desde las profundidades del espacio, algunas de estas criaturas pueden ser controladas por magos poderosos u otros seres.

PODERES ESPECIALES

Invisibilidad: Cualquier intento de atacar a un vampiro estelar recibe un dado de penalización en la tirada de ataque, incluso aunque esté emitiendo su risita nerviosa. Una vez se haya alimentado, el vampiro estelar permanecerá visible durante seis asaltos, hasta que su metabolismo transforme la sangre fresca en su equivalente transparente. Mientras pueda ser visto, los ataques se llevarán a cabo sin sufrir ninguna penalización.

Hechizos: Los vampiros estelares tienen una probabilidad del 30% de conocer 1D3 hechizos.

VAMPIROS ESTELARES

rapaces invisibles

car.	media	tirada
FUE	130	(4D6+12)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	130	(4D6+12)×5
DES	40	(1D6+6)×5
INT	50	3D6×5
POD	75	(1D6+12)×5

PV: 19

Bonificación al daño media: +2D6

Corpulencia media: 3

Media de Puntos de Magia: 15

Movimiento: 6/9 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Ataques de combate: Pueden utilizar sus garras para atacar.

VAMPIROS DE FUEGO

los que alimentan la llama

car	media	tirada
FUE	N/A	
CON	35	2D6×5
TAM	01	01
DES	80	(3D6+6)×5
INT	50	3D6×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 3**Bonificación al daño media:** N/A**Corpulencia media:** -2**Media de Puntos de Magia:** 13**Movimiento:** 11 volando**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1

Ataques de combate: Los vampiros de fuego atacan tocando a sus víctimas, y pueden prender objetos inflamables con solo tocarlos. Causan daño a los humanos por el golpe de calor. Para determinar la gravedad de este golpe de calor, tira 2D6 puntos de daño correspondientes al ataque del vampiro. Si el investigador supera una tirada de CON, solo sufrirá la mitad de este daño; si fracasa, sufrirá todo el daño. En ese mismo ataque, el vampiro intentará absorber Puntos de Magia de su objetivo: plantea una tirada enfrentada de POD; si gana el vampiro, robará 1D10 Puntos de Magia de su víctima; si gana el objetivo, el vampiro de fuego perderá uno de sus propios Puntos de Magia. Así, por cada ataque de un vampiro de fuego tendrás que tirar dos veces: una para determinar el daño producido por el calor y otra para determinar la pérdida de Puntos de Magia.

Combatir 85% (42/17), daño 2D6 por la quemadura + drenaje de Puntos de Magia.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Las armas materiales normales (cuchillas, balas, etc.) no les hacen daño. El agua les causa 1 punto de daño por cada 2 litros que se les vierta encima; un extintor de mano les causa 1D6 puntos de daño; y un cubo de agua, 1D3 puntos de daño.

Pérdida de Cordura: Ver a un vampiro de fuego provoca una pérdida de 0/D6 Puntos de Cordura.

*Vampiro estelar*

Capturar con las garras (mnbr): Una vez atrape a su víctima, en el asalto siguiente el vampiro estelar utilizará su ataque de mordisco para absorberle la sangre.

Mordisco: Solo se puede utilizar contra una víctima apresada, ya sea viva o muerta; una víctima viva perderá 3D10 puntos de FUE por asalto debido a la pérdida de sangre. Si no muere, la víctima recuperará esta pérdida rápidamente, en tres días o menos.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Capturar (mnbr) no causa daño, captura al objetivo. Se puede morder a un objetivo capturado en el asalto siguiente.

Mordisco éxito automático contra un objetivo capturado, daño 3D10 FUE por asalto por la pérdida de sangre.

Esquivar 23% (11/4).

Armadura: 4 puntos de piel gruesa. Las balas solo causan la mitad de daño al integumento extraterrestre de los vampiros estelares.

Pérdida de Cordura: Ver a un vampiro estelar o ser testigo de uno de sus ataques produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.

Vampiro de fuego

Parecían miles de pequeños puntos de luz... ¡Y los miles de puntos de luz eran seres vivos de llama! Allí donde tocaban, se encendía un fuego.

—August Derleth, *El morador de la oscuridad*

Los vampiros de fuego son sirvientes del Primigenio Cthugha y, al igual que él, moran en la estrella Fomalhaut o en sus intermediaciones. Acuden a la Tierra cuando son convocados o cuando acompañan a Cthugha. Parecen ser algún tipo de gas o plasma inteligente.

PODERES ESPECIALES

Hechizos: Los vampiros de fuego tienen una probabilidad del 20% de conocer 1D3 hechizos.

*Vampiro de fuego
(imagen aumentada)*

SECCIÓN DOS: DEIDADES DE LOS MITOS

Los Primigenios fueron, los Primigenios son y los Primigenios serán. Caminan serenos y primordiales, no en los espacios que conocemos, sino entre ellos, ocultos a nuestros ojos en su unidimensionalidad.

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

Aunque muchas de las especies alienígenas de los Mitos de Cthulhu resultan aterradoras, no son nada comparadas con el poder de los dioses de los Mitos: criaturas inmensas que escapan a nuestra comprensión, mucho más aterradoras debido al hecho de que no les importa el destino de la humanidad.

Hay que mencionar que muchas deidades cuentan con avatares. Se trata de formas específicas, en ocasiones poseedoras de determinados atributos, en las que se puede manifestar una parte de un dios. Las sectas suelen adorar a los avatares de los dioses en lugar de a los mismos dioses. Nyarlathotep es especialmente conocido por sus miles de avatares (también llamados «máscaras»).

El término «deidad» se utiliza aquí para referirse no solo a los dioses, sino a aquellos que poseen poderes divinos, como el mismísimo gran Cthulhu. A pesar de que se adora a Cthulhu como si se tratara de un dios, muchos creen que se trata solo de un miembro de una especie alienígena, aunque no está claro si sus congéneres son como él o son sus inferiores. Aquellos que son como el Gran Cthulhu pueden ser denominados Primigenios para distinguirlos de los que son auténticos dioses, tal y como solemos entender este término. Algunos han intentado definir un panteón de los dioses de los Mitos o clasificarlos en una jerarquía, como los Dioses Arquetípicos, los Dioses Exteriores, los Otros Dioses, los Primigenios, etcétera. En sus relatos, Lovecraft era inconsistente en su empleo de estas entidades, igual que los mitos del mundo real han sido siempre inconsistentes y contradictorios. Como Guardián deberías sentirte legitimado para tomar tus propias decisiones acerca de lo que resulta apropiado para tu historia y sobre los dioses que quieres utilizar y la forma de hacerlo. Estos asuntos se encuentran más allá del entendimiento humano, por lo que definirlos de forma exhaustiva puede resultar contraproducente.

Todas las deidades tienen detallados los valores de sus características, aunque a veces son tan grandes en comparación con los de los investigadores que pierden toda su utilidad y su relevancia. Solo se incluyen por ser exhaustivos y para aportar una sensación de proporción. Como ocurre con los monstruos, se pueden incrementar o reducir estos valores de acuerdo con la aventura y las necesidades del Guardián.

Recuerda que no está permitido hacer una tirada si el valor de una característica enfrentada excede al de un investigador por 100 puntos o más. Esto ocurrirá con frecuencia en el caso de las deidades.

Sin embargo, nótese que estas divinidades no son omnipotentes, y que se podrá agredir físicamente a muchas de ellas

Pronunciación de los nombres de los Mitos según Edge

Lovecraft creó nombres impronunciables para sus monstruos con la intención de hacer patente su carácter alienígena.

No son oficiales, no hay dos personas en el mundo que pronuncien igual el nombre de Cthulhu, pero así es como lo hacemos nosotros.

Entidad	Pronunciación
Abhoth	ÁB-oz
Atlach-Nacha	ÁT-lak NÁ-cha
Azathoth	a-za-ZÓZ
Bast	BAST
Bokrug	BÓ-krug
Byakhee	BIÁ-ki
Chaugnar Faugn	CHÁG-nar FAN
Chthonian	ka-ZO-nian
Cthugha	ka-ZU-ga
Cthulhu	ka-ZU-lu
Cyaegha	cia-E-ga
Dagón	da-GÓN
Daoloth	DAO-loz
Dhole	DOL
Eihort	El-jort
Ghast	GAST
Ghatanottha	ga-ta-no-ZO-a
Gla'aki	gla-Á-ki
Gnoph-Keh	nof-KÉ
Hastur	as-TUR
Hidra	I-dra
Hipnos	IP-nos
Ithaqua	i-ZA-kua
Lloigor	LLÓI-gor
Mi-Go	MI-go
Nodens	NO-dens
Nyarlathotep	niar-la-zo-TEP
Nyogtha	ni-OG-ta
Quachil Uttaus	KUÁ-chil u-TAUS
Rhan-Tegoth	RAN ti-GOZ
Shaggai	sha-GAI
Shantak	SHÁN-tak
Shoggoth	sho-GOZ
Shub-Niggurath	SHUB ni-gu-RAZ
Shudde M'ell	SHU-de MEL
Tcho-Tcho	CHO-cho
Tindalos	TÍN-da-los
Tsathoggua	tsa-ZO-gua
Tulzscha	TULZ-sha
Ubbo Sathla	U-bo SAZ-la
Xiclotl	shi-KLÓ-tel
Y'gonolac	Y go-lo-NAK
Yibb-Tstll	YB TIS-tel
Yig	YIG
Yog-Sothoth	YOG so-ZOZ
Yuggoth	yu-GOZ
Zhar	ZAR

y hacerlas retroceder (cuando no matar), como ocurre con el gran Cthulhu en la historia *La llamada de Cthulhu*.

Esquivar: ¿Por qué motivo iba a esquivar un dios a un investigador? En el caso de los dioses se ha omitido la habilidad Esquivar.

Bonificación por superación: Esta nunca se otorga en un combate con una deidad.

Enfrentarse a un dios

Los dioses siempre considerarán a los investigadores como un humano consideraría a un insecto. ¿Conoces el nombre de una hormiga determinada que viva en tu jardín? ¿Tiene una hormiga inteligencia o poder suficientes para afectarte? Seguro que espantarías a un insecto si se te posara, ¿pero le darías caza?

Cuando los humanos se encuentran en presencia de un dios, no es probable que el dios repare siquiera en ellos. Tal vez lo pisotee como nosotros pisotearíamos a una hormiga.

Abhoth

Avistó... una masa grisácea que casi obstruía el pozo de lado a lado. Parece que allí se encontraba la fuente definitiva de toda destrucción y abominación. Porque la masa de color gris se inflaba y se estremecía continuamente; y de ella, en múltiples fisiones, habían sido engendrados los cuerpos que se deslizaban por la cueva en todas direcciones.

—Clark Ashton Smith, *Las siete geas*

La forma proteica y la mentalidad cínica de Abhoth, cuyo origen es claramente ajeno a este planeta, implican cierta relación con Tsathoggua. La oscura caverna en la que habita y que nunca abandona bien podría ser parte de N'Kai, un mundo subterráneo situado bajo Norteamérica. Algunos informes la sitúan directamente bajo Dunwich, un pueblo de Nueva Inglaterra.

CULTO

Abhoth no tiene adoradores humanos conocidos, aunque quizá lo adoren ciertos horrores de las profundidades o sus propios engendros.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

En la masa gris del dios se forman continuamente monstruos obscenos que se arrastran alejándose de su progenitor. Los tentáculos y extremidades de Abhoth apresan a gran parte de su prole y la vuelve a devorar, haciéndolos regresar a su masa primordial, pero muchos de ellos consiguen escapar. Si alguien se acerca a Abhoth, los diversos engendros monstruosos que se desprenden de su cuerpo se vuelven cada vez más numerosos, y es posible que acosen o ataquen a los investigadores.

La Progenie de Abhoth es muy diversa y de apariencia muy variada; se dejan los detalles a discreción del Guardián. Al principio, sus engendros tienen entre 5 y 90 TAM (3D6×5);

aunque tras un año de alimentación y desarrollo podrían alcanzar cualquier tamaño.

Si un grupo tiene la mala suerte de encontrarse con el propio Abhoth, burbujeando impuramente en su pozo de suciedad, este alargará una mano o miembro que examinará a los intrusos y, a continuación, se desprenderá y se alejará arrastrándose. Acto seguido, es posible que Abhoth capture y devore a los visitantes con otros apéndices o que no les haga el menor caso, a discreción del Guardián. Se sabe que Abhoth se comunica telepáticamente con los intrusos, pero son pocos los que han regresado de semejante encuentro.

ABHOTH

fuelle de toda impureza

FUE 200	CON 500	TAM 400	DES 5
INT 65	POD 250	PV 90	

Bonificación al daño: +6D6, pero solo +1D6 por pseudópodo

Corpulencia: 7

Puntos de Magia: 50

Movimiento: 0

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Abhoth utiliza sus apéndices para luchar y apresar. Si tiene éxito, capturará y absorberá a su víctima; se desconoce si la víctima es digerida lentamente o asimilada telepáticamente.

Combatir 60% (30/12), absorción de la víctima.

Armadura: Abhoth regenera cualquier daño cinético a un ritmo de 20 puntos por asalto de combate. El fuego y la magia le causarán el daño normal. Si Abhoth queda reducido a 0 Puntos de Vida, se retirará y se filtrará al interior de la tierra, donde será imposible hacerle más daño. Una vez sanadas sus heridas volverá a rezumar hacia la superficie.

Hechizos: Ninguno, pero puede otorgar una porción de su propio cuerpo a alguien a quien tenga cierto aprecio, que este podrá utilizar para crear una criatura idéntica a un engendro de Abhoth.

Pérdida de Cordura: Ver a Abhoth produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.



Atlach-Nacha

Una forma oscura, tan grande como la de un hombre agachado, pero con largos miembros arácnidos... Pudo ver que había una especie de rostro entre las patas articuladas de aquel achaparrado cuerpo del color del ébano. Aquel rostro miraba con una extraña expresión de duda y curiosidad; el terror invadió las venas del intrépido cazador cuando su mirada se cruzó con la de aquellos ojos pequeños y astutos, que se encontraban rodeados de pelo.

—Clark Ashton Smith, *Las siete geas*

Atlach-Nacha parece una enorme y horrenda araña negra y peluda, con un rostro extraño y remotamente humano provisto de pequeños ojos rodeados de pelo. Vive bajo tierra y teje eternamente una fantástica telaraña con la que, por motivos desconocidos, intenta crear un puente sobre un abismo de profundidad insondable. Algunos libros antiguos hablan de la creencia de que el fin del mundo llegará cuando la red esté acabada. En el pasado remoto, el lugar que habitaba Atlach-Nacha se encontraba bajo el continente de Hiperbórea, en la actual Groenlandia, pero puede que actualmente more en algún lugar bajo la superficie de Sudamérica.

CULTO

Existe la superstición de que Atlach-Nacha gobierna sobre todas las arañas, quizá debido a su forma corporal. No existe un culto entre los humanos, aunque a veces otorga hechizos y POD a algunos hechiceros. A veces éstos convocan a Atlach-Nacha sirviéndose de ciertos hechizos antiguos; sin embargo, esta práctica es muy peligrosa, ya que el dios-araña detesta dejar de tejer su telá.

Se sabe que los hijos de Atlach-Nacha (también llamados arañas de Leng) adoran a este ser en las Tierras del Sueño.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Todo el que tropieza con la telaraña de Atlach-Nacha queda atrapado. Aquel que pretenda escapar deberá enfrentarse a la FUE 150 de la telaraña. Atlach-Nacha aparecerá al cabo de una hora o un día para encargarse de su prisionero.

Puede que el dios araña rodee a la víctima con más hilos o puede que le pique directamente. Su picadura inyecta un veneno paralizante que deja a la víctima incapaz de defenderse ni llevar a cabo acción alguna.

Entonces, Atlach-Nacha succiona los jugos corporales de la víctima a razón de 3D10 FUE por asalto de combate. Si no se le presta ayuda, el cascarón reseco no tardará en morir. Si se le rescata, la víctima recuperará su FUE a razón de 2D10 puntos por mes de tiempo de juego que permanezca en cama. Durante la convalecencia, los Puntos de Vida de la víctima no podrán superar nunca una quinta parte de su FUE.

ATLACH-NACHA

el Dios Araña

FUE 150	CON 375	TAM 125	DES 125
INT 75	POD 150	PV 50	

Bonificación al daño: +2D6

Corpulencia: 3

Puntos de Magia: 30

Movimiento: 15

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Atlach-Nacha puede patear con una de sus patas o golpear con su enorme abdomen.

Picadura: La picadura penetra cualquier armadura mundana e inyecta un veneno paralizante. El objetivo deberá superar una tirada Extrema de CON para poder resistir el veneno durante 1D10 asaltos, tras lo cual deberá volver a hacer una tirada. Si también tiene éxito en la segunda tirada, habrá resistido el veneno. Si falla cualquiera de las dos tiradas, el objetivo quedará paralizado.

Telaraña: El objetivo queda enredado en una pegajosa y fuerte telaraña. Para liberarse es necesario superar una tirada enfrentada de FUE contra la FUE 150 de la telaraña.

Combatir 60% (30/12), Bonificación al daño o picadura (como se indicaba anteriormente).

Telaraña 80% (40/16), como se indicaba anteriormente.

Armadura: 12 puntos de caparazón y pelaje. Si sus Puntos de Vida se reducen a cero, huirá por su compleja telaraña hasta una guarida secreta, donde se recuperará.

Hechizos: Todos los Hechizos de Contacto.

Pérdida de Cordura: Ver a Atlach-Nacha produce una pérdida de 1/1D10 Puntos de Cordura.



Atlach-Nacha

Azathoth

Aquella última y amorfa mancha de la más profunda confusión, que blasfema y burbujea en el centro del infinito; Azathoth, el ilimitado sultán demoníaco, cuyo nombre no se atreven a pronunciar en voz alta labios algunos, y que mora hambriento en inconcebibles y oscuros aposentos más allá del tiempo, en mitad del amortiguado sonido de viles tambores y del suave y monótono zumbido de flautas malditas.

—H. P. Lovecraft, *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*

Azathoth es el gobernante de los Dioses Exteriores, y ha existido desde el comienzo de los tiempos. Habita en el centro del universo, más allá del tiempo y el espacio ordinarios, donde su cuerpo amorfo se retuerce sin cesar al monótono son de una flauta. Dioses menores danzan de forma irracional a su alrededor al mismo son. Se le suele describir como un «monstruoso caos nuclear», ciego e idiota, cuyos deseos cumple inmediatamente su mensajero, Nyarlathotep.

CULTO

No se suele adorar a Azathoth, ya que nunca da muestras de gratitud. Normalmente, los humanos invocan a Azathoth de forma accidental, y así traen el horror y el desastre sin darse cuenta. Solamente los criminales más enloquecidos serían capaces de adorar voluntariamente a semejante ser, aunque, al hacerlo, podrían tener revelaciones sobre la verdadera naturaleza del universo, sus orígenes, poderes y significado, revelaciones que quizá solo un loco lograría comprender.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Azathoth siempre se manifiesta acompañado de un servidor de los Otros Dioses que toca la flauta para él, y 1D10-1 de

Otros Dioses menores. Aquellos que lo invocan se arriesgan a que monte en cólera y empiece a destrozarlo todo. Las probabilidades de que esto suceda son del 100% menos 10 por cada Otro Dios que lo acompañe, y menos 5 por cada Punto de Magia que gaste el hechicero para apaciguarlo. Se deben sacrificar los Puntos de Magia cada asalto si se quiere conservar este beneficio.

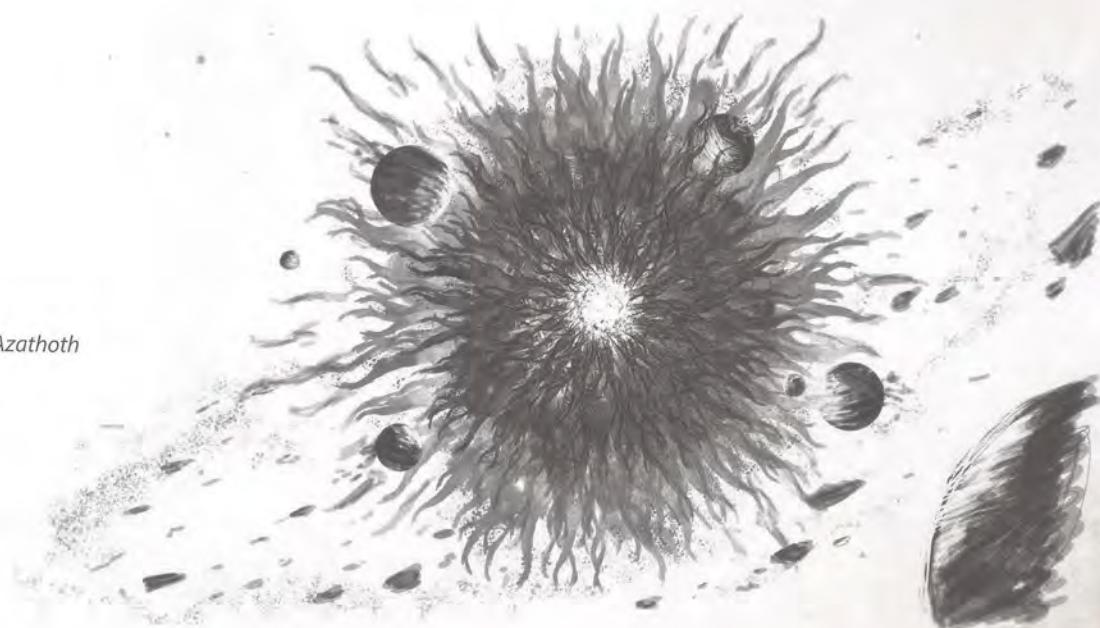
Si se irrita, Azathoth empezará a crecer y, en el primer asalto en que ataque, incrementará su tamaño más allá de los límites del lugar al que haya sido convocado, y sus pseudópodos alcanzarán una longitud de 50 m. En el segundo asalto de combate, estos alcanzarán los 100 m de largo; en el tercero, los 200 m; y así, sucesivamente, duplicando su longitud cada nuevo asalto durante un tiempo indefinido.

Una vez monte en cólera también existe cierta probabilidad de que Azathoth decida marcharse voluntariamente, igual a 10% por asalto transcurrido menos 1 por cada otro dios menor que haya llegado con él.

Toda la zona cubierta por los pseudópodos de Azathoth quedará totalmente arrasada y devastada, cubierta de piedras agrietadas, charcos de aguas alcalinas y árboles reducidos a astillas. Sin embargo, los investigadores que se encuentren en la zona sufrirán únicamente el daño causado por los ataques de los pseudópodos.

Algunos afirman que Azathoth engendró el universo y que también acabará con él, que se trata del mismo caos Primigenio del que surgió toda materia y toda vida. El poder de aquel que yace en el centro de la realidad es tal, que muchos investigadores del conocimiento prohibido han enloquecido buscando su nombre secreto, un nombre que dicen contiene el dominio y la autoridad sobre «aquellos del exterior».

Azathoth



AZATHOTH

borboteante caos nuclear

FUE N/A **CON** 1.500 **TAM** variable **DES** N/A
INT 0 **POD** 500 **PV** 300

Bonificación al daño: N/A**Corpulencia:** Variable**Puntos de Magia:** 100**Movimiento:** 0**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1D6**Ataques de combate:** Los múltiples pseudópodos de Azathoth pueden golpear a cualquier cosa que se encuentre en las inmediaciones.*Combatir* 100% (50/20), daño 1D100 Puntos de Vida.**Armadura:** Ninguna, pero Azathoth no muere cuando sus Puntos de Vida quedan reducidos a 0, sino que es desterrado y puede regresar totalmente recuperado al cabo de 1D6 horas. Si un Símbolo arcano entra en contacto con él, le causará 3D6 puntos de daño, pero el Símbolo quedará destruido.**Hechizos:** Azathoth gobierna a todos los demás Dioses menores, así como la mayor parte del universo, pero por suerte tiene INT 0.**Pérdida de Cordura:** Ver a Azathoth produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura.**Bast**

Belleza, elegancia, indiferencia, calma filosófica, autosuficiencia, maestría indómita. ¿Dónde más podemos encontrar estas cosas sin tan siquiera llegar a la mitad de la perfección y plenitud propias de la encarnación del incomparable y silencioso gato?

—H. P. Lovecraft, *Gatos y perros*

A Bast, la Diosa de los Gatos, se la representa como una gata o como una mujer con cabeza de gato. En el antiguo Egipto, solía aparecer con un sistro en la mano derecha, una égida coronada por la cabeza de un león en la izquierda y una pequeña bolsa colgando del hombro izquierdo. También recibe el nombre de Bastet o Ubasti. Puede que el dominio de Bast solo abarque la Tierra y sus Tierras del Sueño, ya que los gatos del Saturno de las Tierras del Sueño son hostiles a los de la Tierra.

CULTO

En el antiguo Egipto, Bast era la diosa de la ciudad de Bubastis pero, con el tiempo, su culto llegó a extenderse hasta ciudades importantes del Imperio Romano, como Pompeya. En la época en que era venerada, era la diosa del hogar y también la diosa leonina de la guerra. Sus seguidores siempre le profesaban un afectuoso respeto. Al parecer, su culto no ha sobrevivido entre los seres humanos, a excepción de los que habitan en las Tierras del Sueño. Todos los gatos la veneran en el interior de sus corazones salvajes.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Al igual que sucede con los demás dioses, Bast no suele intervenir en los asuntos mundanos, pero puede obrar a través de sus felinos sirvientes si alguien trata a los gatos con especial crueldad. De hecho, si estos no son capaces de resolver la situación por sí mismos, es posible que la propia diosa haga acto de presencia. Se manifiesta acompañada de un séquito de grandes y lustrosos felinos; gatos domésticos en su mayoría, aunque siempre hay, al menos, una leona, una tigresa o alguna otra felina de gran tamaño.

Bast controla a todos los felinos, en cualquier parte del mundo. Es capaz de invocar cualquier cantidad de ellos, pero deberán viajar hasta ella de forma normal.

Es capaz de curarse a sí misma o a cualquier felino gastando un Punto de Magia por cada punto de daño.

A pesar de la purga del culto a Bast que tuvo lugar en la ciudad de Bubastis, se cree que algunos individuos consiguieron escapar con vida y llevaron sus rituales y su devoción a Inglaterra. El culto creció y prosperó, operando en secreto y reclutando a aquellos que poseían una afinidad natural con los gatos. La información es difusa; se cree que la secta aprendió la lección y se mantuvo en la clandestinidad, temerosa de otra purga. Todavía se conjetura si sigue existiendo esta secta, aunque ciertos escritos de investigadores del folklore del siglo XIX indican que ciertas comunidades rurales del oeste de Inglaterra conservan varios relatos en los que los gatos son los familiares más comunes de brujas y hechiceros.



Bast

BAST

Diosa de los Gatos

FUE 240 **CON** 125 **TAM** 60 **DES** 225
INT 175 **POD** 150 **APA** 99 **PV** 18

Bonificación al daño: +3D6**Corpulencia:** 4**Puntos de Magia:** 30**Movimiento:** 20**ATAQUES****Ataques por asalto:** 3

Ataques de combate: Si Bast se ve obligada a luchar, transformará uno o sus dos delicados brazos en los antebrazos de una leona y dará zarpazos con ellos. Sus ataques penetran cualquier armadura sin que se reduzca el daño y las heridas sangrantes no se curarán hasta que se traten con magia o con una tirada exitosa de Medicina o Primeros auxilios. Además del mordisco y las garras, cuenta con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide.

Combatir 100% (50/20), daño 1D8 + Bonificación al daño.

Armadura: Ninguna, pero consulta sus hechizos, más adelante.

Hechizos: Cualquier hechizo que desee el Guardián.

Pérdida de Cordura: Ver a Bast produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Chaugnar Faugn

Sus extrañas orejas eran palmeadas y tentaculares, y la trompa terminaba en un gran disco abocinado de al menos treinta centímetros de diámetro... Sus extremidades anteriores estaban dobladas rígidamente por los codos, y sus manos (tenía manos humanas) descansaban sobre sus rodillas con las palmas hacia arriba. Sus hombros eran anchos y robustos, y sus pechos y su enorme vientre destacaban de manera que la trompa descansaba sobre ellos.

—Frank Belknap Long, *El horror de las colinas*

Chaugnar Faugn se agazapa en una cueva de las montañas de Asia, protegido día y noche por esclavos de aspecto solo vagamente humano que practican ritos tan repugnantes que nadie se ha atrevido a describirlos. Normalmente, el Primigenio permanece inmóvil sobre su pedestal, como si se tratase de una estatua grotesca. Cuenta la leyenda que algún día llegará el «Acólito Blanco» para conducir a Chaugnar Faugn a una nueva tierra.

CULTO

A Chaugnar Faugn lo venera principalmente el pueblo medio humano de los Tcho-Tcho de la Meseta de Tsang. También cuenta con otros cultos dispersos entre los humanos del Asia central. Algunos de estos han comenzado a extenderse, como La Sangre, que durante el siglo XVIII emigró a la ciudad de Montreal, en Canadá.

...habló Mu Sang y dijo que los más poderosos se alzarán, y que el Acólito Blanco acudirá con ellos. El Acólito Blanco es el elegido de Chaugnar Faugn, y será gracias a él que el Primigenio será conducido a una nueva tierra donde el alimento será abundante y Nuestro Señor se podrá hartar. El Acólito Blanco vendrá de oriente, y le conoceréis por su signo. Cuando dé comienzo el gran banquete, este no terminará hasta que Nuestro Señor haya devorado las mismas estrellas del firmamento y haya saciado su estómago.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Durante la noche, Chaugnar Faugn puede desperezarse y devorar con avidez un sacrificio o a cualquiera que se le acerque, aunque nada le impide abandonar su pedestal, ya sea de día o de noche, para aniquilar a cualquier infiel que se atreva a invadir su lugar de descanso. El morro con forma de disco que tiene al final de la trompa es un órgano con el que puede absorber la sangre de sus víctimas y, si lo posa sobre una herida abierta, esta no se cura jamás.

Si no está hambriento, puede limitarse a golpear con ella para causar 1D6 puntos de daño.

Chaugnar Faugn puede elegir a un ser humano como compañero que, tras quedar cautivado, perderá diariamente 1D10 Puntos de Cordura hasta que enloquezca. Durante la noche, posa el extremo de su trompa sobre él y hace que la nariz y las orejas le crezcan de forma gradual hasta convertirlo en una caricatura suya. El Primigenio está vinculado psíquicamente a su compañero y puede controlar su voluntad.



Chaugnar Faugn

Además, si no hay ninguna otra víctima disponible, el dios elefantino se alimentará de él, causándole una pérdida de 5 CON cada vez que lo hace.

Emisión psíquica: el objetivo sueña con Chaugnar Faugn y su grandeza. Si se trata de una persona de naturaleza sensible, el objetivo podrá obsesionarse con estos sueños.

CHAUGNAR FAUGN

el horror de las colinas

FUE 325 **CON** 700 **TAM** 200 **DES** 150
INT 125 **POD** 175 **PV** 90

Bonificación al daño: +6D6

Corpulencia: 7

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 20

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Chaugnar Faugn puede atacar a su objetivo de varias formas distintas. Tiene manos, pies y una trompa con los que puede golpear, empujar, apresar y cocear.

Morder y retener (mnbr): Una vez mordido, el objetivo queda retenido y le absorbe 1D6 Puntos de Vida por asalto.

Paro cardíaco: Para evitar los efectos de este ataque, la víctima debe superar una tirada de CON; si lo consigue, perderá solo 1D6 Puntos de Vida y quedará inconsciente (un éxito Extremo negará todo el daño). Si fracasa, el objetivo perderá 2D6+1 Puntos de Vida.

Hipnotizar sacrificio: Hace que el objetivo acuda hasta Chaugnar Faugn para esperar a ser destruido; sin embargo, podrá salir de este trance superando una tirada Extrema de POD.

Combatir 80% (40/18), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Morder y retener (mnbr) drena 1D6 Puntos de Vida por asalto.

Paro cardíaco. El objetivo debe superar una tirada de CON, como se indicaba anteriormente.

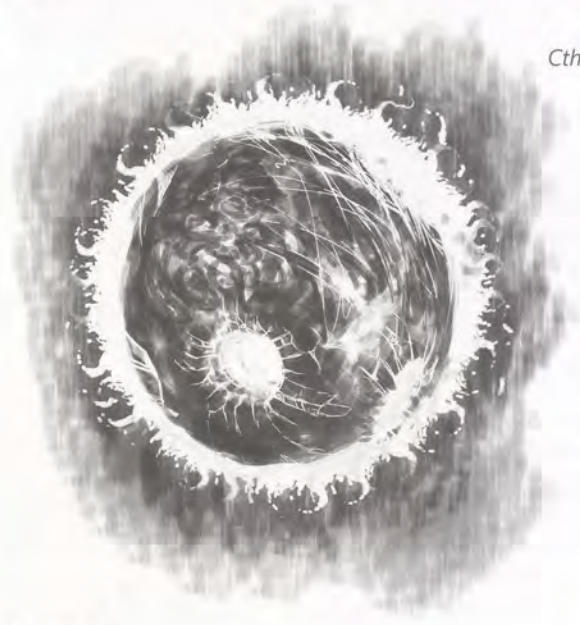
Hipnotizar. El objetivo debe superar una tirada Extrema de POD, como se indicaba anteriormente.

Armadura: Ningún arma corriente ni aparato mecánico pueden causarle daño, y la altísima densidad de su piel le otorga una protección de 10 puntos contra las armas encantadas capaces de empalar. De hecho, Chaugnar Faugn puede resistir las fuerzas más poderosas de la naturaleza durante 15 minutos antes de descorporeizarse. Si pierde más de 90 Puntos de Vida, quedará inerte y sin vida. Regresar a la vida le puede llevar meses, décadas o siglos de rituales y sacrificios, dependiendo de la disposición de las estrellas.

Hechizos: Contactar con Chaugnar Faugn, Convocar/Atar a un hermano de Chaugnar Faugn, Maldición de Chaugnar Faugn y otros a elección del Guardián

Pérdida de Cordura: Verlo en estado inerte provoca una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura; verlo activo y en movimiento, 1D4/2D6+1 Puntos de Cordura; y ver las mutaciones sufridas por un compañero de Chaugnar Faugn, 1/1D6 Puntos de Cordura.

Cthugha



Cthugha

Aunque habíamos tapado nuestros ojos, resultó imposible evitar la visión de aquellas grandes figuras amorfas fluyendo hacia los cielos desde aquel lugar maldito, ni tampoco la de aquel ser enorme que flotaba sobre los árboles como una nube de fuego viviente.

—August Derleth, *El morador de la oscuridad*

Cthugha tiene la apariencia de una enorme masa llameante que cambia de forma constantemente. Habita en la estrella Fomalhaut o algún lugar cercano a ella, aunque es posible convocarlo a la Tierra. Es uno de los Primigenios más desconocidos y lejanos.

CULTO

No parece que haya ningún culto dedicado a Cthugha, aunque en el pasado han existido grupos dispersos de adoradores del fuego, como la iglesia del dios Melkart en la antigua Roma. Los seres conocidos como los vampiros de fuego están a su servicio, y en algunos libros se afirma que los gobierna un ser conocido como Fthaggua, aunque quizá solo se trate de otra forma de pronunciar Cthugha.

Aunque no se conserva ningún informe, en determinados círculos se cree que el Gran Incendio de Londres de 1666 se pudo haber iniciado debido a un imprudente ceremonial a Cthugha que tuvo lugar en el sótano de un panadero en Pudding Lane. Los devotos convocaron a un poder mucho mayor de lo que habían anticipado, y una legión de vampiros de fuego descendió como preludio a la apoteosis de la invocación. Viéndose superados, aquellos que participaron en el ritual huyeron antes de contener o revertir su obra; y así, la ciudad entera quedó consumida por las llamas en cuestión de unas horas.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Cthugha posee las habilidades telepáticas comunes a todos los Primigenios, pero no parece que se comunique en modo alguno con los seres humanos, por lo que hay que convocarlo para poder tratar con él.

CTHUGHA

la llama viviente

FUE 400	CON 600	TAM 700	DES 105
INT 105	POD 210	PV 130	

Bonificación al daño: +13D6

Corpulencia: 14

Puntos de Magia: 42

Movimiento: 0 (deriva aérea)

ATAQUES

Ataques por asalto: 3

Ataques de combate: Cada asalto, Cthugha es capaz de formar pseudópodos a partir de su masa informe con los que azotar o constreñir a sus objetivos.

Calcinación automática: Cuando se le invoca, Cthugha trae consigo 1D100×10 vampiros de fuego que iluminan la zona de inmediato. El mismo Cthugha flota en las alturas, quemando y calcinando el lugar. Todo ser humano que se encuentre en el área de efecto sufrirá daño por el intenso calor a partir del asalto siguiente a la llegada del Primigenio. Los jugadores deberán intentar superar una tirada de CON cada asalto. Si fracasa, el investigador perderá un Punto de Vida por asalto hasta que muera. La única forma de sobrevivir es huir de la zona, un área casi circular que tiene un diámetro de 2D10×20 m. Cthugha no se marchará hasta que toda la zona quede reducida a cenizas, a no ser que lo expulsen antes mediante el hechizo apropiado.

Llamarada: En lugar de utilizar pseudópodos, Cthugha puede eructar una llamarada. La llamarada tiene un alcance de 150 m y devasta el lugar en que se encuentra su objetivo, incinerando un área de 20 m de diámetro. Los investigadores que se encuentren dentro de ese área deberán intentar superar una tirada Extrema de CON (obtener un resultado igual o menor que la quinta parte de su CON). Si fracasa, habrá sido incinerado. Si tiene éxito, perderá 1D10 Puntos de Vida. Las armaduras corporales no ofrecen ninguna protección contra este tipo de ataque, pero una pared o un terraplén sí podrían proteger a los personajes.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6 + mitad de la Bonificación al daño.

Llamarada. Los objetivos de la llamarada deben superar una tirada Extrema de CON, especial (véase más arriba).

Armadura: 14 puntos de armadura. Las armas que entran en contacto con Cthugha son destruidas.

Hechizos: Todos los hechizos relacionados con seres de fuego y consigo mismo.

Pérdida de Cordura: Ver a Cthugha produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.

El Gran Cthulhu

Un monstruo de perfil vagamente humano, pero con una cabeza parecida a la de un pulpo cuya cara era una masa de tentáculos, un cuerpo cubierto de escamas y de aspecto gomoso, unas garras prodigiosas tanto en extremidades anteriores como posteriores, y unas largas y estrechas alas en la espalda. Aquella cosa... poseía cierta corpulencia abotargada... Aquello apareció, rezumando en medio del estrépito, y a tientas introdujo su gelatinosa inmensidad verde a través del oscuro dintel... ¡Una montaña que caminaba y se tambaleaba!

—H. P. Lovecraft, *La llamada de Cthulhu*

La forma física del Gran Cthulhu no es fija. Es capaz de retorcer y modificar su cuerpo a voluntad, extender nuevos miembros y contraer otros, ampliar la superficie de sus alas y reducir la de su cuerpo para permitir el vuelo, o alargar una de sus extremidades o tentáculos para que se retuerza a través de metros y metros de pasillo. Sin embargo, el conjunto de su figura siempre guarda cierto parecido con su descripción general, es decir: puede expandir y contraer sus alas, pero no absorberlas por completo en su interior. Todas las formas que desee adoptar han de reconocerse, al menos, como una caricatura suya.

Cthulhu habita en la ciudad muerta de R'lyeh, sumergida en las profundidades del océano Pacífico. Allí yace en un estado que no es la muerte ni la vida, pero algún día la ciudad emergerá y Cthulhu despertará, y será libre para destruir y aniquilar el planeta. Esta ciudad también es el sepulcro de otros miembros de la especie de Cthulhu. Él es su sumo sacerdote y su gobernante, y el más poderoso de todos ellos.



El Gran Cthulhu

La llamada de Cthulhu

En la ciudad sumergida abisal de R'lyeh, Cthulhu sueña, y sus sueños pueden afectar a los sueños de los hombres. A lo largo de los siglos, ciertos individuos especialmente sensibles han escuchado su llamada onírica. Suele afectar a aquellas personas de gran sensibilidad artística, a los que despierta de su sueño y les empuja a crear lienzos o esculturas de pesadilla; son incapaces de encontrar descanso hasta haber concluido sus corruptas obras de arte. Otros, ante la imposibilidad de canalizar sus emociones y revelaciones oníricas, emprenden una senda más oscura hacia la locura absoluta y, en ocasiones, el suicidio.

Algunos sectarios creen que ser destinatario de la llamada de Cthulhu es un honor y que debe ser tenido en gran consideración, ya que es posible que sean capaces de transmitir el eco de los pensamientos del gran Cthulhu. Se desconoce si hay una inteligencia tras esas emisiones oníricas o si solo se trata de emanaciones de residuos psíquicos que infectan a las mentes más sensibles. En cualquier caso, el resultado suele ser siempre el mismo: la mente humana experimenta sobrecogedores paisajes con sentidos inhumanos mientras que, al mismo tiempo, comprende los inenarrables e implacables propósitos del durmiente Cthulhu.

La primera vez que una persona reciba los sueños de Cthulhu deberá hacer una tirada de Cordura (con una pérdida de 1/1D4 Puntos de Cordura), y también cada noche posterior. El Guardián deberá determinar el periodo de tiempo en el que se produce la emisión de esos sueños (normalmente 1D20 días). La forma que tiene el personaje afectado de manifestar estos sueños queda a discreción del jugador y del Guardián, dependiendo de su temperamento y sus capacidades artísticas.

A pesar de que el culto a Cthulhu está considerado el culto de los Mitos más importante y extendido, si tomamos en serio la investigación y las teorías del Profesor Angell, también pudiera ser que estuviera muy poco cohesionado. A pesar de compartir una creencia común, los métodos, prácticas y dogmas de las distintas sectas parecen ser notablemente contradictorios entre ellos. Algunas operan en el silencio y las sombras, mientras que una pequeña minoría aboga por un enfoque más directo y trabajan para establecer organismos públicos como la Orden Esotérica de Dagón, cuyo proselitismo condena a las religiones mayoritarias. A pesar de que sectas como esa no dejan de ser una rareza, todavía está por ver si tal cisma interno acabará en una confrontación y, de hacerlo, cuál de los bandos saldrá vencedor.

CULTO

El culto a Cthulhu es el más extendido y profesado de entre todos los que adoran a los Primigenios terrestres. Este culto cree que Cthulhu y los suyos vinieron de las estrellas y construyeron la gran ciudad prehistórica de R'lyeh, desde la que gobernaron el mundo. Cuando la disposición de las estrellas cambió, su continente se hundió bajo las aguas del océano, y tanto la ciudad como sus habitantes cayeron en una especie de muerte letárgica en la que aguardan hasta que sus adoradores puedan despertarlos. Cuando R'lyeh vuelva a emerger de entre las olas, sus adoradores tendrán que llegar hasta allí y abrir la inmensa puerta negra tras la que sueña el Gran Cthulhu para que despierte y vuelva a alzarse, y experimente junto a sus fieles un gozo sin límites a lo largo y ancho de la Tierra.

Se sabe que han llegado a adorarlo tribus enteras, como los remotos inuit o los degenerados habitantes de la zona pantanosa de Luisiana; y parece que cuenta con muchos fieles entre los marineros o aquellos que viven cerca del mar. Entre sus sirvientes se encuentran los profundos y los seres octópodos a los que se conoce como semillas estelares de Cthulhu. El culto a Cthulhu es de origen prehistórico y tiene múltiples variantes, y el propio Cthulhu recibe muchos nombres, que en algunos casos se pueden rastrear hasta su forma original, como Tulu o Thu Thu.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Se sabe que, a pesar de estar inmerso en su letargo milenario, Cthulhu es capaz de enviar sueños horribles a los mortales, y que tales experiencias oníricas podrían haber enloquecido a algunos de ellos.

EL GRAN CTHULHU

Señor de R'lyeh

FUE 700	CON 550	TAM 1.050	DES 105
INT 210	POD 210	PV 160	

Bonificación al daño: +21D6

Corpulencia: 22

Puntos de Magia: 42

Movimiento: 16 caminando / 14 nadando / 12 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Cthulhu es inmenso, y pisoteará, pateará y aplastará con sus pies, garras y tentáculos.

Estrujar (mnbr): Cada asalto, las fofas garras de Cthulhu atrapan y estrujan a 1D3 investigadores para que mueran de forma horrible. Si Cthulhu estuviera emergiendo de un pozo enorme o si se agachara, los investigadores también podrían sufrir los ataques de sus tentáculos faciales, capaces de atrapar hasta a cuatro oponentes por asalto y de penetrar a través de aberturas pequeñas.

Combatir 100% (50/20), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Estrujar (mnbr) 1D3 investigadores muertos.

Armadura: 21 puntos de músculo y fango transdimensional; además, regenera 6 Puntos de Vida por asalto. Cuando los Puntos de Vida de Cthulhu quedan reducidos a 0, estalla y se disuelve en una repugnante y empalagosa nube verde para comenzar a recomponerse inmediatamente después. Necesita 1D10+10 minutos para volver a solidificarse por completo y, cuando lo hace, vuelve a tener sus 160 Puntos de Vida.

Hechizos: Conoce cientos de hechizos (entre los que no se incluyen Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche ni Contactar con Nodens) y, además, puede enseñar Contactar con un profundo o Contactar con Cthulhu mediante los aterradoros sueños que envía.

Pérdida de Cordura: Ver a Cthulhu produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura.

Cyaegha

Vieron que había un gigantesco ojo observándolos desde lo alto. El cielo se partió alrededor del ojo, y se abrieron unas profundas grietas a través de las cuales comenzó a brotar la oscuridad, una oscuridad más negra que la noche, que se arrastraba hacia abajo como si fuera un conjunto de tentáculos fungosos, tomando forma, adquiriendo una silueta más definida... Había algo inmóvil allí, recortado contra el cielo negro, algo que tenía tentáculos hechos de oscuridad y un ojo que brillaba con un tono verdoso.

—Eddy C. Bertin, *Oscuridad, me llamo*

Cyaegha es una enorme masa negra con un gran ojo verde y esférico, aunque es posible que su forma sea, simplemente, la de un ojo enorme rodeado de tentáculos.

CULTO

A Cyaegha le rinden culto los habitantes de un pequeño pueblo situado sobre su lugar de reposo, en la parte occidental de Alemania. La secta le ofrece sacrificios humanos; sin embargo, Cyaegha se preocupa más por el día en el que será liberado que por la devoción de sus fieles. Existen otras sectas rurales en otros lugares del norte de Europa.

CYAEGHA

aquel que mora en la oscuridad

FUE 400	CON 600	TAM 1.000	DES 70
INT 100	POD 175	PV 160	

Bonificación al daño: +17D6

Corpulencia: 18

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 20 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 5

Ataques de combate: Si se libera, Cyaegha flota sobre una zona, examina todo lo que hay debajo y atrapa víctimas al azar para aplastarlas con sus tentáculos.

Combatir 100% (50/20), daño 8D6.

Armadura: Ninguna, pero solamente recibe el daño mínimo de las balas y las armas capaces de empalar. Si queda reducido a 0 Puntos de Vida, Cyaegha huirá o se reformará bajo tierra.

Hechizos: Cualquier hechizo de Llamada/Expulsión o de Contacto que desee el Guardián.

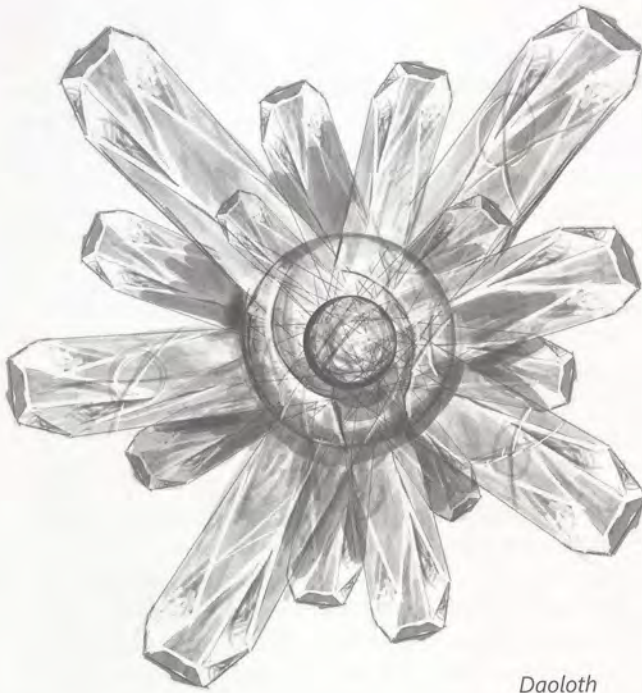
Pérdida de Cordura: Ver a Cyaegha produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura.

Algunos hablan de una terrible maldición que aflige a aquellos que habitan en zonas aisladas donde es posible que exista el culto a Cyaegha. Se dice que Aquel que Mora en la Oscuridad posee a los incautos y los convierte a su causa. Esta inexplicable sugestión hipnótica parece comenzar afectando a un individuo descarriado, que procede a convertir a otros hasta formar un conciliábulo o grupo clandestino con los miembros suficientes como para establecer un contacto directo con su nuevo señor.

Algunos relatos hablan de un conciliábulo que era capaz de obtener poder y conocimiento mágico directamente de Cyaegha. Sus rituales diabólicos no pretendían liberar ni alimentar el poder del dios, sino drenar su energía en su propio beneficio. Estos relatos también hablan de un terrible e innominado destino aciago que caerá sobre aquellos que practiquen esta forma invertida de culto.



Cyaegha



Daoloth

Daoloth

No se trataba de algo informe, sino de algo tan complejo que el ojo era incapaz de reconocer ninguna forma descriptible. Allí había hemisferios y metal brillante, todo ello unido por medio de largas varas de plástico. Las varas eran de un color gris uniforme, de modo que le resultó imposible averiguar cuáles estaban más cerca; se unían en una masa de la que sobresalían varios cilindros. Mientras contemplaba aquello, tuvo la extraña sensación de que unos ojos brillaban entre aquellas varas; pero, cualquiera que fuera la parte de la construcción que mirara, solamente podía ver los espacios que había entre ellas.

—Ramsey Campbell, *El rasgador de los velos*

Daoloth es un extraño ser geométrico, no particularmente maléfico, que mora en algún lugar más allá de nuestro universo pero puede ser invocado.

CULTO

A Daoloth se le adora en Yuggoth y otros mundos alienígenas, pero parece que su culto es escaso en la Tierra. Sus sacerdotes-astrólogos contemplan el pasado y el futuro, y perciben cómo los objetos se extienden hacia la última dimensión. Además, obtienen el poder de viajar a otras dimensiones y de ver realidades de otro tipo. Contemplar a Daoloth es algo desastroso, ya que el ojo humano intenta seguir su inquieto contorno y eso conduce rápidamente a la locura. Es por esto que sus pocos adoradores humanos solo se atreven a invocarlo en la más absoluta oscuridad.

Cuando vayas a invocar a Aquel que Rasga los Velos, encuentra primero SU sagrada imagen y prepara el espacio destinado al ritual, asegurándote de que el Pentáculo de los Planos está bien instalado y dispuesto. Toma un cuchillo con el que hacerte sangrar, preparado según los preceptos adecuados, y ya puede dar comienzo la invocación. Guárdate de la avaricia, ya que Aquel que Rasga los Velos habrá de otorgarte un deseo.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

La presencia de Daoloth ocasiona desastres entre la humanidad, ya que, si no se le mantiene cuidadosamente encerrado en el interior de una barrera mágica, su forma se expande y engulle todo lo que se encuentra a su alrededor. Aquellos desafortunados a los que absorbe son enviados inmediatamente a mundos sombríos y lejanos o a otras dimensiones, de donde no regresan jamás.

Daoloth se mueve de manera nada convencional, ya sea expandiendo su forma o desplazándose a través de las dimensiones. Es capaz de extenderse a un ritmo de 8 m de radio por asalto hasta alcanzar cualquier tamaño.

DAOLOTH

aquel que rasga los velos

FUE N/A	CON 500	TAM variable	DES 150
INT 250	POD 350	PV 100	

Bonificación al daño: N/A

Corpulencia: Variable

Puntos de Magia: 70

Movimiento: 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Daoloth no lucha de forma convencional.

Engullir: Éxito automático, envía a la víctima a otro plano de existencia.

Armadura: Todo lo que golpea o penetra a Daoloth es transportado a otra dimensión, pero cualquier hechizo que al Guardián le parezca apropiado podría hacerle daño o repelerlo.

Hechizos: Podría conocer cualquier hechizo que tenga que ver con la visión o el viaje a otros mundos, planos y dimensiones, así como cualquier otro que el Guardián considere apropiado.

Pérdida de Cordura: Ver a Daoloth el asalto en que se manifiesta provoca una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura; a partir de entonces, todo aquel que se encuentre cerca de él perderá 1D10 Puntos de Cordura por asalto.

Eihort

Pudo percibirse entonces un leve movimiento en el interior del pozo y algo trepó desde la oscuridad, un óvalo pálido y abotargado que se apoyaba sobre una miriada de patas sin carne. Sobre la superficie de aquel óvalo se formaron varios ojos que comenzaron a observarlo.

—Ramsey Campbell, *Antes de la tormenta*

Eihort es un ser monstruoso que habita en un laberinto de túneles, en las profundidades del Valle del Severn, en Inglaterra.

CULTO

Sus únicos cultos conocidos se encuentran localizados en el Valle del Severn, particularmente, en las ciudades de Brichester y Camside. Suelen ser grupos de dementes dirigidos por un conjunto de Progenie de Eihort que se han unido para formar el simulacro de un ser humano.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Progenie de Eihort: Son criaturas pequeñas, globulares y de color blanco, parecidas a larvas o arañas, y fáciles de matar. Su destrucción sistemática puede provocar la ira de Eihort. Después de su repugnante nacimiento, las Progenie se esconde a la espera del día en que los Primigenios caminen de nuevo sobre la faz de la Tierra. Entonces se transformarán en versiones pequeñas de Eihort que se dedicarán a atenderlo. Estas criaturas no son inteligentes ni agresivas, aunque pueden roer hasta los huesos a una víctima que sea incapaz de moverse. Un enjambre es capaz de causar 1 punto de daño cada 1D10 minutos a un objetivo indefenso.

El acuerdo de Eihort: Cuando acorrala a una víctima humana, lo primero que hace Eihort es interrogar a su prisionero y, si el prisionero le ignora, le golpea hasta la muerte.

Aquellos que responden a sus preguntas y aceptan el Acuerdo de Eihort permiten que este implante su Progenie inmadura en su cuerpo. Durante los meses siguientes, la víctima empieza a tener unos sueños cada vez más terribles y enloquecedores que le producen la pérdida de 1D4 Puntos de Cordura y le otorgan 1D3 puntos de Mito de Cthulhu. Según va madurando la Progenie, empieza a luchar por el control del cuerpo del anfitrión. Transcurridos 1D100 meses, unas aterradoras visiones atormentan la mente del anfitrión, y la Progenie, ya madura, desgarrar su cuerpo y emerge desde su interior para escabullirse. El anfitrión muere irremediamente.

EIHORT

dios del laberinto

FUE 220	CON 400	TAM 250	DES 60
INT 125	POD 150	PV 65	

Bonificación al daño: +5D6

Corpulencia: 6

Puntos de Magia: 30

Movimiento: 8/1 excavando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Puede patear y aplastar a cualquiera que se le acerque.

Picadura: La picadura inyecta un veneno paralizante, obligando al objetivo a superar una tirada Extrema de CON o quedar paralizado durante 1D6 horas.

Aplastar: Es capaz de aplastar a todos los objetivos en un área de 3 m de radio.

Combatir 70% (35/14), mitad de Bonificación al daño.

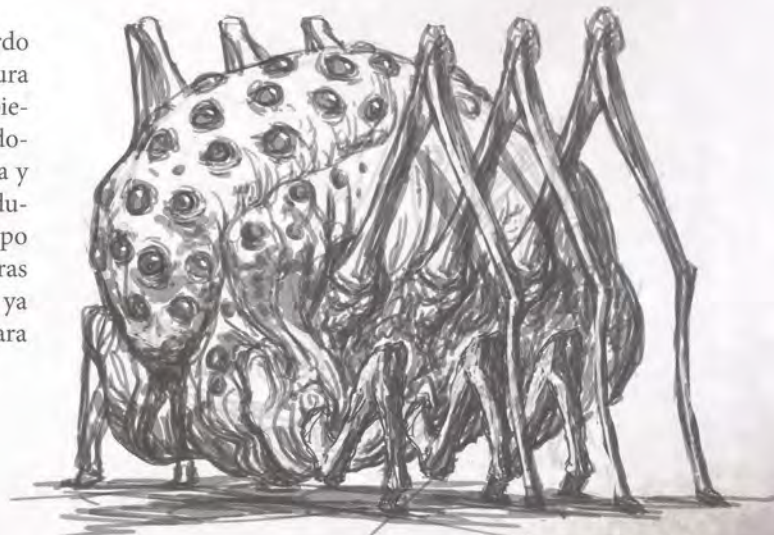
Picadura 70% (35/14), mitad de Bonificación al daño + veneno paralizante (como se indicaba anteriormente).

Aplastar 85% (42/17), daño igual a la Bonificación al daño a todos aquellos que se encuentren en un radio de 3 m.

Armadura: Ninguna. Todos los ataques físicos le causan el menor daño posible. Además, Eihort regenera 3 Puntos de Vida por asalto de combate. Si queda reducido a 0 Puntos de Vida, sus restos se filtrarán por el suelo y se regenerará en algún lugar de las profundidades de la tierra.

Hechizos: Contactar/Atar a un chthonian, Contactar/Atar a un gul, Crear portal, Nublar la memoria y todos los hechizos de Contacto con dioses.

Pérdida de Cordura: Ver a Eihort produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.



Eihort

Ghatanothoa

Nada de lo que diga puede servir siquiera para transmitir una idea del repugnante, impío, inhumano y extragaláctico horror, y del odioso y absoluto mal propios de aquel engendro prohibido de caos negro y noche sin límites.

—H. P. Lovecraft y Hazel Heald,
Reliquia de un mundo olvidado

Se sabe que Ghatanothoa es sumamente horrible y que posee un espantoso contorno definido formado por una miríada de tentáculos, fauces y órganos sensoriales. En la antigua Mu, habitaba en una oquedad situada bajo una ciudad que fue construida originalmente por los hongos de Yuggoth, pero que en aquel tiempo estaba ocupada por humanos primitivos. La oquedad estaba rematada por un cono volcánico truncado. Cuando aquellas tierras se hundieron, su guarida quedó sepultada bajo las aguas y el Primigenio dejó de ser libre. A veces los movimientos tectónicos empujan la morada de Ghatanothoa hacia la superficie, como si se tratase de un horrible simulacro del día en que Mu se alzaría junto con R'lyeh para no volver a hundirse. Los investigadores harían bien en evitar cualquier isla entre Nueva Zelanda y Chile que coincida con la descripción de la morada de Ghatanothoa.

CULTO

En ocasiones se relaciona a Ghatanothoa con los Iloigor. Actualmente no se tiene conocimiento de humanos que lo veneren. En tiempos remotos, los sacerdotes de Mu le ofrecían de mala gana sacrificios humanos periódicos para que no surgiese de su volcán apagado y causase una mayor desgracia. Algunos hongos de Yuggoth también han servido a Ghatanothoa.

GHATANOTHOA

Señor del volcán

FUE 450	CON 400	TAM 700	DES 40
INT 100	POD 175	PV 110	

Bonificación al daño: +13D6

Corpulencia: 14

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Maldición de Ghatanothoa: Cualquiera que sea capaz de ver una imagen perfecta de Ghatanothoa sufrirá su maldición. Cada asalto que se encuentre ante la presencia de la imagen, el testigo humano deberá hacer una tirada de CON. Si falla, el investigador perderá 3D10 DES, ya que sus músculos se anquilosan y comienza a sufrir una parálisis. Si su DES se reduce a 0, quedará totalmente inmovilizado. Se trata de un proceso de petrificación que, normalmente, es irreversible. En cuestión de minutos, la piel y los tendones de la víctima se endurecen hasta adquirir la consistencia del cuero y el hueso. El cerebro y el resto de órganos internos de la víctima permanecen frescos y con vida dentro de esa carcasa rígida e inmóvil, consciente pero insoportablemente confinada. Solo la destrucción del cerebro puede acabar con el sufrimiento de la víctima. Ciega y entumecida, la víctima pierde 1D6 Puntos de Cordura diarios hasta volverse totalmente loca o recibir la compasiva liberación de la muerte.

Nota: La maldición del Primigenio dejará de surtir efecto cuando sus Puntos de Vida queden reducidos a 0 o menos. El proceso de petrificación se reanudará en cuanto se regenere hasta tener al menos 1 Punto de Vida.

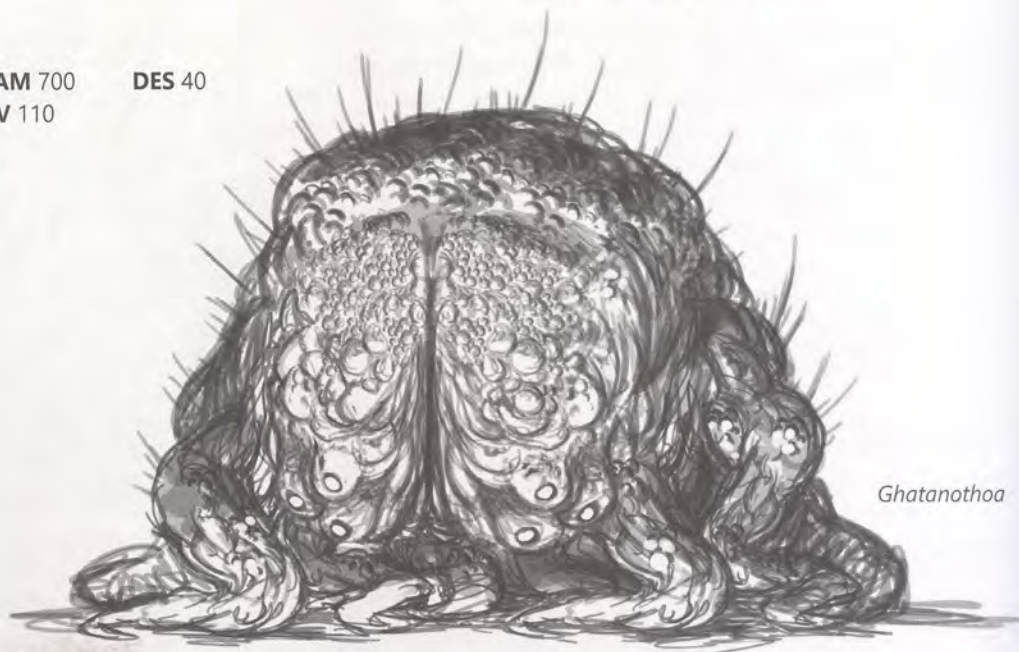
Ataques de combate: Ghatanothoa ataca principalmente con sus tentáculos.

Combatir 80% (40/16), daño 7D6.

Armadura: 10 puntos de piel gruesa. Regenera 10 Puntos de Vida por asalto de combate.

Hechizos: Conoce todos los hechizos de Convocación/Atadura, así como los hechizos para Contactar con Primigenios y con chthonians, gules, habitantes de la arena, pólipos volantes, profundos y semillas estelares de Cthulhu.

Pérdida de Cordura: Ver a Ghatanothoa produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura, pero ese será el menor de los problemas del investigador.



Ghatanothoa

Gla'aki

De aquel cuerpo oval sobresalían multitud de espinas finas y puntiagudas, de metal multicolor. En el extremo más redondeado del óvalo, una boca circular de gruesos labios formaba la parte central de una cara esponjosa desde la que se alzaban tres ojos amarillos situados en los extremos de finos tallos. Alrededor de la parte inferior del cuerpo había muchas pirámides blancas, que presuntamente debían de emplearse para facilitar la locomoción. El diámetro del cuerpo debía de ser de unos tres metros en su parte más estrecha... largos tallos se agitaban en lo alto... la figura se alzó, palpitando y sacudiéndose con una vibración ensordecedora... con una espina extendida hacia una víctima.

—Ramsey Campbell, *El habitante del lago*

Gla'aki habita en el fondo de un lago situado en el Valle del Severn, en Inglaterra, desde donde consigue nuevos sectarios haciendo uso de su «Llamada onírica», una especie de transmisión de sueños hipnóticos a iniciados potenciales. Actualmente, este Primigenio se encuentra debilitado y, si no fuera por las energías que recibe del proceso de iniciación, ni siquiera sería capaz de enviar su Llamada onírica a distancia. No obstante, cuando alguien se instala a vivir cerca de él, puede enviarle sus sueños o a algunos de sus sirvientes para que lo capturen o lo guíen como un nuevo iniciado.

CULTO

Gla'aki encabeza una secta especialmente abominable en la que la mayoría de los sectarios son muertos vivientes. Algunos seres humanos vivos han llegado a adorarlo, pero actualmente toda el área que rodea el lago donde habita está desierta.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Llamada onírica: Gla'aki utiliza este poder principalmente para atraer nuevas víctimas a su lago y así poder iniciarlas. Las probabilidades de que una víctima sucumba a estos sueños son iguales a los Puntos de Magia de Gla'aki menos los de la víctima en 1D100. Por cada 800 m de distancia entre la guarida de Gla'aki y su objetivo hay que añadir 1 a los Puntos de Magia de la víctima (solo a efectos de resistir el ataque). El Primigenio puede usar este poder una vez por noche, todas las noches que desee.

Durante la iniciación, el novicio permanece en la orilla del lago mientras Gla'aki emerge de las profundidades, le clava una de sus espinas en el pecho (lo que suele causarle la muerte) y, en el asalto siguiente, le inyecta un fluido. A continuación, la espina se desprende de Gla'aki y comienza a desarrollar protuberancias en el cuerpo de la víctima. Cuando este crecimiento se completa (en una o dos noches), la espina cae, dejando una mancha amoratada que no sangra y de la que emana una red de líneas rojas. En ese momento la víctima se habrá convertido en un esclavo muerto viviente, un sirviente de Gla'aki.

Condiciones: si el daño causado por la espina no basta para matar a la víctima antes de que se inyecte el fluido, esta se convertirá igualmente en un horrible muerto viviente, pero no estará sometida a la voluntad de Gla'aki. En tal caso, el Primigenio ordenará a sus sirvientes que la capturen y la sujeten para que pueda clavarle otra espina que garantice una servidumbre adecuada. Si el daño basta para matar a la víctima, pero esta consigue romper la espina en el asalto en que Gla'aki se la clavó pero antes de que le inyectara el veneno, morirá igualmente aunque no se convertirá en un esclavo muerto viviente. En el extraño caso de que la espina no causara daño suficiente para matar a la víctima y, además, se las arreglara para romperla antes de que se inyectara el fluido, esta seguirá siendo un ser humano normal. Es posible que los sirvientes de Gla'aki sujeten firmemente a los novicios durante la iniciación para evitar que rompan las espinas prematuramente.

GLA'AKI

el habitante del lago

FUE 200	CON 300	TAM 450	DES 50
INT 150	POD 140	PV 75	

Bonificación al daño: +7D6

Corpulencia: 8

Puntos de Magia: 28

Movimiento: 6

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Ataca con sus espinas, hincándolas o disparándolas a un objetivo.

Combatir 100% (50/20), daño 3D10.

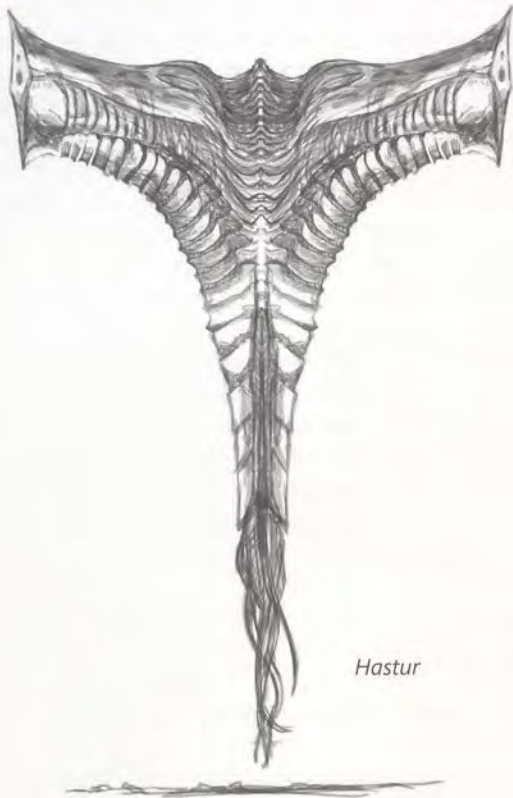
Armadura: 40 puntos de tegumento. Las espinas tienen 4 puntos de armadura y 6 Puntos de Vida.

Hechizos: Gla'aki conoce la mayoría de los hechizos y enseña muchos de ellos a sus esclavos adoradores.

Pérdida de Cordura: Ver a Gla'aki produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.



Gla'aki



Hastur el Innombrable

Un paisaje completamente alienígena... con un gran lago dominiándolo todo. ¿Hali? En cinco minutos comenzaron a formarse ondas en el agua en el lugar donde algo emergía. Miraba hacia el interior. Un titánico ser acuático, tentaculado. Octópodo, pero mucho más grande (diez o veinte veces más grande) que el gigantesco pulpo apollyon de la Costa Oeste. Solamente lo que debía ser su cuello medía unos quince metros de diámetro. No me podía arriesgar a contemplar su rostro.

—August Derleth y H. P. Lovecraft,
La ventana en la buhardilla

Hastur el Innombrable habita cerca de la estrella Aldebarán, en la constelación de Tauro. Está relacionado con el Signo amarillo, el místico Lago de Hali y la ciudad de Carcosa, así como con los seres que viven allí y, de algún modo, quizá también con el poder o la facultad de volar a través del espacio.

Su apariencia es motivo de debate. En cierto informe sobre un caso de posesión por Hastur el cadáver adquirió un aspecto abotargado y escamoso, y sus miembros quedaron des huesados y fluidos. Los seres que habitan en el Lago de Hali, que tienen aspecto de octópodos vistos desde delante y unos rostros horriblemente insoportables, están relacionados con Hastur. Aun así, la apariencia del Primigenio queda a discreción del Guardián. Los byakhee, una especie capaz de volar por el espacio, están al servicio de Hastur.

CULTO

El culto de Hastur es bastante común en la Tierra y, según se dice, entre sus adoradores se encuentran los abominables

Tcho-Tcho y los Hermanos del Signo Amarillo. El culto a Hastur es particularmente repugnante y son más los que lo conocen que los que forman parte de él. Sus adoradores se refieren a él como «Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado». Esto podría no ser más que una equivocación debida a su título: «El Innombrable».

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Se puede convocar a Hastur durante la noche. Cada asalto en que esté presente, tres de los individuos que se encuentren a 20 m o menos de él deberán superar una tirada de Esquivar o serán apresados y destruidos en el asalto siguiente (aunque no suele atacar a sus simpatizantes o a sus adoradores). No es capaz de permanecer en un lugar de la Tierra donde Aldebarán se haya perdido por debajo del horizonte.

HASTUR

Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado

FUE 600	CON 1.000	TAM 500	DES 150
INT 75	POD 175	PV 150	

Bonificación al daño: +13D6

Corpulencia: 14

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 16/25 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Sea cual sea su aspecto, Hastur cuenta con tentáculos y garras entre sus muchos apéndices. *Combatir* 100% (50/20), el daño es la muerte instantánea.

Armadura: 30 puntos de piel gruesa, escamosa, gomosa y llena de pliegues.

Hechizos: Convocar/Atar a un byakhee, Fabricar hidromiel espacial, todos los hechizos de Contacto y Llamada, y cualquier otro que el Guardián crea conveniente.

Pérdida de Cordura: Ver a Hastur produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura.

El Rey de amarillo. un avatar de Hastur

Permanece regio en el balcón. Carece de rostro, y es dos veces más alto que un hombre. Lleva zapatos puntiagudos bajo los jirones de sus ropajes de colores fantásticos, y del extremo afilado de su capucha cae un gallardete de seda... A veces parece tener alas, otras parece estar rodeado por una aureola.

—James Blish, *Más luz*

El Rey de amarillo podría parecer un ser humano, envuelto en jirones rasgados de color amarillo o de vivos colores y llevando su Máscara Pálida. Los jirones son extensiones de la carne de esta criatura, y la máscara oculta unos seudópodos horribles que pueden adherirse a un objetivo y sorberle la vida misma (POD). Y, por encima de todo, la forma de este

ser posee una plasticidad abominable, capaz de estirarse y transformarse a voluntad. Este es el avatar de Hastur que se encuentra con más frecuencia.

CULTO

Sus adoradores suelen ser locos solitarios, artistas y poetas que han enloquecido tras leer la obra nefanda *El Rey de amarillo* (página 238), y han sido inspirados por su cruel belleza para crear obras de arte que despojan de todo significado a la existencia humana. El enloquecedor **Signo amarillo** (en esta misma página) se suele labrar o estampar en las distintas ediciones de este libro maligno. El signo es un foco para la locura, y ayuda a pervertir los sueños de aquellos que lo contemplan.

EL REY DE AMARILLO, avatar de Hastur

Señor de Carcosa, Maestro del Signo Amarillo

FUE 125 **CON** 530 **TAM** 70 **DES** 135
INT 250 **POD** 175 **PV** 60

Bonificación al daño: +1D6

Corpulencia: 2

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 15 o puede aparecer y desaparecer a voluntad

ATAQUES

Ataques por asalto: 1 ataque de mirada, 6 jirones afilados como cuchillas o 1 tentáculo facial.

Ataques de combate: Algunos dicen que el Rey tiene unos extraños tentáculos faciales ocultos tras su máscara pálida con los que besa a sus adoradores. Otros dicen que, cuando baila, sus ropajes harapiientos se extienden como seudópodos y cortan a todos los que se encuentran a su alrededor como si fueran cuchillas.

La mirada del Rey Amarillo: Es capaz de inducir un temor exacerbado en un objetivo al que mire, haciendo que el infortunado pierda 1D6 Puntos de Cordura por asalto mientras el Rey de amarillo se concentra en él (lo que cuesta al Rey de amarillo 3 Puntos de Magia por asalto). Para poder evitar su mirada durante un asalto, el objetivo deberá superar una tirada Extrema de POD.

Combatir 100% (50/20), el daño causado por los harapos afilados como cuchillas es 1D6 + Bonificación al daño + 1D6 POD; y el de sus tentáculos faciales es 1D10 + Bonificación al daño + 1D10 POD por asalto que permanezca adherido.

Mirada. El objetivo de la mirada deberá superar una tirada Extrema de CON para poder resistirlo, especial (como se indicaba anteriormente).

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Todos los hechizos de Llamada y Contacto, y cualquier otro que desee el Guardián.

Pérdida de Cordura: Si lleva puesta la Máscara Pálida, ver al Rey de amarillo no produce ninguna pérdida de Puntos de Cordura; sin embargo, verle sin la máscara o en cualquiera de sus otras formas produce una pérdida de 1D3/1D10 Puntos de Cordura.

El Signo amarillo

El Signo amarillo, el supuesto gran sello de «Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado» en su forma del Rey de amarillo, presenta un gran interés y un gran poder para aquellos versados en los senderos del ocultismo. No es posible determinar un único patrón al que se ajusten la forma y el diseño del Signo, y muchos afirman que su aspecto cambia de algún modo cuando su Señor o Sus siervos se encuentran cerca. Es posible que alguien inocente e ignorante pase delante del Signo a diario durante años sin advertir ni comprender su significado; tal vez solo se pueda aprehender el Signo en las pesadillas. Sin embargo, una vez que el Signo se «active», esa misma persona reparará en él cuando antes no lo hacía, y a menudo lo verá en lugares insospechados. Cualquiera que vea el Signo amarillo será considerado bendito y elegido.

Puede que el Signo amarillo funcione de forma subliminal como un foco para la maldad y la locura, y en resumen se trata de una muestra de devoción entre los adoradores de Hastur. Ver el Signo amarillo produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

El Signo parece arremolinarse, centellear y retorcerse, como si intentara alcanzar al que lo mira. Este efecto solo dura un instante; sin embargo, a la persona afectada le parecerá como si se hubiera detenido el tiempo. Aquellos que pierdan Puntos de Cordura por haber visto el Signo amarillo quedarán malditos; la próxima vez que se duerman deberán hacer otra tirada de Cordura y, si fracasan, sufrirán terribles pesadillas sobre el Rey de amarillo, Carcosa y Hastur, que les provocarán la pérdida de otro Punto de Cordura. A partir de entonces, cada vez que esa persona duerma, deberá hacer una tirada de Cordura (0/1), y esto sucederá todas las noches hasta que supere la tirada de Cordura o enloquezca por completo.

El Rey de amarillo



Ithaqua

Las estrellas habían desaparecido... la gran nube que había oscurecido el cielo se parecía curiosamente a la silueta de un hombre de grandes dimensiones. Y... donde tendría que haber estado la parte superior de la «nube», donde debería haber estado la cabeza de aquella figura, en ese preciso lugar, había dos estrellas fulgurantes, visibles a pesar de la oscuridad, dos estrellas fulgurantes, ¡que brillaban ardientes como si se tratase de ojos!

—August Derleth, *El ser que caminaba sobre el viento*

Se sabe que Ithaqua proviene de las regiones del Ártico y del Subártico, donde mantuvo contacto con los nativos americanos; y también que acecha en los yermos, rastreando a viajeros desventurados y llevándoselos consigo. En ocasiones, se ha vuelto a encontrar a alguno de estos desafortunados que ha logrado sobrevivir durante un tiempo, incapaz de explicar lo que le había sucedido. La mayoría aparecen semanas o meses más tarde, medio enterrados en el hielo como si hubieran caído desde una gran altura, congelados en posturas de gran agonía y faltándoles incluso alguna parte del cuerpo.

CULTO

El culto a Ithaqua es muy escaso, aunque muchos moradores de las regiones más septentrionales le temen. Es posible que los habitantes de Siberia y Alaska ofrezcan sacrificios al Wendigo para evitar que aceche sus campamentos, pero no es frecuente que se dé un culto organizado. Este Primigenio recibe una mayor adoración en el lejano mundo de Borea.

ITHAQUA

el que camina en el viento,
el Wendigo

FUE 250	CON 750
TAM 500	DES 150
INT 50	POD 175
PV 125	

Bonificación al daño: +8D6

Corpulencia: 9

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 10/30 volando



Ithaqua

A pesar de los relatos sobre el cautiverio de Ithaqua en latitudes boreales, algunos creen que las cadenas que lo aprisionan solo le limitan en la Tierra, y que es libre de viajar a otras dimensiones y planetas de su elección. Sus sirvientes, el viento helado y sus otros esclavos, también pueden ir donde les place y descargar la ira de Ithaqua sobre aquellos que se creen a salvo lejos de su prisión.

Se dice que el aullido del Wendigo es la angustia del dios prisionero, combinada con el odio de su cautiverio y la envidia hacia aquellos seres vivos capaces de merodear a su antojo por la tierra.

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Este ser gigantesco puede pisotear, golpear y aplastar a sus objetivos. Si utiliza sus garras, se ignora cualquier armadura. A distancia de cuerpo a cuerpo, Ithaqua puede atrapar a una víctima con cada una de sus poderosas garras una vez por asalto. Si lo desea, podrá retener automáticamente a cualquiera que haya atrapado.

Ráfaga de viento: Si Ithaqua se encuentra a unas decenas de metros de sus víctimas, puede generar fuertes vientos para alzarlas por los aires. Todo investigador atacado de este modo deberá realizar una tirada enfrentada de FUE. Si Ithaqua ataca a varios objetivos, divide su FUE entre todos ellos. El daño se produce al dejarlos caer desde una altura de 1D10×3 m. El daño sufrido es de 1D6 por cada 3 m de caída.

Combatir 80% (40/16), Bonificación al daño.

Ráfaga de viento 100% (50/20), especial (como se indicaba anteriormente).

Armadura: 10 puntos de piel y escarcha endurecida.

Hechizos: Todos los hechizos de Llamada y Contacto.

Pérdida de Cordura: Ver a Ithaqua produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura. Escuchar el aullido del Wendigo en el viento del norte produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Nodens

Y sobre el lomo de unos delfines se sostenía una concha almejada en la que iba montada la gris y terrible figura de Nodens, el Señor del Gran Abismo... Entonces, el viejo Nodens extendió una mano arrugada y ayudó a Olney y a los suyos a subir a aquella concha enorme.

—H. P. Lovecraft, *La extraña casa en la niebla*

Generalmente, Nodens adopta la apariencia de un hombre anciano y de barba gris. Suele ir montado en un carruaje con forma de concha marina tirado por monstruos extraterrestres o criaturas fantásticas de las leyendas de la Tierra.

CULTO

En ocasiones, Nodens se comporta de forma casi amistosa con la humanidad. Ha visitado la Tierra en algunas ocasiones, y se sabe que ha prestado ayuda a algunas personas perseguidas o acosadas por los Primigenios o por Nyarlathotep. En la Tierra no hay un culto a Nodens. Los ángeles descarnados de la noche están a su servicio.

NODENS

Señor del Gran Abismo

FUE 210	CON 225	TAM 75	DES 105
INT 350	POD 500	APA 105	PV 30

Bonificación al daño: +3D6

Corpulencia: 4

Puntos de Magia: 100

Movimiento: 12



ATAQUES

Ataques de combate: Nodens nunca ataca físicamente a un adversario. Si se enfrenta a un oponente débil, convocará la cantidad suficiente de ángeles descarnados de la noche para que se lleven a su objetivo. Si se enfrenta a un enemigo poderoso, Nodens intentará expulsarlo mediante una tirada enfrentada de POD. Si gana su adversario, este se quedará y será Nodens el que parta de forma voluntaria para evitar el conflicto. Se sabe que, alguna vez que ha huido a causa de perder este enfrentamiento de poder, se ha llevado consigo a un simpatizante humano para alejarlo del peligro y lo ha dejado en un lugar al azar. Se ha confirmado que, en cierta ocasión, se llevó a un individuo hasta los confines de la galaxia y que después lo devolvió sano y salvo.

Armadura: En principio no dispone de ninguna, pero puede aumentar su armadura gastando 1 Punto de Magia por punto de armadura deseado. Esta protección dura hasta que se pone la luna o hasta que sale el sol (lo que suceda antes).

Hechizos: Por cada Punto de Magia que gaste, Nodens puede convocar a 1D10 ángeles descarnados de la noche para que acudan en su ayuda, convocar a otra criatura para que se ponga a su servicio o curarse un Punto de Vida. Además, el Guardián puede añadir a los poderes característicos del dios cualquier hechizo que considere adecuado.

Pérdida de Cordura: Ver a Nodens no produce ninguna pérdida de Puntos de Cordura.

Nyarlathotep

Una alta y esbelta figura con el rostro juvenil de uno de los antiguos faraones, que vestía una túnica de vivos colores y estaba coronada por una diadema que parecía brillar con luz propia... la fascinación de un dios oscuro o un ángel caído, en cuyos ojos se escondía el lánguido destello de un humor caprichoso.

—H. P. Lovecraft, *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*

Nyarlathotep es el heraldo, el corazón y el alma de los Dioses Exteriores. Es el único que posee una auténtica personalidad, y asegura tener un millar de formas distintas. Disfruta más causando la locura y la demencia que matando o destruyendo.

Solo se han descrito algunas de las 999 formas de Nyarlathotep. El Faraón Negro es un humano de aspecto egipcio. La Lengua Sangrienta es un monstruo enorme con apéndices terminados en garras y un único tentáculo carmesí en lugar de cara, que se extiende hacia lo alto cuando la criatura aúlla a la luna llena. El que Acecha en la Oscuridad es una criatura negra y alada que tiene un solo ojo rojo trilobulado y es incapaz de soportar la luz. La Mujer Abotargada es una hembra gigantesca cuyo cuerpo se convulsiona con numerosos tentáculos. La Bestia adopta la forma de la Esfinge de Egipto, pero su rostro está plagado de estrellas. Existen ciertos indicios de que el Hombre Negro de las ceremonias de las brujas europeas también podría ser una encarnación de Nyarlathotep.

CULTO

Se suele adorar a Nyarlathotep a través de alguna de sus formas o «máscaras». Hay multitud de estas sectas diseminadas por todo el planeta.

La Hermandad del Faraón Negro tiene su sede principal en El Cairo y una poderosa rama en Londres. Se sabe de la existencia de la Secta de la Lengua Sangrienta tanto en Kenia como en Nueva York. La Secta de la Sabiduría Estelar de Providence venera al que Acecha en la Oscuridad, al igual que la Secta del Murciélago de la Arena de Australia. Otras sectas conocidas serían la Orden de la Mujer Abotargada de Shanghái y la Hermandad de la Bestia, que opera a nivel mundial.

Además, aquellos que adoran a los Dioses Exteriores a menudo lo hacen con la esperanza de obtener el favor de Nyarlathotep. El Caos Reptante se encarga de recompensar a los esclavos leales, ya que los Dioses Exteriores son demasiado estúpidos como para preocuparse de esas cosas. Nyarlathotep puede recompensar a sus devotos con un hechizo, un conocimiento destructivo o una creencia religiosa capaz de dividir a los hombres, o un monstruo para que se ponga a su servicio. Los regalos de Nyarlathotep parecen traer la discordia entre los humanos, y es muy probable que provoquen el sufrimiento y el horror de aquel que los recibe.

Nyarlathotep dispone de unos sirvientes especiales, como los shantaks y los horrendos cazadores. Puede regalar una de

estas criaturas a uno de sus adoradores si lo estima oportuno. Un privilegio como ese requiere que el depositario haga un donativo permanente de POD o de otra característica a Nyarlathotep y los Dioses Exteriores.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Nyarlathotep ejecuta la voluntad de Azathoth y de los demás Dioses Exteriores, y también se le considera (acertadamente) su alma. Siempre intenta desencadenar la locura y, según muchas profecías (entre las que se incluyen los relatos *El caos reptante*, *Nyarlathotep* y el poema *Los hongos de Yuggoth*), algún día destruirá a la humanidad y, posiblemente, todo el planeta. Nyarlathotep es un personaje siempre burlón que muestra un claro desdén hacia sus propios amos.

Todas las invocaciones a Azathoth, y puede que a muchos otros Dioses Exteriores, incluyen el nombre de Nyarlathotep, reconociendo su papel de heraldo. Es bien conocido y temido por todas las especies de los Mitos, y a veces requiere servicios de ellas.

En su forma humana, Nyarlathotep podría intentar corromper o engañar a sus enemigos mostrándose como un amigo, y suele ser reticente a manifestar sus poderes sobrenaturales si no se ve forzado a ello. Si se le amenaza, suele reaccionar convocando a alguna criatura que se lleve a sus enemigos o se deshaga de ellos.

Nyarlathotep puede convocar a un ejemplar de cualquier especie que aparezca en este libro (y de muchas otras que no), a cambio de 1 Punto de Magia por cada 5 puntos de POD que posea la criatura. Cuando se encuentra en su forma monstruosa, tiende a agarrar a sus víctimas y llevárselas consigo.



Nyarlathotep

NYARLATHOTEP

el Caos Reptante

Forma humana

FUE 60	CON 95	TAM 55	DES 95
INT 430	POD 500	APA 90	PV 15

Bonificación al daño: Ninguna

Corpulencia: 0

Puntos de Magia: 100

Movimiento: 12

Forma monstruosa

FUE 400	CON 250	TAM 450	DES 95
INT 430	POD 500	APA N/A	PV 70

Bonificación al daño: +10D6

Corpulencia: 11

Puntos de Magia: 100

Movimiento: 16

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

En su forma humana, Nyarlathotep puede morir por medios normales. Si muere de esta forma, tras desplomarse en el suelo, el cuerpo comenzará a agitarse y temblar, y finalmente estallará liberando a un gigantesco monstruo con garras (o alguna otra forma monstruosa descrita previamente). Después, este inoportuno coloso se alzarán desde el cuerpo reventado y desaparecerá en el firmamento sin molestar más a su asesino.

Nyarlathotep es difícil de matar cuando se encuentra en su forma monstruosa, pero eso servirá para desterrarlo.

La forma demoníaca de Nyarlathotep cambia constantemente, y en cada asalto dispondrá de al menos dos garras con las que podrá atacar.

Ataques de combate: En forma humana cuenta con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide. En forma monstruosa es capaz de utilizar muchos de sus apéndices, dependiendo de la forma en cuestión. *Combatir (en forma humana)* 100% (50/20), 1D3 o el daño correspondiente al arma.

Combatir (en forma monstruosa) 85% (42/17), 10D6 + Bonificación al daño.

Armadura: Ninguna, pero si sus Puntos de Vida se reducen a 0 se desplomará, cambiará de forma (siempre a una forma mucho más monstruosa que provoca una pérdida de Puntos de Cordura a todos aquellos que la ven), y después se marchará volando hacia el espacio interestelar.

Hechizos: Nyarlathotep conoce todos los hechizos de los Mitos y, además, puede convocar monstruos gastando 1 Punto de Magia por cada 5 puntos de POD de la criatura, aunque este coste quedará reducido a 1 solo Punto de Magia si se trata de un horrendo cazador, un servidor de los Otros Dioses o un shantak.

Pérdida de Cordura: Ver a Nyarlathotep en forma humana no produce ninguna pérdida de Cordura; verlo en cualquiera de sus otras 999 formas produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura.

Nyogtha

Un insidioso olor comenzó a penetrar en la habitación. Era vagamente similar al de los reptiles, almizcleño y nauseabundo. El disco se alzó inexorablemente y un pequeño dedo de oscuridad se deslizó desde el borde. Llegó una gran oleada de negrura iridiscente que no era líquida ni sólida, sino una estremecedora masa gelatinosa.

—Henry Kuttner, *El horror de Salem*

Nyogtha es una deidad menor que podría habitar en las cavernas subterráneas de la Tierra. Podría estar emparentado con Cthulhu. Nyogtha parece una masa de oscuridad viviente capaz de extender tentáculos y pseudópodos negros a voluntad.

CULTO

Nyogtha tiene pocos adoradores, básicamente brujas y otros de su ralea. A veces les enseña hechizos a cambio de sacrificios y POD. En las Tierras del Sueño existe un grupo de gules que adora a Nyogtha, y puede que algunos gules del Mundo de la Vigilia también lo hagan.

NYOGTHA

aquel que no debería existir

FUE 425	CON 200	TAM 400	DES 100
INT 100	POD 140	PV 60	

Bonificación al daño: Está hecho de una sustancia sobre la que no se aplica la Bonificación al daño

Corpulencia: 10

Puntos de Magia: 28

Movimiento: 10

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Cuando Nyogtha ataca, todos los objetivos en un radio de 10 m sufren 1D10 puntos de daño causados por multitud de pequeñas heridas.

A no ser que se le expulse por medio del hechizo apropiado, Nyogtha apresará a su víctima y la arrastrará consigo a un pozo subterráneo.

Combatir 100% (50/20), daño 1D10 a todos los que se encuentren en un radio de 10 m.

Armadura: Ignora los primeros 10 puntos de daño recibidos en un mismo asalto procedentes de cualquier tipo de ataque; si sus Puntos de Vida quedan reducidos a 0, será expulsado y se marchará.

Hechizos: Todos los hechizos de Llamada y Contacto, Crear portal.

Pérdida de Cordura: Ver a Nyogtha produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.

Rhan-Tegoth

Un torso casi globular, con seis largas y sinuosas extremidades terminadas en pinzas parecidas a las de los cangrejos. Desde el extremo superior emergía un globo secundario con aspecto de ampolla; el triángulo formado por aquellos tres estáticos y suspicaces ojos, la evidentemente flexible probóscide de unos treinta centímetros de largo y el hinchado órgano lateral análogo a las branquias, sugerían, sin duda, que aquello era una cabeza.

—H. P. Lovecraft y Hazel Heald, *Horror en el museo*

Esta divinidad menor gobernó en lo que hoy en día es Alaska, alimentándose de los fibrosos homínidos que huían despavoridos ante su grandeza. Puede que a finales de la última glaciación, entrara en un estado de hibernación del que no quiso o no pudo salir. Cuando su cuerpo fue descubierto por el hombre moderno, la mayoría lo confundió con una estatua espantosa.

CULTO

En tiempos remotos, Rhan-Tegoth era venerado por un pueblo de humanos primitivos que quizá formaran parte de los Inuit, pero, desde el momento en que empezó a hibernar, su culto desapareció de la faz de la Tierra. Es posible que los bestiales gnoph-keh de los yermos del norte guarden alguna relación con este Primigenio.



Nyogtha

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Esta fétida criatura anfibia necesita diariamente un sacrificio vivo de, al menos, TAM 75. Para alimentarse agarra a una víctima horrorizada y la arrastra hacia su masa de tentáculos. Allí, los tentáculos empiezan a absorber la sangre y los fluidos corporales de su presa a un ritmo de 5 puntos de FUE por asalto. Por cada 10 puntos de FUE que Rhan-Tegoth absorbe de esa manera, su CON aumenta en 5 hasta un máximo de 800. Cualquier exceso se pierde. Si no se alimenta, Rhan-Tegoth perderá 1D100 puntos de CON cada día hasta que esta quede reducida a 300, momento en el que volverá a hibernar.

Un sacrificio totalmente drenado por Rhan-Tegoth queda apergaminado y cubierto de cientos de pequeñas heridas punzantes. Tras el drenaje de la sangre y los fluidos corporales solo queda el cascarón reseco del cadáver. Ver a uno de estos cadáveres produce una pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

RHAN-TEGOTH

terror de los homínidos

FUE 200 **CON** 300* **TAM** 150 **DES** 75
INT 75 **POD** 175 **PV** 45

* Cantidad inicial, que va aumentando a medida que se alimenta.

Bonificación al daño: +3D6

Corpulencia: 4

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 10/14 nadando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1D6+2

Ataques de combate: Es capaz de atacar con sus garras, piernas y tentáculos.

Combatir 80% (40/16), daño 1D6 + Bonificación al daño.

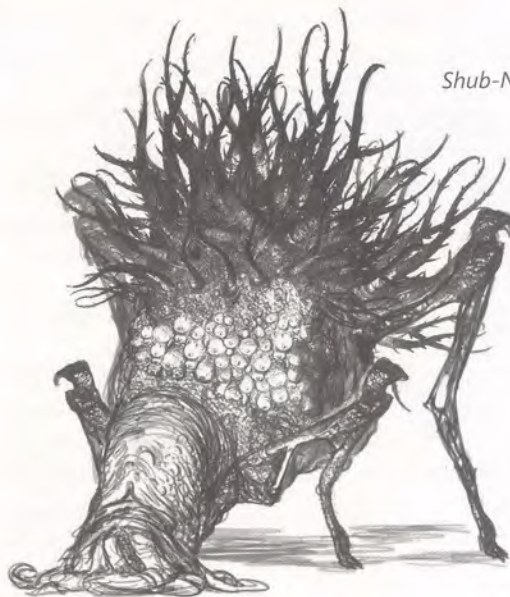
Armadura: 10 puntos de piel y gruesos tentáculos cubiertos de limo. Regenera 1 Puntos de Vida por asalto de combate.

Hechizos: Cualesquiera.

Pérdida de Cordura: Ver a Rhan-Tegoth produce una pérdida de 1D8/1D20 Puntos de Cordura.



Rhan-Tegoth



Shub-Niggurath

Shub-Niggurath

«¡Iä! ¡Iä! ¡Shub-Niggurath! ¡La cabra negra de los bosques con un millar de retoños!»

—H. P. Lovecraft, *El que susurra en la oscuridad*

A menudo se hace referencia a Shub-Niggurath en rituales y hechizos. Se supone que es una deidad perversa de la fertilidad.

En una de las pocas descripciones que existen, se dice que es una enorme y nubosa masa hirviendo y cubierta de úlceras. Es probable que partes de esta niebla se fundan ocasionalmente para formar espantosas extremidades, viscosos tentáculos negros, bocas babeantes y pequeñas patas que se retuercen acabadas en pezuñas negras (quizá sea este el motivo por el que recibe el nombre de «la cabra negra»). Cuando Shub-Niggurath hace acto de presencia, puede engendrar retoños oscuros. Datos recientes sugieren que su leche podría tener propiedades especiales, pero esto es algo que debe decidir el Guardián.

CULTO

Shub-Niggurath goza de un culto muy amplio, y puede que esté relacionada con los druidas y otros grupos similares. Sus adoradores suelen formar grupos o congregaciones al igual que hacen los sectarios de Cthulhu, y es posible que los retoños oscuros, sus emisarios y representantes, sean la forma que tiene la diosa de ayudar a sus fieles.

Cuando se la convoca, Shub-Niggurath atacará a todos aquellos que no la venéren.

A menudo se la invoca con el único propósito de ofrecerle un sacrificio. Puede ser expulsada por aquellos que conozcan su hechizo de Convocación, y es posible herirla lo suficiente como para obligarla a marcharse.

SHUB-NIGGURATH

la cabra negra de los bosques

FUE 360	CON 850	TAM 600	DES 140
INT 105	POD 350	PV 145	

Bonificación al daño: +11D6**Corpulencia:** 12**Puntos de Magia:** 70**Movimiento:** 15**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Shub-Niggurath posee multitud de tentáculos, que serpentean a su alrededor y pueden golpear a sus adversarios.**Capturar (mnbr):** Shub-Niggurath tiene docenas de tentáculos, pero solo es capaz de capturar a una víctima por asalto. Cuando un tentáculo atrape a una víctima, la arrastrará hasta el cuerpo de la diosa para que una de sus muchas bocas drene sus fluidos vitales a razón de 3D10 puntos de FUE por asalto, que la víctima perderá de forma permanente.

Mientras la víctima sufre este drenaje, estará totalmente indefensa y no podrá ejecutar hechizos, gastar Puntos de Magia ni llevar a cabo otra acción que no sea retorcerse y gritar de dolor.

Cuando combata contra seres más poderosos, Shub-Niggurath seguirá atacando con un solo tentáculo, pero cuando consiga atraparlo lo retendrá para atacarlo después con un segundo tentáculo, y así sucesivamente. De este modo, cada ataque adicional que tenga éxito permitirá que una nueva boca de la diosa comience a drenar los fluidos de su gigantesca víctima.

Pisotear: Una vez por asalto, Shub-Niggurath puede pisotear a cualquier criatura de TAM 300 o menos. El ataque de pisoteo se producirá contra todas las criaturas que se encuentren en su camino, que suele abarcar entre 10 y 20 m de ancho.**Combatir** 75% (37/15) mitad de Bonificación al daño.**Capturar (mnbr)** apresa a una víctima y la muerde automáticamente en el siguiente asalto.**Mordisco** éxito automático contra un objetivo capturado, daño 3D10 FUE por asalto por la pérdida de sangre.**Pisotear** 75% (37/15) daño igual a su Bonificación al daño.**Armadura:** No tiene armadura, pero su cuerpo nuboso y legamoso es inmune a todas las armas físicas. Las armas mágicas, el fuego, la electricidad y otras fuerzas similares le causan el daño normal, pero la diosa puede hacer que sus tentáculos y vapores viscosos vuelvan a formarse, lo que le permite regenerar Puntos de Vida. Cada Punto de Magia invertido le permite recuperar 2 Puntos de Vida.**Hechizos:** Shub-Niggurath conoce, como mínimo, todos los hechizos relacionados con los Dioses Exteriores. Se sabe que ha llegado a enseñar Crear portal, Maldición de Azathoth y Signo de Voorish a sus adoradores predilectos.**Pérdida de Cordura:** Ver a Shub-Niggurath produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura.**Shudde M'ell***Un gigantesco ser grisáceo de un kilómetro y medio de largo, que emitía una especie de cántico y exudaba extraños ácidos... cargando desde las profundidades de la tierra a una velocidad fantástica con una furia espantosa... deshaciendo la roca basáltica como se deshace la mantequilla al fuego.*—Brian Lumley, *Los que acechan en el abismo*

Shudde M'ell destaca entre los chthonians, y parece ser el mayor y más malvado de todos ellos. Según las leyendas, antiguamente estuvo encerrado bajo la ciudad de G'harne, pero ahora es libre y recorre la Tierra junto a los suyos.

CULTO

Actualmente, el culto humano a los chthonians y a Shudde M'ell no es muy numeroso, aunque se rumorea que los druidas los adoraron en el pasado y que algunas tribus que han sobrevivido desde la Edad de Piedra podrían continuar rindiéndoles culto. También es posible que las razas que construyeron la ciudad de G'harne la edificaran en honor al propio Shudde M'ell.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Shudde M'ell puede provocar por sí mismo un terremoto local de una intensidad devastadora, pero, si actúa junto a otros chthonians, el seísmo resultante puede afectar a toda una región y ser lo bastante intenso como para derrumbar edificios o destruir puentes.

Si ataca directamente, se abrirá en el suelo un agujero enorme acompañado de un sonido de succión y un ruido terrible, parecido al de unos cánticos. Todo lo que se encuentre sobre el agujero, que tiene un diámetro de al menos 1D10+10 m, será succionado y destruido. A continuación, varios chthonians más saldrán del agujero para atacar a los supervivientes.

Algunos consideran que las raíces de los ritos de religiones paganas y de otras más actuales son pálidos reflejos de antiguas ceremonias a la cabra negra con un millar de retoños. El círculo anual de muerte y renacimiento, los sacrificios en tiempo de cosecha, el fuego purificador de Beltane, todos ellos conservan ciertos vestigios de su culto. No es probable que la mayoría de aquellos que participan en las antiguas prácticas de Eostre, Lammas o Samhain sean conscientes de sus verdaderos orígenes; sin embargo, no cabe duda de que ciertos sabios que moran en los márgenes de la sociedad comprenden el significado de estos ritos. Conviene extremar la cautela al acercarse a esos ancianos arteros, ya que nunca se puede estar seguro de a quién sirven realmente.

SHUDDE M'ELL

el que socava en las profundidades

FUE 450 **CON** 400 **TAM** 600 **DES** 75
INT 100 **POD** 175 **PV** 100

Bonificación al daño: +12D6**Corpulencia:** 13**Puntos de Magia:** 35**Movimiento:** 8/8 excavando**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Puede utilizar su masa y sus tentáculos para arrollar y aplastar.**Capturar y alimentarse (mnbr):** Es capaz de atrapar a un adversario con un tentáculo y absorberle 3D10 CON por asalto.**Aplastar:** Una vez por asalto, podrá utilizar su gigantesca masa para aplastar a todos los que se encuentren frente a él.*Combatir* 100% (50/20), Bonificación al daño.*Capturar y alimentarse (mnbr)* daño 6D6 + drenaje de 3D10 CON por asalto.*Aplastar* 90% (45/18), daño 12D6 a todos aquellos que se encuentren en un radio de 12 m.**Armadura:** 8 puntos de piel; regenera 5 Puntos de Vida por asalto.**Hechizos:** Conoce todos los hechizos que el Guardián estime apropiados. En el pasado, enseñó a sus adoradores muchos hechizos relacionados con los Primigenios y con sus sirvientes.**Pérdida de Cordura:** Ver a Shudde M'ell produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.

Shudde M'ell



Tsathoggua

**Tsathoggua**

Logró discernir en un oscuro recoveco la amorfa presencia de una masa agazapada. Y aquella masa se movió levemente a su llegada y, con infinita pereza, asomó una cabeza parecida a la de un sapo. Aquella cabeza negra y sin frente abrió los ojos muy despacio, como si la acabasen de despertar de un profundo sueño, de modo que quedaron a la vista sobre ella dos finas ranuras de líquida fosforescencia.

—Clark Ashton Smith, *Las siete geas*

Tsathoggua habita en los negros abismos de N'Kai, un lugar de la Tierra al que llegó desde Saturno. Es uno de los seres menos malevolentes de los Mitos de Cthulhu, aunque no por ello menos terrible. Se le suele representar con un cuerpo gordo cubierto de pelaje y una cabeza también peluda y parecida a la de un sapo, pero con orejas de murciélago. Su boca es muy ancha y sus ojos están siempre entornados, como si estuviera adormilado. También se dice que puede cambiar de forma a voluntad.

CULTO

En tiempos remotos, a Tsathoggua lo adoraron tanto los hombres serpiente como los peludos e infrahumanos voormis y, más adelante, también brujos y hechiceros. Recompensaba a sus fieles con portales mágicos y hechizos. Le sirve una especie de criaturas conocidas, a falta de un nombre mejor, como semillas informes. Estas moran tanto en N'Kai como en los templos del dios que pueda haber en otros lugares.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Cuando se produzca un encuentro con Tsathoggua, solicita a los investigadores una tirada conjunta de Suerte para determinar si está hambriento. Si no está hambriento, el Primigenio se hará el dormido e ignorará a los investigadores.

TSATHOGGUA

el durmiente de N'kai

FUE 250 **CON** 600 **TAM** 150 **DES** 135
INT 150 **POD** 175 **PV** 75

Bonificación al daño: +4D6**Corpulencia:** 5**Puntos de Magia:** 35**Movimiento:** 16**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Tsathoggua puede golpear y patear a sus adversarios.

Capturar y alimentarse (mnbr): Si tiene hambre, Tsathoggua agarrará a una víctima y la acercará hasta él: cada asalto posterior, esta perderá 5 puntos de cada una de sus características hasta que queden reducidas a cero o hasta que el Primigenio se vaya. La víctima sufrirá una agonía indescriptible, con quemaduras por ácido, vitriolo corriendo por sus venas, punciones por todo el cuerpo, etc. En ese caso, si el investigador logra encontrar la forma de sobrevivir, una semana de cuidados hospitalarios le permitirá recuperar un punto de cada una de sus características.

Combatir 100% (50/20), Bonificación al daño.

Capturar y alimentarse (mnbr) se utiliza para capturar y luego absorber 5 puntos de cada una de las características de la víctima por asalto.

Armadura: Este dios monstruoso regenera 30 Puntos de Vida por asalto; pero el fuego, la electricidad y otras fuerzas de ese tipo le causan el daño normal (y deberá curarse a la velocidad normal).

Hechizos: Posee grandes poderes mágicos como corresponde a cualquier Primigenio; y se sabe que, en ocasiones, ha enseñado a algunos seres humanos los hechizos Crear portal y varios de Convocación/Atadura.

Pérdida de Cordura: Ver a Tsathoggua produce una pérdida de 0/1D10 Puntos de Cordura.

Tulzscha

Una columna en erupción de fuego verde y enfermizo... surgiendo volcánicamente desde inconcebibles profundidades, sin producir sombra alguna como haría una llama normal, y bañando la piedra nitrosa de un venenoso y feo verdín. En toda aquella hirviente combustión no había calor alguno, solo el frío y la humedad de la muerte y la corrupción.

—H. P. Lovecraft, *El ceremonial*

En la corte de Azathoth, la resplandeciente llama verde danza con sus hermanos, los otros dioses, ante el Sultán Demoníaco. Si se le convoca a nuestro mundo, este asume una forma gaseosa que penetra hasta el núcleo del planeta y, a continuación, surge desde las profundidades como una columna de llamas en erupción, incapaz de moverse del lugar del que emerge.

CULTO

Esta entidad, de la que poco se sabe, se deleita con la muerte, la corrupción y la decadencia, y solo unos cuantos grupúsculos de sectarios le rinden culto desde templos subterráneos, principalmente durante los equinoccios, los solsticios u otras conjunciones importantes.

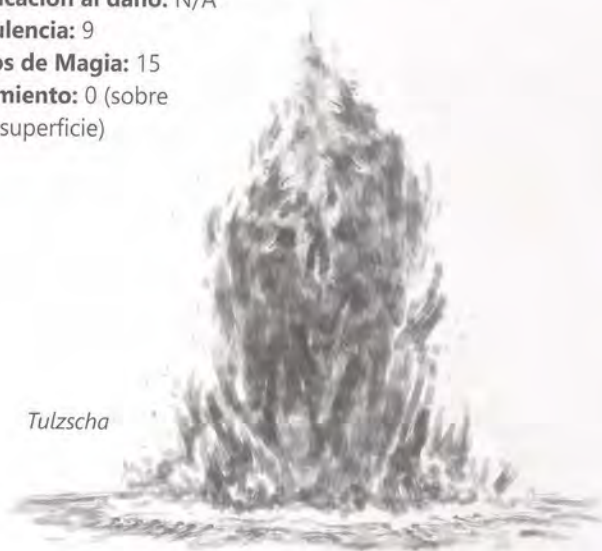
TULZSCHA

la llama verde

FUE 300 **CON** 180 **TAM** 390 **DES** 60
INT 75 **POD** 75 **PV** 57

Bonificación al daño: N/A**Corpulencia:** 9**Puntos de Magia:** 15**Movimiento:** 0 (sobre la superficie)

Tulzscha

**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Si se encuentra lo bastante cerca como para entablar combate causa 3D6 puntos de daño de fuego.

Lamarada: Efectivo hasta a 15 m de distancia, 1 ataque por asalto. Es posible esquivar el chorro de bolas de fuego verde. Si el ataque tiene éxito, el objetivo envejecerá 2D10 años. La víctima deberá hacer una tirada de CON y otra de POD, y perderá 1D6/3D10 CON y 1D6/3D10 POD respectivamente, en función de si la tirada tiene éxito o fracasa. También se deberá hacer una segunda tirada de POD; si fracasa, tira 1D6: 1-2: pierde 5 FUE; 3-4: pierde 5 DES; 5-6: pierde 5 APA.

Combatir 3D6 de daño automático cuando se encuentra a distancia de combate cuerpo a cuerpo.

Lamarada 80% (40/16), daño especial (como se indicaba anteriormente).

Armadura: Ninguna, pero es inmune a las armas capaces de empalar, así como al fuego, el frío, el ácido y la electricidad. Los explosivos y el resto de los ataques de naturaleza física le causan el menor daño posible. La magia le afecta de manera normal, pero solo se le podrá expulsar si sus Puntos de Vida quedan reducidos a 0.

Hechizos: Aquellos que desee el Guardián de entre todos los que hay en el Grimorio.

Pérdida de Cordura: Ver a Tulzscha produce una pérdida de 1D3/1D20 Puntos de Cordura.

Ubbo-Sathla

Allá, en los grises orígenes de la Tierra, la masa sin forma que era Ubbo-Sathla reposaba entre el cieno y los vapores. Acéfalo, sin órgano ni miembro alguno, de sus costados se derramaban, en un lento, incesante fluir, las formas cambiantes que fueron los arquetipos de la vida terrestre. A su alrededor yacían las poderosas tablillas de piedra venidas de las estrellas que fueron inscritas con la inconcebible sabiduría de los dioses anteriores a la propia Tierra.

—Clark Ashton Smith, *Ubbo-Sathla*

Este dios habita en una caverna fría y oscura, y nunca abandona su guarida a no ser que se lo convoque o se le perturbe. Se puede acceder a esta gruta por unas profundas fisuras en el hielo antártico, a través de unas puertas secretas del Yermo Helado de las Tierras del Sueño, aunque podrían existir otras rutas.

CULTO

Ubbo-Sathla no dispone de ningún culto humano, aunque puede que lo adoren los mi-go y otras especies alienígenas. *El libro de Eibon* y el *Necronomicón* mencionan a este dios.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Es posible que el Origen Ingénito engendrara los prototipos de toda la vida terrestre. También existen indicios de que los Antiguos podrían haber creado a sus terribles shoggoths a partir de los tejidos del propio Ubbo-Sathla. Dicen que en el interior de su caverna yacen unas tablillas de piedra traída de las estrellas, que contienen la gran sabiduría y los secretos de los Dioses Arquetípicos. Estas tablillas, las Llaves Arquetípicas, siguen siendo un misterio. Nadie ha tenido éxito en su búsqueda, ni siquiera los hechiceros más poderosos, a los que jamás se ha vuelto a ver.

Cualquier observador podrá ver cómo el dios forma cientos de pseudópodos que azotan su entorno, atrapan presas y vuelven a ser asimilados en el interior de su masa en un ciclo que no deja de repetirse. Permanecer más de unos minutos en presencia de Ubbo-Sathla garantiza que al menos uno de los investigadores sufrirá el ataque de un pseudópodo.

Engendros de Ubbo-Sathla: El dios produce sin parar 1D10 descendientes por asalto, algunos de los cuales terminan devorados, mientras que otros logran escapar. Aquellos que consiguen sobrevivir satisfacen todos los caprichos y necesidades de su amo primitivo e irracional. Estos engendros solo se encuentran en la gruta de Ubbo-Sathla y nunca suelen ser iguales entre sí. Prefieren tender emboscadas y atacar por sorpresa, algunas por medio de filamentos pegajosos, otras con pseudópodos o tentáculos gelatinosos, etc.

UBBO-SATHLA

el origen ingénito

FUE N/A	CON 1.000	TAM 1.000	DES N/A
INT 0	POD 375	PV 200	

Bonificación al daño: N/A

Corpulencia: 9

Puntos de Magia: 75

Movimiento: 0

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Extiende sus pseudópodos para atrapar a un objetivo y luego lo asimila en el interior de su masa. Los pseudópodos tienen un alcance de 100 m.

Combatir 90% (45/18), daño capturar y asimilar.

Nota: Cualquier punto tocado por Ubbo-Sathla queda despojado de toda vida.

Armadura: Regenera 25 Puntos de Vida por asalto de combate.

Es inmune a los proyectiles y las armas cortantes y perforantes, aunque el fuego, los hechizos y las armas encantadas le causan el daño normal. Si lo toca un Símbolo arcano, perderá automáticamente 3D6 Puntos de Vida, aunque el símbolo quedará destruido. Si sus Puntos de Vida quedan reducidos a 0, el dios se filtrará de vuelta a su caverna o al interior de alguna fisura y se regenerará por completo.

Habilidades: Crear engendro 100%.

Hechizos: Ninguno, pero es capaz de controlar a su progenie hasta cualquier distancia razonable.

Pérdida de Cordura: Ver a Ubbo-Sathla produce una pérdida de 1D8/5D10 Puntos de Cordura.

Ubbo-Sathla



ENGRENDRO DE UBBO-SATHLA

car.	media	tirada
FUE	110	1D6 a (6D10+6)×5
CON	80	(3D6+6)×5
TAM	115	1D6 a (6D10+10)×5
DES	70	4D6×5
INT	0	0
POD	50	3D6×5

PV: 19**Bonificación al daño media:** +2D6**Corpulencia media:** 3**Media de Puntos de Magia:** 10**Movimiento:** 8**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Filamentos pegajosos y otros apéndices que intentarán atraer a su objetivo lo bastante como para poder digerirlo.**Engullir (mnbr):** Ataques con filamentos pegajosos, seudópodos o tentáculos gelatinosos. Sea cual sea el ataque, un éxito arrastrará al objetivo hasta el cuerpo del engendro, donde será digerido a un ritmo de 1D6 Puntos de Vida por asalto. Una vez engullida, la víctima no será capaz de llevar a cabo ninguna acción, aunque sus compañeros podrán intentar liberarla.*Combatir* 75% (37/15), daño 1D6 por asalto al ser engullido.*Engullir (mnbr)* atrae a un objetivo hasta su cuerpo, y lo digiere a un ritmo de 1D6 puntos de daño por asalto.**Armadura:** Es inmune a los proyectiles y las armas cortantes y perforantes, aunque el fuego, los hechizos y las armas encantadas le causan el daño normal.**Hechizos:** Ninguno**Habilidades:** Sigilo 90%.**Pérdida de Cordura:** Ver a un engendro de Ubbo-Sathla produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.**Y'gonolac**

Pudo comprobar el motivo por el cual la sombra que viera el día anterior sobre el cristal deslustrado no tenía cabeza, y entonces gritó. A la vez que el escritorio era empujado a un lado por la imponente figura desnuda, de cuya superficie aún colgaban los harapos del traje de lana, el último pensamiento de Strutt fue la incrédula convicción de que aquello le estaba pasando porque había leído las *Revelaciones...* pero antes de que pudiera exclamar su protesta su aliento quedó interrumpido, justo en el momento en que las manos descendían sobre su cara y en las palmas se abrían aquellas bocas rojas y húmedas.

—Ramsey Campbell, *Edición fría*

Y'gonolac aparece descrito en las *Revelaciones de Gla'aki*, un libro de saber arcano, como una figura abotargada y brillante que habita en unas enormes ruinas subterráneas tras una pared de ladrillo. Esta prisión podría encontrarse cerca de la ciudad de Brichester, en el Valle del Severn, en Inglaterra, ya que este ser la suele frecuentar. Se sabe que Y'gonolac aparece cuando su nombre se lee o se pronuncia en voz alta allá donde el mal esté presente. Se trata de un malvado dios menor.

CULTO

El culto a Y'gonolac no tiene muchos seguidores, pero se esfuerza enormemente por conseguir nuevos adoradores, concentrándose en atrapar a aquellos que son sutilmente malignos y, por lo tanto, aptos para convertirse en sus sacerdotes. Sin embargo, su noción del mal es más bien superficial.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Y'gonolac puede aparentar ser una persona normal, aunque algo neurótica y fofa. Cuando la deidad consigue contactar con una persona pervertida por el mal, la posee y la absorbe y, a partir de entonces, su forma puede cambiar a voluntad entre la del poseído y su auténtica forma: brillante, acéfala, desnuda y enorme, y con unas húmedas bocas abiertas en las palmas de las manos.

Para resistirse a la posesión, el objetivo deberá superar una tirada de POD cada asalto para evitar ser asimilado. Una vez asimilado, el investigador perderá 10 INT y 10 POD por asalto hasta que Y'gonolac sea expulsado o hasta que su mente y su alma sean destruidas y sustituidas por las del Primigenio, que solo se marchará si pierde todos sus Puntos de Vida. Normalmente, solo ataca a aquellos que son conscientes de su existencia por haber leído, al menos, una página de las horribles *Revelaciones de Gla'aki*, aunque se las ingenia muy bien para conseguir que la gente lea ese libro espantoso sin ser consciente de que lo han hecho.



Y'gonolac

Y'GOLONAC

la mano que se alimenta

FUE 125 **CON** 625 **TAM** 125 **DES** 70
INT 150 **POD** 140 **PV** 75

Bonificación al daño: +2D6

Corpulencia: 3

Puntos de Magia: 28

Movimiento: 10

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Al ser vagamente humanoide, Y'Golonac es capaz de dar patadas y puñetazos.

Mordisco: Cuando combate contra más de un enemigo, Y'golonac utiliza sus bocas para devorar y destruir a sus enemigos. El daño causado por las bocas no se cura de forma natural, y la pérdida de POD e INT es permanente, ya que las heridas supurantes no se cierran nunca.

Combatir 100% (50/20), Bonificación al daño.

Mordisco 100% (50/20), daño 1D4 puntos de daño que no se puede curar y la pérdida de 5 INT y 5 POD por asalto.

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Conoce todos los de Contacto y Convocación/Atadura, así como cualquier otro que el Guardián considere apropiado.

Pérdida de Cordura: Ver la transformación de un humano en Y'golonac produce la pérdida de 1/1D20 Puntos de Cordura. Ver a Y'golonac produce una pérdida de 1/1D10+1 Puntos de Cordura.

Yibb-Tstll

Allí, sobre el cuerpo negro y palpitante del Primigenio, se arracimaba una horda de enormes criaturas aladas que carecían de rostro, jasidas a multitud de temblorosos y oscilantes pechos negros! Los ojos se movieron presurosos y de forma independiente, ¡deslizándose con una asquerosa viscosidad sobre toda la putrefacta superficie de la brillante y pastosa cabeza de Yibb-Tstll!

—Brian Lumley, *Horror en Oakdeene*

Esta espantosa deidad contempla todo el tiempo y el espacio mientras gira lentamente en el centro de su claro en la Jungla de Kled, en las Tierras del Sueño de nuestro planeta. Bajo su manto ondulado, una multitud de ángeles descarnados de la noche mama aferrada a sus pechos.

CULTO

En tiempos remotos, Yibb-Tstll fue adorado como el dios Yibb, pero actualmente no tiene ningún culto conocido.

Algunos individuos, hechiceros en su mayoría, suelen acercarse a Yibb-Tstll, ya sea porque ansíen utilizar a sus servidores, los ángeles descarnados, o porque pretendan recibir su toque beneficioso.



Yibb-Tstll

OTRAS CARACTERÍSTICAS

La sangre de Yibb-Tstll, conocida entre los hechiceros como «La Negrura», puede ser convocada y emprender acciones de forma independiente. El toque de Yibb-Tstll suele causar un perjuicio dramático, a elección del Guardián: tal vez se trate de la pérdida inmediata de todos los Puntos de Cordura, de una muerte inmediata causada por convulsiones de terror, o tal vez la víctima corra a mamar de los pechos de la criatura y acabe siendo despedazada. Puede que estos cambios sean físicos, y en algunas ocasiones pueden llegar a ser beneficiosos.

YIBB-TSTLL

el paciente

FUE 200 **CON** 240 **TAM** 260 **DES** 80
INT 300 **POD** 325 **PV** 50

Bonificación al daño: +5D6

Corpulencia: 6

Puntos de Magia: 65

Movimiento: 0

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: El toque de Yibb-Tstll es mortal.

Toque 100% (50/20), como se indicaba anteriormente.

Armadura: 12 puntos de manto; regenera 5 Puntos de Vida por asalto. Yibb-Tstll es expulsado si se logra reducir a 0 sus Puntos de Vida, pero no tardará en reformarse y volver a aparecer en otro lugar.

Hechizos: Todos los hechizos de Contacto, Convocar a Yibb-Tstll, Llamar a Yibb-Tstll, Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche, y cualquier otro que desee el Guardián.

Pérdida de Cordura: Ver a Yibb-Tstll produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.

Yig

El padre medio humano de todas las serpientes... el dios-serpiente de las tribus de las llanuras centrales y que, presuntamente, dio origen también a los meridionales Quetzalcóatl o Kukulkán, era un extraño diablo medio antropomórfico.

—H. P. Lovecraft y Zealia Bishop, *La maldición de Yig*

Nadie ha descrito a Yig con claridad, pero es posible que parezca un hombre corpulento cubierto de escamas y con cabeza de serpiente o, quizá, de ser humano. Este Primigenio suele estar acompañado de multitud de serpientes y parece ser, principalmente, una deidad norteamericana. La célebre «Maldición de Yig» acarrea la locura y el nacimiento de niños deformes.

CULTO

Se sabe que a Yig lo adoran las tribus de las llanuras de Norteamérica y los practicantes del vudú, y que podría estar relacionado de alguna forma con el culto a Quetzalcóatl. También es venerado por los hombres serpiente y otros seres emparentados con ellos. Sus adoradores adquieren cierta inmunidad contra los venenos de las serpientes, la habilidad para hablar con ellas y el conocimiento de algunos hechizos y rituales arcanos. Si alguno se atreve a revelar secretos de la secta o hace algo que la perjudique, Yig envía a una de sus serpientes sagradas para que acabe con el infractor.



Yig

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Toda manifestación de Yig viene precedida por una alfombra de serpientes (crótalos en Norteamérica, y víboras o cobras en otros lugares) que cubre la zona parcial o totalmente.

Las serpientes sagradas de Yig son siempre ejemplares de gran tamaño de una especie autóctona de la zona en la que se manifiesta, y muestran una media luna blanca en la parte superior de la cabeza. En Norteamérica, esa serpiente suele ser un gigantesco crótalo de 1,50 a 1,80 m de largo. La serpiente aparece de forma tan repentina que siempre pilla a la víctima por sorpresa, y su ataque la alcanzará automáticamente a no ser que sea capaz de reaccionar con igual rapidez (tirada de Esquivar). En los asaltos siguientes, la víctima deberá superar tiradas de Esquivar para evitar la mordedura de la serpiente, que seguirá persiguiéndola y atacándola hasta que alguien consiga eliminarla. Ningún antídoto podrá salvar a alguien que haya sufrido la mordedura de una serpiente sagrada de Yig, y morirá irremediablemente tras unos minutos de agonía.

YIG

padre de serpientes

FUE 150	CON 600	TAM 100	DES 90
INT 100	POD 140	PV 70	

Bonificación al daño: +2D6

Corpulencia: 3

Puntos de Magia: 28

Movimiento: 10

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Yig cuenta con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide.

Apresar (mnbr): En combate cuerpo a cuerpo, Yig no utiliza sus manos para golpear, sino para apresar un brazo o una pierna y causar daño por aplastamiento.

Mordisco: En el asalto siguiente, Yig atraerá a la víctima hacia él (tirada enfrentada de FUE para resistirse) y la morderá.

Combatir 90% (45/18), Bonificación al daño.

Apresar (mnbr) daño por aplastamiento 2D6.

Mordisco (después de una presa) 95% (47/19), daño 1D8 + muerte instantánea si consigue penetrar la armadura.

Armadura: 6 puntos de escamas. Un impacto crítico ignora su armadura. Los ataques cuerpo a cuerpo le hacen el daño normal y se aplica la armadura de Yig, sin embargo, cualquier objeto que consiga penetrarla sufrirá 3D6 puntos de daño debido al efecto desintegrador de su sangre venenosa.

Hechizos: Yig conoce todos los hechizos de Contacto y Convocación/Atadura, además de cualquier otro que el Guardián considere oportuno, y suele estar más dispuesto a enseñarlos que otras deidades. Además, es particularmente hábil con la magia relacionada con los chthonians.

Pérdida de Cordura: Ver a Yig produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

Yog-Sothoth

Grandes globos de luz concentrándose en dirección a la abertura... la explosión de los globos más cercanos, y la carne protoplásmica que fluía oscuramente para volver a unirse y formar aquel horror arcano del espacio exterior... cuya máscara era una aglomeración de globos iridiscentes... que burbujeaba eternamente como un cieno primordial sumido en el caos nuclear, más allá de los límites inferiores del tiempo y el espacio.

—August Derleth, *El que acecha en el umbral*

Yog-Sothoth habita en los intersticios que hay entre los planos que componen el universo, donde se manifiesta como una conglomeración de globos iridiscentes que cambian, fluyen los unos al interior de los otros y se rompen constantemente. Este conglomerado es enorme y cambiante, de modo que unas veces puede parecer que tiene 100 m de ancho y otras 1 km o más. La relación entre el aspecto de Yog-Sothoth y los avistamientos de supuestos «platillos volantes» resulta evidente.

CULTO

Yog-Sothoth es, principalmente, el dios de hechiceros y magos que, al convertirse en sus esclavos, reciben el poder de viajar entre los planos o la capacidad de ver lo que sucede en otras dimensiones mediante un cristal u otro objeto parecido. Yog-Sothoth también puede otorgar a sus siervos la capacidad de dar órdenes a varios monstruos de mundos remotos.

A cambio de estos obsequios sus adoradores deben abrir un camino para que Yog-Sothoth pueda viajar desde sus dominios hasta la Tierra, para destruir y saquear a sus anchas.

Todo aquel que desee viajar a tiempos o lugares lejanos puede tratar con él, sin correr peligro, en su forma de Tawil at'Umr. Esta encarnación parece ser la menos maligna en la que se le puede encontrar, pero siempre existe el peligro de que Tawil at'Umr se quite el velo que lo cubre y cause la locura y la destrucción a aquellos que traten con él.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Yog-Sothoth posee el poder de viajar entre planos para desplazarse hasta cualquier momento y cualquier lugar. El mismo Yog-Sothoth coexiste en todo espacio y todo tiempo, y es por esto que también se le llama la Llave y la Puerta. En su aspecto de Aquel que Abre el Camino se le conoce como «Umr at'Tawil», aunque la forma correcta de escribir esta frase árabe sería «Tawil at'Umr», que significa Aquel que Prolonga la Vida. Yog-Sothoth ansía entrar en este plano para devorar la vida que hay en él, pero solo puede hacerlo en determinados momentos.

Es capaz de volar por nuestra atmósfera a una velocidad de cientos o miles de kilómetros por hora y, con solo tocarlo, transportar a un personaje por asalto a cualquier lugar del universo o a cualquier momento de la corriente temporal.



Yog-Sothoth

YOG-SOTHOTH

la totalidad en la unidad

FUE N/A	CON 2.000	TAM varía	DES 5
INT 200	POD 500	PV 400	

Bonificación al daño: N/A

Corpulencia: Varía

Puntos de Magia: 100

Movimiento: 100

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Utiliza los siguientes ataques especiales.

Esferas: Cada asalto, Yog-Sothoth puede tocar a un personaje con una de sus esferas iridiscentes y hacer que pierda inmediatamente 3D10 puntos de CON. Este daño es permanente y no sanará de forma normal. Se manifiesta como una corrosión, marchitamiento o corrupción de la parte del cuerpo tocada, y puede que también provoque la pérdida de algún punto de APA de la víctima.

Rayos: Yog-Sothoth también puede descargar rayos de fuego o de un fluido plateado (con un coste de 1D6 Puntos de Magia) que tienen un alcance de más de 1 km y que pueden destruir cualquier objeto normal al que impacten, derribar un avión y matar o dejar sin sentido a todo ser humano que falle una tirada de Esquivar o de Saltar. La descarga de energía afecta a un área de 5 m de diámetro.

Esferas 100% (50/20), daño 3D10 CON permanente.

Rayos 80% (40/18), daño muerte en 5 m de diámetro.

Armadura: Ninguna, aunque solo pueden dañarle las armas mágicas.

Hechizos: Tantos como desee.

Pérdida de Cordura: Ver a Yog-Sothoth produce una pérdida de 1D10/1D100 Puntos de Cordura. Verle en su forma de Tawil at'Umr no produce ninguna pérdida de Cordura.

Zoth-Ommog

Un cuerpo con forma de cono truncado de base ancha. El cono estaba coronado por una cabeza roma y gacha, con forma acuñada y vagamente reptil, oculta casi por completo tras una especie de trenzas arremolinadas. Este pelo, barba o crin, estaba formado por una especie de sogas espirales, separadas en capas espesas, con aspecto de serpiente o de gusano... A través de esta repulsiva melena de Medusa de viscosos zarcillos, dos fieros ojos serpentinos brillaban con una mezcla de burla fría e inhumana y algo que solamente puedo describir como una amenaza fanfarrona.

—Lin Carter, *El horror en la galería*

Este ser tiene un cuerpo con forma cónica y una cabeza parecida a la de un lagarto. De la cabeza surge una masa de gruesos tentáculos con aspecto de serpiente, y de la base del cuello cuatro robustos pseudópodos parecidos a los brazos de una estrella de mar, uno a cada lado del cuerpo. Existen pruebas de que Zoth-Ommog está sepultado bajo el Pacífico, en la ciudad-sepulcro de R'lyeh.

CULTO

Este Primigenio no tiene un culto activo entre los humanos, aunque puede que algunos profundos sí adoren a esta entidad maligna. Zoth-Ommog puede manifestarse a través de cualquiera de las muchas estatuas que lo representan y que, al parecer, están repartidas por lugares al azar de todo el mundo.

ZOTH-OMMOG

Hijo de Cthulhu

FUE 200	CON 600	TAM 300	DES 60
INT 100	POD 175	PV 90	

Bonificación al daño: +5D6

Corpulencia: 6

Puntos de Magia: 35

Movimiento: 25

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Es capaz de atacar de varias formas distintas recurriendo a sus tentáculos, dientes, golpes devastadores, etcétera. Normalmente, ataca a todo ser humano que se ponga a su alcance, ya sea con un mordisco o con uno de sus gigantescos pseudópodos.

Combatir 90% (45/18), Bonificación al daño.

Armadura: 10 puntos de piel gruesa y adiposa; regenera 3 Puntos de Vida por asalto de combate.

Hechizos: Conoce todos los hechizos de Contacto y Llamada, además de cualquier otro que el Guardián crea conveniente.

Pérdida de Cordura: Ver a Zoth-Ommog produce una pérdida de 1D6/1D20 Puntos de Cordura.



Zoth-Ommog

SECCIÓN TRES: HORRORES TRADICIONALES

Podía imaginarse con facilidad que se tratase de un núcleo alienígena de sustancia o energía, amorfo o no, que hubiera sobrevivido mediante la sustracción imperceptible o inmaterial de la fuerza vital o el tejido corporal y los fluidos de otros seres en los que penetrase y con los que, en ocasiones, acabase uniéndose por completo.

—H. P. Lovecraft, *La casa maldita*

Se puede utilizar *La llamada de Cthulhu* para contar cualquier tipo de historia de terror, no te sientas constreñido a utilizar siempre adversarios puramente lovecraftianos. A menudo, el terror tradicional se ha apoyado en la dualidad de la lucha del bien contra el mal, un concepto que pierde su significado en el universo nihilista de Lovecraft. Tradicionalmente, muchos de los seres sobrenaturales de las leyendas son derrotados mediante el empleo de parafernalia religiosa: se puede dañar a un vampiro con agua bendita y repelerlo con una cruz; y un sacerdote cristiano puede exorcizar a fantasmas y demonios. Pero, ¿por qué debería ser así en una ambientación lovecraftiana? No es necesario explicarlo todo, pero se debería prestar atención a las inconsistencias más flagrantes: si a los vampiros les afecta un crucifijo, ¿por qué a los gules no?

Puede que intentar combinar los tópicos del terror tradicional con el universo lovecraftiano no sea tan fácil como parece. Puede que sirva de ayuda hacer una distinción entre las partidas que utilizan una ambientación lovecraftiana y las de terror tradicional.

Solo hará falta mantener la consistencia cuando dos historias estén conectadas. Podrías determinar que los crucifijos quemaran la piel de los muertos vivientes en una aventura de vampiros de los años 70, solo para que después esas cosas carecieran de toda validez y fueran objeto de burla en un encuentro actual con los Mitos. Si las historias no están conectadas (por ejemplo, utilizando un grupo de personajes distinto) no será necesario guardar ninguna consistencia.

El empleo de monstruos tradicionales en el juego también proporciona al Guardián la posibilidad de introducir «distracciones» en la historia o de asegurarse de que sus partidas no se vuelven rutinarias a medida que los investigadores se enfrentan a un monstruo de los Mitos, una semana tras otra. Mezclar monstruos tradicionales y monstruos de los Mitos permite al Guardián crear misterios únicos y estimulantes en los que los jugadores podrían pensar que saben a qué se están enfrentando, solo para descubrir algún novedoso horror híbrido mucho más desafiante y aterrador.

Esqueleto humano

Los esqueletos animados aparecen en unas cuantas leyendas medievales, y con más frecuencia en relatos y películas modernos.

PODERES ESPECIALES

Resistencia al daño: sus huesos resacos son bastante quebradizos y un golpe fuerte puede partirlos y hacerlos astillas con facilidad, aunque no tienen ningún punto más vulnerable que los demás. Cualquier impacto a un esqueleto tiene una probabilidad de destruirlo igual al daño causado $\times 5$ (en 1D100). Por ejemplo: si una hacha golpea a un esqueleto y le causa 8 puntos de daño, existirá una probabilidad del 40% de destruirlo y hacerlo añicos. Si el esqueleto no queda hecho añicos, ignorará todo el daño que se le haya causado. Aplica un dado de penalización a los ataques que se hagan con un arma empaladora (balas incluidas), ya que gran parte del objetivo no es más que aire.

ESQUELETOS

mis pobres huesos

car.	media	tirada
FUE	50	3D6 $\times$ 5
CON	N/A	
TAM	65	(2D6+6) $\times$ 5
DES	50	3D6 $\times$ 5
INT	50	3D6 $\times$ 5
POD	05	05

PV: N/A (se aplican reglas especiales)

Bonificación al daño media: Ninguna

Corpulencia media: 0

Media de Puntos de Magia: 1

Movimiento: 7



Esqueleto

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los esqueletos animados suelen utilizar armas en lugar de golpear directamente, tal vez debido a que se pueden hacer añicos con facilidad. Equipalos como deseos, aunque suelen llevar un palo pequeño o una espada.

Combatir 45% (22/9), daño 1D3 + Bonificación al daño o según el tipo de arma.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Resistencia al daño (consulta sus poderes especiales).

Pérdida de Cordura: Ver a un esqueleto animado produce una pérdida de 0/1D6 Puntos de Cordura.

Fantasma

El Guardián debe crear cada fantasma de modo que se adecúe a las circunstancias de la aventura. Normalmente, los fantasmas solo poseen INT y POD, y tienen una forma tenue y nebulosa. Infestan ciertos lugares u objetos determinados (como un libro, un barco o un automóvil).

Es posible que los fantasmas sean vulnerables a la magia o a un exorcismo. Se aparecen principalmente para comunicar la atrocidad que causó su muerte y, en ocasiones, pueden dar

a los vivos pistas o instrucciones que, de seguirse, permitirán al angustiado espectro desvanecerse y encontrar la paz. Todos los fantasmas son aterradores, pero algunos resultan especialmente repugnantes; aun así, la pérdida de Cordura máxima que pueden causar es 1D8.

PODERES ESPECIALES

Cada vez que un fantasma ataque, haz una tirada enfrentada de POD. Cuando suceda esto, se podrá vislumbrar al fantasma arañando, envolviendo o atacando físicamente a su objetivo.

Si el personaje pierde la tirada enfrentada de POD, perderá 2D10 POD. Si el personaje es capaz de vencer al fantasma, hará que sea este el que pierda 2D10 POD. Los puntos de POD se pierden de forma permanente. Hay fantasmas más poderosos que son capaces de drenar 3D10 POD de una víctima en un solo asalto de combate, y aun así solo perderán 2D10 POD si es su víctima la vencedora de la tirada enfrentada.

Será el Guardián quien decida la forma en la que se puede conseguir que un fantasma alcance la paz. Algunas posibilidades son:

- Localizar el objeto del apego del fantasma y destruirlo.
- Localizar los restos mortales del fantasma, echarles sal y quemarlos.
- Exorcizar al fantasma (esto podría requerir unas tiradas enfrentadas de POD).
- Ayudar a que el fantasma cumpla con su misión (evitar la muerte de un ser querido, resolver asuntos pendientes, etc.).

Algunos fantasmas son capaces de manipular su entorno y hacer que las cacerolas vuelen desde los estantes, las puertas se abran, los teléfonos suenen... se trata de los infames *poltergeist*. Los más poderosos pueden llegar a causar daño físico a los incautos atacándoles mediante el lanzamiento de objetos. En esos casos, los investigadores deberán utilizar la habilidad Esquivar para evitar ser golpeados, y tal vez buscar formas alternativas de calmar o expulsar al espíritu enfurecido.

Un fantasma diseñado correctamente puede ser una buena fuente para la creación de aventuras espeluznantes. De hecho, se puede dedicar una campaña entera al estudio o el exorcismo de unos fantasmas. Algunos libros de los que se pueden extraer ideas son *La maldición de Hill House* (y su versión cinematográfica de 1963, *La casa encantada*) de Shirley Jackson, *El resplandor* de Stephen King o cualquiera de las historias de fantasmas de William Hope Hodgson (sobre todo *Carnacki, el cazador de fantasmas*) o de M. R. James. Henry James contribuyó al género con un volumen de historias de fantasmas incluido en sus *Obras completas*, y Rudyard Kipling ambientó relatos excelentes en Inglaterra y en la India.



Fantasma

Hombre lobo

Según la tradición, un humano normal sufre una maldición y, a partir de entonces, se convierte en un monstruo en parte humano y en parte animal cada vez que sale la luna llena. La desdichada víctima puede desconocer la maldición que le afecta o, por el contrario, ser consciente de ella y aborrecer su sino. Existe otro tipo de hombre lobo capaz de transformarse en lobo por completo, vanagloriarse de ello y poseer un mayor control sobre la metamorfosis. Los estallidos de voracidad y salvajismo, como los que puede tener un perro rabioso, son propios de ambos.

Parece que ambos tipos de hombre lobo se propagan mediante el mordisco, debido a la transmisión de un agente infeccioso de la saliva. En algunas culturas, una persona puede acabar convertida en un hombre lobo por medio de brujería (en ese caso la maldición no será otra cosa que un hechizo); mientras que determinadas leyendas populares indican que cualquiera podría someterse a la transformación ingiriendo determinadas plantas y la sangre de un inocente.

En forma humana, los hombres lobo tienen una apariencia externa completamente normal, así como todas las características propias del ser humano. Las formas de hombre-bestia y de lobo gigante que se dan a continuación, comparten los tipos de ataque, la armadura, etc. El Guardián puede determinar que la visión de un licántropo en forma de lobo supone una pérdida de Cordura; pero, de hacerlo, deberá justificarlo dotándole de ojos rojos o algún otro atributo sobrenatural.

PODERES ESPECIALES

Regeneración: Un hombre lobo en forma de bestia es muy resistente a las heridas, ya que regenera 1 Punto de Vida por asalto. Sin embargo, puede que conserve cicatrices o magulladuras de tales ataques al adquirir de nuevo su forma humana, algo que lo debilita y, a veces, le obliga a pasar días enteros en cama.

Inmunidad: Los hombres lobo son inmunes a casi todas las armas, pero se les puede herir o matar con fuego o con armas de plata. Si se le prende fuego, el hombre lobo perderá Puntos de Vida más rápido de lo que es capaz de regenerarlos.



Hombre lobo

La plata, el metal lunar, resulta venenosa para los hombres lobo. Si sufre una Herida grave (la mitad o más de sus Puntos de Vida en un solo golpe) de un arma de plata, morirá. Un hombre lobo será incapaz de regenerar los Puntos de Vida perdidos a causa de cualquier otra herida producida por un arma de plata.

HOMBRES LOBO

forma humanoide

car.	media	tirada
FUE	105	6D6×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM*	55	3D6×5
DES	65	(2D6+6)×5
INT	20	(1D4+2)×5
POD	65	(2D6+6)×5

* Aumenta su TAM a 65 (3D6+1D3)×5 en su forma de lobo gigante.

PV: 12

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: 12

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Morder, desgarrar y despedazar. Si el Mordisco penetra la piel, la víctima se transformará en un hombre lobo al llegar la siguiente luna llena.

Combatir 50% (25/10), daño 1D8 + Bonificación al daño.

Esquivar 32% (16/6).

Armadura: 1 punto de piel, y además regenera 1 Punto de Vida por asalto, pero solo en forma de lobo o de hombre-bestia.

Habilidades: Seguir rastros (por el olfato) 90%, Sigilo 60%.

Pérdida de Cordura: Ver a un hombre lobo produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura; y contemplar uno de sus cambios de forma, 0/1D3 Puntos de Cordura.

Momia

Estos muertos vivientes son parecidos a zombis dotados de inteligencia. Algunas sectas tienen momias en sus templos para que actúen como guardianas. Al igual que los zombis, las momias deben ser descuartizadas para que dejen de moverse. Contrariamente a la creencia popular, muchas carecen de una envoltura de vendajes y pueden moverse con relativa rapidez. Algunas son incapaces de regenerar Puntos de Magia de forma natural.

Una momia tiene el doble de FUE que la que tuviera en vida, 1,5 veces su CON original y dos terceras partes de su DES.

Dado el betún y los vendajes que solían emplearse para su conservación, el fuego resulta especialmente efectivo contra las momias egipcias y, aunque el daño que les causa es el normal, las llamas son más difíciles de apagar.

MOMIAS

cascarones horriblos

car	media	tirada
FUE	105	3D6×10
CON	80	(3D6+2)×7,5
TAM	65	(2D6+6)×5
DES	35	2D6×5
INT	55	3D6×5
POD	75	(1D6+12)×5

PV: 14

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Media de Puntos de Magia: 15

Movimiento: 6



Momia

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Las momias cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide.

Combatir 70% (35/14), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 17% (8/3).

Armadura: 2 puntos de piel. Las armas capaces de empalar apenas les afectan (mitad de daño).

Habilidades: Sigilo 50%.

Pérdida de Cordura: Ver a una momia produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

Vampiro

Todo jugador que se precie querrá enfrentar su ingenio contra uno de estos «chupasangres». Sin embargo, los relatos de vampiros y sus poderes se contradicen de tal manera que el guardián deberá decidir cuáles son válidos y cuáles son solo leyendas. Aquí se dan algunas opciones:

- ① Los vampiros no tienen reflejo.
- ② Puede que un vampiro deba regresar a la tierra en la que fue enterrado originalmente para pasar las horas del día.
- ③ La tercera mordedura de un vampiro provoca la muerte de la víctima y su transformación en uno de estos muertos vivientes.
- ④ Los vampiros carecen de poderes especiales durante el día, y puede que no sean capaces de salir del lugar donde se esconden o abandonar siquiera su ataúd.
- ⑤ En las culturas cristianas, la cruz protege contra los vampiros, al menos durante un tiempo, y la piel de estos monstruos se escalda y abrasa al contacto con el agua bendita.
- ⑥ A los vampiros solo les afecta la religión que comprendieran y profesaran en vida.
- ⑦ Los vampiros nunca comen ni beben.

- ⑨ Los vampiros no pueden cruzar corrientes de agua.
- ⑩ Los vampiros se pueden transformar en humo, niebla, un lobo o un murciélago a voluntad. En forma de humo o de niebla flotan a la deriva a una velocidad de 1 m por asalto

PODERES ESPECIALES

Cuando el daño causado por ataques físicos haya superado los Puntos de Vida del vampiro, este se transformará en humo o en niebla al final del asalto y, a continuación, se regenerará al ritmo de 1 Punto de Vida por asalto. Si el vampiro tiene cero Puntos de Vida y se atraviesa su corazón con una estaca, morirá y quedará reducido a cenizas.

VAMPIROS

monstruos chupa-sangre

car.	media	tirada
FUE	105	3D6×10
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	50	3D6×5
DES	50	3D6×5
INT	65	(2D6+6)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 11

Bonificación al daño media: +1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 13

Movimiento: El de su especie +2 (un vampiro humano tiene MOV 10)



Vampiro

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Los vampiros cuentan con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide.

Mordisco: Dependiendo del tipo de vampiro, puede que tenga que inmovilizar a su víctima antes de proceder a chuparle la sangre, o que el mero hecho de morderla la someta a su voluntad. En cualquier caso, el vampiro absorberá 2D10 FUE (sangre) de la víctima cada asalto después de morderla.

Mirada: Si el objetivo pierde una tirada enfrentada de POD, quedará hipnotizado y se le podrá obligar a obedecer instrucciones sencillas. Si las órdenes son autodestructivas, el jugador que interprete a la víctima podrá intentar superar una tirada de INT para salir del trance.

Combatir 50% (25/10), daño 1D4 + Bonificación al daño o según el tipo de arma.

Mordisco 50% (25/10), daño 1D4 + especial (como se indicaba anteriormente).

Mirada hipnótica, como se indicaba anteriormente.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: 0, pero puede cambiar de forma una vez haya perdido sus Puntos de Vida.

Habilidades: Encanto 60%, Psicología humana 60%, Seguir rastros (Olfatear sangre) 75%, Sigilo 70%.

Pérdida de Cordura: Sufrir el ataque de un vampiro produce la pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura; y contemplar una de sus transformaciones, 1/1D3 Puntos de Cordura. Ver a un vampiro con apariencia humana no supone ninguna pérdida de Cordura.

Zombi

El hechizo que sirve para crear al zombi proporciona los puntos de POD necesarios para animarlo. El hechicero domina a su creación: un zombi carente de voluntad propia.

Si el Guardián lo desea, puede existir algún tipo de hechizo o sustancia capaz de «desactivar» a estos monstruos. Según la tradición vudú, se les puede destruir obligándoles a comer sal, por lo que sus creadores suelen coserles los labios para impedir que eso suceda.

Además de los zombis propios de la tradición vudú, en los Mitos de Cthulhu existe el hechizo Resurrección, otra forma de resucitar a los muertos (que parecen conservar un control casi total de sus facultades) y otros métodos para crear monstruos similares a los zombis, como son la ciencia extrema o algunos tipos de contaminación.

ZOMBIS

los muertos que caminan

car.	media	tirada
FUE	80	(3D6×1,5)×5
CON	80	(3D6×1,5)×5
TAM	65	(2D6+6)×5
DES	35	2D6×5
POD	05	05

PV: 14

Bonificación al daño media: 1D4

Corpulencia media: 1

Media de Puntos de Magia: 1

Movimiento: 6 (si camina tambaleándose)
/8 (si camina con normalidad)



Zombi

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Combatir 30% (15/6), daño 1D3 (o daño del arma) + Bonificación al daño.

Esquivar al no tener voluntad propia carecen de esta opción.

Armadura: Las Heridas graves provocan la pérdida de una extremidad. Si no, ignora cualquier daño excepto aquel dirigido a la cabeza (aplica un dado de penalización en las tiradas de combate que apunten a la cabeza).

Pérdida de Cordura: Ver a un zombi produce una pérdida de 0/1D8 Puntos de Cordura.

SECCIÓN CUATRO: ANIMALES

Este libro no pretende proporcionar una guía exhaustiva de todos los tipos de animales del mundo, y además sería totalmente innecesaria para jugar. Los animales que se ofrecen a continuación son aquellos que han aparecido como antagonistas en el género de terror (acuérdate de *Los pájaros*, de Hitchcock) o aquellos que podrían ser de utilidad a los investigadores (como los caballos).

Enjambres de avispas o abejas

Una nube de insectos voladores dotados de aguijón atacará durante 2D6 asaltos antes de cejar en el empeño. No existe protección posible contra ellos, a no ser que la víctima esté totalmente protegida, ya sea debajo de una red, en el interior de un automóvil o sumergida en agua. Si un investigador recibe una cantidad considerable de picaduras y falla una tirada de CON, puede sufrir un *shock* en su sistema inmunológico, enfermar de gravedad o, en muy raras ocasiones, incluso morir.

Las abejas africanas que colonizan en la actualidad los Estados Unidos son más perseverantes en sus persecuciones que las avispas o las abejas melíferas, y atacan durante 3D6 minutos. Sufrir muchas picaduras de estas «abejas asesinas» puede provocar la muerte, ya que sus ataques son más implacables y numerosos. Cada minuto que dure el ataque causará 1D6 puntos de daño.

Ave

Las aves comunes, como la urraca, el cuervo o el grajo no suelen suponer una amenaza para los humanos, sin embargo, en el género de terror, hay ocasiones en que estas criaturas se convierten en antagonistas. Utiliza las características de los murciélagos para representar a las aves pequeñas.

Un ave más grande puede suponer una amenaza si se vuelve agresiva. Las siguientes características pueden representar a un águila gigante o a cualquier otra ave de gran tamaño. Solo las aves más grandes atacarán a los humanos, aunque los buitres atacarán a una presa indefensa de cualquier tipo. Todas las aves poseen la habilidad especial de reducir la probabilidad de impactar de un atacante a la mitad (un dado de penalización en el ataque) mientras están volando.

Las aves de gran tamaño habitan en cerros y montañas, que les proporcionan lugares seguros para anidar y corrientes ascendentes de vuelo. Se posan en las cumbres o en salientes rocosos, o incluso en árboles que sean lo bastante grandes como para poder soportar el considerable peso de media docena de aves grandes y su nido. Lo más normal es encontrarlas en el hemisferio occidental, pero nada impide que el Guardián diga «un ave de gran tamaño vuela en picado hacia vosotros» en cualquier lugar del mundo al norte de la Antártida (región en la que las grandes aves solo caminan).



Cóndor californiano

CÓNDOR

vultur gryphus

car.	media	tirada
FUE	110	(3D6+12)×5
CON	50	3D6×5
TAM	80	(3D6+6)×5
DES	95	(2D6+12)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 13

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Movimiento: 5/12 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Un pico afilado como una cuchilla y garras maliciosas.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 47% (23/9).

Armadura: 1 punto de plumaje.

Habilidades: Descubrir 90%.

Hábitat: América del Norte y del Sur.

Caballo

Los caballos ofrecen muchas ventajas a aquellos que conocen sus costumbres. En términos de juego, se dividen por un lado en caballos de monta y tiro, y por otro en burros y mulas.

La habilidad Equitación contempla el empleo de un caballo de monta. Un jinete o un grupo pequeño pueden cubrir fácilmente una distancia diaria de 60 km, siempre que dispongan de agua y pienso en abundancia, ya se trate de avena o de otro tipo de grano. Puede que los caballos de monta se peleen entre sí, pero no plantarán cara a los enemigos a no ser que los acorralen, e incluso aquellos caballos que emplea la caballería solo están entrenados para permanecer tranquilos y controlar su nerviosismo. Casi todos los caballos entrarán en pánico ante la presencia de algo sobrenatural.

Los caballos de tiro son los de mayor tamaño y, aunque pueden entrenarse para la monta, no suelen emplearse para cabalgar. Para engancharlos a un carruaje, es posible que se solicite al jugador una tirada de Conducir carruaje o similar. Puede que no haya sillas y cinchas lo bastante grandes para este tipo de caballos así que, si se montan «a pelo», habrá que aplicar un dado de penalización en la tirada de Equitación.

Los burros y las mulas se suelen emplear principalmente para transportar cargas o para tirar de un carro o una carreta y, aunque en parte se trate de un estereotipo, no obedecen una orden cuando no les da la gana, ni siquiera aunque les sometan a un castigo físico.

La reacción de los caballos ante las situaciones violentas, los disparos, los monstruos y las multitudes enfurecidas es bastante común y razonable: huir.

CABALLO

car.	media	tirada
FUE	140	(3D6+18)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	165	(6D6+12)×5
DES	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 23

Bonificación al daño media: +3D6

Corpulencia media: 4

Movimiento: 12

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Se trata de animales grandes capaces de cocear y morder, así como de derribar a un adversario más pequeño. Se pueden alzar sobre sus cuartos traseros y luego caer sobre sus patas delanteras. Un caballo requiere cierto entrenamiento para arrollar y pisotear.

Combatir 25% (12/5), daño 1D8 + Bonificación al daño.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: Ninguna.

Hábitat: Praderas y desiertos, o allí donde haya seres humanos.

Calamar gigante

El cuerpo de un ejemplar normal de esta especie mide 3,60 m de largo, y sus tentáculos pueden alcanzar hasta 18 m más. Estas características representan a un calamar de ese tamaño. Para crear un auténtico «kraken» añade 3D10 a la FUE y al TAM por cada 60 cm de longitud adicionales.

CALAMAR GIGANTE

car.	media	tirada
FUE	105	6D6×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	105	6D6×5
DES	95	(2D6+12)×5
POD	50	3D6×5

PV: 17

Bonificación al daño media: +2D6

Corpulencia media: 3

Movimiento: 4/10 nadando

ATAQUES

Ataques por asalto: 4

Ataques de combate: Los tentáculos se agitan y golpean a cualquier cosa que tengan cerca. Utilizará maniobras para capturar y morder a sus presas.

Capturar (mnbr): Puede capturar a una víctima con uno de sus ocho tentáculos. El primer tentáculo que golpee a un objetivo quedará adherido; cuando le golpee con otro tentáculo, usará los dos para constreñir al objetivo y cada uno de ellos le causará daño todos los asaltos.

Mordisco: Una vez capturada por un tentáculo, la criatura podrá morder a la víctima con su pico venenoso. La víctima deberá superar una tirada Extrema de CON para resistir totalmente el efecto del veneno (véase **Venenos** en la página 132). El veneno causa 1D6 puntos de daño y aplica un dado de penalización en todas las acciones durante varias horas.

Combatir 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Capturar (mnbr) daño 1D6 por asalto + retener.

Mordisco (debe estar capturado) 45% (22/9) daño 1D10 + veneno.

Esquivar 47% (23/9).

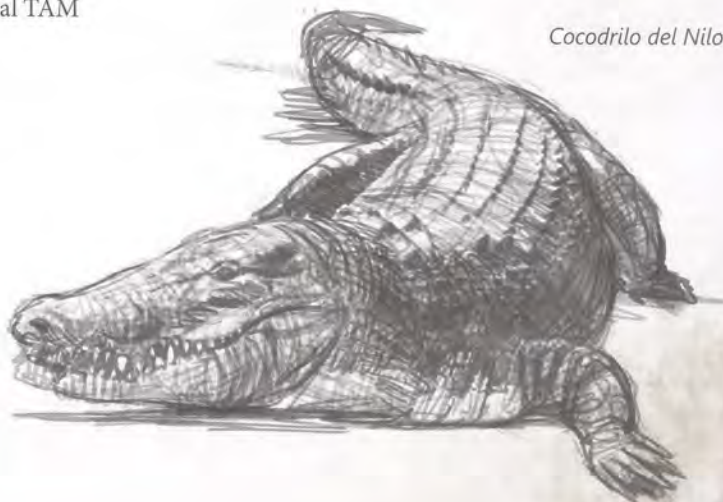
Armadura: 2 puntos de piel gruesa.

Habilidades: Sigilo 70%.

Hábitat: Profundidades oceánicas, preferiblemente, en las frías aguas polares.

Cocodrilo

El cocodrilo del Nilo es ahora una especie poco frecuente en el bajo Nilo, pero todavía se pueden encontrar en el África central, Madagascar, Asia tropical y el norte y el oeste de Australia. Allí donde hay agua puede haber cocodrilos. Los cocodrilos comen cualquier cosa que logran apresar y forman grandes grupos en torno a una presa para alimentarse en común. No suelen atacar a las embarcaciones. Se pueden utilizar unas características similares para representar cualquier tipo de cocodrilo, orden que incluye a los aligátores, los caimanes y los gaviales, todos ellos carnívoros de hocico largo y aspecto de lagarto.



Cocodrilo del Nilo

COCODRILO DEL NILO

car.	media	tirada
FUE	130	(4D6+12)×5
CON	90	(3D6+8)×5
TAM	130	(4D6+12)×5
DES	35	2D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 22**Bonificación al daño media:** +2D6**Corpulencia media:** 3**Movimiento:** 6/8 nadando**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Obviamente, el principal peligro es su mordisco, pero un ejemplar de gran tamaño es capaz de revolverse violentamente y causar daño por el impacto.**Morder y retener (mnbr):** Mandíbulas poderosas; una vez muerden algo no es probable que lo suelten, y pueden arrastrar a su víctima a las profundidades con el fin de ahogarla.*Combatir* 50% (25/10), Bonificación al daño.*Morder y retener (mnbr)* daño 1D10 + Bonificación al daño, seguido por la Bonificación al daño cada asalto posterior mientras la presa siga retenida (o ahogándose).*Esquivar* 17% (8/3).**Armadura:** 5 puntos de piel gruesa.**Habilidades:** Sigilo 60% (en el agua 80%).**Hábitat:** Zonas tropicales, especialmente junglas pantanosas de todo el mundo.**León**

Esto incluye los leones (*panthera leo*), los tigres, los pumas y los leones de las montañas. A continuación se ofrecen los valores de los leones, que se pueden aplicar a todos los grandes felinos con muy pocas modificaciones. Un tigre será un poco más fuerte, mientras que un guepardo será más ligero y más rápido.

LEÓN

car.	media	tirada
FUE	95	(2D6+12)×5
CON	50	3D6×5
TAM	80	(3D6+6)×5
DES	95	(2D6+12)×5
POD	65	(2D6+6)×5

PV: 13**Bonificación al daño media:** +1D6**Corpulencia media:** 2**Movimiento:** 10**ATAQUES****Ataques por asalto:** 2**Ataques de combate:** Estos peligrosos depredadores poseen colmillos y garras afiladas. Pueden utilizar una maniobra para forcejear con un adversario e inmovilizarlo.*Combatir* 60% (30/12), daño 2D6 + Bonificación al daño.*Esquivar* 25% (12/5).**Armadura:** 2 puntos de pelaje.**Habilidades:** Seguir rastros 25%, Sigilo 30%.**Hábitat:** África y Oriente Próximo.**Lobo**

Estos animales suelen cazar en solitario o en pareja, pero también pueden cazar en manadas cuando acosan a rebaños de alces o caribús.

Los lobos suelen ser tímidos, y prácticamente no existen informes contrastados de ataques a personas saludables.

LOBO

car.	media	tirada
FUE	65	(2D6+6)×5
CON	50	3D6×5
TAM	40	(2D6+1)×5
DES	65	(2D6+6)×5
POD	50	3D6×5

PV: 9**Bonificación al daño media:** Ninguna**Corpulencia media:** 0**Movimiento:** 12**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Morder, desgarrar y despedazar.*Combatir* 50% (25/10), daño 1D8 + Bonificación al daño.*Esquivar* 32% (16/6).**Armadura:** 1 punto de pelaje.**Habilidades:** Descubrir 60%, Seguir rastros (por el olfato) 90%.**Hábitat:** Prácticamente las mismas zonas de clima frío y templado que habitan los rumiantes y herbívoros de gran tamaño.

Murciélago. grande

Los murciélagos frugívoros gigantes de Centroamérica viven en grupos de decenas o centenares de individuos. Los murciélagos de menor tamaño, más comunes en los Estados Unidos, se reúnen en cuevas y forman bandadas de hasta 50.000 ejemplares. En todo el mundo, los murciélagos se encuentran sometidos a una fuerte presión medioambiental por culpa del ser humano.

MURCIÉLAGO, grande

car.	media	tirada
FUE	25	2D4×5
CON	35	2D6×5
TAM	15	2D4×5
DES	105	(1D6+18)×5
POD	35	2D6×5

Si atacan en grupo, utiliza las características anteriores para representarlo, aumentando el Tamaño en 10 y el tipo de dado de daño en 1 por cada murciélago adicional.

PV: 5

Bonificación al daño media: -2

Corpulencia media: -2

Movimiento: 1/12 volando

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Ataques con garras y dientes.

Ataques de combate (Grupo): Cada vez que el objetivo vence a los murciélagos en una tirada de Combate, reduce en uno el número de murciélagos. Por lo tanto, un grupo de 6 murciélagos tendrá Tamaño 65 y causará 1D6 puntos de daño (ya que no hay D7).

Combatir 40% (20/8), daño 1D2 (+1 al tipo de dado por cada murciélago adicional en el grupo).

Esquivar 52% (26/10).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Descubrir (ecolocación) 75%.

Hábitat: Climas cálidos y templados de todo el mundo.



Murciélago vampiro



Oso negro

Oso

Este tipo de oso es el más común en Norteamérica, y el único con el que es probable encontrarse en la parte oriental de los Estados Unidos.

OSO, NEGRO

car.	media	tirada
FUE	100	(3D6+10)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	100	(3D6+10)×5
DES	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 16

Bonificación al daño media: +2D6

Corpulencia media: 3

Movimiento: 12

ATAQUES

Ataques por asalto: 2

Ataques de combate: Criaturas grandes y fuertes con zarpas enormes, garras y colmillos.

Combatir 40% (20/8), daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: 3 puntos de cartílago y pelaje.

Habilidades: Escuchar 75%, Olfatear presas 70%, Trepas 30%.

Hábitat: Desde el sur de Canadá hasta el sur de México.

Perro

Nuestros amigos domésticos destacan entre todos los animales por su devoción y su afecto hacia sus amos humanos. A la hora de cazar, prefieren reunirse en grupos de 1D8+3 animales como mínimo.

Hay perros de muchos tamaños distintos y los valores (medios) que se dan a continuación se deberán ajustar en consecuencia.

PERRO

<i>car.</i>	<i>media</i>	<i>tirada</i>
FUE	35	2D6×5
CON	50	3D6×5
TAM	35	2D6×5
DES	70	4D6×5
POD	35	2D6×5

PV: 8**Bonificación al daño media:** -1**Corpulencia media:** -1**Movimiento:** 12**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1*Combatir* 50% (25/10), daño 1D6.*Esquivar* 42% (21/8).**Armadura:** Ninguna.**Habilidades:** Escuchar 75%, Olfatear algo interesante 90%.**Hábitat:** Allá donde habiten los humanos.**Rata**

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

CAMADA DE RATAS

<i>car.</i>	<i>media</i>	<i>tirada</i>
FUE	35	(1D6+4)×5
CON	55	(2D6+4)×5
TAM	35	(1D6+4)×5
DES	70	4D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 9**Bonificación al daño media:** -1**Corpulencia media:** -1**Movimiento:** 9**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Las ratas atacan con garras y dientes.

Abrumar (mnbr): La camada puede asaltar y abrumar a un individuo utilizando las reglas de maniobras, y debido a su gran número obtienen un dado de bonificación en el ataque. En un ataque como ese, las ratas treparán por el objetivo, mordiéndole y arañándole.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3.*Abrumar (mnbr)* daño 2D6.*Esquivar* 42% (21/8).**Armadura:** Ninguna.**Hábitat:** No muy lejos de donde estás sentado ahora mismo.**Serpiente**

Se dividen en dos categorías: constrictoras y venenosas. Las primeras utilizan su ataque para apresar y constreñir a sus presas (utiliza las reglas de maniobras), las otras utilizan su ataque para morder.

SERPIENTE, CONSTRICTORA

pitones y otras serpientes gigantes

<i>car.</i>	<i>media</i>	<i>tirada</i>
FUE	110	(3D6+12)×5
CON	65	(2D6+6)×5
TAM	70	4D6×5
POD	50	3D6×5
DES	65	(2D6+6)×5

PV: 13**Bonificación al daño media:** +1D6**Corpulencia media:** 2**Movimiento:** 6**ATAQUES****Ataques por asalto:** 1**Ataques de combate:** Pueden morder, pero casi siempre recurren a aplastar a sus presas.

Constreñir (mnbr): Intenta envolver a su presa, y luego aplastarla y engullirla entera. Si su ataque tiene éxito, la víctima se encontrará en posición desventajosa (dado de penalización) y sufrirá daño automático cada asalto hasta que la serpiente muera o consiga liberarse venciendo en una tirada enfrentada de FUE.

Combatir 40% (20/8), daño 1D3.*Apresar (mnbr)* daño 1D6 + Bonificación al daño.*Esquivar* 25% (12/5).**Armadura:** 2 puntos de piel reluciente.**Habilidades:** Sigilo 90%.**Hábitat:** Bosques tropicales.**SERPIENTE, VENENOSA**

cobra, víbora, etc.

<i>car.</i>	<i>media</i>	<i>tirada</i>
FUE	35	2D6×5
CON	35	2D6×5
TAM	15	1D6×5
DES	90	5D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 5**Bonificación al daño media:** -2**Corpulencia media:** -2**Movimiento:** 8

ATAQUES

Ataques por asalto: 1 (puede utilizar la mordedura para contraatacar varias veces en un mismo asalto)

Ataques de combate: Mordisco. La toxicidad del veneno de la serpiente varía. La víctima deberá superar una tirada Extrema de CON para resistir totalmente el efecto del veneno. Un éxito normal indicará que solo sufre un efecto atenuado. La víctima de una mordedura puede llegar a morir si no encuentra un antídoto o recibe tratamiento médico adecuado en unas horas (véase **Venenos** en la página 132).

Combatir 40% (20/8), daño 1D4 + Bonificación al daño + veneno. *Esquivar* 42% (21/8).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Sigilo 90%.

Hábitat: Bosques tropicales.

Tiburón

Peligrosos y temidos por humanos y criaturas marinas a lo largo y ancho de todos los océanos del mundo, estos depredadores son considerados la máquina de matar más perfecta. Estos valores se corresponden a un tiburón genérico de ejemplo, para tiburones más grandes, aumenta el TAM, la FUE y la CON.

Los tipos más frecuentes de tiburón son el tiburón toro, el tiburón blanco y el pez martillo, y esos animales tienen tamaños, temperamento y aspecto muy distintos. La piel del tiburón es extremadamente dura y está cubierta de diminutos «dientes» esmaltados, por lo que a menudo se les caza por su piel.

TIBURÓN

car.	media	tirada
FUE	90	5D6×5
CON	90	5D6×5
TAM	90	5D6×5
DES	50	3D6×5
POD	50	3D6×5

PV: 18

Bonificación al daño media: +1D6

Corpulencia media: 2

Movimiento: 12 nadando

ATAQUES

Ataques por asalto: 2 (solo puede morder y retener a una víctima)

Ataques de combate: Morder, despedazar y desgarrar con sus aletas.

Morder y retener (mnbr): Un tiburón puede morder y retener a su víctima, causándole daño automático en los asaltos siguientes hasta que esta se libere superando una prueba enfrentada de FUE.

Combatir 75% (37/15), daño 2D3 + mitad de la Bonificación al daño.

Morder y retener (mnbr) daño 2D6 por asalto mientras siga apresado.

Esquivar 25% (12/5).

Armadura: 5 puntos de piel gruesa y dura.

Habilidades: Percibir formas de vida 95%.

Hábitat: Océanos, hasta 2.000-3.000 m de profundidad.

REGLAS OPCIONALES

Una estructura opcional de los Mitos de Cthulhu

Lovecraft escribió muchos relatos maravillosos, pero todos ellos eran independientes y no formaban parte de una unidad cohesiva. Obviamente, había algunos elementos comunes en sus relatos: ciertos lugares, personajes, libros, dioses, etcétera; pero al estudiarlos con más detenimiento se puede comprobar que no es frecuente que se repitan ni se desarrollen. El denominador común es menos tangible: cierta sensación y cierta atmósfera que Lovecraft intentó captar en sus «relatos fantásticos». Estos elementos que se repiten en los relatos son muy pegadizos, y forman el corpus de lo que se ha terminado conociendo como los Mitos de Cthulhu.

Los mitos del mundo real tienen inconsistencias y contradicciones, y esto también se puede aplicar a los Mitos de Cthulhu. Precisamente son estas inconsistencias y contradicciones las que hacen que los Mitos de Cthulhu sean un suelo tan fértil para que otros cultiven en él las semillas de sus relatos. Como Guardián deberías sentirte legitimado para tomar tus propias decisiones y utilizar las distintas entidades, deidades, tomos y otros elementos como materia prima con la que elaborar tus propias historias. Se supone que los Mitos de Cthulhu están más allá de la comprensión humana, por lo que intentar definirlos con demasiado detalle en este libro podría resultar contraproducente de cara al lector.

Algunos han intentado definir un panteón de los dioses de los Mitos o clasificarlos en una jerarquía de Dioses Arquetípicos, Dioses Exteriores, Otros Dioses, Primigenios, etcétera. Esta clasificación de las entidades de los Mitos no está escrita en piedra, y se ofrece como una simple guía para aquellos que prefieran una estructura más definida.



Tiburón

Dioses Exteriores, Dioses Arquetípicos y Otros Dioses.

Dependiendo de cada autor, el universo está dirigido por los seres conocidos como «Dioses Exteriores», «Dioses Arquetípicos» u «Otros Dioses». Solo se conoce por su nombre a algunas de estas entidades. La mayoría son ciegas y estúpidas en términos humanos. Se trata de seres alienígenas extremadamente poderosos, algunos de los cuales podrían tener un origen extracósmico.

Los Dioses Exteriores gobiernan el universo y tienen poco trato con la humanidad, excepto en el caso de Nyarlathotep. Los humanos que se entrometen en los asuntos de estas entidades sufren las consecuencias, y suelen acabar locos o muertos. Se conoce el nombre de algunos Dioses Exteriores. Parecen ser auténticos dioses, no como los horrores alienígenas que son los Primigenios, y puede que algunos encarnen algún principio cósmico. Solo algunas de estas divinidades parecen interesarse por los asuntos humanos o reconocer siquiera nuestra existencia. Cuando lo hacen, se les suele mostrar intentando atravesar los límites del cosmos o las dimensiones con el fin de sembrar la destrucción. Todas las razas y deidades menores de los Mitos responden ante los Dioses Exteriores, y muchos de ellos incluso los adoran.

Los Dioses Exteriores están controlados hasta cierto punto por su alma y heraldo, Nyarlathotep. Cuando algo incomoda a los Dioses Exteriores, es él quien se dedica a investigar. Azathoth, sultán demoníaco y gobernante del cosmos, se retuerce estúpidamente en el mismo centro del universo al son de una flauta diabólica. Yog-Sothoth, segundo al mando o cogobernante, existe a la vez en todo el tiempo y el espacio, pero se encuentra encerrado fuera del universo mundano. Yog-Sothoth solo puede ser invocado a esta realidad mediante el uso de poderosos hechizos mientras que, teóricamente, sería posible encontrarse con Azathoth solo con adentrarse lo suficiente en el espacio. Hay un grupo de Otros Dioses Exteriores y sirvientes que danzan lentamente alrededor de Azathoth, pero ninguno de ellos tiene nombre.

Entre los Dioses Exteriores se incluyen: Abhoth, Azathoth, Daoloth, los Dioses Exteriores menores, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Tulzsha, Ubbo Sathla, Yibb-Tstll y Yog-Sothoth. Los Dioses Arquetípicos no son obra de Lovecraft. Otros escritores posteriores (como August Derleth) acuñaron el término, y muchos los consideran un pobre añadido a los Mitos, ya que implican los conceptos del bien y el mal; términos que tienen poco o ningún significado cuando se consideran los actos, objetivos e ideologías de dioses cósmicos alienígenas. Derleth estipuló que los Dioses Arquetípicos se oponen en cierto modo a los Dioses Exteriores, y que de hecho son los causantes de la catástrofe que provocó el cautiverio de los Primigenios.

Entre los Dioses Arquetípicos se incluyen: Bast, Hypnos y Nodens.

En ocasiones, los Dioses Exteriores y Arquetípicos se han integrado en un todo denominado confusamente «Otros

Dioses», a pesar de tratarse de deidades de otros planetas distintos de la Tierra. Pocas veces se les invoca pero, cuando aparecen, producen un horror indescriptible. Para añadir más confusión, algunos de los Dioses Exteriores menores se conocen colectivamente como «Otros Dioses menores». Las especies asociadas a estos dioses, como los shantaks, horrendos cazadores, servidores de los Otros Dioses y retoños oscuros de Shub-Niggurath, resultan difíciles de encontrar en la Tierra.

Los Primigenios

Los Primigenios no son tan sobrenaturales como los Dioses Exteriores pero, para la humanidad, siguen siendo divinos y terribles. Los seres humanos prefieren adorar a los Primigenios antes que a los Dioses Exteriores, ya que se encuentran comparativamente más cerca y, en ocasiones, intervienen en los asuntos de la humanidad o contactan con algún individuo. Hay sectas y familias enteras que adoran en secreto a los Primigenios. Por otra parte, los locos solitarios prefieren orientar su devoción hacia los Dioses Exteriores. Los seres que sirven a los Primigenios suelen habitar en los parajes más remotos de la Tierra. Lo habitual es que los investigadores se enfrenten a sus adoradores y siervos alienígenas.

Los Primigenios parecen ser criaturas alienígenas inmensamente poderosas y poseedoras de facultades de carácter sobrenatural, pero no dioses verdaderos como se considera a los Dioses Exteriores. Cada Primigenio es distinto de los demás y muchos parecen estar reclusos temporalmente de alguna forma.

Se dice que los Primigenios pueden saltar de un mundo a otro «cuando las estrellas se alinean» y que no pueden vivir cuando estas no son propicias. Sin embargo, «no pueden vivir» no significa necesariamente que estén muertos, como afirma el famoso verso del *Necronomicon*:

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

Cthulhu es un Primigenio. Junto al resto de su raza, duerme en una inmensa tumba en el fondo del océano Pacífico. Cthulhu parece ser el Primigenio más importante de los que se hallan en la Tierra. Existen otros de formas diversas que son menos poderosos pero disfrutan de una mayor libertad. Ithaqua, el que camina en el viento, vaga a su antojo por las latitudes árticas del planeta. Hastur el Innombrable habita cerca de la estrella Aldebarán, y Cthugha cerca de Fomalhaut. No cabe duda de que otros Primigenios infestan otros mundos, y quizá sea frecuente la existencia de planetas gobernados por un Primigenio dominante. Los humanos adoran a todos los Primigenios cuya presencia en la Tierra se conoce pero, como se evidencia en los relatos, Cthulhu tiene más adoradores que todos los demás juntos. Otros Primigenios de menor importancia, como Quachil Utaus, no suelen tener adoradores, aunque algún hechicero podría saber cómo invocarlos.

Las intervenciones de los Primigenios en los asuntos humanos son escasas. Algunos entendidos sospechan que estos seres superiores no suelen pensar en los seres humanos, ni tenerlos en cuenta siquiera. Para ellos, la humanidad es despreciable e insignificante.

Entre los Primigenios se incluyen: Atlach-Nacha, Chaugnar Faugn, Cthugha, Cthulhu, Cyaegha, Eihort, Ghatanothoa, Gla'aki, Hastur, Ithaqua, Nyogtha, Quachil Utaus, Rhan-Tegoth, Shudde M'ell, Tsathoggua, Y'golonac, Yig, Zhar y Zoth-Ommog.

Razas servidoras

Algunas especies de los Mitos suelen estar asociadas a Primigenios o Dioses Exteriores en particular, como los byakhee a Hastur o los ángeles descarnados de la noche a Nodens. Se trata de las razas servidoras, y siempre que se manifiesta un Dios Exterior o un Primigenio suele hacerlo acompañado de varios de estos servidores. Estos seres pueden actuar como asesinos, mensajeros, espías o medio de transporte, espantar a los investigadores o formar el grueso de las fuerzas de sus amos en los enfrentamientos. Los investigadores se encontrarán con estas razas servidoras mucho más a menudo que con sus amos, los Primigenios y los Dioses Exteriores.

Entre las razas servidoras se incluyen: Byakhee, retoños oscuros de Shub-Niggurath, profundos, vampiros de fuego, sirvientes de Gla'aki, semillas estelares de Cthulhu, semillas informes, horrendos cazadores, ángeles descarnados de la noche, seres-rata, habitantes de la arena, servidores de los Otros Dioses, shantaks, engendros de Ubbo-Sathla y Tcho-Tchos.



Razas independientes

También son importantes otras especies alienígenas, y algunas han llegado a enfrentarse a los Primigenios. Las razas independientes varían en cuanto a su poder, y algunas están extintas. Están íntimamente relacionadas con nuestro planeta, tal y como se describe en las obras *En las montañas de la locura* y *En la noche de los tiempos*. En estos relatos Lovecraft nos muestra la auténtica historia de la Tierra. Algunas de estas especies, como los pólipos volantes o los dholes, no están asociadas con ningún dios en particular o no tienen un interés especial en la magia, como los Antiguos o la Gran Raza. Su clasificación en mayores y menores parece depender del peligro relativo que suponen para una persona normal.

En los albores de la era Cámbrica, los seres conocidos como los Antiguos volaron hasta la Tierra. Habitaron en gran parte de la superficie, combatieron con otras especies y, finalmente, fueron obligados a retroceder hasta la Antártida. Los Antiguos, quizá por error, engendraron los organismos que, en el futuro, evolucionarían hasta convertirse en los dinosaurios, los mamíferos y el ser humano. De igual manera, crearon a los terribles shoggoths, cuya última revuelta estuvo a punto de causar la extinción de los Antiguos.

Hace eones, unas criaturas cónicas indígenas de la Tierra fueron invadidas mentalmente por la Gran Raza de Yith, unos seres mentales provenientes de las estrellas. La Gran Raza sobrevivió en estos cuerpos ocupados hasta hace unos 50 millones de años, momento en el que fue derrotada por los terribles pólipos volantes de origen extraterrestre a los que habían encerrado en inmensas cavernas subterráneas. Sin embargo, antes de su caída, la Gran Raza logró transmitir sus mentes hacia el futuro para escapar a su destrucción.

La semilla estelar de Cthulhu llegó también de las estrellas y conquistó una gran porción de tierra en lo que algún día sería el océano Pacífico, pero quedó atrapada cuando ese continente se hundió bajo las aguas. Los seres conocidos como los hongos de Yuggoth (o mi-go) establecieron sus primeras bases en la Tierra durante el periodo Jurásico, hace unos doscientos millones de años. Fueron retirándose poco a poco hasta conservar únicamente las cimas de algunas montañas, donde aún mantienen colonias mineras.

Actualmente, los seres humanos comparten el planeta con los profundos y los gules (razas con las que nuestra especie parece estar relacionada de alguna forma) y, además, con unos cuantos mi-go. También es posible que otras especies visiten la Tierra en algún momento, o que estén aletargadas o inactivas.

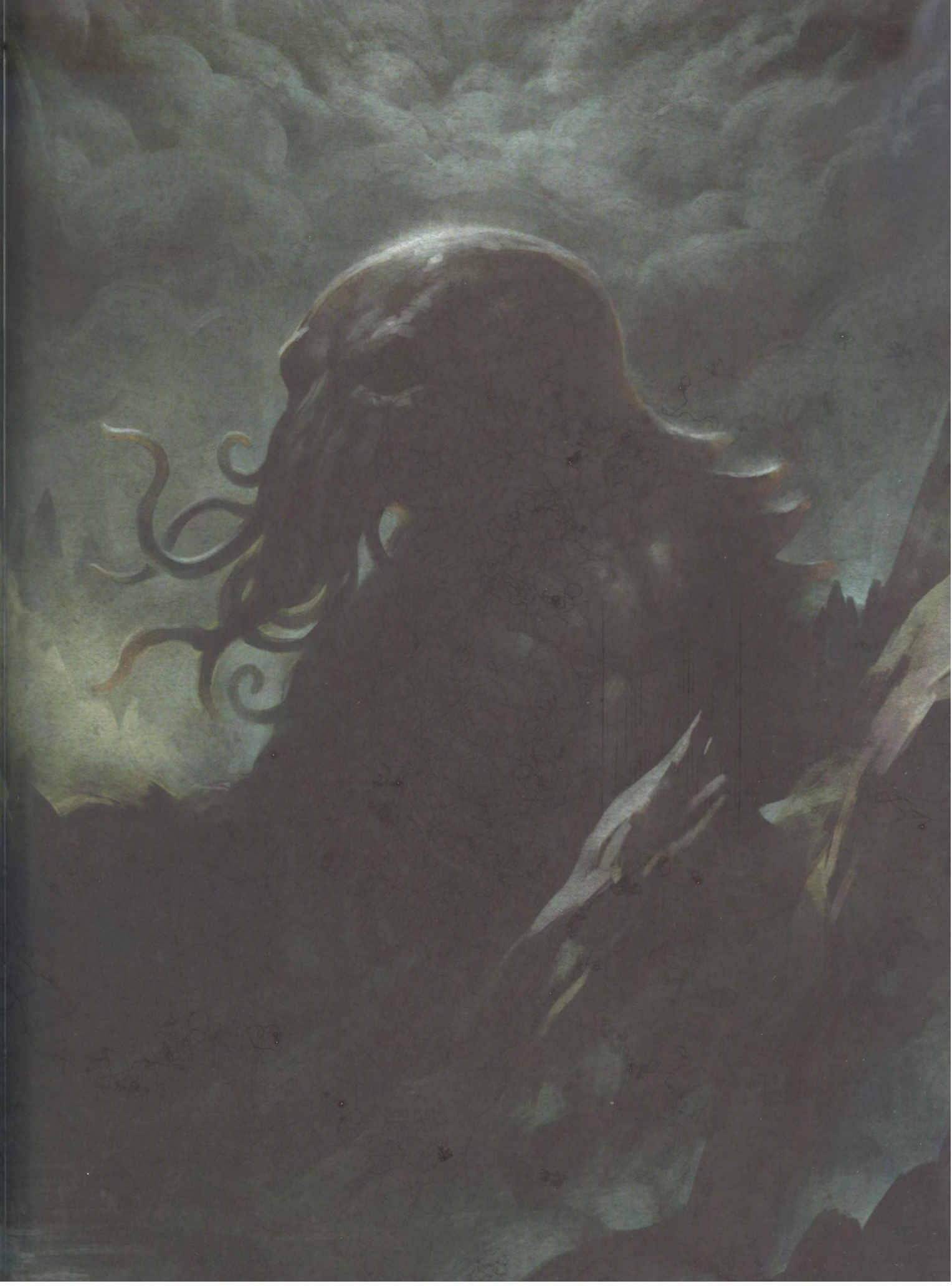
Entre las razas independientes se incluyen: los chthonians, los colores surgidos del espacio, los dholes, los vagabundos dimensionales, los Antiguos, los pólipos volantes, los ghastrs, los gules, los gnoph-keh, la Gran Raza de Yith, la Nueva Gran Raza, los gugs, los perros de Tindalos, los lloigor, los mi-go, las bestias lunares, los hombres serpiente, los insectos de Shaggai, los Shoggoths, los vampiros estelares y los seres de Xiclotl.

Nadaremos hasta ese siniestro arrecife y nos
sumergiremos a través de oscuros abismos
hasta la ciclópea y columnada Y'ha-nthlei,
y viviremos por siempre en esa guarida de
profundos, entre maravillas y esplendor.

—H. P. Lovecraft, «La sombra sobre Innsmouth»

Aventuras

Capítulo Quince



Entre los árboles centenarios

LA HIJA DE UN INDUSTRIAL LOCAL HA SIDO SECUESTRADA. El pago del rescate salió horriblemente mal, y acabó en un tiroteo a las afueras del Bosque Nacional Green Mountain. Los secuestradores escaparon con la chica y el dinero del rescate, y huyeron de vuelta al interior del bosque.

Los investigadores deben rescatar a la muchacha, dar caza a los criminales y llevarlos ante la justicia. Sin embargo, en ese bosque hay más cosas por descubrir de lo que nadie habría imaginado...

INTRODUCCIÓN

Entre los árboles centenarios se desarrolla en el verano de 1925, en el sudoeste de Vermont, aunque el Guardián puede modificar la fecha y la ubicación de la aventura para que se ajusten a su grupo de juego.

Los investigadores se encuentran en Bennington, Vermont, y se han presentado voluntarios para unirse al grupo de búsqueda de los criminales y la chica secuestrada. La aventura asume que los jugadores crearán investigadores expresamente para ella, e incluye algunas sugerencias para involucrarlos en la trama. Si se pretende jugar la aventura como parte de una campaña en curso, los investigadores tendrán total libertad para proponer el motivo por el que se unen al grupo de búsqueda.

Esta aventura enfatiza la acción por encima de la investigación. Sin embargo, existe la posibilidad de llevar a cabo algunas pesquisas al comienzo de la aventura. Puede que el Guardián prefiera hacérselo saber a los jugadores si están creando personajes expresamente para esta aventura, con el fin de evitar que elijan habilidades que no se utilizarán demasiado. Las habilidades más útiles serán Seguir rastros, Descubrir, Escuchar, Combatir y Armas de fuego.

A pesar de que el periodo en que se desarrolla la aventura sugiere que los investigadores masculinos se unirán al grupo de búsqueda, no hay ningún motivo por el cual los personajes femeninos no puedan hacerlo.

Se recomienda que el Guardián lea la descripción de Gla'aki y de los Sirvientes de Gla'aki en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**.

TRASFONDO

Hace miles de años, el Primigenio conocido como Gla'aki cayó a la tierra en su prisión de cristal dentro de un meteorito. Atrapado por el campo gravitacional de la Tierra, el meteorito se desvió de su trayectoria y se fue despedazando a medida que aumentaba su velocidad en su camino hacia nuestro planeta. Fragmentos del meteorito y de la prisión de cristal cayeron por todo el mundo. Una de las esquilas más pequeñas aterrizó en Norteamérica. A pesar de haberse desperdigado, la prisión de cristal sigue ejerciendo su poder sobre el Primigenio. Gla'aki estará confinado en este planeta mientras el poder de la prisión siga intacto.

A medida que han pasado los milenios, Gla'aki ha estado buscando estas esquilas y se ha proyectado a otras masas de agua cercanas a las zonas en las que cayeron. Desde estos lugares aislados transmite su Llamada Onírica con el fin de atraer a los habitantes de las inmediaciones hacia él y, con gran esfuerzo, manifestarse allí durante unos breves instantes para convertirlos en sirvientes no-muertos. Gla'aki utiliza a estos sirvientes para afianzar su control sobre estos territorios y, en última instancia, encontrar los fragmentos de la prisión de cristal que se encuentren en las inmediaciones. Una vez hallados los llevan hasta el lago, donde Gla'aki puede destruir el poder que contienen las esquilas. Su prisión se debilita con cada fragmento de cristal que destruye. Llegará el día en que Gla'aki por fin será capaz de escapar de su prisión y volver a viajar libre de ataduras.

En 1865, Joseph Turner y sus amigos fueron reclutados por el Ejército de la Unión. Aterrados ante la idea de morir en el campo de batalla, el grupo decidió desertar y huir hacia el norte, hacia la frontera con Canadá, para esperar a que terminara la guerra.

Turner y su banda huyeron hacia lo que más tarde se conocería como el Bosque Nacional Green Mountain, donde podrían esconderse de las autoridades en su viaje hacia el norte. Allí, al norte de la pequeña población de Somerset, Vermont, encontraron algo mucho más aterrador que la guerra de la que estaban huyendo. En mitad de la indómita espesura, Turner y sus hombres acamparon a la orilla de un lago, a menos de una milla del lugar en el que yacía una de las esquilas de la prisión de cristal. Aquella noche escucharon la Llamada Onírica de Gla'aki. Con la promesa de la vida eterna caminaron hacia las aguas oscuras con los brazos abiertos.

Allí, Gla'aki se hizo con Turner y sus hombres y los convirtió en sus sirvientes imperecederos.

A lo largo de los últimos 60 años, Turner y los otros sirvientes han estado cavando lentamente por el bosque en busca del cristal enterrado. Ahora lo han encontrado, enterrado a gran profundidad. No tardarán en completar la tarea, y Gla'aki estará un paso más cerca de la libertad.

Acontecimientos recientes

Verano, 1925: topógrafos y peones que trabajan en los cimientos del nuevo embalse de Somerset (llamado así por la antigua aldea que ahora es una pequeña comunidad maderera) encontraron restos de extraños depósitos minerales: los restos de un meteorito que cayó a la Tierra hace miles de años, compuestos de un mineral desconocido.

Los depósitos desafiaron todos los análisis y provocaron un auténtico dolor de cabeza a Lucas Strong, el nuevo director del Consejo de Aguas de Vermont y antiguo propietario de una exitosa compañía maderera. A pesar de que la investigación inicial llegó a la conclusión de que era probable que estos materiales no fueran tóxicos, Strong no está dispuesto a asumir el riesgo; no podría superar el escándalo que se produciría si se llegara a saber que era consciente de que el emplazamiento contenía compuestos químicos que podrían ser perjudiciales y contaminar el suministro de agua. Si se tiene en cuenta que casi todo el presupuesto del Consejo de Aguas había sido invertido en el terreno, trasladar el embalse a otra localización era sencillamente impensable.

Ante la amenaza de la ruina, Strong decidió tomar cartas en el asunto para asegurarse de que había hecho todo lo posible para eliminar la amenaza tóxica y envió un grupo de topógrafos y geólogos al bosque para que rastrearan otros depósitos que pudiera haber en la zona de la cuenca de drenaje y los extrajeran. Strong cree que si existen pruebas de que ha hecho todo lo humanamente posible, podrá enfrentarse a cualquier escándalo que pudiera surgir. Sin embargo, hay un pequeño inconveniente...

Empezó a circular el rumor de que Strong había enviado un equipo de prospección al bosque en busca de metales preciosos. Aunque esto era técnicamente cierto, cuando esos rumores llegaron a oídos de un criminal de poca monta llamado Sidney Harris, este interpretó «metales preciosos» como «oro», y Strong se convirtió en el objetivo de una extorsión.

Harris y su banda secuestraron a la hija de dieciséis años de Strong, Jane, y se la llevaron a lo más profundo del bosque para mantenerla cautiva en una vieja cabaña de caza. Todo estaba yendo según lo planeado hasta que Harris y sus hombres empezaron a experimentar los sueños de Gla'aki, que los llamaba para que se unieran a él en el lago. Estos sueños llevaron a los hombres al límite y los dejaron inquietos y paranoicos. Cuando llegó el momento de intercambiar el dinero del rescate, la banda entró en pánico y se produjo un tiroteo con

las autoridades. Tras acribillar a varios policías, Harris (que consiguió agarrar la bolsa que contenía el dinero del rescate) y otro superviviente herido (Eugene Clayton) huyeron de regreso al bosque. El plan de Harris es regresar a la cabaña en la que tienen prisionera a Jane. Desde allí, tal vez sea capaz de llegar a la frontera de Canadá con Dobbs y Clayton.

Mientras tanto, el equipo de Strong estaba llevando a cabo su prospección. Desgraciadamente para ellos, se acercaron demasiado al lago de Gla'aki, quedaron totalmente bajo su control y se unieron a la banda de Turner como sirvientes no-muertos. Al contar con más mano de obra y con el instrumental moderno de los prospectores, el objetivo de desenterrar el cristal y entregárselo a su dios en el lago por fin está al alcance de su mano.

Dramatis Personae

Lucas Strong: Pez gordo local y padre de la muchacha secuestrada.

Jane Strong: Chica secuestrada, 16 años de edad.

Secuestradores: Un equipo de 3 hombres: Eugene Clayton, Sidney Harris y Christopher Dobbs.

Equipo de prospección de Strong: James Stanton, Dean Walters, Carl White y Richard Gibson. Salieron en busca de depósitos minerales. Se han convertido en sirvientes de Gla'aki.

Cazadores: Brian y Arthur Hall, Alistair y George Lawson (dos equipos de dos padres y dos hijos); cazadores inocentes perdidos en el bosque, involucrados en unos acontecimientos que no comprenden.

Artistas: Un grupo de artistas de excursión, acampados en el bosque. Sufren el asalto de los sirvientes de Gla'aki, a quienes están destinados a unirse.

Sirvientes de Gla'aki: Joseph Turner y su banda de desertores de la guerra civil (August, Jacob, Vincent y Louis). En lo más profundo del bosque, pretenden sacrificar personas inocentes a Gla'aki y desenterrar el cristal enterrado.

La criatura del lago: Una manifestación del Primigenio Gla'aki, que pretende ejercer su influencia para conseguir que sus sirvientes encuentren y destruyan un fragmento de su prisión de cristal.

CRONOLOGÍA DE LOS ACONTECIMIENTOS

Esta es una cronología de los sucesos más importantes que proporciona un marco de referencia al Guardián si los jugadores toman un camino inesperado en la aventura.

DÍA 0: VIERNES, 19 DE JUNIO DE 1925

Secuestradores: Tras un tiroteo en el lindero del bosque, Sidney Harris huye adentrándose en él en compañía de Eugene Clayton. Esa noche no consiguen llegar

muy lejos y se refugian en una de tantas cabañas desocupadas que hay por el todo el bosque.

Sirvientes de Gla'aki: Cuando la noche está llegando a su fin, en el bosque cerca del lago, los sirvientes de Gla'aki asaltan el campamento de los artistas después de que su dios les haya advertido de la presencia de intrusos en las inmediaciones.

Artistas y cazadores: Los artistas y dos de los cazadores (Brian y Arthur Hall) son capturados, trasladados a la excavación por los sirvientes de Gla'aki y encerrados en la Caseta 4 a la espera de su transformación. Uno de los artistas escapa y, a pesar de estar herido de gravedad, emprende el camino de regreso a Bennington en busca de ayuda.

DÍA 1: SÁBADO, 20 DE JUNIO DE 1925

Investigadores: La aventura comienza con la llegada de los investigadores a la reunión ciudadana.

Secuestradores: Sidney Harris recorre más de la mitad de la distancia que lo separa del escondrijo donde Dobbs retiene a la chica. Eugene Clayton está herido y solo es capaz de recorrer la mitad de la distancia que Harris, y esa noche dispara a uno de los sirvientes errantes de Gla'aki.

Sirvientes de Gla'aki: Durante la noche, los sirvientes de Gla'aki asaltan el escondrijo en el que se encuentra retenida Jane Strong. Christopher Dobbs, su captor, muere durante la confrontación. La trasladan al campamento y la dejan con el resto de prisioneros.

Artistas: La mayoría ya han sido apresados o están muertos; sin embargo, uno de ellos ha conseguido huir y finalmente se desploma a causa de la pérdida de sangre, muriendo no muy lejos del lugar en el que los investigadores han acampado para pasar la noche.

DÍA 2: DOMINGO, 21 DE JUNIO DE 1925

Secuestradores: Al caer la tarde, Sidney Harris llega hasta su escondrijo para descubrir que la chica no está. Decide pasar la noche allí con la intención de partir a la mañana siguiente hacia la frontera con Canadá. Esa noche, los sirvientes de Gla'aki asaltan el escondrijo; sin embargo, Harris utiliza su arma para contenerlos.

Sirvientes de Gla'aki: Llevan a cabo su mayor voladura (que los investigadores podrán ver desde la lejanía), que termina por liberar la esquirla de cristal. Comenzarán la extracción a la mañana siguiente. Los sirvientes regresan al escondrijo para capturar a Harris.

Los artistas: Los sirvientes de Gla'aki trasladan a los cinco artistas hasta la orilla del lago para que sean convertidos (Jane Strong y otros dos prisioneros siguen retenidos en la excavación).

DÍA 3: LUNES, 22 DE JUNIO DE 1925

Los artistas: Están en la orilla del lago, sufriendo la lenta transformación en sirvientes de Gla'aki.

Secuestradores: Harris, ahora enloquecido, se ha parapetado en la cabaña. Permanecerá allí hasta que los investigadores lo encuentren.

Sirvientes de Gla'aki: Los nuevos sirvientes están trabajando en la excavación.

Investigadores: Es probable que este sea el momento en que los investigadores alteren el curso de los acontecimientos. Si no se detiene a los trabajadores no-muertos, el cristal será extraído del pozo justo después de la puesta de sol y trasladado hasta el lago. Los prisioneros que acaban de ser convertidos serán liberados y regresarán a la excavación en busca de los cautivos restantes con la intención de convertirlos.

La criatura del lago: Si se traslada el cristal hasta el lago, el Primigenio habrá logrado su objetivo en el bosque.

MOTIVACIONES DE LOS INVESTIGADORES

Al dirigir *Entre los árboles centenarios* como una aventura independiente se recomienda que los investigadores tengan una motivación para unirse al grupo que se organiza para dar caza a Harris. Estas motivaciones funcionan mejor cuando están vinculadas al trasfondo de la aventura, pero también pueden ser más genéricas.

A continuación se ofrecen algunas motivaciones para los investigadores que se pueden asignar de forma aleatoria durante la creación de los mismos o comentarlas con los jugadores y permitirles que las adapten aún más al concepto de su personaje. Se debe animar a los jugadores a que sigan sus motivaciones, prometiéndoles una recompensa de Puntos de Cordura al final de la aventura si todo acaba bien.

Estas motivaciones son totalmente opcionales. Los jugadores no deberían sentirse obligados a utilizarlas si creyeran que no se ajustan al concepto de sus personajes.

Las motivaciones para los investigadores se pueden repartir de forma aleatoria entre los jugadores. Puede que quieras crear más motivaciones si tienes más de cuatro jugadores. Asignar motivaciones como estas de forma aleatoria es una técnica que tal vez quieras utilizar en futuras aventuras. También se ofrece una recompensa de 1D6 Puntos de Cordura como incentivo para los jugadores. Un pequeño detalle como este favorece mucho el arranque de la aventura e inspira desenlaces imprevistos.

Motivaciones de los investigadores sugeridas

DEUDA

Te encuentras en una situación financiera complicada. Tienes deudas con el banco, con una compañía hipotecaria, o algo por el estilo. Desesperado, recurriste a un prestamista.

Tienes una semana para conseguir el dinero o el prestamista empezará a romperte los huesos. Todo lo que necesitas para salir de esta son 1.000 \$...

Nota para el Guardián: El Sr. Strong, que financia la partida de búsqueda con su propio dinero, está ofreciendo 25 \$ al día a cualquiera que participe en él. Encontrar a Harris no llevará muchos días, por lo que el jugador puede intentar negociar para que le paguen más o intentar hacerse con la parte de otro investigador. También está el rescate con el que huyó Harris. Strong quiere que se lo devuelvan, pero un investigador desesperado podría intentar hacerse con él.

REPRESALIA

John, tu hermano, trabajaba para Lucas Strong y su compañía de aguas. Solía hablarte de lo tacaño que era Strong. Ese tipo no te daría un centavo ni aunque tu vida dependiera de ello. Despidió a tu hermano solo porque quería ahorrarse unos pavos. Es jodidamente injusto, porque no había hecho nada malo. Ahora que le ha sucedido algo a su hija está repartiendo un dinero que podría haber servido para que tu hermano conservara su empleo. Ha llegado el momento de hacer lo correcto...

Nota para el Guardián: Esta puede ser una motivación muy turbia, y está abierta a la interpretación del jugador. Algunas interpretaciones posibles son: intentar sacarle más dinero a Strong, intentar conseguir que tu hermano recupere su empleo, etc. El jugador podría incluso secuestrar a Jane como forma de vengarse de Strong. Esto podría provocar algunos conflictos interesantes dentro del grupo si el jugador intentara actuar de forma equivocada en el peor momento posible.

DEMOSTRAR LO QUE VALES

Solías trabajar para Lucas Strong hasta que la cagaste. Está claro que fue culpa tuya, pero todo el mundo comete errores. Bastó un malentendido con un cliente para que te despidieran. Desde entonces te has ganado la vida con trabajos precarios, pero andas escaso de dinero. Ahora resulta que Strong necesita que alguien le devuelva a su hija. Eres la persona indicada para este trabajo. Todo lo que necesitas para que te readmita y se acaben todos tus problemas es demostrarle lo que eres capaz de hacer.

Nota para el Guardián: En este caso, el investigador podría intentar hacerse cargo del grupo de búsqueda y convertirse en el líder del equipo. Es posible que el objetivo del investigador sea intentar recuperar su empleo, más que una recompensa monetaria. Esto podría incluso implicar el intento de influir en el testimonio de Jane en caso de ser rescatada.

HACER JUSTICIA

Hay una larga historia entre Harris, su banda y tú. Crecisteis juntos, pero no erais amigos. Harris hizo de tu vida un infierno. Por aquel entonces era un matón, y todavía lo es... Desde entonces te ha ido bastante bien, mientras que Harris ha tocado fondo. Ahora eres tú el que tiene la sartén por el mango. Esta es tu oportunidad de vengarte de él, actuando en nombre de la ley...



Nota para el Guardián: Esto se podría interpretar como un deseo de capturar a Harris y traerlo de vuelta al pueblo para entregarlo a la justicia, o como una motivación de venganza personal.

Día 1: Sesión informativa

Lee en voz alta a los jugadores el texto siguiente:

Las calles de Bennington son un hervidero de noticias y rumores sobre el tiroteo que se produjo la noche anterior en el lindero del bosque. Se habla de coches de policía, sirenas, disparos de escopeta y secuestradores fugados. Los vecinos cuentan que murieron tres gánsteres y que dos policías recibieron un disparo; algunos dicen que están malheridos y otros dicen que muertos. La localidad está plagada de carteles que anuncian que el sheriff está organizando una cacería humana para encontrar a la hija desaparecida de Lucas Strong y atrapar a los criminales huidos. Cualquiera que se encuentre en el pueblo está invitado a la reunión en la Comisaría. Dicen los rumores que Mr. Strong ha ofrecido una recompensa de 5.000 \$ a aquel que consiga devolverle a su hija sana y salva, y que también está dispuesto a pagar a cualquiera que colabore en el rescate.

La aventura comienza a las 10 a.m. con los investigadores asistiendo a la sesión informativa en la Comisaría. El Sheriff Jenkins les informa de los antecedentes de lo ocurrido:

- ⑤ Sidney Harris y su banda han secuestrado a Jane Strong, la hija de Lucas Strong.
- ⑥ Harris exigió un rescate de 10.000 \$ a cambio de Jane, y anoche se organizó un intercambio en las afueras del pueblo.
- ⑦ Todo parecía ir bien hasta que Harris y sus hombres se pusieron nerviosos y empezaron a disparar. Se desencadenó el caos y los dos bandos abrieron fuego.
- ⑧ Tras disparar a dos agentes, Harris y otro miembro de su banda huyeron con el dinero del rescate.
- ⑨ Los prófugos emprendieron la huida hacia el bosque, donde se cree que podrían tener a Jane.
- ⑩ Lucas Strong se encuentra presente, y añade que ofrece 25 \$ diarios de su bolsillo a cualquiera que se una a la cacería; y también consideraría «un bonito gesto» que regresaran con el cadáver de Harris. Confirma el mensaje que se ha podido leer en los carteles que hay por todo el pueblo: que está dispuesto a pagar a cualquiera que le ayude, «Hombre o mujer, blanco o negro, no me importa. ¡Traigan a mi niña de vuelta a casa y les pagaré!».

Si los investigadores quieren hacer más preguntas al *sheriff* o a Strong pueden hacerlo, aunque ninguno de ellos sabe más de lo que ya les han contado. Si los investigadores presionan

a Strong para conseguir más dinero o montan un numerito, el *sheriff* les llamará la atención y les recomendará que cuiden sus modales.

Entonces se agrupará a los voluntarios y todos los investigadores formarán parte del mismo equipo. Tienen hasta el mediodía (dos horas) para equiparse y abastecerse.

Los investigadores que deseen comprar armas o equipo adicionales podrán hacerlo en la Ferretería y Armería de Arthur J. Spence en la Calle Main (consulta los listados de armas y equipo de las páginas 424-435).

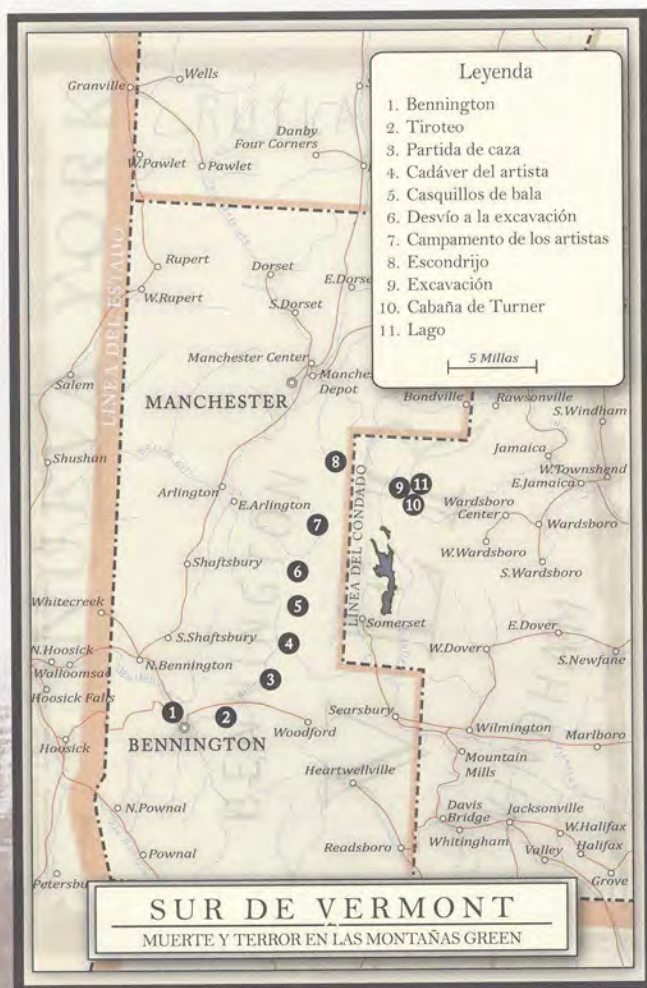
Si los investigadores pretenden conseguir equipo inusual, será necesario hacer tiradas de Suerte. Recuerda que esto es prácticamente un pueblo fronterizo, y que será imposible conseguir algunos bienes en el tiempo del que disponen los investigadores.

Cualquiera que quiera hacer una estimación de la ruta que podría estar siguiendo Harris puede consultar en la biblioteca local o las oficinas del periódico. Las dos conservan un archivo del Bennington Banner. Hay numerosos artículos sobre el bosque que se remontan hasta la Guerra Civil (no será necesario hacer una tirada de Buscar libros), donde se ocultaban los fugitivos que intentaban evitar ser alistados en el Ejército de la Unión. Se cree que muchos de ellos consiguieron huir a la frontera con Canadá. En artículos más recientes se describe el proyecto del embalse de Strong y se menciona el hecho de que recientemente ha enviado a un equipo de geólogos para que hagan una prospección de minerales preciosos en el futuro lecho del embalse.

Los investigadores también pueden recopilar información de transmisión oral (por ejemplo, en la ferretería y la armería). Todo el mundo sabe que se suelen aventurar partidas de caza en el bosque, y que los cazadores regresan con un montón de buenas historias. Cabe destacar que a ninguno de los cazadores le gusta pasar mucho tiempo en el bosque, y que ninguno de ellos se adentra demasiado en él porque en el corazón «hay menos piezas que cobrarse». Además, los investigadores pueden oír hablar de un grupo de artistas de la ciudad que hace poco se internaron en el bosque. Nadie parece saber quiénes son estos artistas ni qué es lo que están haciendo.

Los investigadores que deseen recopilar más información oral también podrán escuchar historias de los vecinos más supersticiosos acerca de sucesos extraños que se han producido en el bosque a lo largo de los años. Esos relatos pueden intercalar fantasías acerca de cementerios indios (una pista falsa), de un antiguo mal enterrado (que podría aludir a la presencia de Gl'a'ki, pero también ser un presagio del cristal enterrado), y de fantasmas de desertores de la Guerra Civil que deambulan durante la noche (y puede que mencionen directamente el nombre de Joseph Turner).

Se recomienda al Guardián que permita que los investigadores escuchen varios rumores sobre la díscola hija de Strong, sus negocios y acuerdos financieros, y los extraños sucesos del bosque.



Se recomienda al Guardián que utilice los rumores para dejar caer sutiles indicios sobre los peligros que pueden esperar a los investigadores. Los jugadores se estarán preguntando a qué se están enfrentando, y los indicios alimentarán su imaginación. Toma nota de cualquier especulación que hagan los jugadores; ¡a veces se les ocurrirán cosas mucho más aterradoras que las que hay en la aventura! Estate siempre preparado para incorporar algunas de estas ideas en el futuro. Si no, puedes responder a algo que digan los jugadores con la voz de un personaje no jugador: «¿Qué dices, hijo? ¿Estás hablando de fantasmas? Yo vi uno una vez, cuando estaba pescando en el lago...».

A mediodía, los grupos de voluntarios que integran la búsqueda se habrán reunido en la plaza del pueblo. El *sheriff* enviará a cada grupo a una zona del bosque en la que deberán concentrar su búsqueda. La idea es distribuir a los grupos para que formen un círculo que se vaya cerrando poco a poco en dirección al corazón del bosque. Se pide al grupo de los investigadores que tome una ruta hacia el noreste y que mantenga ese rumbo hasta más allá de los límites del futuro embalse.

Los investigadores se encuentran entre los primeros grupos a los que conducen a su punto de partida: el escenario del tiroteo de la noche anterior. El lugar es un claro de unos 100 m de diámetro, formado recientemente, que se encuentra en el lindero del bosque y forma parte de una zona más amplia marcada para la tala. Un camino de tierra sale de la carretera principal y se dirige a un pequeño terreno que se encuentra junto al claro. En él abundan los tocones, y hay un par de pilas de troncos de árboles caídos rodeados por grupos de árboles enormes y amenazadores. Hay vestigios de los sucesos de la noche anterior por todo el lugar: casquillos y cartuchos de escopeta; agujeros de bala en los árboles y tocones; y un par de charcos de sangre seca allí donde los policías fueron heridos. Por lo demás, la zona está tranquila y envuelta en un silencio ominoso. Desde este lugar se guiará a los investigadores para que se dirijan hacia el noreste.

Cualquiera que examine la zona encontrará indicios del paso de dos hombres que corrieron en dirección al bosque. Se trata de las huellas que dejaron Sidney Harris y Eugene Clayton.

*Cuando los personajes empiecen a internarse en el bosque puedes empezar a solicitar tiradas de Seguir rastros para determinar la dirección que siguieron los secuestradores. Si los jugadores no paran de fallar tiradas de Seguir rastros, los investigadores avanzarán lentamente y con dificultad. Siéntete libre para incorporar algunas de las consecuencias negativas indicadas en la sección **Tiradas forzadas en el bosque** (véase la página 378). Los investigadores acabarán encontrando el rastro; si no, no habría aventura. Superar una tirada de Seguir rastros deberá otorgar cierta ventaja a los jugadores y permitirles anticiparse a los encuentros en lugar de ser sorprendidos o quedar en una situación delicada.*

Día 1: Encuentro con la partida de caza

Tras unas horas caminando por el bosque, todo lo que habrán visto los investigadores es el esbozo de algún ciervo que corre entre los matorrales.

Llegados a este punto, pide a cada jugador que te describa cómo va vestido su investigador, si es que no lo han hecho ya. Si ninguno de ellos ha expresado su deseo de llevar unas prendas coloridas que le permitan distinguirse del entorno, solicita una tirada de **Escuchar**. Aquellos que la superen escucharán el sonido de una rama que se parte a cierta distancia.

Cualquiera que haya superado una tirada de Escuchar también podrá intentar superar una tirada de **Descubrir** para atisbar a un par de hombres con rifles más adelante, en el camino. Aquellos que no hayan superado la tirada de Escuchar podrán intentar superar una tirada Difícil de **Descubrir** (necesitan obtener la mitad de su puntuación de habilidad o menos). La pareja, un adulto y un niño, lleva rifles y mochilas.

Si los investigadores no consiguen ver ni oír a los cazadores, descubrirán su presencia cuando se escuchen unos disparos. Si alguno de los investigadores lleva prendas de colores vivos no se producirá ningún disparo, ya que no les confundirán con animales, y el hombre y el niño se encaminarán hacia ellos, revelando su presencia de forma mucho más amistosa.

Si los investigadores descubren a la partida de caza antes de que se produzcan los disparos, podrán entablar contacto con ellos agitando los brazos o gritando «hola»; si no, solicita una tirada conjunta de **Suerte** (véase **Suerte** en la página 94). Si la tirada de Suerte fracasa, los cazadores confundirán a uno de los investigadores con un animal salvaje y le dispararán, causándole 1D3 puntos de daño cuando la bala le pase rozando. Ese daño se manifestará como una herida superficial, y no como una lesión grave. Date cuenta de que no hace falta hacer una tirada para impactar: esto ha sido un incidente aleatorio y el daño será la consecuencia de una tirada de Suerte fallida.

El consiguiente alarido y los disparos de represalia harán que los cazadores, aterrorizados y profundamente arrepentidos, empiecen a gritar «¡NO DISPAREN!».

La partida de caza está formada por Alistair Lawson y su hijo de catorce años, George, naturales de Boston, que han venido de acampada con unos vecinos, Brian Hall y su hijo de doce años, Arthur, para enseñar a cazar a los chavales. No saben nada de ninguna cacería humana y no han oído nada extraño en la zona, más allá del esporádico murmullo de un camión dirigiéndose hacia el norte, hacia la excavación del embalse. Solo llevan tres días de acampada y no se han adentrado demasiado en el bosque.

Brian y Arthur Hall sí que lo hicieron un par de días atrás, y no les han vuelto a ver desde entonces. Los Lawson se han mantenido en el perímetro del bosque en busca de ciervos,

y además (añade Alistair con discreción), George estaba pasando miedo durante la noche, por lo que no se adentraron más.

Si los investigadores preguntan a George por sus temores, les dirá que tanto él como su padre estuvieron teniendo pesadillas. No recuerda sobre qué trataban. Tanto el padre como el hijo son reacios a contar más; sin embargo, si se les presiona, Alistair dirá que soñaba con que se ahogaba.

Acordarán no entorpecer al grupo y les pedirán que busquen a Arthur y a Brian. «Es fácil reconocer a Brian. Tiene un enorme sombrero tejano que trajo consigo para protegerse del sol». Alistair también menciona que se cruzaron con un grupo de artistas que acampaba en una zona bastante profunda del bosque. «Dijeron que éramos paisanos, que venían de la Universidad de Boston. Estaban haciendo algún tipo de trabajo. Dijeron que estaban pintando animales y paisajes. Nos topamos con ellos hace unos días y dijeron que si volvíamos a pasar por ahí parásemos a tomar un café con ellos. Id a echarles un vistazo. Espero que no se hayan visto involucrados en esto».

Día 1: La primera noche

En esta zona del bosque es relativamente fácil encontrar un claro en el que montar un campamento. Los investigadores pueden acostarse y pasar la noche sin ningún problema, aunque el Guardián podrá insinuar la existencia de un peligro constante.

Teniendo en cuenta la inminente recuperación del cristal, la atención de Gla'aki está enfocada en sus actuales sirvientes y, por lo tanto, no llamará activamente a los investigadores para que se conviertan en sus nuevos lacayos. Sin embargo, todos aquellos que se encuentren en el bosque serán susceptibles a la perturbación psíquica causada por la presencia de Gla'aki, que se manifiesta en forma de pesadillas.

Solicita tiradas de **POD** durante la noche. Aquellos que la superen dormirán de un tirón y no sufrirán ningún efecto perjudicial. Aquellos que fallen la tirada de POD serán vulnerables a la Llamada Onírica de Gla'aki y se les deberá entregar una **Llamada Onírica** (véase la página 389). Cuando se indique en esas notas, solicita una tirada de **Cordura** al investigador afectado (aplicando la pérdida de Puntos de Cordura correspondiente). Anota qué jugador ha recibido cada Llamada. Consulta el trasfondo de los investigadores y plantéate intercalar algún aspecto de su trasfondo en el sueño.

Si hay alguien despierto a eso de la medianoche, podrá intentar hacer una tirada de **Escuchar**. Si tiene éxito, el investigador podrá oír el sonido apagado del motor de un camión en la lejanía, pero no se verá ninguna luz. En otra ocasión oír una ráfaga de disparos de fusil, pero demasiado lejana como para poder localizarla. Los disparos son los de Eugene Clayton contra uno de los sirvientes no-muertos (véase **Día 2: El primer secuestrador**, en la página siguiente).

Si los investigadores deciden avanzar tras escuchar el sonido de los disparos en mitad de la noche, solicita una tirada Difícil de **CON**. Aquellos que no superen la tirada de **CON** sencillamente serán incapaces de continuar a causa del cansancio. No es probable que los investigadores sean capaces de localizar a Eugene esta noche. Si deambulan demasiado, el Guardián podrá plantear otro encuentro para esa noche, ya sea **Día 2: El cadáver del artista** o **Día 2: El camión** (consulta en la página siguiente).

Día 2: Desplazarse por el bosque

Al día siguiente, el grupo se estará acercando al corazón del bosque. Resulta sorprendente que en esta zona haya menos huellas y sonidos de animales.

Tiradas forzadas en el bosque

Si los investigadores no están dispuestos a darse por vencidos tras fallar una tirada de habilidad, tienen la posibilidad de perseverar. Recuerda que son los jugadores los que deben explicar las acciones de sus investigadores, y que tú, el Guardián, decides si eso les permite hacer una tirada forzada.

Las consecuencias de fallar una tirada forzada deberán derivar siempre de la situación. Aquí tienes algunos ejemplos de las consecuencias de fallar una tirada forzada en el bosque:

Los investigadores se topan sin querer con un solitario oso negro (consulta el **Oso**, en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas** en la página 365), que se encoleriza por su presencia. El oso huirá después de causar algún daño a los investigadores.

Otro grupo de búsqueda escucha pasar a los investigadores cerca de su campamento y les disparan pensando que son los secuestradores. Esto se puede desarrollar de forma parecida a **Encuentro con la partida de caza** (véase la página 377).

Los investigadores acampan o se toman un descanso en un claro. En realidad se trata del camino que ha seguido el camión (véase **Día 2: El camión**, más adelante). Tal vez el grupo esté adormilado y se despierte cuando tengan el camión prácticamente encima de ellos. Solicita una tirada de **DES** para apartar su equipo de la trayectoria del camión.

Un sirviente de Gla'aki errante espía a los investigadores y planea un asalto.

Un investigador pierde algo importante. Tal vez se trate de su fusil, que lo apoyó contra un árbol y se lo dejó olvidado.

El bosque está lleno de peligros. Puede que un investigador se caiga, que le pique una serpiente o un insecto, que le salgan unas terribles ampollas, etcétera.



Día 2: El cadáver del artista

A medida que el grupo continúa avanzando a través del bosque, solicita tiradas de **Seguir rastros** y **Descubrir**. Aquellos que superen la tirada de Descubrir encontrarán manchas de sangre en la tierra, a lo largo del camino. Aquellos que superen la tirada de Seguir rastros notarán que el follaje ha sido perturbado: hay tallos y ramas rotos que implican que una persona herida ha pasado corriendo por aquí recientemente.

Si deciden seguir el rastro, se desviarán de su ruta inicial, pero no lo bastante como para que no sean capaces de regresar más tarde. Tras 1 km siguiendo el rastro encontrarán un cuchillo de caza tirado. Es viejo, está oxidado y cubierto de sangre seca y pegajosa. Algo más adelante yace el cuerpo de uno de los artistas que escapó al asalto de su campamento (véase **Día 3: El campamento de los artistas**, página 381). Ver este cadáver desfigurado produce una pérdida de 0/1D3 Puntos de Cordura a aquellos que no estén acostumbrados a la visión de la muerte.

El cuerpo de este hombre no tiene ninguna identificación; sin embargo, el peto que lleva está salpicado de pintura. Tiene una herida de cuchillo en el costado que intentó vendar de mala manera. Una tirada de **Medicina** o de **Primeros auxilios** determinará que el día anterior estuvo perdiendo sangre de forma

constante hasta que acabó desplomándose. Los investigadores deberán decidir si siguen el rastro del hombre muerto hasta su origen o si lo ignoran para continuar dando caza a Harris.

Aquellos que decidan seguir las huellas del hombre muerto necesitarán superar una tirada de **Seguir rastros** y pasar el resto del día buscando el campamento de los artistas (véase **Día 3: El campamento de los artistas**, página 381). Queda a discreción del Guardián determinar si los investigadores se tropiezan con el resto de acontecimientos del Día 2 (véase **Día 2: El camión** y **Día 2: El primer secuestrador**) antes o después de encontrar el campamento.

Día 2: el camión

El grupo se topa con las huellas de unos neumáticos que cruzan el bosque. Teniendo en cuenta que serpentea hacia el nordeste, una tirada exitosa de **Orientarse** puede determinar que las huellas se dirigen hacia la zona que hay al norte de Somerset. Cualquiera que posea cierto conocimiento de la región sabrá que allí no hay más que árboles y alguna pequeña laguna.

Poco después, el grupo escuchará el sonido distante de un motor (el mismo que podrían haber escuchado aquellos que hicieran guardia la noche anterior). El conductor del camión es James Stanton. Se trata de uno de los ingenieros del grupo de prospección de Strong, y acaba de convertirse en un sirviente de Gla'aki. Todavía conserva una apariencia humana, aunque tiene una herida terrible en el pecho (allí donde se clavó una espina de Gla'aki), que oculta bajo su abrigo. Será algo distante y hostil con cualquiera que bloquee su camino, les mirará con gesto adusto y les exigirá que se aparten del sendero. No lo interpretes como un zombi irracional, pero deberá parecer frío y carente de emociones.

A Stanton no le parecerá bien que el grupo intente registrar el camión, pero no intentará impedirlo activamente. En el camión no hay ningún fugitivo, pero sí varias cajas de dinamita. Explicará que forma parte de la prospección geológica coordinada por Carl White, bajo la dirección del Sr. Strong.

Stanton dirá no saber nada acerca del secuestro, aunque sí le interesará escuchar que podría haber alguien en las inmediaciones de su campamento, así que permanecerá atento por si les ve. No llevará a los investigadores hasta la excavación/campamento base, pero dirá que no hay problema en una visita: «Limitaos a seguir el camino y acabaréis llegando allí». Si no se lo impiden, arrancará y se marchará.

Día 2: El primer secuestrador

Justo antes del anochecer, solicita una tirada Difícil de **Descubrir**. Aquellos que la superen vislumbrarán el destello del sol en la mira telescópica de Eugene Clayton, apostado en lo alto de un cerro. Una tirada conjunta de **Suerte** determinará si Eugene advierte la llegada de los investigadores.

Si los descubre, Eugene disparará sobre sus cabezas con la esperanza de asustarlos. Solo le quedan otras tres balas, ya que

la noche anterior gastó casi toda su munición disparando al sirviente muerto viviente en medio de la oscuridad. Consulta las características de Eugene en la sección de **Personajes no jugadores**, en la página 387. Si aún no los ha visto, los investigadores podrán intentar superar una tirada de **Sigilo** para intentar tomarle desprevenido.

Una vez se haya producido el disparo de advertencia, los investigadores podrán ponerse a cubierto con facilidad, pero para llegar al tirador sin recibir un disparo habrá que superar una tirada de **Sigilo**. Una tirada fallida expone al investigador y lo convertirá en un objetivo. Eugene no tomará como objetivo a ningún investigador que intente huir de la zona.

Aquellos investigadores a los que Eugene descubra intentando asaltarlo frontalmente a campo abierto no le dejarán otra opción: intentará matarlos de un disparo. Sin embargo, teniendo en cuenta que está gravemente herido tras haber recibido un disparo de la policía hace dos noches, todas sus tiradas de combate recibirán un dado de penalización (véase la página 95).

Si los investigadores consiguen avanzar lo suficiente, o si se le agota la munición, Eugene intentará huir en lugar de quedarse a luchar. Puede que se produzca una persecución, aunque se aplicará un dado de penalización a las tiradas de Eugene a causa de sus heridas (véase el **Capítulo 7: Persecuciones**). Si escapa, el Guardián deberá decidir cuándo reaparecerá. Los investigadores podrían volver a encontrarse con él en cualquier momento, ya sea siguiendo sus huellas y atrapándolo exhausto tras superar una tirada de **Seguir rastros**, o tal vez durante un suceso posterior mientras intenta llegar hasta su escondrijo.

Si lo atrapan o lo acorralan a punta de pistola, Eugene se rendirá y pedirá al grupo que le lleven de vuelta al pueblo para recibir atención médica. Eugene tiene fiebre, sufrió una herida en el tiroteo (un disparo de escopeta de un policía) y dice estar delirando: afirma que anoche disparó a alguien y jura que le acertó de lleno, ¡pero aún así se marchó caminando!

Eugene dirá cualquier cosa para culpar del secuestro (y de cualquier otro crimen que le puedan atribuir) a Harris, afirmando que le coaccionó para participar en él. Si se le interroga acerca de Jane Strong, dirá que cuidaron de ella y que estaba perfectamente sana la última vez que la vio, antes del tiroteo. Proporcionará las indicaciones necesarias para llegar a la cabaña donde la retienen.

Los investigadores podrán seguir las indicaciones de Eugene o volver a ponerse tras el rastro de Harris.

Día 2: La segunda noche

Los investigadores se han adentrado en lo más profundo del bosque, y ahora están mucho más cerca del lugar en el que mora Gla'aki y sus pensamientos inhumanos son arrastrados por los vientos de un sueño.

Persiguiendo al secuestrador a través del bosque

Todas las localizaciones que conforman esta persecución serán de tipo forestal; por ejemplo:

- ③ Una ladera empinada y embarrada, que requiere una tirada de **Trepas**.
- ③ Un arroyo, que requiere una tirada de **Saltar**.
- ③ Una zona densa de árboles jóvenes, que requiere una tirada de **DES** para poder serpentear rápidamente entre ellos.

Si Eugene consigue aventajar a los investigadores por tres localizaciones puede que quieras solicitar una tirada de **Descubrir** para no perderlo de vista, o **Seguir rastros** para poder seguir sus huellas.

Esta noche todos los investigadores experimentarán la Llamada onírica de Gla'aki (sin importar si ya la han experimentado previamente). Cada investigador elige aleatoriamente una **Llamada onírica** (véase la página 389), excluyendo «Una noche agotadora». El Guardián deberá solicitar tiradas de **Cordura** en los sueños correspondientes (aplicando la pérdida de COR que se indique en cada Llamada).

Pide a aquellos que estén montando guardia que hagan una tirada Extrema de **Descubrir** (habrá que obtener un resultado igual o menor a la quinta parte de su puntuación de habilidad). Si la tirada fracasa, el investigador tendrá la sensación de estar siendo vigilado. Aquellos que la superen notarán que hay algo moviéndose en la oscuridad.

El que vigila en la oscuridad es uno de los sirvientes de Gla'aki (Louis, un miembro de la banda de Turner, consulta **Personajes no jugadores** en la página 387), que estará patrullando los bosques después de que otros sirvientes hayan sido alertados de que, en este momento, el bosque está lleno de gente que podría entorpecer su misión. Si se le deja tranquilo, Louis se escabullirá de vuelta a la excavación para informar a Turner. Si lo siguen, la monstruosidad no-muerta llevará a cabo un ataque relámpago para provocar toda la confusión posible, con el objetivo de desaparecer en la espesura.

Si lo arrinconan, Louis no querrá arriesgarse a pelear hasta la muerte, así que esperará a recibir un golpe relativamente fuerte para hacerse el muerto de forma convincente; al tratarse de un cadáver viviente, tendrá éxito automáticamente. Cuando se le deje a solas o se le preste muy poca atención, Louis huirá hacia la oscuridad.

A medianoche, todos despertarán a causa de una explosión producida al norte, a cierta distancia. Se trata del equipo de prospección, que está volando las rocas que hay sobre el monolito de cristal. Aunque el eco de la explosión no tardará en

desvanecerse, se podrá ver durante unos instantes una tenue luz residual azulada reflejada en el vientre de las nubes.

Poco después se escuchará un crujido (tirada de **Escuchar** para detectar el sonido previamente) y otro de los grupos de búsqueda surgirá de la oscuridad. Ya han tenido una ración suficiente de bosque y de pesadillas pero, si no se les presiona, afirmarán que simplemente están cansados y enfermos por haber comido carne en mal estado (tirada de **Psicología** para detectar que están mintiendo). Se dirigen de vuelta al pueblo.

Día 3: Desplazarse por el bosque

Los investigadores están cerca del lago y, por lo tanto, comenzarán a ver y a sentir los efectos de la Llamada Onírica de Gl'a'aki. La bóveda forestal se hace cada vez más densa, los investigadores caminarán en una penumbra en la que los árboles parecen estar retorciéndose de dolor y el color de la maleza será de un antinatural amarillo pálido y enfermizo. Solicita una tirada de **Escuchar**, y aquellos que la superen se darán cuenta de que no se oye ningún sonido de vida animal (tirada de **Cordura**, 0/1 COR).

Día 3: Campamento de los artistas

El campamento de los artistas no está lejos del camino que utilizan los camiones que se dirigen a la excavación. Hace tiempo que su hoguera se apagó, las tiendas están rotas y hay señales de lucha y forcejeo. Turner y su banda vinieron en mitad de la noche y se llevaron a los artistas hasta el lago como ofrenda a su dios (convirtiéndolos en nuevos sirvientes, véase **Día 3: El lago**, en la página 383).

Uno de los seis artistas que había aquí consiguió escapar del ataque, pero no sin antes quedar gravemente herido. Ese es el desafortunado con el que ya se habrán encontrado los investigadores (véase **Día 2: El cadáver del artista**, página 379).

Hay cuatro tiendas de campaña, dos de las cuales parecen haber albergado a dos parejas y otras dos a un solo ocupante. Hay otras dos tiendas más grandes. Una de ellas es una enorme tienda comunal que parece servir de cocina, aunque la estufa lleva mucho tiempo fría. La última tienda también es bastante grande y parecía servir de estudio de pintura. Hay caballetes rotos, pintura y pinceles pisoteados y lienzos tirados por el suelo.

Un examen de las tiendas de campaña descubrirá una libreta, varios cuadernos de bocetos y algunos cuadros pintados al óleo bastante avanzados. Además, una tirada de **Descubrir** encontrará un sombrero tejano y un fusil tirados en un arbusto cercano, junto al rastro de unos cuerpos arrastrados que se dirige hacia el norte (en dirección a la excavación). Esto debería recordar a los investigadores lo último que les dijo Alistair Lawson sobre Brian Hall durante el **Día 1: Encuentro con la partida de caza** (véase la página 377).

Un vistazo a la libreta indicará que los artistas proceden de Boston y que vinieron a pintar a este lugar como parte de

su curso de arte. Las últimas anotaciones describen sueños aterradores (de un parecido asombroso con los que están experimentando los investigadores), y su encuentro con Brian y Arthur Hall, que afirmaban haber tenido los mismos sueños.

Los cuadernos de bocetos y los lienzos muestran un amplio repertorio de cuadros, la mayoría paisajes y escenas forestales:

- ☉ Un búho sobre una rama, mirando hacia la oscuridad.
- ☉ Un ciervo en un bosque desierto mirando a través de los árboles.
- ☉ La luna brillando a través de la cúpula forestal.
- ☉ Un camino que serpentea entre los árboles, y el suelo cubierto de hojas amarillas muertas. [SUEÑO]
- ☉ Una vieja cabaña desvencijada, la puerta está abierta y en la oscuridad del interior se perfila una figura. [SUEÑO]
- ☉ Una figura vista de espaldas mirando hacia las aguas oscuras mientras algo espantoso emerge del lago. [SUEÑO]

Si un investigador ya ha soñado algo parecido a lo que aparece representado en alguno de los cuadros, el jugador implicado deberá hacer una tirada de **Cordura** con una pérdida de Puntos de Cordura igual a la que produjo el sueño original. Aplica la regla que limita la pérdida de Cordura reiterada producida por una misma fuente. Por lo tanto, si la pérdida de COR de un sueño determinado es 1D6, la cantidad máxima que se podrá perder por tener ese sueño y luego ver el cuadro será un total de 6 Puntos de Cordura.

Los investigadores podrían estar siguiendo las indicaciones de Eugene o el rastro de Harris. También podrán rastrear a los atacantes de los artistas hasta el lago.

Día 3: El escondrijo

Hay una cabaña en un claro. La puerta está cerrada y no hay señal de movimiento.

Los investigadores captarán el hedor a muerte en cuanto entren en el claro. El olor procede de un árbol empapado de sangre donde, empalado en una rama baja, cuelga Christopher Dobbs, el miembro de la banda que dejaron para vigilar a la chica. Solicita una tirada de **Cordura**, con una pérdida de 0/1D4 COR debido a la naturaleza macabra de la muerte.

La cabaña muestra varios orificios de bala. Si se examina con más detenimiento, parece que los disparos se produjeron desde el interior.

Distraídos por el descubrimiento del cadáver, es probable que los investigadores no sean conscientes de que Harris está vivo en el interior de la cabaña. Cuando escuche a los investigadores, abrirá fuego con su escopeta (recuerda que el daño de la escopeta se reduce con la distancia, y que los ataques

de escopeta no empalan). Gritará: «¡Devolvédmela o idos al infierno!». Ha enloquecido a causa de la Llamada onírica de Gla'aki, y ha estado ahuyentando sirvientes no-muertos durante toda la noche. Si los investigadores no son capaces de calmarle (una tirada Extrema de **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar**), seguirá disparando, temiendo que los investigadores sean más horrores que han venido a por él.

Si los investigadores consiguen apaciguar a Harris, les explicará que la chica ya no está con él. La tarde anterior encontró a Dobbs muerto y fue atacado durante la noche (por los sirvientes). Dicho esto, se derrumbará, presa de la histeria.

Día 3: La cabaña de Turner

Si regresan al rastro de neumáticos que cruza el bosque, el grupo se encontrará con que se bifurcan. Uno de los caminos parece haber sido utilizado recientemente, el otro no tanto. El suelo del bosque está cubierto de hojas recién caídas, algo que no debería suceder hasta el otoño. Cualquiera que haya experimentado la Llamada onírica «Un sendero a través del bosque» reconocerá el camino menos transitado como parte del sendero de su sueño (tirada de **Cordura**, 0/1 COR). Si avanzan por el camino usado recientemente, procede a **Día 3: La excavación** (véase la página 384).

Si avanzan por el camino más viejo y menos frecuentado, llegarán a un claro que se abre a la izquierda donde se encuentra otra cabaña: la cabaña de Turner. Cualquiera que haya experimentado la Llamada onírica «Una cabaña en la oscuridad» la reconocerá de inmediato como la cabaña que aparecía en su sueño (tirada de **Cordura**, 1/1D6 COR, al revivir en su mente el horror de su sueño original). El camino continúa más allá del claro hacia **Día 3: El lago** (véase la página 383).

En su interior, hay uniformes del ejército de la Unión y sombreros colgados en perchas, cuchillos de caza manchados de sangre sobre la mesa, y animales muertos hace tiempo colgando de ganchos del techo. No hay ninguna prueba de que se haya cocinado. En una esquina hay un fusil de la época de la Guerra Civil. No ha gozado del mantenimiento adecuado; el mecanismo está oxidado y encasquillado.

Una tirada de **Descubrir** revelará una pálida luz azulada que se filtra a través de las rendijas de los tabloncillos del suelo. Se puede encontrar una trampa que conduce a un sótano de tierra. La pálida luz azulada emana de un conjunto de cinco féretros de piedra que utilizan los sirvientes no-muertos para dormir durante el día, escudándose de la peligrosa luz solar (pueden refugiarse en cualquier lugar, pero prefieren estos féretros). Los féretros son un regalo de sus dioses, uno que concede a sus sirvientes.

Durante el día, dos miembros de la banda de Turner (August y Jacob), yacen en los féretros. Los demás están desocupados, pero contienen algunos objetos:

- ⑤ Barátijas propiedad de los miembros de la banda de Turner procedentes de los tiempos de la Guerra Civil:

medallones con la foto de seres queridos muertos hace mucho tiempo, anillos y otras joyas del mismo periodo.

- ⑤ Una de las espigas de Gla'aki. Se trata de una espiga afilada, reluciente y metálica que parece haberse partido en un extremo. Un canal tubular interior recorre toda su extensión. Ninguna tirada de **Ciencia** será capaz de identificar el metal. No es de origen terrestre (tirada de **Cordura**, 0/1 COR para aquellos que superen su tirada de **Ciencia (Química o Biología)**).
- ⑤ Un diario con el nombre de Joseph Turner escrito en la contratapa que detalla su historia. Está escrito con letra desprolija en su mayor parte, y leerlo llevará bastante tiempo. Sin embargo, al hojear el libro, los investigadores podrán hacerse una idea general de los acontecimientos a partir de algunos párrafos legibles.
- ⑤ Pequeños vestigios de la polvorienta descomposición verde que se han desprendido de los sirvientes que ocupaban el féretro. Una tirada de **Ciencia (Biología o Botánica)** será incapaz de determinar con exactitud la naturaleza de esta sustancia, más allá de que se trata de algún tipo de hongo o moho en descomposición.

Por fin concluye nuestro viaje. Desertamos del ejército para conservar nuestras vidas y volver a empezar en Canadá, pero en lugar de eso hemos encontrado aquello que anhelábamos a la orilla del oscuro lago que hay al norte de Somerset. Nos ha atraído hasta aquí prometiéndonos la vida eterna. Nos ha llamado en nuestros sueños. Existe y no existe al mismo tiempo. Permanece atrapado en una prisión de cristal de la que ansía ser liberado. Llegó hasta aquí hace siglos, en un cometa que se resquebrajó y se desperdigó por todo el planeta. Uno de los fragmentos cayó aquí, con parte del cristal que lo mantiene prisionero. Si le ayudamos a encontrar el cristal y se lo llevamos hasta el lago, nuestro benefactor podrá destruirlo y debilitar la fuerza de la prisión que lo retiene. Llegará el día en que ascenderá a las estrellas y gozaremos de su poder y gratitud eternos. Es el auténtico Dios, el verdadero señor de la vida y la muerte. Vamos a unirnos a él en las oscuras aguas del lago. Vamos ahora para que nuestro nuevo Dios nos haga inmortales. Hágase tu voluntad, Gla'aki.

Se anima al Guardián a transmitir verbalmente la información del diario para crear una atmósfera propicia. No hay una ayuda de juego del diario, lo que permite al Guardián controlar cuánta información obtienen los investigadores del diario acerca de los sucesos que desembocaron en su transformación en sirvientes no muertos; desvela tanto o tan poco como desee. Solo se ofrece el último y más importante párrafo del diario para leerlo en voz alta a los jugadores:

Si llegan durante la noche, todos los féretros estarán parcialmente abiertos y vacíos, ya que todos los sirvientes estarán en la excavación.

Si August o Jacob están presentes cuando se descubren sus féretros, saldrán de ellos e intentarán que los investigadores se unan a su causa. Evitarán el combate, ya que son vulnerables durante el día, y en su lugar hablarán de los beneficios de la vida eterna que les aguarda. Los sirvientes no muertos de Gla'aki no son irracionales; son astutos e intentarán atraer a los investigadores hasta el lago en cuanto caiga la noche.

Si los investigadores inician una pelea o intentan marcharse, August y Jacob los atacarán e intentarán incapacitarles para meterles después en los féretros vacíos. Quedarán atrapados allí, esperando el amparo de la oscuridad, cuando podrán trasladarlos al lago para que sean convertidos. Una vez dejen los prisioneros a buen recaudo, regresarán a sus propios féretros para esperar a que caiga la noche.

Aunque solo haya tres féretros desocupados, habrá sitio de sobra para los investigadores, ya que son lo bastante grandes como para introducir dos personas en el interior de cada uno. Una vez atrapados en su interior, la luz azulada les proporcionará algo de iluminación. Cuando la cierran, la tapa queda totalmente encajada y sellada, no solo por su propio peso, sino también por las propiedades mágicas conferidas por Gla'aki. Para abrir un féretro se necesita superar una tirada Difícil de **FUE** o **POD**, la que tenga el valor más bajo. Si se tiene éxito, la tapa se podrá abrir desde el interior o desde el exterior. Si se fuerza la tirada, una posible consecuencia del fracaso será que el objetivo se desmaye o experimente una visión onírica enviada por Gla'aki.

Teniendo en cuenta que no abandonarán la cabaña de Turner durante el día, August y Jacob no perseguirán a los investigadores más allá del umbral si estos deciden huir de la cabaña. Esperarán al abrigo de la noche para iniciar cualquier persecución.

Día 3: El lago

Si se sigue el camino viejo aún más allá, este llegará a la orilla del oscuro lago de aguas estancadas que los investigadores han visto en sus sueños. Aquí, los cinco artistas supervivientes han sido amarrados a unos postes situados a 5 m de la orilla del lago. Durante la tarde del Día 2 fueron trasladados a este lugar y ofrecidos a Gla'aki, que emergió del lago y perforó el pecho de todos ellos con una espina metálica de 60 cm de largo. Los desafortunados pintores están cubiertos de sangre y vísceras. Solicita una tirada de **Cordura**, con una pérdida de 1/1D6 COR. Los artistas deberían estar muertos aunque, si los investigadores se acercan lo suficiente, se darán cuenta de que todavía se mueven, lo que desencadenará otra tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D4 COR.

A pesar de que sus experiencias les han hecho perder la cabeza, si los investigadores los desatan, los artistas relatarán su historia. Lee o parafrasea lo siguiente:

«Nos capturaron durante la noche, en nuestro campamento... Cadáveres animados... Nos llevaron hasta la excavación, donde retienen a los demás. Tienen a un niño, a un hombre y a una chica. Uno de los nuestros consiguió escapar... Los muertos están intentando sacar algo de un pozo. Están usando herramientas y dinamita. Hay algo terrible en el agua. Está dentro de nosotros, extendiéndose, como una enfermedad. Puedo sentir cómo devora mi alma. ¡MATADNOS! ¡SACADNOS LAS ESPINAS! ¡POR FAVOR!».

Extraer la espina de su pecho les libraría del dolor y morirán entre gritos, lo que podría llamar la atención. Solicita una tirada conjunta de **Suerte**. Un fallo significa que James Stanton y Dean Walters acudirán desde la excavación cercana para investigar.

Si los investigadores deciden quedarse para ver qué es lo que ocurre, necesitarán hacer una tirada de **Sigilo** para evitar ser descubiertos. Si los descubren, los sirvientes no-muertos intentarán someter a los investigadores y conducirlos hasta la caseta (véase **Captura de los investigadores**). Si los investigadores extrajeron las espinas de cualquiera de los cautivos,





los sirvientes descartarán los cadáveres despreocupadamente y atarán a los investigadores capturados a los postes vacíos. Escapar de esas ataduras requiere superar una tirada Difícil de **FUE** o **DES**. Si fracasa, el jugador podrá forzar la tirada. Recuerda que el jugador deberá justificar la tirada forzada. Una de las consecuencias del fracaso podrá ser que el investigador tire tanto del poste que acabe por arrancarlo y caiga de bruces en las aguas del lago. Si no, se desmayarán y despertarán durante la noche, cuando aparezca Gla'aki.

Si todavía siguen retenidos al caer la noche, Turner y su banda acudirán al lago para invocar a Gla'aki y ofrecerle a los investigadores como sirvientes imperecederos. Si los investigadores no extrajeron la espina de alguno de los artistas, resucitará al caer la noche como un sirviente no muerto.

Día 3: La excavación

El desarrollo de esta escena dependerá de las acciones de los investigadores: si avanzan ciegamente hasta la excavación o si se acercan con cautela (véase **Una aproximación más cautelosa**, en la página 386).

INTENTAR ACCEDER DE FORMA FRONTAL Y DIRECTA

Al avanzar por el camino, los investigadores escucharán sonidos de actividad más adelante. Al doblar un recodo, se encontrarán con uno de los sirvientes no-muertos del equipo de prospección, Richard Gibson, que permanece junto a una barrera de madera que bloquea el camino. Éste serpentea hasta perderse de vista; sin embargo, los investigadores serán capaces de vislumbrar unas casetas y un claro del que procede el sonido de maquinaria.

Si los investigadores no se muestran hostiles, Richard será sorprendentemente civilizado y cortés, aunque no les permitirá acceder a la excavación. Recuerda que, a pesar de que Richard es un sirviente no-muerto, todavía puede pasar por humano, todavía está bastante fresco. Explicará que se trata de un lugar de trabajo en el que están llevando a cabo unas voladuras y que no es seguro para el público.

Los investigadores pueden intentar hacer una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar**. Un fallo significa que se les expulsará de allí. Si fuerzan la tirada y fracasan, habrán malgastado su tiempo y llegarán otros sirvientes no-muertos, lo que podrá provocar un enfrentamiento. Un éxito significa que Richard los llevará ante Carl White, el capataz de la excavación.

DENTRO DE LA EXCAVACIÓN

La excavación está compuesta por cinco casetas provisionales dispuestas alrededor de un claro. En el centro del claro se encuentra el cráter de una voladura que conduce al pozo que contiene el cristal.

James Stanton, Dean Walters y Carl White hacen viajes entre el pozo y la caseta más cercana (el almacén), donde recogen cuerdas y herramientas para fijarlas al cristal y extraerlo a la superficie. Durante la noche les ayudan Turner y su banda.

La primera caseta es la oficina del capataz. En ella se exponen unos mapas de prospección geológica de los bosques, con varios lugares marcados (posibles ubicaciones de depósitos minerales), y contiene instrumental básico de laboratorio. Si los investigadores tienen la oportunidad de examinar los documentos que hay aquí, descubrirán que se han hallado ciertos depósitos minerales que desafían cualquier análisis, y que el equipo ha sido enviado a recuperar esos depósitos de la cuenca de drenaje para prevenir la posible contaminación del embalse.

La segunda de las cinco casetas es el dormitorio del equipo, y contiene las escasas posesiones que trajeron consigo.

La tercera es una cocina y un comedor (que no se han utilizado últimamente).

La cuarta caseta tiene las ventanas cegadas y está señalizada como «almacén». Esta es la caseta que se utiliza para recluir prisioneros.

La quinta caseta, en el extremo más alejado, está señalizada como «cobertizo de herramientas», y contiene equipo de perforación y otras herramientas, como dinamita.

La explicación y la emboscada de Carl

Si los investigadores consiguen acceder a la excavación podrán encontrarse con Carl White, que al principio será bastante agradable con los investigadores y les sugerirá que pasen a su oficina. Teniendo en cuenta que él y su equipo acaban de ser convertidos a la causa de Gla'aki, no sufren los efectos perjudiciales de la exposición a la luz solar, pero sigue siendo un caluroso día de verano, por lo que será mejor buscar la sombra para mantener una larga conversación.

Carl está dispuesto a dar a los investigadores una versión saneada de las actividades del equipo. Explicará (con honestidad) que han sido enviados al bosque para llevar a cabo una prospección geológica. No dirá que están buscando depósitos minerales que podrían contaminar el suministro de agua del embalse. Dirá que han encontrado indicios de un posible yacimiento de platino en este lugar; de ahí las voladuras y explosiones. Todavía no han encontrado nada, pero esperan hacerlo pronto.

Si al grupo no le satisfacen sus respuestas, Carl se ofrecerá a mostrarles el resto de la excavación, pero intentará evitar

mostrarles el interior del pozo y el monolito de cristal que están intentando liberar con explosivos. Se trata de una estratagema concebida para conducir a los investigadores a una trampa.

Captura de los investigadores

Carl acabará llevando a los investigadores a la cuarta caseta, y los demás sirvientes se empezarán a acercar de forma casual para ayudarlo en la captura. Carl invitará a los investigadores al interior para enseñarles algunas muestras de los minerales que ha descubierto.

El interior está oscuro, pero con la puerta delantera abierta habrá la luz suficiente como para poder ver. Carl conducirá a los investigadores a una habitación donde se encuentran retenidos los prisioneros (Jane Strong y Brian y Arthur Hall). Mientras tanto, los sirvientes cerrarán la puerta para impedir la entrada de la luz (ya que son capaces de ver perfectamente en la oscuridad) y se abalanzarán sobre los investigadores con la intención de inmovilizarlos y capturarlos.

Turner, Vincent y Louis (si no se libraron de él) estarán en la habitación adyacente, resguardándose del sol, y acudirán a ayudarlos en cuanto escuchen los sonidos de lucha. Turner puede usar el hechizo **Dominar** (véase la página 262) para asegurarse de que se captura a los investigadores sin problemas.

En cualquier caso, llegados a este punto, las cartas ya estarán sobre la mesa y los sirvientes no podrán permitir que los investigadores escapen. Si someten a los investigadores, los encerrarán en la caseta oscura hasta que caiga la noche, cuando los llevarán hasta el agua para convertirlos en esclavos del dios de Turner.

El resto de prisioneros y sus guardianes

Si son capturados, los investigadores podrán hablar con los demás prisioneros:

Jane: Se la llevaron del escondrijo en plena noche, donde la tenía prisionera la banda de Harris. «Los muertos» aparecieron caminando y mataron a su captor empalándolo en la rama de un árbol.

Brian y Arthur: Regresaban del bosque cuando encontraron a los artistas y decidieron pasar la noche con ellos. Vieron los cuadros y se dieron cuenta de que todos estaban teniendo los mismos sueños. Brian está muy conmovido y confuso; escuchó hablar a sus captores. Uno dijo que «se uniría a su nuevo dios». Se llevaron a los artistas y no regresaron. Arthur, el niño, se limita a balancearse atrás y adelante, entre lágrimas.

Los sirvientes estarán montando guardia, y pueden aparecer cuando lo desee el Guardián. Si pueden evitarlo, no harán daño a los prisioneros antes de la noche.

La fuga

Si los investigadores han sido capturados, las ataduras que los retienen serán bastante firmes; les llevará un buen rato liberarse. Los investigadores pueden hacer una tirada Extrema de **DES**, ya sea para intentar liberarse de sus ataduras o para ayudar a otro investigador. Se puede forzar esta tirada, y la consecuencia del fracaso será llamar la atención de los sirvientes.

Cualquier sirviente que se encuentre en la sala adyacente podrá escuchar todo lo que los investigadores digan más alto que un susurro. Intervendrán si escuchan algo sospechoso. Una tirada exitosa de **Sigilo** permitirá a los investigadores (una vez libres de sus ataduras) atravesar la habitación hasta la puerta sin que los oigan. La puerta conduce a la sala principal de la caseta, donde los sirvientes montan guardia.

A partir de aquí el desarrollo de la situación dependerá del Guardián. Algunos puntos a considerar son: qué hora era cuando los investigadores entraron en la caseta, cuánto tiempo tienen hasta la puesta de sol y cuánto han tardado en liberarse. También cabe considerar la presencia de Turner y su banda en la sala contigua. Si descubren que los prisioneros se han liberado, no dudarán en recurrir a la fuerza para someterlos. Si consiguen llegar a la luz del día, su detención dependerá de Carl y del equipo de prospección, ya que Turner y sus hombres no les perseguirán bajo el sol. Huir de la excavación desencadenará una cacería mortal, ya que los sirvientes no pueden arriesgarse a que los investigadores escapen cuando están tan cerca de lograr su objetivo.

Si los investigadores no consiguen liberarse, al caer la noche les conducirán hasta el lago para ser convertidos en sirvientes no muertos (véase **Dia 3: El lago**, en la página 383).

Una aproximación más cautelosa

Los investigadores más sensatos vigilarán la excavación durante un tiempo para hacerse una idea de lo que está ocurriendo. A lo largo de lo que queda del día, verán a los sirvientes no-muertos (excepto a Turner y sus hombres, que esperan en la caseta a que anochezca) caminando atareados por la excavación, llevando herramientas y cuerdas hasta el pozo. Podrán escuchar el sonido de los trabajos que se llevan a cabo en el interior del pozo y, al atardecer, los sirvientes habrán confeccionado un elaborado sistema de poleas sobre el pozo que transita desde la excavación hasta la orilla del lago cercano. Poco después, al caer la noche, los trabajadores, con la ayuda de Turner y sus hombres, empezarán a manejar las poleas y utilizarán el camión para extraer un cristal azulado. Parece como si una fuente de luz refulgiera en su interior.

Si los investigadores no intervienen, los trabajadores arrastrarán el cristal hasta el lago e invocarán a Gla'aki, que emergerá de las aguas, agarrará el cristal y comenzará a drenar su poder. El cristal despedirá una intensa luz azulada

(como se vio la noche anterior, tras la explosión) que al cabo de pocos segundos resultará dolorosa para la vista. La luz acabará muriendo con un destello y Gla'aki se sacudirá en el agua. Con un bramido estremecedor, se sumergirá bajo las olas y los sirvientes no muertos regresarán a la excavación, henchidos de gozo por haber cumplido el anhelo de su dios. Los investigadores que sean testigos de todo esto deberán hacer la tirada de **Cordura** correspondiente por haber visto a Gla'aki.

Reunirán a sus prisioneros y los llevarán hasta el lago para convertirlos antes de reunirse con su dios en las profundidades de las aguas oscuras.

Los investigadores podrán esperar a que caiga la noche (seguro que no serán conscientes del hecho de que la oscuridad no entorpece a los sirvientes no muertos) y la distracción de los trabajadores con el cristal para liberar a los prisioneros.

También cabe destacar que hay multitud de herramientas desperdigadas por la excavación, incluyendo dinamita. Si los investigadores son capaces de destruir el sistema de poleas y/o hacer añicos el cristal (no se puede destruir, pero sí reducir a fragmentos más pequeños) también impedirán o retrasarán los intentos de Gla'aki de recuperarlo y absorber su poder. Matar a los trabajadores no muertos también socavará la capacidad de intervención de Gla'aki.

Si los investigadores se marcharan en busca de ayuda, a su regreso se encontrarían con que han utilizado lo que quedaba de dinamita para volar todo el yacimiento por los aires. Las casetas estarán calcinadas, el lago estará tranquilo y solo quedará un rastro de pies que se arrastran en el barro.

CONCLUSIÓN

Si los sirvientes no-muertos tuvieron éxito, Gla'aki habrá dado un pequeño paso hacia la libertad. Hay muchas esquivras de cristal repartidas por todo el mundo que este deberá drenar antes de poder volver a ser libre. Tiene un largo camino por delante, pero se trata de un camino que ahora es un poco más corto.

Si los investigadores eran conscientes de que había prisioneros en la excavación pero fueron incapaces de salvarles, sufrirán la pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Si rescataron a Jane Strong y frustraron los planes de Gla'aki, los investigadores que hayan seguido sus motivaciones (si se les entregó una motivación al comienzo de la aventura) recibirán una recompensa de 1D6 Puntos de Cordura.

Si rescataron a los prisioneros, los investigadores obtendrán 1D6 Puntos de Cordura, además de una recompensa económica. Se convertirán en celebridades locales y les dedicarán deslumbrantes artículos en el Bennington Banner.

Una nota sobre la mortalidad

Esta aventura, especialmente el enfrentamiento final, ha sido concebida para un grupo de investigadores novatos de *La llamada de Cthulhu*. Por lo tanto, la mortalidad es bastante baja. Sin embargo, si el Guardián desea subir las apuestas puede equipar a los sirvientes de Gla'aki con armamento del periodo de la Guerra Civil. Al fin y al cabo, desertaron del ejército de la Unión, y puede que no lo hicieran desarmados. Como sugiere el rifle que hay en la cabina de Turner, podrían tener armas en buen estado en cualquier otra parte. Así, esto se podría convertir en un tiroteo entre los sirvientes y los investigadores.

PERSONAJES NO JUGADORES

Cuando se proporcionan las características de un grupo de personajes no jugadores se pueden utilizar los mismos valores para cualquiera de ellos; sin embargo, el Guardián podrá alterar las características a su antojo.

JOSEPH TURNER y su BANDA, *sirvientes no muertos*

Joseph Turner y su banda llegaron a este lugar en 1865, evitando ser reclutados por el Ejército de la Unión. Fueron convertidos en sirvientes de Gla'aki y han permanecido en la zona desde entonces. Actualmente tienen más de monstruos que de humanos.

La banda de Turner está formada por Turner y otros cuatro: August, Jacob, Vincent y Louis. Utiliza para ellos las características de los sirvientes de Gla'aki del **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**.

Los sirvientes tienen un punto débil y pueden ser destruidos. Si se les expone a la luz del sol, Turner y su banda recibirán un dado de penalización en todas sus acciones por cada hora de exposición. Lo único que alivia la propagación de la descomposición verde es pasar tiempo dentro de los féretros de piedra. Sus cuerpos se desintegrarán para siempre al cabo de tres horas de exposición solar ininterrumpida.

Turner ha sido especialmente bendecido por Gla'aki, y es algo más poderoso que un sirviente normal.

JOSEPH TURNER,

sirviente no muerto predilecto de Gla'aki

FUE 70	CON 120	TAM 80	DES 55	INT 65
APA 0	POD 75	EDU 0	COR 0	PV 20

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Puntos de Magia: 15

Movimiento: 7

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: Turner cuenta con el repertorio habitual de ataques sin armas disponible para cualquier humanoide y además está armado con un cuchillo.

Combatir (Pelea) 50% (25/10) daño 1D3 + Bonificación al daño o Cuchillo (daño 1D6+1 + Bonificación al daño).

Esquivar 15% (7/3).

Hechizos: Ajar un miembro, Dominar, Crear barrera de Naach-Tith (si Turner está desesperado, podrá refugiarse en algún lugar, tal vez en posesión del cristal, y utilizar este hechizo para mantener a raya a los investigadores).

Habilidades: Sigilo 55%.

Pérdida de Cordura: Ver a Turner produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

AUGUST, JACOB, VINCENT y LOUIS, *la banda de Turner, sirvientes de Gla'aki*

Tienen el aspecto de seres humanos en avanzado estado de descomposición. Por comodidad, utiliza los valores normales de los Sirvientes de Gla'aki (véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**), o puede que prefieras determinar valores únicos para cada uno de ellos. Los Guardianes que prefieran aumentar la letalidad de estos sirvientes pueden incrementar su CON y su DES.

Todos ellos van armados con un cuchillo o una herramienta similar.

Pérdida de Cordura: Ver a August, Louis, Jacob o Vincent produce una pérdida de 1/1D8 Puntos de Cordura.

EL EQUIPO DE PROSPECCIÓN de STRONG, *sirvientes de Gla'aki*

Carl, James, Dean y Richard acaban de ser convertidos en sirvientes no-muertos de Gla'aki. Todavía parecen humanos. Utiliza los valores normales de los Sirvientes de Gla'aki (véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, página 324), o puede que prefieras determinar valores únicos para cada uno de ellos.

Todos ellos van armados con un cuchillo o una herramienta similar.

Pérdida de Cordura: Ver a estos sirvientes de aspecto humano no produce ninguna pérdida de Cordura, aunque examinarles con más detenimiento produce una pérdida de 1/1D8.

SIDNEY HARRIS y EUGENE CLAYTON, *secuestradores a la fuga*

Los dos tienen los mismos valores, y el Guardián deberá distinguirlos mediante su forma de representarlos.

FUE 70	CON 65	TAM 65	DES 65	INT 50
APA 50	POD 50	EDU 55	COR 50	PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 40% (20/8) daño 1D3 + Bonificación al daño.
Esquivar 31% (15/6).

Harris está armado con una escopeta:

Armas de fuego (Escopeta) 50% (25/10) daño 4D6 / 2D6 / 1D6.

Clayton está armado con un fusil:

Armas de fuego (Fusil de cerrojo .30-06) 40% (20/8) daño 2D6+4.

Habilidades: Intimidar 50%, Sigilo 35%.

LUCAS STRONG,

Director del Consejo de Aguas

FUE 65	CON 75	TAM 75	DES 65	INT 90
APA 70	POD 80	EDU 75	COR 80	PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 7

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.
Esquivar 32% (16/6).

Habilidades: Crédito 80%, Encanto 70%, Persuasión 60%,
 Psicología 40%.

JANE STRONG,

víctima de un secuestro, 16 años

FUE 50	CON 75	TAM 45	DES 70	INT 80
APA 70	POD 65	EDU 65	COR 65	PV 12

Bonificación al daño: Ninguna

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.
Esquivar 35% (17/7).

Habilidades: Encanto 60%, Sigilo 50%.

ALISTAIR LAWSON y BRIAN HALL, padres enseñando a sus hijos a cazar

Los dos cazadores tienen los mismos valores, y el Guardián deberá distinguirlos mediante su forma de representarlos.

FUE 50	CON 60	TAM 65	DES 65	INT 65
APA 60	POD 70	EDU 70	COR 70	PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.
Armas de fuego (Fusil de cerrojo .30-06) 35% (17/7) daño 2D6+4.

Habilidades: Sigilo 40%.

GEORGE LAWSON (14) y ARTHUR HALL (12), hijos aprendiendo a cazar

Los dos tienen los mismos valores, y el Guardián deberá distinguirlos mediante su forma de representarlos.

FUE 35	CON 60	TAM 40	DES 75	INT 70
APA 60	POD 55	EDU 50	COR 55	PV 10

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3 + Bonificación al daño.
Armas de fuego (Fusil de cerrojo .30-06) 25% (12/5) daño 2D6+4.
Esquivar 40% (20/8).

Habilidades: Sigilo 55%.

GLA'AKI, PRIMIGENIO

Consulta su referencia en el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas**, en la página 341.

~ Llamadas oníricas ~

Una noche agotadora

Tu sueño no te reporta el más mínimo descanso. No paras de dar vueltas durante toda la noche mientras sufres un bombardeo de imágenes que casi no eres capaz de recordar cuando despiertas. Puede que esto se deba a la caminata por el bosque del día anterior. Todo lo que recuerdas son unos árboles tenebrosos que te rodean, con sus hojas enfermizas y amarillentas cayendo al suelo. Tienes un terrible presentimiento. Hay algo ahí fuera. Vigilando. Esperando...

Te despiertas agotado. Como si no hubieras dormido en absoluto. Recibes un dado de penalización en todas las tiradas de CON del día siguiente, hasta que vuelvas a dormir.

La criatura del lago

Estás en la orilla de un lago de aguas estancadas. El agua fétida y negra se extiende ante ti, mientras que la pálida luna se refleja en su superficie oleaginosa. Un insalubre brillo amarillento resplandece a través de la línea de árboles que rodea el lago. Puedes sentir una presencia a tu espalda que te impide huir. Has permanecido allí durante horas y ahora sabes que por fin ha llegado el momento. Una luz extraña palpita bajo las aguas. Unos zarcillos emergen lentamente del agua, retorciéndose y extendiéndose en el frío aire nocturno. En los extremos, unos párpados se abren y pestañean, revelando unos ojos inhumanos que te miran directamente al alma. Un despliegue de espinas metálicas se empieza a dejar ver a medida que algo gigantesco emerge para saludar a la noche. Brillan bajo la luz de la luna, como metal pulido. Las espinas se retuercen y se erizan. Algo se te clava en el pecho y sientes su enfermiza penetración...

Te despiertas gritando.

[Haz una tirada de Cordura de 1D3/1D10 COR]

Una cabaña en la oscuridad

Hojas amarillas caen lentamente desde el denso entramado de ramas que hay sobre ti. Haces de luz penetran la oscuridad. Ante ti hay una cabaña desvencijada. La puerta se abre lentamente y emergen unas figuras. Caminan lentamente y con algún objetivo. Quieres darte la vuelta y correr, pero no puedes apartar la mirada de ellos. Tus músculos se agarrotan cuando tu cerebro ordena que se muevan, ¡estás indefenso!

Las figuras llevan unas ropas extrañas... A medida que se acercan, escuchas a la primera de ellas, que tiene voz de hombre. «Ven con nosotros. Únete a nosotros en Su servicio. Abraza tu nuevo destino y regocíjate en su gloria eterna». Su rostro está carente de vida, pálido e impertérrito. Una mancha de podredumbre color verde oscuro se extiende desde la cuenca de su ojo vacío. Sonríe y su piel se agrieta.

Despiertas aterrorizado.

[Haz una tirada de Cordura de 1/1D6 COR]

Un sendero a través del bosque

El bosque se extiende a tu alrededor. El sendero serpentea entre los árboles, cubierto de hojas amarillas recién caídas que han empezado a secarse y marchitarse como si estuvieran enfermas. Caminas lentamente por el sendero, en silencio. Eres lo único que se mueve. No hay viento. No hay ningún sonido. Todo está muerto. Sientes algo que te llama desde el sendero, delante de ti, fuera de tu vista. Más adelante hay un claro; la luz amarillenta se refleja en algo... ¿podría ser agua? Se rompe una rama detrás de ti y, al girarte para mirar, sientes un dolor profundo cuando algo se te clava en el pecho.

Te despiertas entre jadeos y balbuceos.

Letras carmesíes

INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura con final abierto ambientada en las inmediaciones de Arkham. La aventura arranca con ciertos acontecimientos ocurridos en la fatídica Universidad Miskatonic y trata sobre la búsqueda de unos valiosos y peligrosos documentos perdidos tras una muerte inexplicable. La aventura consiste básicamente en la investigación de un «asesinato misterioso», pero se trata de uno cuyo responsable no es de este mundo, y las circunstancias del caso están rodeadas de extraños sucesos, codicia y obsesión. La aventura se desarrolla en el mes de octubre, en algún momento de los años 20, en tiempos de la Prohibición.

Aunque se puede utilizar esta aventura como una introducción a los Mitos para los investigadores, tal vez sea más adecuada como una de las primeras etapas de una campaña más grande, después de que los investigadores hayan formado un grupo y hayan comenzado a ganarse una reputación en ciertos círculos. También cuenta con los suficientes espacios y oportunidades para que el Guardián añada líneas argumentales, encuentros y facciones propias que explotar más adelante, y proporciona posibles amigos y contactos a los investigadores (si es que tienen éxito) para que les ayuden en el futuro.

Los sucesos de esta aventura se desencadenan con la inesperada muerte en extrañas circunstancias del Profesor Charles Leiter, un académico de la Universidad Miskatonic, una muerte que podría exponer a la universidad a cargos de apropiación indebida y robo, y a un posible escándalo que no puede permitirse. Uno de los administradores de la universidad, Dean Bryce Fallon, encomendará a los investigadores la tarea de indagar acerca de la muerte prematura de Charles Leiter y, en particular, de recuperar ciertos documentos valiosos que estaban al cargo de Leiter y que ahora han desaparecido, a ser posible, antes de que sus legítimos propietarios se den cuenta de su ausencia.

La aventura ha sido concebida para un grupo de dos a cinco investigadores. Será muy útil si al menos uno de los investigadores posee un trasfondo académico o de anticuario, aunque esto no es indispensable. También servirán de ayuda unas buenas habilidades sociales, así como la voluntad de relacionarse con personajes no jugadores.

Esta aventura no es lineal, y requiere cierta preparación y ciertas decisiones por parte del Guardián antes de empezar a jugar. Aunque la aventura se puede jugar en una sola sesión si se condensa, será más satisfactorio jugarla a lo largo de varias sesiones.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Charles Leiter, un joven y prometedor profesor de la Universidad Miskatonic, no era lo que parecía ser. En las impasibles aulas de la universidad, sus compañeros le tenían por un simple especialista en historia colonial, agradable y un poco vividor; pero también tenía una doble vida como jugador y libertino, una vida que se financiaba mediante el robo y la falsificación. Las reliquias del pasado colonial americano y los tiempos de la revolución poseen un valor considerable para los coleccionistas privados, y Leiter ha pasado estos últimos años aprovechando su acceso a la colección de la universidad y a las colecciones privadas a las que sus credenciales académicas le permitían solicitar préstamos para proveerse de los medios con los que mantener sus vicios. Solía hacer esto de forma bastante inteligente: falsificaba cartas y documentos y, cuando podía, los vendía como artículos genuinos (mientras insistía a su clientela secreta que había sustituido la falsificación por el original). Sin embargo, a pesar de toda su pericia y astucia, no tuvo en cuenta que existen ciertos peligros en libros y documentos viejos y olvidados, peligros que pueden trascender el tiempo y que traen la perdición a aquellos que pretenden tales conocimientos.

Hace unos cuatro meses, Leiter fue convocado para ayudar a la Universidad Miskatonic con la tasación de unos documentos del difunto Joshua Hobbhouse encargada por sus herederos. Hobbhouse era un solitario solterón octogenario que vivió y murió en una laberíntica casa colonial en las afueras de Arkham, el último descendiente directo de un linaje que se remonta a la fundación de la ciudad, siglos atrás. Su casa ha resultado contener un auténtico tesoro en diarios, documentos históricos, cuadros y artefactos que abarcan toda la historia de Nueva Inglaterra.

El primer inventario lo hizo un despacho jurídico designado por la familia Cobb (un clan adinerado de Providence, parientes políticos lejanos y afortunados depositarios de la herencia de Hobbhouse), y después se entregaron los documentos a la Universidad Miskatonic para que se llevara a cabo una estimación más profesional de su valor y su importancia, con el acuerdo implícito de que este encargo podría ser recompensado con la financiación de una colección o la donación de algunos documentos. Esto fue todo un golpe de efecto, ya que el prestigio que lo acompaña resultaría de gran valor para la universidad. Leiter fue muy insistente en que le fuera asignada la tasación de los documentos. Obviamente, tenía otros motivos personales más urgentes para obtener ese trabajo,

ya que se estaba quedando sin dinero y algunos acreedores muy desagradables le habían estado amenazando con encargarse personalmente de cobrar sus deudas. En este sentido, los documentos resultaron ser un regalo de dios, o eso pensó, ya que descubrió entre ellos un legajo de correspondencia y material probatorio de la *Caza de Brujas de Arkham* de la década de 1690, que podría reportarle una pequeña fortuna si encontraba al comprador adecuado. Leiter consideraba que esos viejos y polvorientos documentos solo eran fruto de un rocambolesco periodo de histeria y superstición de la historia de Nueva Inglaterra; sin embargo, no podía está más equivocado, y pagó ese error con su vida.

Tan pronto como pudo poner sus manos encima de los *Documentos de la Caza de Brujas*, Leiter corrió la voz entre sus posibles compradores secretos y, con la ayuda de su cómplice habitual, un antiguo estudiante fracasado y excelente artista llamado Cecil Hunter, emprendió la falsificación de la parte más compleja de los documentos. Esto resultó ser el comienzo de sus problemas, ya que la recepción de su oferta resultó ser bastante pobre entre la mayoría de sus contactos, a excepción de algunos clientes potenciales con los que no había tratado antes y cuya reputación le atemorizaba. Leiter se encontró en el centro de una guerra de pujas entre varios clientes. Irrumpieron en su casa y la registraron, y estaba convencido de que lo estaban siguiendo. Leiter no podía imaginar que, al dividir los documentos e intentar copiarlos, liberaría las fuerzas aletargadas en la tinta.

Aquejado de un repentino torrente de pesadillas espantosas y convencido de que su vida corría peligro, decidió librarse de su problema. Leiter concibió el plan de vender duplicados a varios clientes a la vez, y así asignó a Hunter la tarea de falsificar rápidamente varias series de complejos diagramas que formaban parte de los documentos, a pesar de los reparos cada vez mayores de Hunter. Poco después, Cecil Hunter enloqueció y el resto de los documentos desapareció.

Leiter, con su vida fuera de control, acosado y perseguido por individuos a los que nunca podría apaciguar, hizo apresurados preparativos para huir de la ciudad con todo el dinero que pudiera reunir, abandonando tras él el nombre y la carrera que se había forjado. La tarde del 23 de septiembre, Leiter regresó a su despacho del claustro de la Universidad Miskatonic con la intención de recuperar todos los objetos de valor que pudiera. El último acto de Leiter fue noble en cierto sentido. Cuando le poseyó el Horror, en lugar de someterse a su voluntad (y consciente de que se acercaba su fin), se obligó a mirar fijamente un espejo; su alma fue consumida y murió al resguardo de su puerta cerrada poco después de la medianoche. Su cuerpo se descubrió al día siguiente, rígido en un paroxismo de terror. La causa de la muerte oficial se registró como un repentino fallo cardíaco; sin embargo, en el campus ya están circulando tenebrosos rumores de que eso está muy lejos de la verdad.

Una investigación somera del Director del Claustro, el Decano Fallon, ha revelado pruebas inquietantes de la vida secreta que estaba llevando Leiter (aunque Fallon no ha hecho más que arañar la superficie), y de la ausencia de los *Documentos*

Amenazas, ocultas y de otro tipo

Esta aventura cuenta con varios peligros para los investigadores, tanto mundanos como sobrenaturales. Depende del Guardián, y también en gran medida de las acciones de los investigadores, cuáles de esos peligros habrá que afrontar y cuándo. El Guardián no deberá poner las cosas fáciles a aquellos investigadores que actúen como «elefantes en una cacharrería»; cuanto menos cautos y sutiles sean los investigadores, mayor será el peligro al que se enfrentarán.

La mafia: El peligro más terrenal son los acreedores de Leiter, sobre todo un par de matones que fueron enviados a cobrar sus deudas de cualquier forma posible. No cejarán en su empeño hasta que no vean el cadáver; al fin y al cabo no sería la primera persona que finge su muerte con tal de librarse de una deuda.

Los sospechosos: A pesar de que Charles Leiter no sabía lo que tenía entre manos y que de haberlo sabido no lo hubiera creído, hay algunos que podían haber sido perfectamente conscientes de ello y que tienen sus propios secretos. Tal vez se trate de un estudiante con determinados intereses personales o un traficante de arte y antigüedades robadas de gustos siniestros, independientemente de si los *Documentos de la Caza de Brujas* están sus manos o no. La sección **Dramatis Personae** te ofrece una serie de individuos a los que no sentaría bien que los investigadores fueran por ahí haciendo preguntas y metiendo las narices en sus asuntos. No resultará difícil hacer que esos individuos humillen, chantajeen o ataquen a los investigadores si sienten que corren el peligro de ser desenmascarados.

Confinado en sangre y tinta: Atrapado en la propia materia de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*, algo sobrenatural y absolutamente hostil a toda forma de vida ha dormido durante siglos, lo que apenas supone unos segundos para sus sentidos alienígenas. Con la división de los documentos y los torpes intentos del falsificador para reproducir la aberrante geometría de la imagen que lo mantenía cautivo, las ataduras de la criatura se están deshaciendo lentamente, y poco a poco se va filtrando a este mundo, ganando firmeza y poder. Aquellos que hayan entrado en contacto con los Documentos correrán el peligro de que el Horror les dé caza, los posea y los utilice como receptáculos a través de los cuales sembrar el caos y la destrucción.

La bomba de relojería: Aunque al principio los investigadores no serán conscientes de ello, se ha iniciado una cuenta atrás y, si permiten que esta llegue a cero, correrá la sangre. No bastará con limitarse a devolver los documentos, y aquellos que no se hagan cargo del Horror atrapado en su interior se llevarán una desagradable sorpresa más adelante, cuando el monstruo mate al Decano y después a cualquier otro que haya tocado los documentos... ¡incluidos los investigadores!

de la *Caza de Brujas*. El escándalo, y tal vez un procedimiento penal (o al menos civil) contra la universidad, es inminente si no se obtienen respuestas rápidamente, aunque no debe parecer que Fallon está involucrado. Por eso se acude a los investigadores, aunque distan mucho de ser los únicos interesados en esas cartas en particular, y las fuerzas contenidas en los documentos se están impacientando.

¿Dónde están los documentos y quién los tiene? Eso es algo que deberá decidir el Guardián.

FORMATO DE LA AVENTURA

El transcurso de esta aventura viene determinado por las acciones de los investigadores (y, por lo tanto, de las decisiones de los jugadores). Los datos y las pistas se disponen en torno a los asuntos del fallecido y aquellos que lo conocieron, y serán

los personajes los que decidirán qué líneas de investigación seguir. Es importante señalar que ninguna pista o descubrimiento serán fundamentales para el desenlace de la aventura; será el entramado de los actos de los investigadores y sus descubrimientos lo que desemboque en la resolución de la aventura, para bien o para mal. Además de este marco flexible está, si el Guardián desea utilizarlo, el posible factor de la cuenta atrás, ya que algo ha sido liberado de los *Documentos de la Caza de Brujas*: el mismo ser que mató a Leiter en su oficina cerrada de la Universidad Miskatonic, una criatura que ahora desea ser libre y, si no se la detiene, podría causar considerables estragos y muerte a su paso. Consulta las **Manifestaciones del Horror** en la página 407 para obtener más información acerca de esto.

La mayor parte de los secretos y datos importantes de este misterio no se van a encontrar en cajones cerrados ni tras puertas secretas, sino en las mentes y deseos de las personas que rodean la muerte de Charles Leiter. En lugar de un

— Cronología de los sucesos pasados que conducen a esta aventura —

AÑO EN CURSO: 192X

Febrero: Joshua Hobbhouse, el último de su linaje, muere como un anacoreta en su mansión a las afueras de Arkham.

Abril: El patrimonio de Hobbhouse queda en manos de la familia Cobb de Providence.

Junio: La familia Cobb alcanza un acuerdo con la Universidad Miskatonic para tasar y clasificar los documentos y la biblioteca de Hobbhouse. El Profesor Leiter consigue hacerse con el control del proyecto en la Facultad de Historia.

Finales de agosto: Leiter, arruinado tras un desastroso viaje de juego a Atlantic City, corre la voz entre sus contactos en los bajos fondos de la venta de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*.

Principios de septiembre: Leiter comienza a recibir muestras de interés por aquello que está ofreciendo, pero no de sus contactos habituales; algunos ofrecen vastas sumas de dinero, otros, amenazas.

5 de septiembre: Leiter le entrega los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham* a Cecil Hunter para que pueda empezar a elaborar las falsificaciones.

9 de septiembre: Leiter tiene por primera vez la sensación de que lo están siguiendo.

11 de septiembre: Alguien (Flinders) irrumpe en la casa de campo de Leiter y la registra mientras está trabajando.

12 de septiembre: Leiter refuerza la seguridad de su casa de campo cambiando las cerraduras e instalando cerrojos en puertas y ventanas.

16 de septiembre Cecil Hunter, el artista/falsificador de Leiter, enloquece mientras intenta copiar los Documentos.

17 de septiembre: Leiter ingresa a Hunter en el Manicomio de Arkham. Cuando Leiter regresa a la residencia de Hunter para recuperar los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham* descubre que estos han desaparecido, robados de forma misteriosa (el Guardián debe decidir quién ha robado los documentos).

18 de septiembre: Leiter está a punto de morir cuando unas tejas de un edificio en obras del claustro caen a escasos centímetros de él (véase **Señales de su paso**).

23 de septiembre: Leiter decide huir y acude a su oficina a altas horas de la noche con la intención de destruir cualquier documento incriminatorio y llevarse todos los objetos de valor. El Horror se manifiesta, le ataca a puerta cerrada y le mata de forma espantosa.

24 de septiembre: El cuerpo de Leiter es hallado por una de sus estudiantes de posgrado, Emilia Court. Las circunstancias sospechosas no tardan en salir a la luz; sin embargo, el Decano Fallon consigue mantener a raya a la policía. Se descubre la desaparición de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*. El Doctor John Wheatcroft, un médico de la Escuela de Medicina Miskatonic que se hace cargo del cadáver de Leiter, determina «súbita insuficiencia cardíaca severa» en el certificado de defunción.

1 de octubre: Ante las peticiones cada vez más bruscas de la familia Cobb, la aparición de personas extrañas haciendo preguntas acerca del fallecido y los rumores de mala praxis en el campus, el Decano Fallon solicita ayuda externa. Se convoca a los investigadores: la aventura comienza.

Sucesos futuros: Octubre (varias fechas a discreción del Guardián): En una serie de manifestaciones cada vez más violentas, el Horror comenzará a dar caza a cualquiera que haya tenido un contacto íntimo con los documentos. La frecuencia de las manifestaciones aumentará rápidamente.

listado de localizaciones y encuentros, el «cuerpo» de esta aventura es una detallada *dramatis personae* (un reparto de personajes). El Guardián deberá estar familiarizado con sus secretos y motivaciones y, lo que es más importante, deberá decidir quién es el culpable.

Los investigadores necesitarán extraer información de los distintos personajes no jugadores (PNJs) y, por lo tanto, necesitarán recurrir a las habilidades de comunicación (Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión, así como Psicología). Se recomienda que el Guardián repase la descripción de estas habilidades y la sección **Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad** (página 97). Siempre que sea posible, intenta animar a los jugadores a representar sus conversaciones con los distintos personajes, ya que eso será mucho más divertido que limitarse a tirar dados.

Se han otorgado señuelos de interpretación a cada uno de los PNJs principales. Estos señuelos te ofrecen formas en las que el PNJ se podría involucrar con los investigadores y complicarles la vida.

Por último, se pretende que la información aquí presente sirva ante todo como una estructura sobre la que el Guardián pueda trabajar añadiendo más detalles a su antojo; todo con el fin de sacar más partido a la aventura y para que se ajuste a sus gustos y el de los jugadores.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación se ofrece un listado de los personajes más importantes con los que se encontrarán los Investigadores, su relación con Leiter y su papel en la aventura. Las características de juego de cada uno se pueden encontrar en el **Apéndice**, al final de la aventura.

Cada uno de los posibles culpables se describe inicialmente como alguien inocente (respecto a los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*), y después se ofrece un apartado que explica su papel si se lo elige como culpable. Una vez el Guardián haya elegido un culpable, puede que sea necesario reelaborar el resto del apartado de ese personaje haciendo los ajustes necesarios.

Fuentes de expansión

El Guardián puede encontrar útil el **Mapa de Arkham** (véase la página 464) a la hora de determinar la ubicación de los distintos personajes no jugadores que viven fuera de la Universidad Miskatonic. Además, las publicaciones *Secretos de Arkham* (JOC Internacional) y *Guía de la universidad Miskatonic* (La Factoría de Ideas) podrán ser de utilidad a aquellos Guardianes que deseen dotar de más profundidad a la aventura. Aun así, ninguno de estos suplementos de *La llamada de Cthulhu* son necesarios para dirigir esta aventura.

Bryce Fallon. Decano de Administración de la Universidad Miskatonic

Fallon es uno de los oficiales administrativos superiores de la universidad, un hombre encantador y de elegancia inmaculada que acaba de cumplir los cincuenta y al que la mediana edad ha tratado bien. Exuda ese tipo de temperamento equilibrado y autoridad serena tan buscados en los miembros del clero y los médicos rurales. Tiene unos modales agradables y cierta forma reflexiva de hablar que esconde el verdadero alcance de su intelecto y su ambición. Se trata de un administrador capacitado que posee un gran talento para recordar nombres y caras, y una vocación que siempre ha estado dirigida a la administración de la universidad más que al ámbito académico (si bien las matemáticas fueron su especialidad desafectada). Su interés en los documentos desaparecidos es puramente político: su principal objetivo es la preservación de la reputación de la Universidad Miskatonic. A excepción del asesinato y la violencia extrema, no tendrá ningún problema (o al menos hará la vista gorda) en apoyar cualquier medida que consiga «solucionar de forma satisfactoria» el asunto de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*.



A excepción del asesinato y la violencia extrema, no tendrá ningún problema (o al menos hará la vista gorda) en apoyar cualquier medida que consiga «solucionar de forma satisfactoria» el asunto de los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*.

Relación con Leiter: Fallon conocía a Leiter a nivel profesional y laboral, pero no personalmente. Sabía que era competente y ambicioso, y tal vez demasiado empalagoso. Recibirá cualquier revelación sobre la vida personal de Leiter con desprecio, pero sin sorprenderse, y estará ansioso por que la carrera de Leiter en la U. M. se olvide discretamente.

DATOS Y PISTAS

- ☉ Fallon dará parte de la misteriosa muerte a los investigadores (lo único que sabe de la causa es que fue una «muerte súbita»).
- ☉ Fallon no tiene conocimiento del valor de los documentos ni de su auténtico peligro, ni tampoco de la conexión existente entre Leiter y Cecil Hunter. Si se le pregunta, podrá confirmar que Hunter fue un estudiante de arte en la U. M. y que fue expulsado por mostrar un comportamiento disoluto.
- ☉ Fallon puede proporcionar las llaves de la oficina y de la casa de Leiter a los investigadores, así como cualquier contacto con otros miembros relevantes de la Facultad.

- ⊗ Estará dispuesto a debatir la implicación de Harland Roach y Emilia Court.
- ⊗ A pesar de que sabe algo acerca de las apuestas de Leiter, no sabe nada de su negocio de falsificaciones.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⊗ Fallon estará cada vez más ansioso por recuperar los documentos antes de que se agrave el problema entre la familia Cobb y la universidad (esto podría ocurrir cuando muriera uno de los miembros de la familia Cobb).
- ⊗ Insiste en ser sistemáticos: las pruebas deben ser catalogadas, evaluadas y retenidas (incluyendo el cadáver de Leiter) hasta haber resuelto este asunto.
- ⊗ Más tarde, cuando no se consiga recuperar los documentos, Fallon intentará culpar a otro PNJ (o incluso a uno de los investigadores), desesperado por proteger su propia reputación.

Notas para el Guardián: A pesar de lo que puedan decir algunos, Fallon está muy lejos del estereotipo de un académico incompetente y tampoco es un ingenuo. Cuando era joven pasó un corto periodo de tiempo en el ejército, y lleva muchos años haciéndose cargo de los asuntos «delicados» de la Universidad Miskatonic con tacto y discreción, desde suicidios de estudiantes hasta los prosaicos y a veces menos prosaicos defectos de algunos miembros del claustro. A pesar de que no posee un gran conocimiento personal de los Mitos ni nada que se le parezca, sus propias experiencias le tienen bastante informado de que hay ocasiones en las que cosas ajenas al curso de la existencia se ven atraídas a las inmediateces de Arkham y su universidad.

Fallon querrá mantener frecuentes reuniones privadas con los investigadores para que estos le mantengan al tanto de sus progresos. El Guardián podrá utilizar al Decano para transmitir información cuando lo necesite.

Si unos investigadores especialmente hábiles son capaces de entregarle rápidamente los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*, el Horror se sentirá atraído hacia él, aunque su primera manifestación será más aterradora que letal. Acudirá inmediatamente a los investigadores en busca de ayuda, aunque habrá que ver si serán capaces de salvarle!

Más allá de esta aventura: En función del trato personal entre los investigadores y Fallon, si este sobrevive podrá convertirse en un valioso contacto y una fuente potencial de información y empleo.

Doctor John Wheatcroft, médico, tutor y forense ocasional

Wheatcroft es un hombre mayor, de ojos vidriosos y mostacho de morsa, que parece encontrarse en la parte más desfavorecida de los sesenta, con demasiada piel y muy poca carne desde que perdió un peso considerable tras sufrir un infarto leve

hace unos diez años. Antiguo ayudante del forense de Boston, Wheatcroft se retiró para ocupar una plaza a tiempo parcial de profesor en la Universidad Miskatonic, donde obtuvo su título de medicina en su juventud. Se trata de un hombre aburrido, prosaico y poco imaginativo, aunque también un forense experto y diligente.

Es leal a Fallon y al Claustro y, teniendo en cuenta el estado de los restos de Leiter, está más que dispuesto a emitir un certificado de defunción por «súbito fallo cardíaco severo» en lugar de hacer público lo extraño de la muerte y provocar cualquier tipo de escándalo. Sin embargo, tratándose de un hombre tan tradicional como él, este pequeño encubrimiento pesa gravemente sobre su conciencia.



DATOS Y PISTAS

- ⊗ Wheatcroft determinó la muerte de Leiter, se hizo cargo del cadáver (todavía se encuentra en su posesión, en las instalaciones de la Facultad de Medicina) y ha llevado a cabo una autopsia privada a instancia del Decano Fallon. Si uno de los investigadores demuestra sus propias capacidades médicas a Wheatcroft, haz que todavía no se haya llevado a cabo la autopsia y que Wheatcroft involucre al investigador en ella.
- ⊗ Para Wheatcroft, Leiter no era más que un rostro con el que se cruzaba ocasionalmente en los pasillos o que vislumbraba en alguna ceremonia de la universidad, algo de lo que ahora se alegra bastante.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⊗ El médico está ansioso por hacer que los investigadores le prometan que no dirán nada a nadie acerca del verdadero estado del cadáver de Leiter, ¡y menos aún mostrárselo!
- ⊗ Quiere librarse del cuerpo lo antes posible (ya que su presencia le resulta perturbadora). Seguro que los investigadores pueden ayudarlo con esto.
- ⊗ Niega creer en nada remotamente sobrenatural (pero no deja de mirar por encima de su hombro). Busca algo de aliento y compañía.

Notas para el Guardián: Al principio Wheatcroft se mostrará reacio a hablar, básicamente por el sentimiento de culpa que le produce su participación en el encubrimiento; sin embargo, si los investigadores le impresionan con su tacto y su

competencia (por ejemplo, demostrando su conocimiento de los procedimientos médicos o policiales), se volverá más cooperativo y estará encantado de transferirles cualquier responsabilidad sobre este asunto.

Emilia Court, estudiante de posgrado

Se trata de una mujer seria y aplicada, cuya mesura y forma de vestir desmerecen su belleza. Emilia Court es una estudiante de posgrado a la que se encomendó la tarea de asistir a Leiter en la catalogación e investigación de los documentos de Hobbhouse. Leiter le producía una antipatía indiferente, pero adoraba ese trabajo y lo solicitó con una actitud cercana al fervor. En cuanto a Leiter, una vez se dio cuenta de que ella era inmune a sus encantos, apreció su valor profesional e intentó tratarla con toda la atención y el cariño que se puede dispensar a una máquina calculadora; intentando que ella no notara ninguna falta de decoro por su parte, aunque sin conseguirlo.

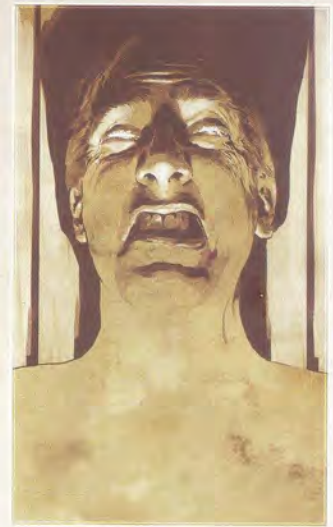


DATOS Y PISTAS

- ⑨ Court descubrió el cuerpo de Leiter tras pedir una llave maestra al bedel cuando no pudo acceder a su lugar de trabajo. Esa imagen le atormenta. Leiter se encontraba en el interior de su oficina cerrada: muerto en el suelo, detrás de su escritorio, con un montón de dinero y documentos desparramados a su alrededor.
- ⑨ Court sirve para atestiguar la parte legítima de la doble vida de Leiter, su relación con la facultad y el prestigio de los documentos de Hobbhouse.
- ⑨ Conoce la rivalidad y las desavenencias existentes entre Leiter y Roach.
- ⑨ Sabe que las visitas de Anthony Flinders no eran bienvenidas, y que este envidiaba su cargo de asistente de Leiter.
- ⑨ También puede atestiguar el comportamiento cada vez más errático de Leiter a principios de septiembre, que rozaba lo paranoide.
- ⑨ Más vale que cualquier intento de hacer que Court ayude a los investigadores se afronte desde la astucia y el ingenio. No está nada dispuesta a hacerlo y es inmune a los cumplidos superficiales, lo que se manifiesta en su elevada puntuación de Psicología (55%), por lo que los investigadores descubrirán que el nivel

El cadáver en cuestión

El cuerpo del profesor Charles Leiter yace en las entrañas de la Facultad de Medicina de la Universidad Miskatonic, en una cámara frigorífica cerrada, y allí seguirá hasta que el Decano Fallon determine que sea discreta y decentemente incinerado. El certificado de defunción que se ha emitido determina «súbito fallo cardíaco severo», y no miente, pero tampoco contempla toda la verdad.



La cara de Leiter es una estremecedora máscara de terror paralizada por el pánico y la agonía en el momento de su muerte. Sus ojos grisáceos están hinchados, y son masas de coágulos y tejido incoloro. Contemplar el cadáver requiere hacer una tirada de **Cordura** (0/1D4). El mero hecho de estar cerca del cuerpo (incluso aunque esté cubierto) posee un efecto perturbador, capaz de alterar los nervios de cualquiera y de producir la sensación de estar siendo observado. Solicita tiradas de **Escuchar** para oír lo que parece una presencia en la habitación contigua (y vacía, se trata de una Señal de paso); estas circunstancias están afectando a la cordura del médico.

El Horror se puede manifestar a través del cadáver de Leiter (consulta **Señales de paso**) y puede resucitarlo como un zombi para que cause estragos. Esto no debería suceder durante la primera visita de los investigadores, pero podrá ocurrir más adelante si regresan con los mafiosos o con Lucy Stone. También puede ser que los investigadores reciban una llamada cuando la criatura irrumpa por la facultad en mitad de la noche.

Resultados de la autopsia: A juicio de Wheatcroft, los resultados básicos son que Leiter sufrió un infarto grave que le produjo la muerte casi de forma instantánea. Además, el cuerpo sufrió violentos espasmos musculares y, de alguna forma, el tejido ocular muestra un daño térmico severo, como si el humor vítreo hubiera hervido por causas desconocidas. Se produjo un colapso multiorgánico generalizado, e incluso su flora intestinal está muerta, lo que está ralentizando la descomposición. Nada de esto es remotamente normal, y no hay una causa externa que pueda explicarlo.

de dificultad inicial para sus tiradas de Encanto será Difícil. Puede llegar a revelar que vio el recibo del cambio de las cerraduras del apartamento de Leiter sobre su escritorio (véase la **Cronología**). Gracias a algunas conversaciones telefónicas que ha oído de pasada, hace tiempo que sabe que Leiter tenía una amiga íntima que se aloja en un apartamento cerca de un bar de carretera llamado Hibb's Roadhouse, en Arkham, donde (supone Court) trabaja de camarera; y que responde al nombre de Lucy, pero no sabe nada más al respecto.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Court está ansiosa por demostrar su valía a los investigadores; ¿cómo podría ayudarlos?
- ⑨ Pretende desacreditar a Flinders y a Roach, y estará encantada de echarles la culpa a ellos.

Notas para el Guardián: En Emilia Court hay más de lo que se puede ver a simple vista. De hecho se trata de una mujer independiente procedente de un adinerado y antiguo linaje de Providence, algo que ha ocultado a todos los que la rodean, y ha preferido ascender por sus méritos y su determinación dentro de un entorno que le es desfavorable debido a su género y su relativa juventud; su objetivo final es conseguir una cátedra. Si los investigadores sospechan de Court, estos hechos se podrán descubrir haciendo algunas indagaciones rutinarias. Considerada una persona fría por sus compañeros, es increíblemente inteligente y cree que el robo de los *Documentos de la Caza de Brujas* es una farsa que se debe enmendar. Court también es una buena opción para que un jugador asuma su control en caso de que se produjera alguna baja entre los investigadores durante la aventura. (Siempre y cuando no sea la culpable, claro).

Si es la culpable elegida: Court puede ser una sospechosa interesante, si bien aparentemente improbable. Si el Guardián la elige como culpable, esconderá un corazón mucho más oscuro de lo que nadie de su entorno podría imaginar. Tal vez planea el robo de los *Documentos de la Caza de Brujas* para protegerlos tras descubrir el fraude de las falsificaciones de Leiter, o tal vez conociera el significado concreto de los documentos y su naturaleza sobrenatural y planea la muerte de Leiter para conseguirlos. Si este fuera el caso, habría seguido a Cecil Hunter hasta su apartamento y le habría condenado deliberadamente a los horrores que contenían los documentos, liberando a la pesadilla. Como se decía, procede de un antiguo linaje de Providence, y eso abre la puerta a que los Court sean parientes de los Curwen, los Marsh o incluso a que su apellido hubiera sido Mason en el pasado. Si decides que este sea el caso, deberás modificar su personaje para que sea una bruja y asignarle una puntuación en la habilidad Mitos de Cthulhu y unos hechizos. Otra posibilidad sería que un mago (uno de sus antepasados) hubiera utilizado el hechizo Imitar apariencia o Intercambio de mente y le hubiera robado la identidad para poder conseguir los documentos.

Antiguos linajes de Providence

Se recomienda a aquellos Guardianes que deseen explorar y utilizar los posibles ancestros de Emilia Court que lean los siguientes relatos de Lovecraft:

El ser en el umbral; para Asenath Waite

Los sueños de la casa de la bruja; para Keziah Mason

El caso de Charles Dexter Ward; para Joseph Curwen

La sombra sobre Innsmouth; para la familia Marsh

Harland Roach. rival académico del fallecido

Roach es un hombre barrigudo y sudoroso, con gafas de culo de vaso y un cabello fino y graso que toquetea cada vez que se encuentra nervioso o agitado, lo que suele ser bastante habitual. Tiene siempre un aspecto astroso y desaliñado, con sus trajes arrugados y unas camisas cuyos cuellos parecen estar siempre húmedos. Esto, junto a una voz de un irritante tono nasal y su tendencia de mirar a las mujeres y los niños como si fueran alguna extraña forma de vida acuática, explica por qué, a pesar de su increíble erudición y su envidiable repertorio de obras publicadas, era derrotado por Leiter una vez tras otra.



Fallon acudió a Roach, no sin cierta reticencia, para que ordenara los papeles de Leiter tras su muerte. Roach pretendía aprovechar la oportunidad para robar los documentos, pero en lugar de eso descubrió que los *Documentos de la Caza de Brujas* habían desaparecido.

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Roach ha llevado a cabo una evaluación de los papeles de Leiter, y fue a la casa de campo de Leiter junto al Decano y uno de los empleados de la universidad para reunir más documentos. Mientras estuvo allí, Roach descubrió pruebas fehacientes de antiguas falsificaciones, así como libros y material retirado de la universidad sin autorización. Debatiéndose entre boicotear a Fallon y desacreditar a Leiter, Roach no supo qué hacer. Informó a Fallon de las apuestas de Leiter, pero se guardó las pruebas de las falsificaciones (esperando obtener algún provecho de ellas en el futuro).

- ⑨ Roach conoce el valor histórico (y económico) de lo que ha desaparecido, pero no sabe nada acerca de sus peligros.
- ⑨ Roach no ha visto el cadáver, y parece creer la historia del «ataque al corazón» sin ningún recelo.
- ⑨ Es un firme detractor de todo lo sobrenatural.
- ⑨ Roach ya ha revisado los papeles de la cabaña de Leiter en una ocasión y ha visto varias cosas importantes que ignoró por considerarlas irrelevantes (consulta **La Casa de campo de Leiter**).

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Roach pretende mejorar su posición en la universidad, y puede considerar que Fallon podría ser un impedimento (después de todo, Fallon ignoró a Roach en favor de Leiter para ponerle al cargo de los documentos de Hobbhouse). Roach hará cualquier cosa que pueda desacreditar a Fallon, y tal vez busque la ayuda de los investigadores para hacerlo.
- ⑨ Intentará desprestigiar el nombre y la reputación de Leiter de cualquier forma posible.

Notas para el Guardián: A Roach le entusiasma ser de utilidad a la universidad, ya que actualmente se encuentra entre los miembros del claustro menos favorecidos y espera acabar obteniendo una plaza titular como recompensa por su intervención en este asunto. El Decano Fallon le produce un temor reverencial, y eso lo mantiene a raya, pero se trata de alguien malicioso y ambicioso en un sentido mezquino y no puede evitar regodearse con la muerte de Leiter.

Roach también siente una curiosidad insoportable acerca de este caso ahora que ha conocido sus escandalosas dimensiones y, si cree que puede obtener alguna ventaja de ello, podría intentar acompañar a los investigadores a todas partes o seguir sus huellas, y tal vez robar los documentos (si es que no los tiene ya) o chantajear a los investigadores (si resulta ser capaz de ello) para poder hacerse con ellos y ser él quien solucione el problema.

Si es el culpable elegido: Roach es un sospechoso lógico en el robo de los documentos: Leiter siempre acababa imponiéndose sobre él y su rivalidad era bien conocida en la universidad, así como el desprecio que Leiter sentía por él. Y lo que es peor, Leiter era todo lo que Roach no: encantador, sofisticado y exitoso con las mujeres. Roach es perfectamente capaz de desacreditar a Leiter antes o después de su muerte, ya sea robando los documentos de forma premeditada o como un simple acto de oportunismo postmortem. Sin saberlo, Roach se ha puesto en una situación de peligro mortal. Al ser consciente de que si su delito sale a la luz su vida y su carrera habrán terminado, nunca admitirá haber sustraído los documentos, ni los entregará si no es bajo la coacción más extrema.

Anthony Flinders. estudiante descarriado con una obsesión enfermiza

Se trata de un atractivo estudiante, aunque viste de forma austera, que se ajusta totalmente al estereotipo del típico estudiante adinerado de la Universidad Miskatonic, tanto en su comportamiento como en sus modales. Tras ese acento entrecortado del norte de Nueva York y ese pelo perfecto se oculta la mente de un fanático, y de un fanático descarriado. Anthony Flinders es un estudiante de historia, uno que intentó adscribirse al equipo del profesor Leiter para la clasificación de los documentos de Hobbhouse en repetidas ocasiones y que fue rechazado todas ellas. Afirmaba que su interés respondía a la investigación de su tesis, centrada en la Caza de Brujas de Arkham; y el rechazo por parte de Leiter demostró que el difunto, aun siendo un criminal y un falsificador, tenía un juicio excelente. Las averiguaciones sobre Flinders en el campus revelarán que se trata de un muchacho que parece integrarse y un estudiante con un historial académico intachable que participa en la vida universitaria aunque sea de forma somera. Sin embargo, una investigación más exhaustiva revelará que no tiene amigos íntimos conocidos, y que provoca una cierta incomodidad entre aquellos que han pasado un tiempo considerable en su compañía.



Anthony Flinders no solo está centrando sus estudios de historia en la caza de brujas: está obsesionado con ella y, lo que es aún peor, en secreto es un auténtico creyente, un satanista autodidacta, una secta de un solo hombre cuyo dogma distorsionado ha sido elaborado a partir de una docena de fuentes bíblicas e históricas; pero también uno que lamentablemente ignora la verdad de forma casi suicida.

Anthony Flinders no solo está centrando sus estudios de historia en la caza de brujas: está obsesionado con ella y, lo que es aún peor, en secreto es un auténtico creyente, un satanista autodidacta, una secta de un solo hombre cuyo dogma distorsionado ha sido elaborado a partir de una docena de fuentes bíblicas e históricas; pero también uno que lamentablemente ignora la verdad de forma casi suicida.

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Flinders sabe relativamente poco acerca del auténtico curso de los acontecimientos, pero posee un conocimiento obsesivo acerca de la Caza de Brujas de Arkham, la leyenda de Keziah Mason y el folklore de la ciudad. Cree que los *Documentos de la Caza de Brujas* contienen «auténticas fórmulas mágicas» que le permitirían llevar a cabo un pacto faustiano, pero no divulgará este dato si no es bajo una coacción considerable.
- ⑨ En los días previos a la muerte de Leiter, siguió y observó al profesor de forma intermitente, y puede

que sea consciente de la creciente paranoia de Leiter y que conozca a algunos de sus contactos, como Lucy Stone, Cecil Hunter o Abner Wick, aunque no dará esta información de forma voluntaria.

- ⑨ El 11 de septiembre irrumpió en la casa de Leiter en busca de los documentos. Al no conseguir encontrarlos, se conformó con robar algunos objetos personales de escaso valor.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Arde en deseos de conseguir los documentos para sus propios fines.
- ⑨ «Ayudará» a los investigadores, lo quieran o no.
- ⑨ Tiene un montón de ideas descabelladas que intentará exponer a los investigadores como teorías plausibles, como «Fallon robó los *Documentos de la Caza de Brujas* para venderlos», «Fallon y Roach son amantes y llevan a cabo rituales de magia negra», o «Court es una bruja que mató a Leiter y se hizo con los documentos».

Notas para el Guardián: Flinders puede cumplir varias funciones además de la de antagonista y factor desestabilizador. Absolutamente psicótico y claramente delirante, está totalmente dispuesto a recurrir a la violencia para lograr sus objetivos, siempre y cuando crea que puede eludir las consecuencias o que la recompensa será mayor que el riesgo asumido. Si se siente despreciado, evitará un enfrentamiento directo por temor a ser reducido o arrestado. Sin embargo, cosas como acechar y atacar a un investigador cuando se encuentre a solas, provocar un incendio en el lugar en el que se alojen o fingir un atropello y darse a la fuga sí se encuentran dentro de sus capacidades. Va detrás de los *Documentos de la Caza de Brujas*, y actuará en contra de los investigadores si cree que esto redundará en su beneficio: simulará allanamientos, seguirá a los investigadores, atacará a testigos y básicamente se convertirá en una amenaza. Intentará robar mechones de pelo o uñas para utilizarlos en sus maleficios. Tiene un alma malvada y mezquina que ansía el poder y la supremacía.

Si es el culpable elegido: Si el Guardián decide que Flinders sea el culpable del robo, este habría seguido a Leiter hasta el apartamento de Hunter, esperado al anochecer e irrumpido en él, para encontrar al enloquecido Hunter y llevarse los *Documentos de la Caza de Brujas*. Ahora tiene a un tigre agarrado por la cola: están empezando a suceder extraños acontecimientos a su alrededor y su fin está cada vez más cerca (véase **Manifestaciones del Horror** en la página 407). Cada noche intenta desentrañar las verdades que se ocultan en los documentos, aunque está prácticamente paralizado por el terror que le produce lo que está documentado en los manuscritos y por la posibilidad de acabar igual que Leiter. El diablo no va a responderle, pero tarde o temprano algo lo hará.

Lucy Stone. amante afligida

Stone es una joven de veintipico años, atractiva y de buena figura, una rubia oxigenada con unos andares bamboleantes que provocan que las cabezas se vuelvan. A pesar de encontrarse en el esplendor de la juventud, Stone ya se ha graduado en la escuela de la vida y ya no se hace muchas ilusiones acerca del mundo, ya que ha sido una niña del Bowery, en Nueva York, y ha trabajado como camarera, cigarrera, asistenta y modelo de pintura a lo largo de docenas de pueblos y ciudades al norte de su lugar de nacimiento. Si se le pregunta por qué dejó la gran ciudad, sonreirá y dirá: «En la gran ciudad hay una derrota a la vuelta de cada esquina, pero en un pueblo pequeño un poquito de glamur te puede abrir algunas puertas».



Se lio con Leiter al comienzo de la primavera, mientras servía mesas en un restaurante de carretera llamado Hibb's Roadhouse, a las afueras de Arkham. Era un hombre guapo e inteligente que no tenía reparos en dejarse algo de pasta en una chica, y a ella le parecía perfecto. A pesar de que su cabeza le decía que aquello solo era algo pasajero para él, su corazón le dictaba algo totalmente distinto, y se enamoró perdidamente de él. Nunca lo demostró, suponiendo acertadamente que, de enterarse, él la soltaría como si fuera un hierro al rojo. Este es el motivo por el que, cuando «las cosas se complicaron», como dice ella, se quedó por la zona y todavía no se ha marchado de la ciudad. Quiere dar el último adiós a Leiter, y no entiende por qué no le permiten ver el cadáver. Después de todo, murió de un ataque al corazón, ¿no?

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Stone sirve como testigo de la otra vida de Charles Leiter. Como a Leiter le gustaba alardear en privado, conoce sus operaciones fraudulentas a grandes rasgos, aunque no prestó mucha atención a los detalles.
- ⑨ Sabe que, además de ser un falsificador y un traficante de libros extraños (del tipo «no se hacen preguntas»), Leiter también era un jugador al que le gustaba apostar fuerte. La llevó consigo a Atlantic City en dos ocasiones, en junio y agosto de este mismo año. Sabe que en el viaje de agosto tuvo grandes pérdidas y que acabó debiéndole dinero a gente con la que no conviene relacionarse. Cuando se presente la oportunidad, allanará la casa de campo de Leiter en busca de botín oculto (conoce su escondrijo secreto).

- ⑨ Si se le pregunta por los contactos a los que Leiter recurría en sus estafas, mencionará que sabía que contaba con un artista para que le ayudara a copiar los documentos, una especie de estudiante al que expulsaron de la U. M. hace unos años, pero no sabe su nombre. Y más concretamente, todavía tiene la tarjeta (que incluye la dirección de una tienda) de un comerciante de antigüedades local que era un comprador habitual, un hombre llamado Abner Wick. Si se le pregunta por él, dirá que le vio «una o dos veces en encuentros casuales», y que le pareció «un caballero de los de antes, pero dudo que yo fuera su tipo, tú ya me entiendes».
- ⑨ Puede confirmar la creciente paranoia de Leiter, su inestabilidad y su deseo de abandonar la ciudad en las últimas semanas.
- ⑨ Si se le pregunta si alguna vez se sintió en peligro, mencionará a un «inquietante chaval de la universidad» que vio merodeando por el vecindario tanto antes de la muerte de Leiter como uno o dos veces después (se trata de Anthony Flinders). Los investigadores más perspicaces (tirada de **Psicología**) notarán que está ocultando algo, incluso aunque hayan conseguido ganarse su confianza. Para obtener más información de ella será necesario superar una tirada de **Encanto**, **Intimidar** o **Persuasión** (nótese que será más difícil usar Encanto e Intimidar, ya que ella tiene + 50% en ambas habilidades), que revelará que ya fue interrogada acerca de la muerte de Leiter por dos gánsteres de la mafia de Atlantic City, interesados en descubrir si Leiter estaba realmente muerto o si lo había fingido para evitar pagar sus deudas. La súbita y misteriosa naturaleza de la muerte y la ausencia de un funeral han levantado las sospechas de su jefe. A pesar de que el interrogatorio no llegó a la violencia física, los gánsteres no dejaron ninguna duda sobre las consecuencias que tendría mentirles, y le dieron instrucciones para mantenerles informados de cualquier cosa sospechosa que pudiera surgir sobre Leiter «si quieres seguir estando sana». Si los investigadores no la persuaden para que les cuente esto, llamará a los gánsteres de Atlantic City en cuanto la dejen sola.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Stone intentará sacar todo lo que pueda: «¡Hay que ganarse la vida!».
- ⑨ Cree que puede manipular a cualquier hombre a su antojo (incluyendo a los investigadores masculinos).
- ⑨ Amaba a Leiter y quiere dar el último adiós a su cadáver.
- ⑨ Está asustada por la visita de los mafiosos y quiere hacerse con el dinero escondido en la casa de campo de Leiter; sin embargo, si se le presenta otra oportunidad de conseguir el dinero necesario para huir y empezar de nuevo en otra ciudad, la aprovechará.

Notas para el Guardián: Stone se deja llevar por sus emociones tanto como por su cabeza y, por lo tanto, es más probable que ayude a los investigadores si cree que están intentando resolver el misterio de la muerte de Leiter, ya que está ansiosa por saber qué ocurrió. También es susceptible a un buen soborno a cambio de su ayuda, sobre todo si los investigadores le ofrecen el dinero suficiente para marcharse de la ciudad.

¿La difunta Lucy Stone? Stone se encuentra en una posición delicada: ella no lo sabe, pero se trata de la última persona viva y cuerda que fue testigo de las actividades de Charles Leiter. Por lo tanto, es una firme candidata a morir durante el transcurso de la aventura, tal vez a causa de los actos de los investigadores o de la ausencia de ellos. Hay varias personas que quieren saber lo que ella sabe y que están bastante dispuestas a eliminarla para que no pueda contar sus secretos, reales o imaginarios, a nadie más; Anthony Flinders y Abner Wick entre ellos. También puede llegar a tener problemas con la mafia de Atlantic City si estos creen que les está escondiendo algo y, por último, El Prisionero de las Páginas también podría elegirla como víctima. Si se produjera esta última fatalidad, asegúrate de presagiarla de forma adecuada (consulta **Manifestaciones del Horror** en la página 407).

Abner Wick, tratante de antigüedades y degenerado

Wick es un hombre corpulento, entrado en carnes y un poco amanerado, un cuarentón que da la sensación de haber tenido un físico potente, ahora deteriorado por años de excesos y vida indulgente. Tiene un olor ligeramente agrio, enmascarado en su mayor parte por el uso excesivo de colonia, y una piel ligeramente enfermiza que sugiere cierta morbilidad de la carne, una dolencia o una adicción. A pesar de sus indecorosos intereses carnales, Wick es un hombre de una tranquilidad abrumadora, culto y seguro de sí mismo, que trata a todo el mundo con una educación y una gentileza naturales difíciles de encontrar en estos agitados días de los años 20. Se describe a sí mismo como «un caballero de ingresos modestos que comercia con antigüedades y hermosos libros antiguos», y tiene una pequeña tienda de antigüedades llamada «Bagatelas Arrinconadas» en un callejón situado en el mejor barrio del distrito comercial de Arkham. Al igual que Wick, la tienda tiene una reputación considerable en el gremio, y es probable que cualquier investigador procedente de Arkham que posea cierto interés en las antigüedades la haya visitado



en alguna ocasión; aunque no habrá conocido a Wick, ya que este deja la actividad cotidiana de la tienda en manos de sus empleados. Y esa es su faceta pública.

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Abner Wick tuvo tratos con Charles Leiter en varias ocasiones, tanto como traficante como coleccionista privado de libros raros y manuscritos.
- ⑨ Tomó parte en la guerra de pujas por los *Documentos de la Caza de Brujas*, cuyo precio ya había alcanzado varios miles de dólares y amenazaba con seguir aumentando.
- ⑨ Wick quería los documentos para él, pero su precio no tardó en dispararse más allá de lo que podía pagar. A pesar de todo, siguió participando en la subasta como agente de «algunas personas interesadas con carteras más abultadas» cuya identidad no podía revelar. Si se le presiona para que lo haga, sólo dirá que son «extranjeros».
- ⑨ Wick se sintió traicionado por Leiter, asumiendo que había llegado a un acuerdo con otro comprador.
- ⑨ Wick reconocerá que existen «fuerzas peligrosas en el mundo y más allá de él que el hombre no debería conocer», y teme, por lo que ha oído desde la muerte de Charles Leiter, que esas fuerzas se congreguen en torno a los documentos. Si se le pide que se extienda sobre el tema, solo hará referencia a la trágica historia que rodea a la familia Hobbhouse y a los acontecimientos recientes, y añadirá que es probable que algo peligroso emane «de las cosas que el viejo Hobbhouse atrapó durante el juicio a las brujas».
- ⑨ Está interesado en «adquirir» los documentos, y ofrecerá varios miles de dólares por la adquisición de los originales, «sin hacer preguntas».

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ A Wick le gusta estar al cargo. Intentará utilizar a los investigadores como sus peones.
- ⑨ Quiere los documentos: ¿podrán ayudarlo los investigadores?
- ⑨ Está ansioso por saberlo todo acerca de la muerte de Leiter y el paradero de su cadáver (puede que para tomar un sabroso aperitivo).

Notas para el Guardián: Abner Wick es un hombre de muchos secretos, máscaras y mentiras, y es posible que los investigadores descubran algunos de ellos durante el transcurso de la aventura, dependiendo del papel que el Guardián haya elegido para él. Wick posee conocimientos acerca de los Mitos, y así podrá ofrecer un punto de vista particular sobre la muerte de Charles Leiter y las auténticas causas. Aun así, preferirá plantear esos asuntos como «tenebrosas hipótesis» más que en términos puramente factuales.

Las mentiras de Abner Wick: La primera máscara de Abner Wick, la de un caballeroso anticuario, se desprenderá fácilmente en virtud de su conexión con Charles Leiter, que se puede descubrir examinando las notas de Leiter o mediante una conversación con Lucy Stone. Esto indicará que Wick ha sido cliente de Leiter e intermediario en sus robos y falsificaciones desde hace tiempo, aunque más como comprador que como cómplice, y que Leiter se alegraba de poder contar con él.

La segunda máscara que se podrá descubrir es la de la depravación de Wick y la profundidad a la que llega su corrupción. Investigaciones posteriores sobre las conexiones criminales de Wick, que abarcan de Arkham hasta Maine, Boston y Providence, descubrirán a un presunto drogadicto (y puede que cosas peores), un traficante de mercancías robadas (sobre todo antigüedades) y un perista conocido por ser capaz de pagar grandes sumas por los objetos adecuados. También se le conoce por ser un hombre al que no conviene enfadar.

La tercera máscara, una que no es probable que los investigadores sean capaces de descubrir, es la de la humanidad. Abner Wick es un caníbal y un asesino, cuya sangre contaminada porta la mácula de los chacales de la tierra. Fue un niño intercambiado cuya madre alumbró en las oscuras profundidades de los pasadizos horadados por los gules bajo la ciudad de Boston hace casi cien años, un bastardo híbrido criado en una familia adinerada cuyo propio bebé fue devorado en las tinieblas. Su transformación de humano a gul plenamente desarrollado ha sido lenta y prolongada. Su tradicional gusto por la carne humana fresca, en especial la de los jóvenes, está degenerando lentamente hacia el sabor de la carroña podrida, una señal inequívoca de que en una década o menos se adentrará en las oscuras profundidades. Hasta entonces servirá, como ha hecho siempre, como intermediario entre el mundo de la superficie y el mundo de las sombras subterráneas: un procurador de carne y tesoros para los suyos, y un traficante de los vestigios de los muertos para los humanos, a los que resulta tan fácil sobornar con desperdicios y baratijas.

Hector y Carla: A pesar de todo su poder, Wick prefiere que sean los subalternos que ha vinculado con su sangre mancillada los que le hagan todo el trabajo sucio; y solo matará personalmente cuando se encuentre lejos de la mirada pública y no haya riesgo de ser descubierto. En la sección de PNJs se proporcionan las características de dos de sus secuaces, Hector y Carla Fademan, una pareja de hermanos de la región cuya mácula-gul ha llegado un poco más lejos que la del propio Wick (y que también carecen de la considerable inteligencia y encanto de su amo). Sirven de trabajadores, secuestradores, ladrones y asesinos según se necesite.

Si Wick cree que los investigadores merecen su atención, hará que Hector y Carla les sigan y les vigilen para estar al tanto de los progresos de sus pesquisas o, si sospecha que los investigadores poseen los documentos, puede que envíe a Hector y a Carla para recuperarlos.

Más allá de esta aventura: Dependiendo del trato personal entre los investigadores y Wick, este podrá convertirse en un valioso contacto y una fuente potencial de información y empleo, aunque también será sumamente peligrosa y corrupta.

Si es el culpable elegido: Si el Guardián decide que Wick sea el culpable, su deseo de conseguir los *Documentos de la Caza de Brujas* habrá sido lo bastante intenso como para dar por zanjadas sus aspiraciones en la guerra de pujas, y habrá enviado a sus sirvientes infrahumanos durante la noche para que se los arrebaten a Cecil Hunter directamente (y también podrían haber tenido algo que ver con su crisis nerviosa). Si cree que los investigadores sospechan de él, recurrirá a Hector y a Carla para despistarles, tal vez utilizándoles para que desvíen su atención a otro sospechoso, o enviará a sus secuaces para que ataquen y maten a los entrometidos investigadores. Conoce muy bien los peligros del horror que Leiter y Hunter han liberado de forma involuntaria, y estará llevando a cabo los preparativos para un ritual para apaciguar a la entidad y someterla a su voluntad, un ritual que pretende ejecutar en las entrañas de su tienda o puede que en la ruinoso Mansión Hobbhouse, si el Guardián lo prefiere. El ritual requerirá algunas víctimas para satisfacer el ansia de destrucción de la entidad, y entre los candidatos idóneos se incluirá a cualquier persona relacionada con este asunto, ya se trate de Lucy Stone, de un desafortunado entrometido como Anthony Flinders o de los propios investigadores.

Oaks y Shaunassy. los pistoleros de Atlantic City

Estos dos están cortados por un mismo patrón: grandes, robustos y sombríos, con trajes grises que no son de su talla y sombreros de ala ancha bien calados para ocultar sus rasgos. Uno es mayor y habla, el otro es más joven y permanece en silencio; aparte de eso, no se diferencia en mucho más. Son, como se dice en los bajos fondos, «avispones, no torpedos»*, que es como decir que son rompepiernas y cobradores de deudas, no asesinos; aunque no tendrán reparos en matar si se sienten amenazados o se les ordena hacerlo. Están en Arkham porque Charles Leiter debía una gran suma de dinero a sus jefes de Atlantic City, y la «muerte» de Leiter era demasiado sospechosa como para hacerles pensar que había gato encerrado. Tienen razón al pensar que ha habido un encubrimiento, pero están totalmente equivocados respecto a los motivos.



* N. del T.: los avispones o yellowjackets son subalternos de la mafia

Comenzaron su cacería pocos días antes de que lo hicieran los investigadores, y por ahora sus pesquisas se han limitado a husmear por los peores barrios de Arkham y zandar un poco a su pista más prometedora: Lucy Stone. La tienen bajo vigilancia, tanto personalmente (de vez en cuando) como a través de informadores apostados en el tugurio en el que trabaja, y mostrarán mucho interés por cualquiera que muestre interés por ella como, por ejemplo, los investigadores.

DATOS Y PISTAS

- ⑤ Los pistoleros de Atlantic City no saben absolutamente nada de lo que está ocurriendo; creen que Leiter está vivo y lo están buscando. Todo lo que no sea enseñarles el cadáver de Leiter tiene pocas posibilidades de convencerles de que está realmente muerto, e incluso así puede que sigan teniendo sus dudas debido al deteriorado estado del cuerpo. Tienen una disposición total a poner en duda la muerte de Leiter, por lo que cualquier tirada para apaciguarlos tendrá una dificultad Extrema.
- ⑤ Se les ha encomendado el cobro de una deuda de juego, 11.000 dólares para ser más exactos. Por eso, si descubren la existencia y el valor de los *Documentos de la Caza de Brujas*, el Guardián podrá decidir que intentarán hacerse con ellos (les basta con saber que tienen el valor suficiente, y dejarán lo demás a sus jefes).
- ⑤ Recurrirán a las amenazas y a una violencia moderada de forma habitual, pero no harán demostraciones públicas que puedan llamar la atención de las fuerzas de la ley. No recurrirán al asesinato si no se les ataca. Están armados con nudilleras, navajas y pistolas de gran calibre, e intentarán aislar a su objetivo en lugar de arriesgarse a ser superados en número.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑤ Están ansiosos por cobrar la deuda de Leiter.
- ⑤ Todo les produce una curiosidad agresiva.
- ⑤ Querrán pruebas irrefutables de la muerte de Leiter.

Nota para el Guardián: Esta pareja es un factor desestabilizador de la aventura premeditado; unos rivales para los investigadores que se pueden plantear como una amenaza a considerar o como un simple encuentro marginal, a discreción del Guardián. También se pueden utilizar para incluir algo de acción física en tu partida (*por ejemplo*, para liarse a puñetazos). También pueden servir como aliados inesperados de los investigadores o como carne de cañón para el auténtico villano (o para el Horror entre las Páginas) si se acercan demasiado a la verdad.

Una buena forma de incluir a los pistoleros es haciendo que visiten la casa de campo de Leiter cuando los investigadores acudan allí en busca de pistas. Dependiendo de la reacción

de los investigadores, la pareja puede conservar la calma y decir que quieren a Leiter y el dinero que debía, o puede que sean más directos y digan que lo único que quieren es el dinero sin importar de dónde proceda. Así, ya que no son capaces de encontrar a Leiter, los investigadores serán una fuente de la que obtener el dinero tan buena como él (ya que se encuentran en casa del difunto y acaban de heredar sus deudas por asociación). Si los investigadores reaccionaran violentamente, la pareja no eludirá una pelea, aunque es más probable que se retiren y embosquen a los investigadores más adelante.

Cecil Hunter, falsificador enloquecido

Hunter es un hombre flaco y de rostro afilado de casi treinta años de edad, con una cara pecosa y una masa de pelo rubio rojizo. Cuando se encuentren con él, lo más probable es que lleve una camisa de fuerza y esté bajo observación, alternando entre una línea de pensamiento racional y un balbuceo macabro sobre «¡un hervidero de gusanos tras las paredes!», y recitando fragmentos aislados de Edgar Allan Poe. Ahora mismo reside en el Ala de Ingresos del Manicomio de Arkham, y nadie



en la Universidad Miskatonic tiene la más remota idea acerca de su implicación en el asunto de la Caza de Brujas, ya que fue Leiter el que lo ingresó allí poco antes de morir. Leiter se hizo pasar por un antiguo tutor consternado. Dijo que fue a visitar a un estudiante atribulado y le encontró es un estado lamentable, por lo que lo dejó al cuidado de los médicos con la promesa de ponerse en contacto con la familia Hunter para transmitirles la noticia, con la intención de ganar algo de tiempo.

Hunter, un bohemio que fue expulsado de la Universidad Miskatonic hace unos cuatro años por conducta licenciosa, lleva tiempo manteniendo una relación secreta muy provechosa con Leiter, y le asesoraba en los aspectos más artísticos de la falsificación histórica. Vivía en un estudio sobre una lavandería destartada en uno de los barrios más pobres de Arkham y, cuando tenía dinero, se codeaba con personas disolutas de toda condición. Sus únicos ingresos procedían de las falsificaciones. Al intentar descifrar y copiar el texto oculto en los *Documentos de la Caza de Brujas*, liberó sin querer las ataduras de la entidad apresada en su interior. Padeció la primera manifestación significativa del horror, y la experiencia hizo añicos la cordura del artista. La criatura regresará, tarde o temprano.

DATOS Y PISTAS

- ⑨ Hunter fue admitido en el Manicomio de Arkham el 17 de septiembre. Sufría una crisis nerviosa aguda, y se le consideró un peligro para sí mismo, ya que se había mordisqueado parte de los tendones del dorso de sus propias manos. Desde entonces ha respondido bien a la medicación, pero sigue retraído, incoherente y susceptible.
- ⑨ Lo ingresó alguien que decía ser un antiguo tutor, Charles Leiter, que mostró sus credenciales y afirmó haber encontrado al joven en este estado en su domicilio. Leiter prometió informar a la familia del joven y regresar, pero no se ha presentado ningún miembro de la familia.
- ⑨ Puede que el Horror posea a Hunter y le obligue a escapar.

GANCHOS DE INTERPRETACIÓN

- ⑨ Hunter está ansioso por recuperar los documentos para poder completar su trabajo.
- ⑨ Quiere salir del manicomio por todos los medios posibles.
- ⑨ Suplica compañía y tiene miedo de quedarse solo. Si escapa y los investigadores fueron amables con él, puede que busque su compañía.

Manifestación: Puede que los investigadores oigan la voz del paciente de la celda acolchada contigua... lástima que se suicidara la noche anterior y que la habitación lleve vacía desde esta mañana.

Ciertas palabras desencadenan unas frases semilúcidas: Hunter está ausente, incoherente e incapaz de mantener una conversación racional; y eso cuando está calmado y bastante sedado. Sin embargo, si los investigadores hablan con él, podrían utilizar ciertas palabras y frases que desencadenarán disertaciones pertinentes acerca del pasado reciente, que la mente de Hunter solo puede abordar de forma tangencial. El Guardián es libre de parafrasear o añadir lo que quiera a los siguientes ejemplos.

Falsificar: «Dinero, solo es dinero, arte falaz, pero todos vendemos nuestras almas de una forma u otra».

Bruja/Brujería: «Ella, era su juicio, sus documentos, su nombre, sus símbolos, su prisionero, estúpido, estúpido, estúpido. Puedo oírla riendo. Los gritos... oh, Dios mío, los gritos de los recién nacidos sobre su mesa».

Leiter: «Muerto, muerto, los vio y ellos lo vieron, y allá vamos... ¡Las luces se apagan, se apagan, todas las luces! Y, sobre cada una de las formas temblorosas, el telón, como un paño mortuario, cae con el ímpetu de una tormenta. Y los ángeles, todos pálidos y macilentos, se rebelan y, descubriéndose, afirman que ese drama es una tragedia titulada: «¡El Hombre, y su héroe, el Gusano Conquistador!».

Aquellos investigadores que superen una tirada Difícil de **Lengua propia** identificarán esta última parte como una cita de Edgar Allan Poe.

Venta/Comprador: «Oh, dinero, para él siempre tenía que ver con el dinero, no con el amor al arte, no con la comprensión, todo dólares y centavos. Oh, tuvo muchas ofertas, ¿o no? Dinero, dinero y dinero (ríe). Al principio estaba contento, tan contento... pensó que le había tocado el gordo, ambos lo hicimos, pobre de mí, que me permitiría dedicarme a mis pinturas, al *whisky* del bueno y a las chicas bonitas, je. Pero el precio no dejaba de aumentar, y aumentar, y aumentar, hasta que nos asustamos... hicimos bien en asustarnos... la verdad... (grita)».

Wick: «No, no, él no, malvado, malvado, come, y come, y come, ¡puedes oírlos en su tienda! Susurrando, conjurando, lamiendo y lamiendo, ratas, ratas en las paredes, un suelo viejo y sucio».

Lucy: «Puede verla, ella es la siguiente, hermosa, hermosa, todo gusanos, gusanos, pobrecilla, pobre Lucy, Lucy sirve, sirve mesas, sirve mesas, y espera... espera...».

¿Qué fue lo que viste? / ¿Qué ocurrió en tu estudio?: «Veréis, oh, Dios mío, ¿qué hemos hecho? No ha salido, no ha salido del todo, pero no tardará. ¿Acaso no le oís golpeando las paredes, gritando en el viento? Será libre, y entonces... Oh, Dios, no fue culpa mía, geometría aberrante, fallida, una copia fallida, en las líneas y los ángulos, imbéciles, ¿es que no lo veis?».

OTROS CONSEJOS PARA EL GUARDIÁN

No hay un camino «correcto» ni «incorrecto» en *Letras carmesíes*, independientemente del PNJ que hayas elegido para que sea el ladrón de los *Documentos de la Caza de Brujas*. Dicho esto, algunas líneas de investigación y formas de abordar la aventura serán más eficaces que otras, y puede suceder que unos jugadores astutos tomen un atajo que les conduzca a la verdad en menos tiempo del que el Guardián había calculado. Esto no es algo que se deba impedir, y el Guardián no debe tener miedo a desarrollar la narración en cualquier dirección interesante que decidan explorar los jugadores y amoldar el mundo ficticio de juego para que se ajuste a ellos cuando sea necesario; pero tampoco a reconducirles sutilmente si se desvían demasiado del argumento de forma injustificada. Esto último siempre se hace mejor dentro que fuera de la partida y, como en cualquier otro juego, lo ideal sería que los jugadores nunca fueran capaces de adivinar cuándo está sucediendo esto. El Guardián debe recordar que las pistas, encuentros y sucesos más importantes de la aventura no están escritos en piedra, sino que deberán aparecer donde y cuando decida ubicarlos.

El Guardián nunca debe temer que las acciones de los investigadores tengan consecuencias adversas (sin llegar al extremo de destruirlos a todos de forma implacable, ya que

sería muy insatisfactorio para todos los que participan en el juego), siempre que sean merecidas y lógicas dentro de la historia y el argumento de la aventura. Una pregunta incorrecta en el oído equivocado, demostraciones públicas de fuerza o torpeza en general al llevar a cabo sus gestiones pueden llamar la atención del ladrón y señalarlos como una amenaza de la que debe hacerse cargo, ya sea por medios legales o ilícitos. Esto puede volver las tornas en contra de los personajes jugadores, que pueden acabar siendo el objetivo de una investigación, persecución, presión o incluso un ataque, y todo eso puede ayudar a enriquecer el juego y hacerlo más emocionante.

Nota para el Guardián

El Guardián debe ser siempre receptivo a las acciones de sus jugadores y flexible en su forma de desarrollar la aventura descrita. Esto puede exigir que el Guardián improvise un nuevo aspecto o una nueva situación de la aventura sobre la marcha. Aquí se incluye un ejemplo de juego para ilustrar esto. Estos incidentes no guionizados pueden llegar a ser el punto álgido de una partida y aquellos de los que todos hablarán durante mucho tiempo.

Durante una de las pruebas de juego, los investigadores decidieron visitar la Mansión Hobbhouse con cierto retraso, tanto en la aventura como en la sesión de juego. El Guardián no quería disminuir la tensión que había conseguido crear cuando los jugadores se dieran cuenta de que la localización era una pista falsa, así que decidió que sería el lugar perfecto para incluir a Oaks y Shaunassy. Tras un registro infructuoso de la casa, los investigadores volvieron a salir para descubrir que el acceso a la Mansión estaba bloqueado por el coche de los gánsteres. Los investigadores contaron a los gánsteres que Leiter estaba en la morgue y acordaron volver con ellos para enseñárselo, dejando que Flinders, que en aquel momento se había unido a ellos, les siguiera con su coche. Como esta era la tercera vez que visitaban el cadáver (la primera a solas, la segunda con Lucy), el Dr. Wheatcroft se estaba preparando para tomarse unas vacaciones imprevistas, pero accedió a una última visita, reconfortado por la gran cantidad de gente que le acompañaría. Shaunassy sacó un recorte de prensa con una foto de Leiter recibiendo un galardón académico y lo puso junto a la cara del cadáver para poder asegurarse de que se trataba del mismo hombre. El cadáver aprovechó la oportunidad para agarrar (y romper) la muñeca de Shaunassy, el Dr. Wheatcroft falló su tirada de Cordura y se desmayó, ¡y se desencadenó una pelea!

El Guardián debe prestar atención al ritmo y la amenaza y, si los investigadores no tardan en acercarse a la resolución del caso, no debe tener miedo de añadir complicaciones y peligros adicionales para retrasarlos un poco: incluir pistas falsas, hacer que un PNJ esté fuera de la ciudad durante unos días, matar a un PNJ de forma imprevista ¡o poner a los investigadores en un peligro inesperado! Las primeras etapas de esta aventura son de carácter investigador, pero aquellos Guardianes que deseen animar las cosas pueden añadir acción y dramatismo mediante una manifestación del Horror. Recuerda que esto puede suceder en aquellos lugares en los que han estado los *Documentos de la Caza de Brujas*, y que el Horror buscará y tal vez posea a cualquiera que los haya tocado. Cuando se intensifique la gravedad de los acontecimientos es posible que la policía se vea involucrada, lo que acarreará más complicaciones a los jugadores. El Guardián deberá recordar la posibilidad de hacer una tirada de Idea en caso de que los jugadores no sepan cómo continuar.

Presa de la desesperación, es posible que el ladrón se las ingenie para que los documentos acaben en manos de los investigadores, en un intento de hacer que otros se involucren en la contienda contra el Horror.

Los jugadores disfrutarán mucho más de una conclusión exitosa de la aventura si tienen que ser creativos en su esfuerzo por resolverla; después de todo, el objetivo de los juegos de rol es la misma experiencia de juego, ¡no ser el primero en cruzar la línea de meta!

EL TRABAJO DE CAMPO

La siguiente es una lista de pistas, localizaciones y otras pruebas que se pueden reunir en una investigación general de la residencia, los movimientos y los anteriores negocios de Leiter, así como algunos posibles encuentros que se pueden dar durante las indagaciones. El Guardián es libre de añadir cualquiera de ellos o ubicar con sensatez la información que proporcionan en cualquier otro punto en el camino de los investigadores según sus necesidades.

LOCALIZACIONES

La casa de campo de Leiter

Una pequeña y coqueta casa de campo situada en las cercanías del campus, una de tantas viviendas propiedad de la Universidad y alquiladas a los miembros del claustro.

La puerta trasera ha sido reemplazada recientemente, y se han añadido cerrojos nuevos a las puertas y las ventanas. El lugar se encuentra en un estado de caos semiorganizado; está claro que Leiter se estaba preparando para marcharse. En la chimenea de la sala de estar se han quemado varios documentos (incriminatorios) de forma apresurada; este es un buen lugar en el que depositar pistas, como los restos



quemados de una carta del Manicomio de Arkham, la página de una agenda con una cita con Lucy Stone, o una propuesta de interés de Abner Wick.

El escritorio de Leiter está abarrotado de todo tipo de papeles (la mayoría irrelevantes), sin embargo, se pueden descubrir algunos detalles acerca de sus transacciones financieras (como ya ha hecho Roach). Una libreta de bolsillo muestra las cuentas de Leiter, y detalla varios ingresos periódicos de dinero en cantidades que rondan los miles de dólares y su rápida extracción, unas sumas que están muy lejos de los ingresos propios de un profesor universitario. También pueden considerarse pruebas los billetes y recibos de numerosos viajes a Atlantic City, así como un recibo del reemplazo de las cerraduras y cerrojos de la casa de campo (con fecha del 12 de septiembre).

Sobre el felpudo yace una carta sin abrir del manicomio local (que Roach confundió con una circular). Esta carta es una notificación de ingreso y una solicitud de visita respecto al caso de un tal C. Hunter, cuya tutela asumió temporalmente el profesor Leiter.

Hay falsificaciones a medio hacer junto a miles de dólares en efectivo ocultos en un escondrijo que solo conocían Leiter y Lucy Stone, y para localizarlo será necesaria la ayuda de Lucy o superar una tirada de **Descubrir**.

Oficina de Leiter en la Universidad

La oficina de Leiter en el campus es un pequeño despacho con un escritorio, unos cuantos archivadores y una chimenea. En la pared hay un espejo roto que, si se examina con detenimiento, se descubrirá que está parcialmente fundido. Este fue el espejo en el que se miró Leiter la noche de su muerte y contempló el horror abismal que consumía su alma. Inspeccionar el espejo puede conducir a algunos acontecimientos desafortunados; tal vez parte del monstruo todavía permanezca dentro del cristal (véase **Señales de paso**).

La oficina se encuentra adyacente a una habitación más pequeña en la que Emilia Court desempeña su trabajo como asistente y secretaria de Leiter.

Una inspección de la oficina revelará poca cosa (Leiter pasaba al menos la mitad de su jornada laboral trabajando en casa, algo que Emilia Court podrá confirmar fácilmente). Parece que en la chimenea han quemado cierta cantidad de cartas y documentos. Si se le pregunta por esto, Court dirá que esto debió ocurrir en la noche en la que murió Leiter. Una búsqueda en los archivadores revelará que cierta cantidad de documentos (incriminatorios) han desaparecido, probablemente quemados en la chimenea (o tal vez sustraídos por Roach).

Puede que el Guardián quiera situar otras pistas aquí, como una caja de cerillas del restaurante Hibb's Roadhouse (quizá con algo escrito por Lucy Stone), una obra de arte de Cecil Hunter o una ficha de póker de casino (tirada detrás de su escritorio).

Hibb's Roadhouse

Se trata de un ruidoso pero razonablemente elegante local en las afueras de Arkham que se encarga de satisfacer las necesidades alcohólicas ilícitas de la ciudad universitaria. El local está dividido en dos partes: un bar de refrescos y café (que funciona de tapadera del tugurio), y una trastienda en la que se sirven bebidas ilegales. Aquí es donde se puede encontrar a Lucy Stone y puede que a los pistoleros de Atlantic City o a aquellos más que dispuestos a aceptar su dinero para delatar a los investigadores.

La Mansión Hobbhouse

La Mansión Hobbhouse es una ruinosa casa colonial de tres plantas que se alza sobre unos jardines descuidados, solitaria e inhóspita, a una media hora en coche desde el centro de Arkham.

Los Documentos de Hobbhouse sobre la Caza de Brujas de Arkham

Los *Documentos de Hobbhouse sobre la Caza de Brujas de Arkham* constan de unas cubiertas de cuero cerradas con correas y hebillas que contienen un legajo de unas sesenta páginas sin encuadernar. Esta recopilación son unos documentos manuscritos que datan de principios del siglo dieciocho, y contienen una relación de la correspondencia personal entre el jurista Caleb Hobbhouse y una serie de reputadas autoridades legales y espirituales de la Nueva Inglaterra colonial.

Las cartas se centran en la Caza de Brujas de Arkham (en la que participó Hobbhouse), la naturaleza y causas del pánico que produjo, y el temor de Hobbhouse de que los auténticos instigadores de la maldad escaparan de las garras del tribunal. Entre las cartas hay varios extractos de los juicios, testimonios bajo juramento y una docena de páginas minuciosamente ilustradas que muestran fórmulas alquímicas y geométricas, diagramas que supuestamente eran propiedad de la bruja e infanticida convicta, Keziah Mason, y que nunca antes se habían reproducido.

Los Documentos de la Caza de Brujas de Arkham

Inglés, Caleb Hobbhouse, 1707 aproximadamente

Pérdida de Cordura: 1D6

Mitos de Cthulhu: +1%/+2%

Puntuación de Mitos: 9

Estudio: 6 semanas

Hechizos sugeridos: Invocar a aquel que se arrastra (Hechizo de convocación, a elección del Guardián), Círculo de protección (Protección).

En esta aventura la mansión representa un vínculo con el oscuro pasado de Arkham, y puede ofrecer un atmosférico viaje a los investigadores y una vía mediante la cual el Guardián puede avivar la tensión y la sensación de inquietante malevolencia que subyace tras el desarrollo de los acontecimientos.

Se trata de una mansión triste y ahora vacía, cubierta de polvo y del opresivo peso de la ausencia. El camino que conduce hasta ella atraviesa un área rural boscosa particularmente melancólica y sombría que sirve para aislarla de la ciudad de Arkham. Es probable que los investigadores que se tomen su tiempo en llevar a cabo una búsqueda alrededor de la Mansión sean testigos de una o varias manifestaciones del Horror (consulta **Señales de paso**).

Se proporcionan detalles relativamente escasos sobre la Mansión para permitir que el Guardián desarrolle su contenido y sus secretos a su antojo, y así pueda plantear señuelos para futuras aventuras.

Bagatelas Arrinconadas

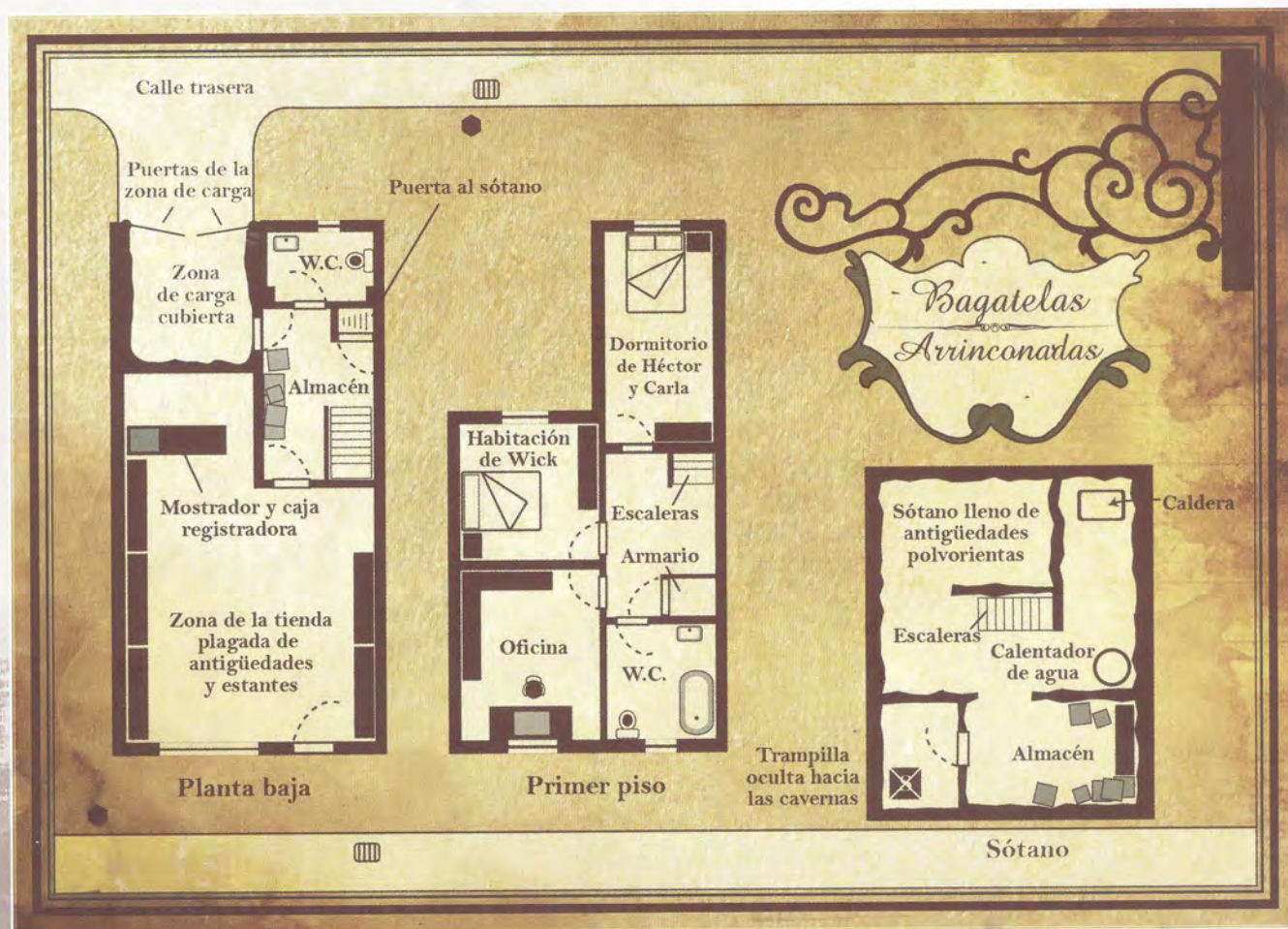
La tienda de Abner Wick es un consolidado y respetable negocio de antigüedades, no muy grande pero bien considerado entre el comercio local. Wick asegura que en su escaparate nunca se ha visto ningún artículo de origen dudoso.

Hay una oficina sobre el local, y en la trastienda hay un almacén y una zona de carga. En el almacén hay una puerta que conduce a un amplio sótano lleno de cajas y embalajes y una vieja caldera.

Superar una tirada de **Descubrir** en el sótano revelará una trampilla parcialmente oculta que conduce a un subterráneo laberíntico plagado de cajas viejas, cofres, ataúdes robados y huesos, muchos huesos, humanos en su mayoría. Algunos de los huesos han sido esculpidos en forma de antorchas, sillas, escritorios y otra parafernalia macabra similar. En el centro, a mucha más profundidad, se abre una cámara alrededor de un pozo de ladrillo que se adentra en la oscuridad, donde moran los gules. Aquí se encuentran un santuario mortuario y los artículos de lo sobrenatural y el conocimiento oscuro (si Wick posee los *Documentos de la Caza de Brujas*, se podrán encontrar aquí).

Los subterráneos de la tienda de antigüedades son una trampa mortal; aquí abajo reside al menos uno de los sirvientes de Wick en todo momento, puede que más, y es probable que cualquier señal de alarma o el sonido de disparos atraiga a los gules de las profundidades.

Si se descubriera el secreto de Wick y este se viera amenazado con ser desenmascarado, la tienda será devorada por las llamas, el sótano se desplomará (antes de que las autoridades puedan hacer un registro) y no quedará rastro de los túneles.



OTRAS PISTAS

Acudir a la policía

El Teniente Detective Bill Somerset está al cargo del caso Leiter. Puede confirmar que Leiter murió de un ataque al corazón y que, en lo que a él respecta, el caso está cerrado. Si se le pregunta por las extrañas circunstancias del caso (el cuerpo hallado en una oficina cerrada, la expresión de terror en el rostro de Leiter, etc.), y suponiendo que le hayan causado una buena impresión, Somerset se pondrá al nivel de los investigadores y les dirá que tiene casos más sencillos por resolver y que no tiene cabeza ni tiempo para dedicarse a semejantes extravagancias.

Obviamente, si los investigadores le ponen las cosas difíciles a Somerset o le presionan demasiado, puede que se interese por ellos, y tal vez haga que les sigan o investigue sus actividades comerciales para ver si puede causarles algún perjuicio. Somerset casi siempre tiene buen carácter; sin embargo, si le parece que alguien necesita aprender a respetar la ley, no tendrá ningún problema en utilizar sus vastos recursos para hacerle la vida más difícil.

Un telegrama del Manicomio

Si los investigadores no supieran cómo seguir (o simplemente para añadir tensión), una posible pista adicional sería un telegrama del sanatorio que llega a la universidad, dirigido al profesor Charles Leiter. El telegrama, que trata de asuntos relacionados con los cuidados de un tal Cecil Hunter, será inmediatamente confiscado por el Decano Fallon y entregado a los investigadores para que se hagan cargo de él.

Una invitación a cenar con el Señor Abner Wick

Una vez los investigadores le hayan hincado el diente al caso y hayan seguido unas cuantas pistas, puede resultar apropiado que reciban una invitación formal para cenar en el Crawford's Restaurant, el mejor restaurante y el más caro de Arkham, con el Señor Abner Wick, un «Anticuario» según indica su tarjeta. Planea constatar el interés de los investigadores en el asunto de los *Documentos de la Caza de Brujas*, indagar acerca de la muerte de su socio comercial y ahondar en sus cabezas (de momento de forma no literal) acerca de lo que está ocurriendo.



Ahora, parcialmente libre, el Horror está asediando las paredes de la realidad y pronto será capaz de atravesarlas, primero hacia nuestro mundo, y luego de vuelta al incognoscible vacío del que provino. Sus ataques a las barreras de la realidad asumen la forma de manifestaciones cada vez más severas, manifestaciones en las que el mismo Horror aparecerá primero como una forma espectral que irá ganando poder y sustancia con cada aparición que se produzca; y las trastornadoras réplicas de estas fisuras empezarán a sembrar el caos a su alrededor.

La naturaleza exacta y la frecuencia de estas manifestaciones quedan a discreción del Guardián, y deberán aumentar su gravedad rápidamente. Las manifestaciones deberán suceder en las proximidades de los propios *Documentos de la Caza de Brujas* o de aquellos que hayan entrado en contacto con ellos; una lista de personas en la que se incluyen: la familia Cobb, el cadáver de Leiter, Emilia Court, Cecil Hunter, Lucy Stone y, claro está, aquel que el Guardián haya decidido que sea el culpable del robo (véase *Señales de paso*).

Con el tiempo, el Horror en la tinta se liberará, y aquellos que se encuentren cerca morirán de forma espantosa e indescriptible; y el Horror sembrará una destrucción propia de un violento tornado antes de partir. Si esto llegara a ocurrir dentro de los límites de Arkham o en la universidad, el número de víctimas sería considerable.

MANIFESTACIONES DEL HORROR

Al intentar copiar las fórmulas ilustradas en los *Documentos de la Caza de Brujas*, el falsificador Cecil Hunter debilitó las ataduras con las que la bruja Keziah Mason había sometido a una entidad que tenía esclavizada, un Horror encadenado en sangre y tinta dentro de los ángulos y líneas inscritas en la página.

Señales de paso

A continuación se ofrece un listado de posibles manifestaciones del Horror y sus efectos cada vez más intensos. El efecto se podrá percibir claramente a casi 1 km del lugar donde se produzca, y los investigadores más astutos podrán aprovechar eso para acotar su búsqueda y el número de sospechosos. Se anima a los Guardianes a crear sus propias manifestaciones utilizando las siguientes como guía.

Cualquiera que haya tocado los *Documentos de la Caza de Brujas* podrá toparse con una de estas manifestaciones, o con todas ellas. Se han ordenado según el orden de aparición sugerido.

- ⑤ **Tormenta inminente:** las radios, baterías y sistemas eléctricos sufrirán perturbaciones cada vez más graves, los fusibles se fundirán de forma inesperada y los coches se calarán sin explicación alguna. Esto se verá acompañado de alteraciones atmosféricas: unos vientos huracanados soplarán con una fuerza inusitada para desaparecer instantes después y la temperatura ambiente descenderá hasta que la respiración produzca vaho, como en un invierno repentino.
- ⑤ **Fuego de brujas:** se avistan espeluznantes luces rojizas en la distancia, y se pueden observar en lugares relevantes como la legendaria Casa de la Bruja Keziah Mason, la Mansión Hobbhouse, el estudio de Hunter, la cabaña de Leiter, o cualquier otro lugar que el Guardián considere apropiado. Puede que más adelante los testigos padezcan alguna enfermedad, fatiga y dolores de cabeza, y que las luces sean el origen de que las autoridades reciban un aluvión de falsas alarmas de incendios.
- ⑤ **Sobresaltos en la noche:** el Horror causará perturbaciones cerca de aquellos que hayan entrado en contacto con los documentos. Se sentirá una presencia cercana; alguien entrará en la habitación pero, al girarse, no habrá nadie allí; se escucharán pisadas en la habitación vacía del piso de arriba; el teléfono sonará y, si se atiende la llamada, solo se podrán escuchar unas voces susurrantes.
- ⑤ **Posesión:** ya estén vivos o muertos, aquellos que hayan entrado en contacto con los documentos serán susceptibles de ser poseídos por el Horror. El Horror se servirá de la víctima poseída para utilizar su Consunción del alma (además de los ataques normales de la víctima) con la intención de atacar a aquellos que se encuentren a su alrededor. Si se posee un cadáver, este actuará como un **Zombi** (consulta la página 361).
- ⑤ **Aparición:** el Horror se manifestará parcialmente, y dejará un rastro de locura y muerte a su paso antes de manifestarse completamente en nuestra realidad. Contemplar una manifestación parcial requiere hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D4 COR).

Combatir al Horror

Puede que haya tres métodos principales para intentar poner fin al Horror antes de que complete su manifestación. La primera consiste en tomar la parte ilustrada de los *Documentos de la Caza de Brujas*, así como las copias que hay a medio hacer, y enviarlas a algún lugar donde no puedan hacer ningún daño. La eficacia de este método queda a discreción del Guardián, ya que esto es como arrojar una bomba para que explote en el patio de otro, y las apariciones del Horror no solo están confinadas a un lugar, sino también a todos aquellos que han mantenido un contacto prolongado con los *Documentos de la Caza de Brujas*.

El segundo método, y tal vez el más evidente, es destruir la parte ilustrada de los documentos (ya que se trata del único lugar en el que reside realmente el peligro). Hacer esto también conlleva cierto riesgo, ya que el Horror se manifestará inmediatamente, enloquecido, y atacará mientras se disuelve en el Éter hasta desintegrarse por completo, dejando a su paso un residuo sanguinolento parecido al alquitrán (un proceso que durará 1D6 asaltos). Como nota al margen, Abner Wick es el único PNJ en esta aventura capaz de contener al Horror y tratar con él, aunque a cambio de ello reclamará la propiedad de los documentos y los métodos que utilizará serán de tal naturaleza que los investigadores preferirán no saberlos.

El tercer método es utilizar la regla opcional **Uso espontáneo de la habilidad Mitos de Cthulhu** (véase la página 184). Si los investigadores no cuentan con esta habilidad, podrán obtener algunos puntos gracias a una Lectura Inicial de los documentos (otorgados tras una noche de estudio). El objetivo a la hora de utilizar esta habilidad depende del jugador, tal vez consista en expulsar al monstruo de los documentos. Desesperado, el jugador podría intentar forzar la tirada y fracasar, lo que tendrá graves consecuencias y conducirá a la aventura a un desenlace horroroso.

RESOLUCIÓN DEL CASO

Si los investigadores consiguen encontrar los *Documentos de la Caza de Brujas* antes de que se produzca la manifestación definitiva del Horror, pueden intentar hacerse cargo de la parte más peligrosa y/o entregar los documentos al Decano Fallon u otra persona interesada. Otra posibilidad es que fracasen en cualquiera de estos objetivos o en ambos.

Si consiguen entregar los *Documentos de la Caza de Brujas*, parte de ellos o incluso las falsificaciones, al Decano Fallon, se habrán ganado un reputado contacto profesional y serán recompensados económicamente con la suma acordada o con 250 dólares cada uno. Sin embargo, esto no impedirá que el Horror se manifieste (a no ser que hayan encontrado una forma de neutralizar a la entidad) y, si el Guardián lo considera oportuno, este dará caza a los investigadores. Puede que los investigadores descubran que este asunto no

ha terminado cuando, al día siguiente, lean en la portada del periódico que el Decano Fallon (que todavía no les había pagado) ha sido asesinado de forma grotesca y brutal (por el Horror).

Si tienen éxito en su enfrentamiento con el Horror e impiden su manifestación definitiva, deberán ser recompensados con +1D6 Puntos de Cordura.

Si fracasan, el Horror se manifestará en algún lugar de Arkham y el número de víctimas será elevado, deberán hacer una tirada de **Cordura** al darse cuenta de que han fracasado en su intento de prevenir la pérdida de vidas (pérdida de 1D3/1D10 COR). Si el Horror se manifiesta en algún lugar fuera de Arkham, donde se minimicen los efectos y apenas se pierdan vidas, aplica una pérdida de 0/1D4 COR en su lugar.

UNA VEZ SE HAYA ASENTADO EL POLVO

Puede que aquellos Guardianes que deseen continuar la historia planteada en esta aventura quieran considerar las siguientes posibilidades a la hora de crear otras aventuras para los investigadores.

Los demás compradores: Además de la de Abner Wick, Leiter había recibido ofertas por los documentos de muchos otros individuos indeseables. A pesar de que esos individuos han permanecido en las sombras durante esta aventura, puede que decidan participar activamente a la hora de descubrir el destino de los documentos de Leiter. Puede que se pongan en contacto con los investigadores y, al hacerlo, les arrastren a otra serie de sucesos misteriosos.

Abner Wick: Dependiendo de lo que ocurra en la aventura, el negocio y los intereses particulares de Abner Wick pueden proporcionar una fuente de inspiración inagotable que el Guardián podrá explotar. Tal vez los investigadores descubran su nombre durante el transcurso de otra aventura que conduzca de nuevo a Bagatelas Arrinconadas y las espantosas cavernas que hay bajo ella.

PERSONAJES NO JUGADORES

En lugar de proporcionar un listado exhaustivo de habilidades, solo se ofrecen aquellas que es más probable que se requieran durante el juego. El Guardián es libre de completarlas como considere.

EMILIA COURT,
estudiante de posgrado

FUE 45	CON 75	TAM 45	DES 45	INT 75
APA 65	POD 35	EDU 85	COR 35	PV 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3.

Esquivar 20% (10/4).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir automóvil 40%, Escuchar 40%, Historia 80%, Intimidar 60%, Persuasión 50%, Psicología 55%.

BRYCE FALLON,
decano de la facultad

FUE 50	CON 55	TAM 50	DES 70	INT 75
APA 60	POD 65	EDU 95	COR 65	PV 10

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Combatir 30% (15/6), daño 1D3.

Combatir (Florete) 40% (20/8), daño 1D6.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Ciencia (Matemáticas) 70%, Contabilidad 55%, Crédito 70%, Derecho 30%, Intimidar 70%, Psicología 40%.

ANTHONY FLINDERS,
estudiante

FUE 75	CON 50	TAM 70	DES 60	INT 90
APA 80	POD 45	EDU 80	COR 75	PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arqueología 20%, Buscar libros 30%, Ciencias ocultas 40%, Descubrir 35%, Disfrazarse 40%, Historia 50%, Intimidar 75%, Persuasión 20%, Psicología 20%, Sigilo 40%.

CECIL HUNTER,
falsificador

FUE 45	CON 50	TAM 65	DES 80	INT 90
APA 40	POD 45	EDU 80	COR 0	PV 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arte/Artesanía: (Falsificar) 75%, (Pintura) 50%, Ciencias ocultas 30%, Esquivar 40%.

OAKS y SHAUNASSY,
pistoleros de Atlantic City

Representalos como personajes únicos pero utiliza las mismas características y habilidades.

FUE 75 CON 60 TAM 80 DES 70 INT 60
APA 55 POD 60 EDU 50 COR 60 PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3 + Bonificación al daño o Nudillera, daño 1D3+1 + Bonificación al daño o Estilete, daño 1D4+2 + Bonificación al daño.

Armas de fuego (.32 pistola automática) 50% (25/10), daño 1D8. **Esquivar** 40% (20/8).

Armadura: Ninguna.

Habilidades (entre los dos): Cerrajería 40%, Conducir automóvil 30%, Conducir maquinaria 40%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Intimidar 70%, Lanzar 30%, Mecánica 45%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Tregar 30%.

HARLAND ROACH,
académico

FUE 45 CON 45 TAM 80 DES 85 INT 75
APA 35 POD 30 EDU 95 COR 85 PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3 + Bonificación al daño. **Esquivar** 45% (22/9).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 40%, Descubrir 50%, Encanto 35%, Escuchar 60%, Historia 85%, Persuasión 25%, Psicología 20%, Sigilo 50%.

LUCY STONE,
camarera

FUE 40 CON 35 TAM 60 DES 70 INT 85
APA 90 POD 65 EDU 65 COR 65 PV 9

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Combatir 40% (20/8), daño 1D3.

Armas de fuego (.22 Automática) 35% (17/7), daño 1D6.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Arte/Artesanía: (Bailar) 60%, (Cantar) 30%, Cerrajería 30%, Disfrazarse 40%, Encanto 70%, Escuchar 45%, Intimidar 65%, Juego de manos 65%, Mecánica 20%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 35%, Sigilo 30%, Tregar 35%.

ABNER WICK,
medio-gul y coleccionista de antigüedades

FUE 80 CON 85 TAM 65 DES 70 INT 85
APA 25 POD 90 EDU 90 COR 0 PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 24

Combatir (Pelea) 80% (40/16), daño 1D3 + Bonificación al daño o Cuchillo de carnicero, daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 1 punto de piel dura y gomosa.

Habilidades: Arqueología 40%, Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 70%, Descubrir 45%, Disfrazarse 55%, Encanto 60%, Escuchar 45%, Historia 65%, Intimidar 90%, Juego de manos 30%, Mitos de Cthulhu 40%, Orientarse (subterráneos) 50%, Otras lenguas: (árabe) 30%, (francés) 40%, (griego) 40%, (gul) 80%, (latín) 60%, Persuasión 70%, Psicología 40%, Seguir rastros 45%, Tasación 60%, Tregar 35%.

Hechizos: Atormentar, Consunción, Contactar con un gul, Dominar, Mal de ojo, Nublar la memoria, Protección corporal, Sugestión mental.

HECTOR y CARLA FADEMAN,
ayudantes de Wick

Representalos como personajes únicos pero utiliza las mismas características y habilidades.

FUE 75 CON 80 TAM 65 DES 55 INT 45
APA 30 POD 40 EDU 40 COR 0 PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Ataques por asalto: 2

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3 + Bonificación al daño o Cuchillo de caza, daño 1D6 + Bonificación al daño.

Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 1 punto de piel dura y gomosa.

Habilidades: Escuchar 30%, Mitos de Cthulhu 30%, Orientarse (subterráneos) 30%, Otras lenguas (gul) 40%, Saltar 45%, Seguir rastros 55%, Sigilo 60%, Tregar 50%.

Pérdida de Cordura: ver a Hector y a Carla de cerca produce una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura.

DOCTOR JOHN WHEATCROFT,
médico

FUE 40 CON 60 TAM 75 DES 55 INT 80
APA 50 POD 70 EDU 100 COR 70 PV 13

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 4

Combatir (Pelea) 25% (12/5) daño 1D3.

Esquivar 30% (15/6).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 30%, Ciencia: (Biología) 40%, (Química) 35%, Derecho 25%, Descubrir 35%, Escuchar 35%, Medicina 65%, Otras lenguas (latín) 60%, Psicología 55%.

EL HORROR EN LA TINTA,

monstruo malévolo

El Horror es absolutamente maligno y alienígena, y su conciencia incomprensible en términos humanos. La forma que la percepción humana intenta asignar al Horror cuando se manifiesta es la de una inmensa masa cambiante que recuerda a un oso formada por brillantes y palpitantes gusanos de color negro-rojizo, un color como el que surgiría al hervir sangre con las cenizas de un muerto.

FUE 110 **CON** 300 **TAM** 130 **DES** 80
INT 20 **POD** 150 **PV** 43*

Bonificación al daño: +2D6

Corpulencia: 3

Movimiento: 7

Puntos de Magia 30

* (Si sus PV se ven reducidos a 0, el Horror se desvanecerá hasta que alguien vuelva a tocar los documentos).

Ataques por asalto: 2

Cuando se manifieste plenamente, intentará atrapar y envolver a su objetivo utilizando una maniobra de combate (habilidad *Combatir*), para después mirar a los ojos de la víctima y utilizar *Consunción del alma*.

Ataques de combate (cuando se manifiesta): Su contacto causa 1D4 puntos de daño y absorbe la vida del objetivo a razón de 1D10 CON y FUE por ataque (los supervivientes recuperarán esta pérdida a razón de 1D10 puntos al día).

Consunción del alma: Ya se encuentre en estado inmaterial o plenamente manifestado, el Horror podrá mirar al alma de un objetivo. Al contemplar directamente sus hileras de ojos oscuros como el vacío, el objetivo deberá superar una tirada Extrema de POD o será incapaz de apartar la mirada y sufrirá un terror inimaginable mientras el Horror consume su alma; tirada de Cordura (pérdida de 1D6/1D10 COR). No hay un límite a la pérdida de Cordura acumulada que se puede producir a causa de varios ataques sucesivos. El empleo continuado de este ataque fue lo que mató a Leiter.

Inmaterial: Cuando no está plenamente manifestado, el Horror puede atravesar objetos sólidos, por lo que puertas, espadas y balas no supondrán un desafío. Las armas mágicas pueden dañar y afectar al Horror a discreción del Guardián.



Poseión: Es capaz de poseer a cualquiera que haya tocado los *Documentos de la Caza de Brujas*. La víctima deberá hacer una tirada enfrentada de POD contra el POD del Horror para intentar resistirse. Si el objetivo ya está muerto no será necesario hacer ninguna tirada. Puede utilizar los ojos de una víctima poseída para atacar a otros con *Consunción del alma*.

Combatir 60% (30/12), daño 1D4 y drenaje de 1D10 STR y CON. *Consunción del alma* tirada Extrema de POD o sufre una pérdida de 1D6/1D10 COR. *Esquivar* 40% (20/8).

Armadura: 5 puntos de piel bullente como una alfombra de gusanos. Mientras se encuentra en estado inmaterial no puede ser dañado por ataques físicos.

Habilidades: Descubrir 40%, Escuchar 40%.

Pérdida de Cordura: Ver al Horror produce una pérdida de 1D4/1D8 Puntos de Cordura.

Hechizos: *Consunción*, *Percibir vida*, y otros dos hechizos a elección del Guardián.

Jamás estuvo un hombre cuerdo más peligrosamente
cerca de los arcanos de la sustancia originaria;
ni tampoco hubo un cerebro orgánico más
cerca de ser aniquilado en el caos que
trasciende toda forma, fuerza y simetría.

—H. P. Lovecraft, «El que susurra en la oscuridad»

Apéndices

Capítulo Dieciséis



APÉNDICE I: GLOSARIO

Un índice alfabético de los términos más importantes que se utilizan en las partidas de *La llamada de Cthulhu*.

1D4, 1D6, 1D8, 1D10, etc.: Notación que se utiliza para indicar una cantidad y un tipo de dados.

1D100: Véase **Porcentaje, Dados de porcentaje**.

Alucinación: Cuando está enloquecido, un investigador puede tener percepciones erróneas o sufrir alucinaciones, y el Guardián podrá dar información falsa al jugador. El jugador podrá intentar evaluar la situación mediante una **Tirada de toma de conciencia** (véase la página 163).

Anticipación: Cuando se fuerza una tirada, antes de tirar los dados, el Guardián puede anticipar las consecuencias del fracaso, dando algún indicio del terrible desenlace que espera al investigador en caso de fallar la tirada (véase la página 90).

APA: Apariencia, una Característica. Véase **Característica**.

Armadura: Reduce la cantidad de daño recibido. Se puede llevar puesta (como un chaleco antibalas) o puede ser natural (como la piel escamosa de un monstruo). Resta el número de puntos de armadura del daño; el resultado será la cantidad de Puntos de Vida que pierde el personaje.

Asalto de combate/persecución: Una unidad de tiempo flexible que sirve como marco de referencia para el movimiento de los personajes y empleo de acciones y armas. Las acciones de los personajes en un asalto se resuelven por orden de DES, de mayor a menor (véase la página 138).

Asalto: Véase **Asalto de combate/persecución**.

Aventura: Una narración organizada y estructurada concebida para jugar a rol, que incluye la secuencia de los acontecimientos, las características de los personajes, reglas especiales y hechizos, y otras descripciones que los investigadores encontrarán de utilidad, interesantes o evocadoras. Puede ser ideada y diseñada por el Guardián o formar parte de un libro o aventura publicados.

Ayudas de juego: Documentos y similares que el Guardián entrega físicamente a los jugadores. Normalmente serán algún tipo de prueba.

Bocajarro: Los ataques con armas de fuego que se hacen a una distancia en metros igual a la quinta parte de la DES del tirador multiplicada por 0,3 reciben un dado de bonificación (véase la página 117).

Bonificación al daño (BD): Se obtiene al sumar FUE y TAM y consultar el resultado en la **Tabla I: Bonificación al daño y Corpulencia** (véase la página 35).

Campaña: Una serie de aventuras entrelazadas en las que participa el mismo grupo de investigadores.

Característica: Se tiran ocho características para cada investigador: Fuerza (FUE), Constitución (CON), Tamaño (TAM), Inteligencia (INT), Poder (POD), Destreza (DES), Apariencia (APA) y Educación (EDU). Otros atributos como la Cordura, los Puntos de Magia y los Puntos de Vida derivan de estas ocho características principales. Las características determinan la capacidades fundamentales de un personaje (véase la página 32).

Combate cuerpo a cuerpo: Véase **Cuerpo a cuerpo**.

CON: Constitución, una Característica. Véase **Característica**.

Consecuencia: Las consecuencias negativas de fallar una tirada **Forzada** (véase la página 90).

Cordura máxima: Igual a 99-puntuación de Mitos de Cthulhu (véase la página 157).

Cordura: Todos los investigadores comienzan el juego estando cuerdos, pero a medida que pierden Cordura pueden enloquecer de forma temporal, indefinida o permanente. Véase **Locura**.

Corpulencia: Una medida del tamaño físico, la fuerza y la durabilidad. Se utiliza para seres animados y objetos inanimados, permitiendo comparar su tamaño con facilidad.

Crédito: Determina la cantidad de dinero de la que dispone un personaje, ya sea en metálico o en propiedades. También indica el nivel de vida que se puede permitir una persona (véase la página 66).

Creylene: Es posible obtener conocimiento de los Mitos de Cthulhu a partir de fuentes secundarias, como los tomos, y aun así no creer realmente en los Mitos. Sin embargo, cuando un personaje tenga un encuentro directo con los Mitos, perderá inmediatamente tantos Puntos de Cordura como la cantidad de puntos de Mitos de Cthulhu que haya acumulado hasta ese momento (véase la página 183).

Crítico: Un resultado de «01» en 1D100 siempre tiene éxito y produce el mejor efecto posible (véase la página 93).

Cthulhu: (pronunciado «ka-ZU-lu» según Edge). Fue creado en los relatos de H. P. Lovecraft, y desde entonces ha aparecido o se ha sugerido su presencia en relatos de otros autores.

Cuerpo a cuerpo: Un tipo de combate, con o sin armas, que recurre a la fuerza bruta, como un puñetazo o una estocada (véase la página 107).

Curación: Si el personaje herido no ha sufrido una Herida grave, recuperará 1 Punto de Vida cada día; si no, deberá hacer una tirada. Véase **Herida grave**. Primeros auxilios y Medicina pueden facilitar la curación.

Dado de bonificación: El Guardián puede aplicarlo a una tirada. Cuando hagas una tirada de habilidad o característica, tira un dado de «decenas» adicional junto a la pareja habitual de dados porcentuales.

Estarás tirando tres dados distintos: un dado de «unidades» y dos dados de «decenas». Utiliza el dado de decenas que haya obtenido el mejor resultado (el menor) (véase la página 95).

Dado de Penalización: El Guardián puede aplicarla a una tirada. Cuando hagas una tirada de habilidad o característica, tira un dado de «decenas» adicional junto a la pareja habitual de dados porcentuales. Estarás tirando tres dados distintos: un dado de «unidades» y dos dados de «decenas». Utiliza el dado de decenas que haya obtenido el peor resultado (el mayor) (véase la página 95).

Dado, Dados (D): Denota que se requiere el resultado de una tirada de dados para determinar el desenlace de una situación dentro del juego.

Daño normal: Es el resultado de un solo ataque que causa un daño igual o menor que la mitad de los Puntos de Vida máximos del personaje. Un personaje no puede morir a causa del daño normal (véase la página 121).

Daño: Se dice que los ataques y los accidentes «causan daño»; es decir, que producen heridas o lesiones. El valor del daño se resta de los Puntos de Vida (véase la página 121).

DES: Destreza, una característica. Véase **Característica**.

Dinero en efectivo: Deriva de la puntuación de Crédito. El investigador puede acceder fácilmente al dinero en efectivo para gastarlo como y cuando quiera (véase la página 48).

EDU: Educación, una característica. Véase **Característica**.

Empalar: El atacante causará más daño si obtiene un éxito Extremo en su tirada de ataque; el arma penetrante o la bala habrán conseguido impactar una zona vital (véase la página 108).

Episodio de locura: Al enloquecer, un investigador experimenta un episodio de locura inicial que puede suceder «en tiempo real» o «de forma resumida», en función de la situación (véase la página 159).

Escenario: Véase **Aventura**.

Esquivar: Habilidad que se utiliza para evadir ataques cuerpo a cuerpo y de armas de fuego (véase la página 70).

Estudio completo: Un estudio exhaustivo de un Tomo de los Mitos. Se pueden llevar a cabo varios estudios completos de un mismo tomo, y cada estudio llevará dos veces más tiempo que el anterior (véase la página 179).

Éxito Difícil: Un éxito Difícil es un resultado igual o menor a la mitad del valor de una habilidad o característica (véase la página 87). Véase **Niveles de dificultad**.

Éxito Extremo: Un éxito Extremo es un resultado igual o menor a la quinta parte del valor de una habilidad o característica (véase la página 87). Véase **Niveles de dificultad**.

Éxito Normal: Un éxito Normal es un resultado igual o menor al valor de una habilidad o característica (véase la página 86). Véase **Niveles de dificultad**.

Fase de desarrollo del investigador: Una etapa del juego en la que los jugadores pueden actualizar sus investigadores (hacer las tiradas para aumentar sus habilidades, etc.). Normalmente sucede al final de una sesión de juego o al concluir una aventura (véase la página 98).

Forzada, Forzar: Otorga al jugador la posibilidad de intentar superar una tirada de habilidad por segunda vez si es capaz de justificar este segundo intento. Una tirada forzada siempre acarrea consecuencias más graves si se falla la tirada. Las tiradas de Combate, Persecución, Cordura y Suerte no se pueden forzar (véase la página 88). Véase **Anticipar**.

FUE: Fuerza, una característica. Véase **Característica**.

Guardián del Conocimiento Arcano: La persona que dirige el juego. El Guardián conoce los secretos de la historia, describe las situaciones y controla a los monstruos y los personajes no jugadores. El Guardián es el árbitro final del reglamento, y debe esforzarse por ser equitativo e imparcial durante el juego.

Habilidad: Una parcela de conocimiento, técnica o capacidad física definida, especialmente concerniente a los investigadores y las habilidades de las que disponen.

Herida grave: Si el daño de un único ataque es igual o mayor que la mitad de los Puntos de Vida máximos de un personaje, este habrá sufrido una Herida grave. Un personaje que sufra una Herida grave podrá morir si sus Puntos de Vida actuales quedan reducidos a cero (véase la página 121). Se hace una tirada de curación al cabo de cada semana.

Historia: Véase **Aventura**.

Inconsciente: Un personaje que sufra una Herida grave podrá quedar inconsciente si falla una tirada de CON. La duración de la inconsciencia queda a discreción del Guardián. El empleo exitoso de Primeros auxilios o Medicina pueden devolver la consciencia a un personaje (véase la página 125).

INT: Inteligencia, una característica. Véase **Característica**, y también tirada de **Inteligencia** (véase página 32).

Intereses particulares: Al crear un investigador, el jugador puede gastar INT×2 puntos de habilidad en cualesquiera habilidades que desee (véase la página 41).

Investigador: Un personaje jugador.

Lectura inicial: La primera lectura de un Tomo de los Mitos. Permite hacerse una idea del contenido del libro y otorga la mitad de la bonificación de Mitos de Cthulhu. Si el lector es un creyente, perderá los Puntos de Cordura correspondientes (véase la página 178).

Límites humanos: Un jugador no podrá hacer una tirada para intentar afectar a un adversario si la característica opuesta excede a la del investigador por 100 o más (véase la página 91).

Locura: Véase **Episodio de locura**.

Locura, indefinida: Sucede cuando un investigador pierde la quinta parte o más de sus Puntos de Cordura actuales en un solo día de juego y dura hasta que el personaje se cura o se recupera (véase la página 158).

Locura, permanente: Si los Puntos de Cordura actuales de un investigador se ven reducidos a cero, este se volverá completamente loco (y tal vez sea ingresado de forma permanente) y será retirado del juego (véase la página 158).

Locura, temporal: Cuando un investigador pierda 5 o más Puntos de Cordura a causa de una sola tirada de Cordura, sufrirá un trauma emocional. Si supera una tirada de Inteligencia, el Investigador comprenderá perfectamente lo que ha visto y enloquecerá durante 1D10 horas (véase la página 158).

Magia intensificada, Versión Intensificada: Una variante más efectiva de un hechizo (véase la página 248).

Maniobra de combate: Cualquier empleo de la habilidad Combatir que tenga un objetivo distinto a causar daño, como apresar a un adversario, desarmarle, desequilibrarle, etc. (véase la página 109).

Marca: Los investigadores que tienen éxito al utilizar una habilidad marcan la casilla (hacen una «marca») que hay junto a la habilidad en la hoja de personaje. En la fase de desarrollo del investigador, deberán hacer una tirada para comprobar si aumenta la puntuación de esa habilidad. Las habilidades aumentan en incrementos de 1D10 puntos. No se pueden marcar las habilidades Mitos de Cthulhu ni Crédito (véase la página 98).

Medicina: Una habilidad que, cuando se usa, puede curar 1D3 Puntos de Vida a un personaje herido o enfermo, o estabilizar a un personaje moribundo (véase la página 124). Véase **Curación**.

Mitad: Mitad del valor de una habilidad o característica en 1D100. Se utiliza para el nivel de dificultad Difícil.

Mitos de Cthulhu: Una habilidad que se utiliza para determinar el conocimiento de un personaje acerca de los auténticos dioses, entidades, monstruos y saber nefando del cosmos (véase la página 75).

Moribundo: Un personaje estará Moribundo cuando sus Puntos de Vida se reduzcan a cero y además haya recibido una **Herida grave** (véase la página 124).

Movimiento (MOV): El número de metros o yardas que puede desplazarse un personaje en un asalto con cierta cautela. Si se da prisa, un personaje podrá desplazarse hasta cinco veces esa distancia (véase la página 35).

Muerte: La muerte sucede cuando los Primeros auxilios (y la Medicina) no consiguen mantener con vida a un personaje que haya sufrido una **Herida grave** y cuyos Puntos de Vida se hayan reducido a cero. Además, si se sufre una cantidad de daño mayor que los Puntos

de Vida máximos del personaje en un solo ataque, la muerte será inevitable (véase la página 125).

Nivel de dificultad: Hay tres niveles de dificultad: Normal, Difícil y Extremo (véase la página 86).

Nivel de éxito: Hay cuatro niveles de éxito: éxito Normal, éxito Difícil, éxito Extremo y éxito Crítico. El Crítico vence al Extremo; El Extremo vence al Difícil y el Difícil vence al Normal (véase la página 86).

Objetivo: Lo que el jugador pretende conseguir con una tirada exitosa (véase las páginas 86 y 198).

Ocupación: A lo que se dedica un investigador para ganarse la vida.

Orden de DES: Se utiliza en los combates y las persecuciones. Los personajes actúan al llegar su turno en el orden de DES (de mayor a menor) (véase la página 107).

Peligro: Una localización de una persecución que puede causar daño o demora y que requiere hacer una tirada de habilidad.

Percepción, Tirada de Percepción: Comprende las habilidades Descubrir, Psicología y Escuchar. También puede incluir Seguir rastros.

Pérdida de Cordura (COR): La cantidad (normalmente el resultado de una tirada de dados) de Cordura que pierde un personaje debido a experiencias perturbadoras y aterradoras (como ver un monstruo) (véase la página 156).

Persecución: Serie de acciones en las localizaciones en las que se desarrolla una persecución. Las persecuciones pueden suceder a pie o en vehículos (véase la página 136).

Pifia: Un resultado de 96–100 (si el número necesario para superar la tirada es menor de 50) o de 100 (si el número necesario para superar la tirada es 50 o más) en 1D100 es un fracaso automático, y normalmente acarreará las consecuencias más catastróficas posibles (véase la página 93).

Pista evidente: El Guardián puede decidir que una pista es esencial y limitarse a entregársela a un jugador (véase la página 206).

Pista oculta: El Guardián puede decidir retener una pista si los jugadores fallan su tirada de **Percepción** (véase la página 207).

PNJ: Personaje no jugador, interpretado por el Guardián.

POD: Poder, una característica. Véase **Característica**.

Ponerse a cubierto: Un personaje que sea consciente de que le están disparando podrá reaccionar poniéndose a cubierto (el objetivo hace una tirada de **Esquivar**) (véase la página 116).

Porcentaje, Dados de porcentaje: La mayoría de las tiradas del juego se hacen con 1D100. Las habilidades y características se expresan en porcentajes.

Primeros auxilios: Una habilidad que, cuando se usa, puede curar 1 Punto de Vida a un personaje herido o estabilizar a un personaje moribundo (véase la página 79). Véase **Curación**.

Profesión: Véase **Ocupación**.

Propiedades: Derivan de la puntuación de Crédito. Solo se puede gastar la riqueza vinculada a las propiedades si se dispone de tiempo para liquidar el capital (véase la página 48).

Puntos de Cordura (COR): Una medida de la cordura que comienza siendo igual al POD del personaje. Esta cantidad puede fluctuar. La cantidad máxima de Puntos de Cordura es igual a 99 menos la puntuación de Mitos de Cthulhu del investigador. Los Puntos de Cordura pueden aumentar o disminuir, aunque no suelen recuperarse de forma rutinaria.

Puntos de Magia (PM): Los Puntos de Magia representan la expresión fluctuante de la característica POD. Los Puntos de Magia se utilizan para ejecutar hechizos, y son inherentes a los humanos y otros seres inteligentes. Cuando los Puntos de Magia se ven reducidos a cero, cualquier otro gasto posterior se reducirá de los Puntos de Vida a razón de uno por uno. Los Puntos de Magia se regeneran a un ritmo de uno por hora (véase la página 180).

Puntos de Vida (PV): La suma de las características CON y TAM de un personaje dividido por diez (redondeando hacia abajo). Los Puntos de Vida se pierden como consecuencia del daño (véase la página 35, 121).

Puntos de Vida totales: La cantidad total de Puntos de Vida que tiene un personaje cuando está absolutamente sano (véase página 35).

Puntuación básica: La probabilidad por defecto de que un investigador inexperto tenga éxito al utilizar una habilidad. Algunas habilidades son demasiado difíciles como para que un investigador inexperto sea capaz de utilizarlas, por lo que tienen una puntuación básica de 1%. La puntuación básica se muestra entre paréntesis junto a cada habilidad en la hoja de personaje (véase la página 460).

Puntuación de Mitos: Una medida de la profundidad del conocimiento sobre los Mitos de Cthulhu que contiene cada Tomo (véase la página 179).

Quinta parte: La quinta parte del valor de una habilidad o característica en 1D100. Se utiliza para el nivel de dificultad Extremo.

Regla opcional: Reglas disponibles como mejoras o alternativas a las reglas normales que se pueden utilizar a discreción del Guardián.

Sorpresa: Un ataque repentino e inesperado que puede sorprender al adversario (véase la página 110).

Suerte: Una medida de la suerte de un personaje respecto a acontecimientos que están más allá de su control.

Superado: Una vez el personaje haya contraatacado o esquivado en el asalto de combate actual, todos los ataques cuerpo a cuerpo posteriores que se hagan contra él tendrán un dado de bonificación. Aquellos personajes y monstruos que tengan más de un ataque por asalto podrán esquivar o contraatacar esa cantidad de veces antes de que se aplique el dado de bonificación (véase la página 112).

TAM: Tamaño, una característica. Véase **Característica**.

Tirada de Conocimientos (EDU): Una tirada de Educación en la que la educación y el entrenamiento del investigador pueden proporcionar cierta perspicacia en determinadas situaciones.

Tirada de Cordura: Una tirada de 1D100. La tirada tendrá éxito si el resultado es igual o menor a los Puntos de Cordura actuales del investigador. Un éxito puede acarrear una pérdida mínima de Puntos de Cordura o ninguna en absoluto. Un fracaso siempre produce una pérdida mayor y conduce a la locura (véase la página 156).

Tirada de habilidad: Una tirada de 1D100. Véase **Éxito**.

Tirada de habilidades combinadas: Se hace una sola tirada de dados y se compara el resultado con la puntuación de varias habilidades. El Guardián puede exigir que se tenga éxito con una o con todas las habilidades, dependiendo de la situación.

Tirada de Idea: Si los jugadores se encuentran sin saber qué hacer ni cómo continuar, pueden hacer una tirada de Idea para que el Guardián vuelva a ponerles en buen camino (véase la página 203).

Tirada de Suerte: Se utiliza para determinar el curso del destino en circunstancias ajenas al investigador (véase la página 94).

Tirada de toma de conciencia: El jugador hace una tirada de Cordura para rechazar sus alucinaciones (véase la página 163).

Tirada enfrentada: Ambas partes implicadas en un enfrentamiento tiran y comparan el nivel de éxito; aquel que obtenga el mayor nivel de éxito vencerá en el enfrentamiento (véase la página 94).

Tomo, Tomo de los Mitos: Un libro que contiene conocimiento sobre los Mitos de Cthulhu y que a menudo otorga puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu y hechizos.

Trasfondo: Aspectos del investigador que ayudan a definir el personaje.

APÉNDICE II: CONVERSIÓN A LAS REGLAS DE LA 7ª EDICIÓN

Conversión de material de ediciones anteriores de La llamada de Cthulhu

Si estás habituado a ediciones anteriores de estas reglas, notarás que se han hecho algunos cambios en la 7ª edición. El objetivo de las mismas es permitir que el material de todas las ediciones anteriores de *La llamada de Cthulhu* sea compatible con la 7ª edición invirtiendo un esfuerzo mínimo. Algunos cambios se comentan aquí con la intención de que el lector comprenda el razonamiento que hay tras ellos.

CONVERSIÓN DE INVESTIGADORES

Si los jugadores poseen investigadores preexistentes que quieran convertir a las reglas de la 7ª edición, sigue estas instrucciones. Si tenemos en cuenta la esperanza de vida del investigador medio, no es probable que esto preocupe demasiado a muchos jugadores.

Características

Se tomó la decisión de unificar las características y las habilidades; ambas comparten ahora un marco de referencia porcentual. La intención es hacer más fácil comparar y hacer tiradas enfrentadas utilizando una combinación de habilidades y características.

Conversión de las características	
Ediciones anteriores	Característica en la 7ª ed.
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75
16	80
17	85
18	90
19	95
20	100

El objetivo es hacer todas las operaciones matemáticas en el momento de crear al investigador y no en mitad de una partida. No es necesario que escribas todos los valores de mitad y quinta parte de la hoja de personaje; sin embargo, hemos comprobado que hacer esto agiliza el juego, sobre todo cuando se pide a los jugadores que hagan una tirada y declaren su nivel de éxito.

Se tomó la decisión de escindir la Suerte del POD debido a que este último era de gran importancia en otros aspectos del juego. Por este motivo, la Suerte se determina ahora de forma aleatoria (3D6×5).

EDU ya no es la única característica que se utiliza para generar los puntos para habilidades de Ocupación. Algunos personajes pueden tener un nivel muy bajo de Educación pero ser extremadamente capaces en algunas de las habilidades menos académicas. Esto también hace que la APA cobre importancia en el juego.

Consideramos la posibilidad de asociar una característica a cada habilidad (como ocurre con Esquivar y DES) pero finalmente descartamos esta opción. La idea tiene bastante sentido: por ejemplo, es lógico que la puntuación básica de un personaje sea la quinta parte de su Apariencia. Descartamos esta opción por tres motivos:

- ③ Utilizar los valores de las características añade más trabajo durante la creación del investigador.
- ③ La quinta parte de una característica será un valor entre 3 y 18. Si se trata de una habilidad en la que es probable que inviertas puntos, el beneficio que reportaba utilizar una quinta parte del valor de la característica no parecía lo bastante significativo como para incluir esta complicación.
- ③ Las características siguen teniendo cierto impacto en la puntuación de las habilidades. Se utilizan varias características para calcular los puntos de habilidad, en función de la ocupación elegida por tu investigador.

Decidimos mantener el vínculo entre Esquivar y DES, ya que siempre ha sido así.

El valor de las características FUE, DES, CON, TAM, APA, INT y POD (véase la nota siguiente) en ediciones anteriores es ahora la quinta parte del valor. Multiplícalos por cinco para obtener el valor total, y divide ese nuevo valor por dos, redondeando hacia abajo, para obtener la mitad de la característica.

Los Puntos de Vida y de Suerte se pueden conservar sin modificar. La característica de COR servía solo para determinar los Puntos de Cordura iniciales, y ya no se considera una característica. Las puntuaciones de Educación (EDU) superiores a 18 requieren hacer ajustes adicionales, como se indica en la **Tabla XVI: Conversión de EDU** (página siguiente).

— Tabla XVI: Conversión de EDU —

EDU (6ª edición)	EDU (7ª edición)
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

Edad

En ediciones anteriores se incluían reglas de envejecimiento y, aunque eran algo distintas a las de la 7ª edición, no es necesario volver a calcular los efectos de la edad. No será necesario modificar la Bonificación al daño; sin embargo, se deberá ajustar el Movimiento (véase **Movimiento** en la página 35) y añadir la Corpulencia (véase **Bonificación al daño y Corpulencia** en la página 35).

Bonificación al daño

En la 7ª edición se han modificado las bonificaciones al daño más bajas.

— Bonificación al daño —

5ª y 6ª ediciones	7ª edición
-1D4	-1
-1D6	-2

Puntos de Vida

En la 7ª edición, los Puntos de Vida derivan de sumar CON+TAM y dividir el resultado por 10, redondeando hacia abajo. Por lo tanto, sumando la CON 60 y el TAM 65 de un sectario obtenemos un total de 125 que, al dividirlo por 10, nos da 12,5. Tiene 12 Puntos de Vida.

En ediciones anteriores, los Puntos de Vida eran la suma de CON+TAM dividida por 2, redondeando hacia arriba. El mismo sectario tendría CON 12 y TAM 13 que, al sumarlas y dividir el resultado por 2 (redondeando hacia arriba), nos daría un total de 13 Puntos de Vida.

Es por esto que, a diferencia de ediciones anteriores, es posible que algunos enemigos y personajes no jugadores tengan 1 punto menos de vida en la 7ª edición. Se recomienda al Guardián que ignore esta diferencia en el caso de los monstruos y los enemigos.

Corpulencia

La 7ª edición introduce la Corpulencia, que se utiliza en las persecuciones y la maniobras de combate, y que deriva de la FUE y el TAM (véase **Bonificación al daño y Corpulencia** en la página 35).

Movimiento

En la 6ª edición, la puntuación de movimiento de todos los seres humanos era la misma (8), mientras que en la 7ª edición se introduce una escala de valores de movimiento (véase **Movimiento** en la página 35). En aras de la simplicidad, se recomienda al Guardián que utilice los valores de movimiento que se indican en el material escrito para ediciones anteriores.

Reserva de puntos de habilidad

La mayoría de las habilidades siguen siendo las mismas, y se pueden trasladar sus valores a la hoja de personaje de la 7ª edición. En el caso de que se hubieran invertido puntos en una habilidad que ya no exista, estos se deberán añadir a una Reserva de puntos de habilidad para distribuirlos más adelante. Cuando se añadan puntos a la Reserva de puntos de habilidad ten cuidado de no incluir también las puntuaciones básicas (nótese también que algunas de las puntuaciones básicas han cambiado entre una edición y otra).

Esta reserva se debe redistribuir entre las habilidades de la 7ª edición con el objetivo de crear un personaje similar. Cuando distribuyas la reserva de puntos de habilidad, plan-téate invertir puntos en las nuevas habilidades de la 7ª edición, especialmente en Encanto e Intimidar.

Se han amalgamado algunas habilidades de ediciones anteriores. Esto se ha hecho en aquellos casos en los que es evidente que una habilidad que abarca un campo determinado mejora a otra habilidad que abarca un campo relacionado, como ocurre con Fusil y Escopeta. Estas dos armas tienen muchas diferencias pero, a la hora de usar un fusil, alguien que sepa manejar una escopeta tendrá una gran ventaja sobre alguien que no.

El jugador no podrá distribuir a su antojo todos los puntos que se hayan acumulado en la reserva como consecuencia de la desaparición o la amalgama de habilidades. Puede que el Guardián quiera poner un límite de 75% en las puntuaciones de habilidad iniciales.

Con el permiso del Guardián, se podrían transferir algunos puntos entre habilidades para ajustar o equilibrar al investigador en caso de que fuera necesario.

A continuación se proporciona un listado de habilidades y sus nuevos nombres.

~ Habilidades ~

7ª edición	5ª y 6ª ediciones
Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	Escopeta
Armas de fuego (Fusil/Escopeta)	Fusil
Arte/Artesanía (Fotografía)	Fotografía
Ciencia (Astronomía)	Astronomía
Ciencia (Biología)	Biología
Ciencia (Farmacología)	Farmacología
Ciencia (Física)	Física
Ciencia (Geología)	Geología
Ciencia (Química)	Química
Combatir (Pelea)	Artes marciales
Combatir (Pelea)	Cabezazo
Combatir (Pelea)	Cuchillo
Combatir (Pelea)	Patada
Combatir (Pelea)	Presa
Combatir (Pelea)	Puño/Puñetazo
Encanto	—
Intimidar	—
Juego de manos	Ocultar
Juego de manos	Vaciar bolsillos
Naturaleza	Historia natural
Persuasión	Debate
Persuasión	Oratoria
Persuasión	Regatear
Sigilo	Discreción
Sigilo	Ocultarse
Supervivencia	—
Tasación	—
Tirada de Idea (rara)	Tirada de Idea
Tirada de Inteligencia	Tirada de Idea

Fusil y Escopeta eran dos habilidades distintas, pero ahora se han amalgamado. En la 6ª edición, Archie tenía Fusil 40% y Escopeta 70%. Las puntuaciones básicas en la 6ª edición eran Fusil 25% y Escopeta 30%. Archie ha asignado 15% a su habilidad de Fusil y 40% a su habilidad de Escopeta.

En la 7ª edición, la puntuación básica de Archie en la habilidad Armas de fuego es 25%, a la que añadimos el mayor de esos dos valores (40%) para obtener una puntuación en Armas de fuego (Fusil/Escopeta) de 65%. El 15% restante queda sin asignar y se añade a la Reserva de puntos de habilidad de Archie.

Crédito

Si tu personaje ya tiene anotado un valor indicativo de su riqueza, este se puede mantener sin cambio alguno. Si no, determina la riqueza de tu investigador de acuerdo con su puntuación de Crédito; véase **Dinero y propiedades** en la página 48.

Habilidades de combate (Patada, Puñetazo, Cabezazo, Presa, Cuchillo y Palo)

En ediciones anteriores, cada ataque desarmado tenía su propia habilidad independiente. Ahora se han amalgamado todas ellas en una misma habilidad: **Combatir (Pelea)**. Si tu investigador está muy cerca de otra persona, puede que un cabezazo sea la forma de atacar más adecuada. Si el objetivo se encuentra derribado, puede que lo más apropiado sea darle una patada. Se anima al jugador a elegir el tipo de ataque que se ajuste mejor a la situación, en lugar de utilizar su habilidad más alta de forma táctica.

Las armas básicas, como los palos y los cuchillos, se incluyen ahora en la habilidad **Combatir (Pelea)**. Si tu investigador fuera atacado, puede que prefiriera agarrar un cuchillo de cocina antes que seguir desarmado, ¿pero lo haría si eso significara utilizar un valor de habilidad menor? Es probable que un luchador experimentado sea capaz de dar buen uso a un cuchillo o un palo.

CONVERSIÓN DE PERSONAJES NO JUGADORES, DIOSES, ANIMALES Y MONSTRUOS

Los PNJs humanos que estén totalmente detallados se pueden adaptar utilizando las mismas reglas que para los investigadores (ya descritas). Los PNJs suelen estar menos detallados que los investigadores, y se pueden adaptar siguiendo las mismas indicaciones que los monstruos.

Características: Las puntuaciones de las características de ediciones anteriores se multiplican por cinco para obtener su equivalente en la 7ª edición. Teniendo en cuenta que las características de los PNJs y los monstruos se usan casi siempre para determinar el nivel de dificultad de las tiradas de habilidad de los jugadores, no será necesario calcular la mitad y la quinta parte de su valor.

Habilidades: La mayoría de PNJs y monstruos tiene solo una cantidad reducida de habilidades indicadas, la mayoría de las cuales se pueden utilizar en la 7ª edición. Si el personaje tiene habilidades que ya no se usan en la 7ª edición, asigna ese valor a una habilidad similar.

Habilidad Combatir: Muchas criaturas tienen varios valores de combate, y la mayor parte de ellos se amalgamarán en una sola habilidad de **Combatir**. Repasa los ataques indicados y

utiliza el mayor de ellos para determinar la puntuación de la habilidad Combatir de la criatura. Puñetazo es la única excepción a esto, ya que previamente partía de un 50% en el caso de los PNJs humanos, así que reduce su habilidad de Puñetazo en un 25% para equilibrarlo.

Número de ataques por asalto: Repasa la descripción del monstruo y calcula cuántos ataques por asalto podría tener, y si alguno de sus ataques tiene una limitación en cuanto al número de veces que se puede usar en un mismo asalto.

Otros tipos de ataque: Muchos monstruos atacan de formas únicas. Siempre que sea posible intenta agrupar estos ataques, como garras o tentáculos, bajo el marco de la habilidad Combatir, y añade algunas notas sobre la forma de describir

estos ataques. Si el ataque hace otra cosa distinta a causar daño, crea una maniobra de combate que replique los efectos del ataque. Si el efecto es simplemente apresar o derribar a un adversario, esto se puede representar con una maniobra (véase **Maniobras de combate** en la página 109) utilizando la habilidad básica de Combatir de la criatura. Recuerda multiplicar cualquier efecto a las características por 5 y, si fuera necesario, sustituye la combinación de dados por otra que se aproxime al nuevo margen del efecto.

Otras características: La Bonificación al daño del monstruo, Puntos de Vida, armadura y MOV no sufren cambio alguno.

Retoño oscuro de Shub-Niggurath. Para empezar, multiplicamos por 5 las características medias de la 6ª edición. Cuando se indiquen dos valores (mostrados entre paréntesis) el Guardián podrá elegir el valor medio o el superior según su juicio.

6ª edición		7ª edición
FUE 44×5	=	FUE 220
CON (16-17) 16,5×5	=	CON 82
TAM 44×5	=	TAM 220
DES (16-17) 16,5×5	=	DES 82
INT 14×5	=	INT 70
POD (17-18) 18×5	=	POD 90

En la 6ª edición, un retoño oscuro tiene los siguientes ataques.

ATAQUES y EFECTOS ESPECIALES: Entre su masa de tentáculos, los retoños oscuros tienen cuatro más gruesos y sinuosos con los que atacan. Cada uno de estos cuatro tentáculos gruesos puede golpear o puede intentar agarrar y capturar una vez por turno, pudiendo afectar hasta un máximo de cuatro objetivos. Si agarra a una víctima, la arrastrará hacia una de sus horribles bocas succionadoras y le drenará 1D3 FUE por asalto. La FUE perdida no se podrá recuperar. Mientras esté siendo drenada, la víctima solo será capaz de gritar y retorcerse inútilmente. Los retoños oscuros también pueden pisotear con sus enormes pezuñas, rugiendo y bramando mientras lo hacen.

Armas: Tentáculo 80%, daño BD + drenaje FUE

Pisotear 40%, daño 2D6 + BD

En la 7ª edición se modificarán como se indica a continuación. Primero se calcula el número de ataques por asalto. El texto nos informa de que un retoño oscuro puede atacar 4 veces con sus tentáculos y una vez con sus pezuñas, por lo que tendrá 5 ataques por asalto:

Ataques por asalto: 5. Solo puede utilizar su ataque de Pisotear una vez por asalto.

Ahora calculamos la puntuación de Combatir básica de la criatura. Su ataque más frecuente es el del tentáculo, por lo

que utilizaremos ese valor, lo que fija su habilidad de Combatir en 80%. Se ofrecen algunas indicaciones sobre la forma de describir estos ataques, centrándose, pero no limitándose, en el empleo de los tentáculos. El Guardián podrá utilizar los tentáculos cuanto quiera, pero puede que encuentre esto algo repetitivo y prefiera utilizar patadas o simplemente describir cómo el retoño oscuro aplasta a sus adversarios recurriendo a su gran tamaño.

Una característica fundamental de los ataques del retoño oscuro es que es capaz de apresar a los investigadores con sus tentáculos. Esto se puede hacer mediante una maniobra de combate y el empleo de la habilidad Combatir, por lo que no será necesario añadir otra habilidad para representarlo. El efecto del drenaje de FUE se multiplica por 5; 1D3 tiene un margen de 1-3, que multiplicado por 5 nos da un margen de 5-15, por lo que se fijará en 1D10+5.

Ataques de combate: Entre su masa de tentáculos, los retoños oscuros tienen cuatro más gruesos y sinuosos con los que atacan. Pueden extender cada uno de estos gruesos tentáculos para golpear con ellos. También pueden patear con sus pezuñas, aplastar o arrollar con su enorme masa.

Maniobra de combate: Los retoños oscuros pueden utilizar sus tentáculos para apresar y capturar hasta cuatro víctimas. Si agarra a una víctima, la arrastrará hasta una de sus horribles bocas succionadoras y le drenará 1D10+5 FUE por asalto. La FUE perdida no se podrá recuperar. Mientras está siendo drenada, la víctima solo será capaz de gritar y retorcerse inútilmente.

Pisotear: Los retoños oscuros también pueden pisotear con sus enormes pezuñas, rugiendo y bramando mientras se encabritan e intentan pisotear a tantos oponentes como sea posible (hasta 1D4 humanos si se encuentran lo bastante cerca).

Combatir 80% (40/16), Bonificación al daño

Apresar (mnbr) apresado y retenido, drena 1D10+5 FUE por asalto

Pisotear 40% (20/8), daño 2D6 + Bonificación al daño



CONVERSIÓN DE AVENTURAS

Una de las grandes virtudes de *La llamada de Cthulhu* es la cantidad de aventuras y campañas que se han publicado a lo largo de los años. Todas ellas se pueden utilizar con las reglas de la nueva 7ª edición de *La llamada de Cthulhu* aplicando unos cambios menores.

Tiradas de Idea

Es importante darse cuenta de la diferencia que existe entre una tirada de Inteligencia y una tirada de Idea en la 7ª edición de *La llamada de Cthulhu*.

En las aventuras antiguas la tirada de Idea se solía utilizar para volver a poner a los investigadores en el buen camino. Aquí intervienen dos aspectos de las reglas de la 7ª edición. En primer lugar, recuerda no solicitar tiradas para descubrir pistas que quieres que encuentren los jugadores (véase **Pistas evidentes** en la página 206). En segundo lugar, la nueva **tirada de Idea** (véase la página 203) tiene efectos mucho más significativos en el juego que en ediciones anteriores, y solo se deberá usar de forma muy puntual.

- ⑨ El Guardián podrá solicitar una tirada de Inteligencia (INT) cuando un investigador esté intentando resolver un enigma intelectual de cualquier tipo.
- ⑨ Se hace una tirada de Idea cuando los jugadores se han quedado atascados en algún punto de la investigación: tal vez hayan pasado por alto una pista fundamental, o simplemente no sepan cómo continuar y por eso se ha estancado la partida. El objetivo de una tirada de Idea siempre será «volver a encaminar a los investigadores».

Modificadores de habilidad

Cuando se indican pequeños modificadores (+5 o menos) se pueden ignorar.

Como norma general, asume que un dado de bonificación es equivalente a un +20% y que un dado de penalización es equivalente a un -20%.

Si al Guardián le parece que un modificador es lo bastante significativo, deberá plantearse cambiar el nivel de dificultad o aplicar un dado de bonificación o de penalización, dependiendo de la situación. Esto puede hacer que sea más difícil superar algunas tiradas de habilidad, pero ahora los jugadores tienen la posibilidad de forzar la tirada.

Un párrafo de la aventura «Los harapos del rey» indica: «Bacci puede resultarles muy útil si la entrevista se desarrolla positivamente y los personajes cumplen alguna de estas condiciones: le proporcionan alguna prueba de su interés profesional en la universidad y la expedición o sacan una tirada de Charlatanería (con un -10% si lo hacen a través de un intérprete)».

Si los investigadores están hablando mediante un intérprete, en lugar de ajustar la tirada de habilidad en -10%, el Guardián deberá aumentar el nivel de dificultad de Normal a Difícil.

Interacción social

Cuando se soliciten tiradas de Charlatanería, Regatear o Persuasión, plantéate también la posibilidad de utilizar Intimidar o Encanto. A veces esto resulta obvio por el contexto, pero prepárate para ser flexible si tus jugadores utilizan una de estas nuevas habilidades de alguna forma inesperada.

Forzar las tiradas de habilidad

Esto no se menciona en publicaciones anteriores a la 7ª edición. A menudo, una aventura puede incluir determinadas consecuencias por fallar una tirada de habilidad. El Guardián deberá considerar cuándo se tiene que aplicar inmediatamente esa complicación y cuándo se debe considerar como una consecuencia de fallar una tirada forzada.

Volviendo al ejemplo anterior, uno de los jugadores pretende Intimidar a Bacci en su oficina, desenfundando su arma y gritando sus exigencias en italiano. El Guardián consulta **Charlatanería, Encanto, Intimidar y Persuasión: niveles de dificultad** (véase la página 97). No se indican valores de habilidad para Bacci. Se trata de un académico, por lo que el Guardián decide que no tendrá unas puntuaciones de Intimidar o Psicología superiores a 50%, y así establece el nivel de dificultad en Normal. Bacci no es partidario de divulgar los detalles de la expedición a cualquiera, pero tampoco está fuertemente motivado para guardar el secreto. El investigador está apuntando un arma a la cara de Bacci, por lo que el nivel de dificultad debería ser más fácil. El Guardián determina que el jugador tendrá éxito a no ser que obtenga una pifia en su tirada de Intimidar. El jugador pifia su tirada de Intimidar. Bacci grita pidiendo ayuda e intenta arrebatarse el arma al investigador. Se ha iniciado una escaramuza y el Guardián empieza con los asaltos de combate.

Tiradas de característica

Utiliza la siguiente guía cuando se solicite una tirada de característica:

- ⑨ Característica $\times 1$ (por ejemplo, $\text{POD} \times 1$ o $\text{FUE} \times 1$): aplica el nivel de dificultad Extremo (una quinta parte de la característica).
- ⑨ Característica $\times 2$ o $\times 3$ (por ejemplo, $\text{POD} \times 2$ o $\text{FUE} \times 3$): aplica el nivel de dificultad Difícil (la mitad de la característica).
- ⑨ Característica $\times 4$, $\times 5$ o $\times 6$ (por ejemplo, $\text{POD} \times 4$ o $\text{FUE} \times 5$): aplica el nivel de dificultad Normal (el valor de la característica).
- ⑨ Característica $\times 7$ o $\times 8$ (por ejemplo, $\text{POD} \times 7$ o $\text{FUE} \times 8$): aplica el nivel de dificultad Normal (el valor de la característica) con un dado de bonificación.

Tiradas enfrentadas y la tabla de resistencia

La 7ª edición no utiliza la Tabla de resistencia de ediciones anteriores. En lugar de eso, se hacen tiradas enfrentadas. Cada contendiente hace una tirada de la habilidad o característica requerida, intentando superar la tirada y conseguir un nivel de éxito mayor que el de su rival.

Para cualquier material de la 6ª edición y anteriores, utiliza una tirada enfrentada siempre que se mencione una tirada de Resistencia o la Tabla de resistencia. Por lo tanto, hacer una tirada de Resistencia contra FUE 16 es ahora una tirada enfrentada contra FUE 80. Resistirse al POD 18 de un hechicero en la Tabla de resistencia es ahora una tirada enfrentada contra POD 90.

Potencia del veneno

En versiones anteriores de *La llamada de Cthulhu* cada veneno tenía un valor de Potencia (POT). Cuanto mayor era el valor de POT, más letal era el veneno. Utiliza esta tabla para asignar los antiguos valores de POT a su estrato correspondiente.

Potencia del veneno	
POT	Estrato del veneno
1-9	Suave
10-19	Fuerte
20+	Letal

Tomos

Cada tomo tiene un valor que indica la cantidad de puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu que obtiene un personaje al leer el libro. En la 7ª edición, la cantidad total de puntos de Mitos de Cthulhu sigue siendo la misma, pero se divide en dos valores: Mitos de Cthulhu Inicial (MCI) para la primera lectura del libro (equivalente a una «lectura en diagonal»), y Mitos de Cthulhu Completo (MCC) para el momento en que se lee atentamente y se estudia del texto.

Para calcular estos dos valores divide la cantidad de puntos de Mitos de Cthulhu que se otorga en la 6ª edición por tres y redondea hacia abajo; esta es la cantidad de puntos que se obtienen con una lectura inicial (MCI). Los puntos restantes serán los que se obtengan tras una lectura en profundidad (MCC).

En la 6ª edición, los Fragmentos de Eltdown tienen Mitos de Cthulhu +11%. Al dividir esta cifra por tres obtenemos un valor de +3% para la lectura inicial y de +8% por el estudio completo (+3%/+8%).

Conclusión

Sandy Petersen creó *La llamada de Cthulhu* hace más de 35 años. En esos años se han hecho muy pocos cambios. El objetivo de esta nueva edición es conservar las características que hicieron que jugar a *La llamada de Cthulhu* fuera tan divertido y a la vez introducir algunas reglas nuevas que ofrezcan al Guardián y a los jugadores otras formas de crear dramatismo y emoción, como la posibilidad de forzar las tiradas y representar persecuciones.

Esperamos que disfrutes de esta nueva edición.

APÉNDICE III: LISTAS DE EQUIPO

Precios de equipamiento, viajes y armas según el periodo

Si no se indica lo contrario, todos los precios son los de un objeto normal. Los precios pueden variar dependiendo de la escasez y la demanda, y el Guardián podrá reducirlos o aumentarlos en consecuencia.

Años 20

Ropa de caballero

Traje de lana de estambre	17,95 \$
Traje de cachemir	18,50 \$
Traje de angora	13,85 \$
Ropa interior de una pieza, Forest Mills	69 ¢
Abrigo	9,95 \$ - 35 \$
Abrigo Chesterfield	19,95 \$
Zapatos de vestir Oxford	6,95 \$
Zapatos de cuero para el trabajo	4,95 \$
Pantalones, franela blanca	8 \$
Camisa de percal	79 ¢ - 1,25 \$
Camisa de vestir de paño fino	1,95 \$
Jersey Shaker	7,69 \$
Sombrero de fieltro	4,95 \$
Gorra de golf de lana	79 ¢
Sombrero de paja	1,95 \$
Casco de fútbol americano de cuero	3,65 \$
Suéter	98 ¢
Corbata de seda	50 ¢
Pajarita	55 ¢
Ligas para calcetines	39 ¢
Gemelos	40 ¢
Cinturón de cuero	1,35 \$
Tirantes	79 ¢
Botas de senderismo	7,25 \$
Traje de baño	3,45 \$

Ropa de señora

Vestido elegante de diseño	90 \$+
Vestido de tafetán	10,95 \$
Vestido de noche de satén	10,95 \$
Vestido Gingham	2,59 \$
Falda plisada de seda	7,95 \$
Blusa de algodón	1,98 \$
Jersey de lana de estambre	9,48 \$
Salto de cama de crepé de algodón	88 ¢
Zapatos parisinos de tacón de aguja	4,45 \$
Sandalias de cuero	98 ¢
Sombrero ajustado de terciopelo	4,44 \$
Sombrero de seda estilo turbante	3,69 \$
Corsé elástico de rayón	2,59 \$

Combinación con bordados	1,59 \$
Medias de seda (3 pares)	2,25 \$
Bombachas de seda	3,98 \$ - 4,98 \$
Chaqueta de tweed acolchada	3,95 \$
Chaqueta de terciopelo con guarnición de piel	39,75 \$
Abrigo de piel de zorro rojo	198 \$
Gabardina de algodón	3,98 \$
Bolso de seda	4,98 \$
Cepillo para el pelo	98 ¢
Camisa de campo:	
Tela vaquera caqui	1,79 \$
De lana o de lino	2,98 \$
Pantalones bombachos cortos de campo:	
Tela vaquera caqui	1,79 \$
Lino blanco	2,98 \$
Pantalón caqui	98 ¢
Botas de campo	2,59 \$
Traje de baño	4,95 \$
Gorro de baño	40 ¢
Zapatillas de deporte	1,29 \$

Comidas

Pollo, cena	2,50 \$/persona
Desayuno	45 ¢
Almuerzo	65 ¢
Cena	1,25 \$

Precios de «tugurio»

Ginebra «matarratas» (Chupito)	10 ¢
Cóctel	25 ¢
Vino (Copa)	75 ¢
Cerveza (Vaso)	20 ¢
Whisky (Vaso)	25 ¢
Coca-Cola (35 cl)	5 ¢

Alojamiento y comidas

Hotel (por noche):	
Hotel corriente	4,50 \$
(con servicio, a la semana)	10 \$
Cuchitril	75 ¢
Hotel bueno	9 \$
(con servicio, a la semana)	24 \$
Hotel de lujo	30 \$+
YMCA, habitación amueblada	5 \$
Casa (alquiler anual)	1.000 \$
Casa (alquiler mensual)	55 \$
Casa de veraneo (alquiler por temporada)	350 \$
Apartamento (alquiler semanal)	12,50 \$
Piso, corriente (alquiler semanal)	10 \$
Piso, bueno (alquiler semanal)	40 \$

Bienes raíces

Casa de campo	20.000 \$+
---------------------	------------

Casa grande.....	7.000 \$
Casa urbana.....	4.000 \$ - 8.142 \$
Casa corriente.....	2.900 \$
Adosado.....	3.100 \$
Casas prefabricadas:	
Pequeña (6 habitaciones).....	1.175 \$
Mediana (8 habitaciones).....	2.135 \$
Grande (9 habitaciones).....	3.278 \$
Enorme (14 departamentos).....	4.492 \$

Equipo médico

Aspirina (12 comprimidos).....	10 ¢
Sales de Epsom (sulfato de magnesio).....	09 ¢/lb.
Antiácido.....	25 ¢
Laxante, remedio natural.....	25 ¢
Maletín médico.....	10,45 \$
Fórceps.....	3,59 \$
Juego de escalpelos.....	1,39 \$
Jeringuillas hipodérmicas.....	12,50 \$
Pulverizador.....	1,39 \$
Vendas de gasa (5 m).....	69 ¢
Termómetro clínico.....	69 ¢
Alcohol (2 l).....	20 ¢
Jeringuilla de caucho.....	69 ¢
Cuña.....	1,79 \$
Silla de ruedas.....	39,95 \$
Muletas de madera.....	1,59 \$
Apósito adhesivo.....	29 ¢
Plantillas ortopédicas de metal.....	1,98 \$
Tobilleras de cuero.....	98 ¢

Actividades al aire libre y viajes

Utensilios de cocina.....	8,98 \$
Cocina de acampada.....	6,10 \$
Termo.....	89 ¢
Bañera plegable.....	6,79 \$
Manta impermeable.....	5,06 \$
Catre plegable.....	3,65 \$
Lámpara de carburo.....	2,35 \$
Lata de carburo (1 kg).....	25 ¢
Reflector.....	5,95 \$
Linterna de gasolina.....	6,40 \$
Linterna de queroseno.....	1,30 \$
Linterna sellada.....	1,68 \$
Linterna eléctrica.....	2,40 \$
Baterías.....	60 ¢
Linterna pequeña.....	1 \$
Bengala (de un solo uso).....	27 ¢
Telescopio.....	3,45 \$
Prismáticos (de 3x a 6x).....	8,50 \$ - 23 \$
Binoculares.....	28,50 \$
Brújula adornada.....	3,25 \$
Brújula con tapa.....	2,85 \$
Cuchillo de caza.....	2,35 \$
Navaja de bolsillo de 2 hojas.....	1,20 \$

Destral.....	98 ¢
Trampa para animales pequeños.....	2,48 \$
Trampa de resorte para animales pequeños.....	5,98 \$
Cepo para osos.....	11,43 \$
Caña de pescar y aparejos.....	9,35 \$
Bramante.....	27 ¢
Podómetro.....	1,70 \$
Zurrón de lona.....	3,45 \$
Velas de 15 horas (12).....	62 ¢
Caja de cerillas estanca.....	48 ¢
Bote de remos de acero (4 plazas).....	35,20 \$
Motor de 2 caballos para botes de remos.....	79,95 \$
Canoa de madera y lona.....	75 \$

Tiendas de campaña

Tienda de 2,10 × 2,10 m.....	11,48 \$
Tienda de 3,60 × 4,80 m.....	28,15 \$
Tienda de 4,80 × 7,30 m.....	53,48 \$
Lona impermeable de 7,30 × 10,90 m.....	39,35 \$
Carpa para coche de 2,10 × 2,10 m.....	12,80 \$
Piquetas de hierro (12).....	1,15 \$
Cama para automóvil.....	8,95 \$
Cantimplora (95 cl).....	1,69 \$
Bidón estanco (20 l).....	3,98 \$
Bolsa de agua (4 l).....	80 ¢
Bolsa de agua (20 l).....	2,06 \$

Herramientas

Juego de herramientas (20 piezas).....	14,90 \$
Taladro manual (con 8 brocas).....	6,15 \$
Polea grande de acero.....	1,75 \$
Candado.....	95 ¢
Cuerda (15 m).....	8,60 \$
Cadena fina (por metro).....	10 ¢
Herramientas de relojero.....	7,74 \$
Palanca.....	2,25 \$
Serrucho.....	1,65 \$
Soplete de gasolina.....	4,45 \$
Guantes de electricista.....	1,98 \$
Cinturón de herramientas y arnés de seguridad.....	3,33 \$
Crampones para postes.....	2,52 \$
Juego de herramientas de joyero (48 piezas).....	15,98 \$
Lijadora.....	6,90 \$
Pala.....	95 ¢
Caja de herramientas para el hogar.....	14,90 \$

Herramientas especiales para investigadores

Esposas.....	3,35 \$
Llave extra de las esposas.....	28 ¢
Silbato policial.....	30 ¢
Dictáfono.....	39,95 \$
Magnetófono de alambre.....	129,95 \$
Reloj de muñeca.....	5,95 \$

Reloj de bolsillo de oro	35,10 \$
Estilográfica recargable	1,80 \$
Portaminas	85 ¢
Atril de escritura	20 ¢
Camisa de fuerza	9,50 \$
Cuaderno de dibujo	25 ¢
Traje de buceo completo	1.200 \$
Máquina de escribir Remington	40 \$
Máquina de escribir Harris	66,75 \$
Microscopio de bolsillo	58 ¢
Microscopio de mesa de 110x	17,50 \$
Caja fuerte de suelo (425 kg)	62,50 \$
Paraguas	1,79 \$
Pipa de agua turca	99 ¢
Cigarrillos (por paquete)	10 ¢
Caja de puros	2,29 \$
Cuatro velas	38 ¢
Diccionario universal	6,75 \$
Enciclopedia de 10 volúmenes	49 ¢
Mascarilla de esponja	1,95 \$
Lupa de bolsillo	1,68 \$
Biblia	3,98 \$
Maletín	1,48 \$
Globo terráqueo	9,95 \$
Escritorio abatible	16,65 \$
Librería de madera de roble con puertas de cristal	24,65 \$
Carrito para bebés	34,45 \$
Extintor químico	13,85 \$
Monóculo de relojero	45 ¢

Transporte Vehículos de motor

Motocicleta Norton	95 \$
Buick modelo D-45	1.020 \$
Cadillac tipo 55	2.240 \$
Chevrolet Capitol	695 \$
Chevrolet Roadster	570 \$
Chrysler modelo F-58	1.045 \$
Dodge modelo S/1	985 \$
Duesenberg J	20.000 \$
Ford modelo T	360 \$
Ford modelo A	450 \$
Automóvil Hudson (8 plazas)	1.450 \$
Hudson Super Six Serie J	1.750 \$
Oldsmobile 43-AT	1.345 \$
Packard Twin Six Turismo	2.950 \$
Pierce-Arrow	6.000 \$
Pontiac 6-28 Sedan	745 \$
Studebaker Std./Dictator	1.165 \$
Studebaker, turismo (5 plazas)	995 \$
Chevrolet, F.B. Coupe (usado)	300 \$
Buick de 1917 (usado)	75 \$
Camioneta Chevrolet	545 \$
Camión Dodge de 1/2 tonelada	1.085 \$
Camión Ford modelo TT	490 \$

Vehículos no estadounidenses

Bentley 3-Litros, Inglaterra	9.000 \$
BMW Dixi, Alemania	1.225 \$
Citroen C3, Francia	800 \$
Hispano-Suiza Alfonso XIII, España	4.000 \$
Lancia Lambda 214, Italia	4.050 \$
Mercedes-Benz SS, Alemania	7.750 \$
Renault AX, Francia	500 \$
Rolls-Royce, Inglaterra:	
Silver Ghost	6.750 \$
Phantom I	10.800 \$

Accesorios para vehículos

Neumático	10,95 \$
Kit de reparación de neumáticos	32 ¢
Cadenas para la nieve	4,95 \$
Gato	1 \$
Batería de automóvil	14,15 \$
Radiador	8,69 \$
Faro de repuesto	30 ¢
Bomba de aire portátil	3,25 \$
Foco de automóvil	2,95 \$
Portaequipajes	1,35 \$

TRANSPORTE

Transporte aéreo

Precio medio del billete (por cada 15 km)	2 \$
Internacional (por cada 150 km)	18 \$
Biplano de entrenamiento	300 \$
Biplano Travel Air 2000	3.000 \$

Billetes de tren

80 km	2 \$
160 km	3 \$
800 km	6 \$

Pasaje de barco (EE. UU./Inglaterra)

Primera clase (Ida)	120 \$
Primera clase (Ida y vuelta)	200 \$
Tercera clase	35 \$
Globo aerostático (4 personas)	1.800 \$
Billete de tranvía	10 ¢
Billete de autobús	5 ¢

Comunicaciones

Telegramas:	
Por 12 palabras	25 ¢
Por palabra adicional	2 ¢
Internacional, por palabra	1,25 \$

Envío postal, por cada 30 grs.....	2 ¢
Tarjeta postal	05 ¢-20 ¢
Receptor de radio de consola.....	49,95 \$
Teléfono de sobremesa.....	15,75 \$
Equipo telegráfico.....	4,25 \$
Periódico	5 ¢

Ocio

Entrada de cine, butaca.....	15 ¢
Entrada de cine, «nickelodeon» (pases económicos).....	5 ¢
Entrada a un partido de béisbol profesional.....	1 \$
Entrada a una sala de conciertos, patio de butacas.....	4 \$
Entrada a una sala de conciertos, palco.....	10 \$
Banjo de jazz de 4 cuerdas.....	7,45 \$
Saxofón de bronce.....	69,75 \$
Fonógrafo de aparador.....	98 \$
Discos de fonógrafo.....	75 ¢
Cámara de caja Brownie.....	3,15 \$
Película, 24 Exposiciones.....	38 ¢
Equipo de revelado.....	4,95 \$
Cámara plegable Kodak No. 1.....	4,29 \$
Cámara comercial Eastman 1.....	140 \$
Cámara de 16 mm y proyector.....	335 \$
Receptor de radio portátil.....	65 \$
Acordeón.....	8,95 \$
Ukelele (kit).....	2,75 \$
Guitarra (kit).....	9,95 \$
Violín (kit).....	14,95 \$
Corneta.....	3,45 \$
Órgano de salón.....	127 \$
Reproductor de piano.....	447 \$

ARMAS Y MUNICIÓN

Munición de armas de fuego

.22 largo para fusil (caja de 100).....	54 ¢
.22 punta hueca (caja de 100).....	53 ¢
.25 fuego anular (caja de 100).....	1,34 \$
.30-06 del Gobierno (caja de 100).....	7,63 \$
.32 especial (caja de 100).....	5,95 \$
.32-20 de repetición (caja de 100).....	2,97 \$
.38 corto (caja de 100).....	1,75 \$
.38-55 de repetición (caja de 100).....	6,60 \$
.44 parabellum (caja de 100).....	4,49 \$
.45 automática (caja de 100).....	4,43 \$
Cartuchos calibre 10 (caja de 25).....	1 \$
Cartuchos calibre 10 (caja de 100).....	3,91 \$
Cartuchos calibre 12 (caja de 25).....	93 ¢
Cartuchos calibre 12 (caja de 100).....	3,63 \$
Cartuchos calibre 16 (caja de 25).....	86 ¢
Cartuchos calibre 16 (caja de 100).....	3,34 \$
Cartuchos calibre 20 (caja de 25).....	85 ¢
Cartuchos calibre 20 (caja de 100).....	3,30 \$
Cargador adicional.....	1,90 \$

Para el precio de las armas de fuego, véase la **Tabla XVII: Armas** (páginas 430-435).

Armas cuerpo a cuerpo

Estoque.....	12,50 \$
Bayoneta.....	3,75 \$
Daga.....	2,50 \$
Navaja de afeitar.....	65 ¢ - 5,25 \$
Nudilleras.....	1 \$
Porra (30 cm).....	1,98 \$
Fusta.....	60 ¢
Hacha de leñador de 2 kg.....	1,95 \$
Látigo de 40 cm.....	1,75 \$

Armas ilegales de los años 20

Se pueden obtener objetos poco comunes o ilegales en el mercado negro. Las etapas para poder llevar a cabo una compra son: encontrar un vendedor, negociar un precio, intercambiar el dinero por la mercancía y escapar con ella. La policía podría intervenir o el vendedor intentar robar o asesinar al comprador.

Los siguientes precios son nominales para los años 20. En el caso de comprar munición militar reciente, si es que se puede encontrar, hay que duplicar el precio que se indica en la lista y, además, esperar un mes.

Metralleta Thompson: 1D6×50 \$ la unidad.

Ametralladora calibre .30: 1D100×50 \$ la unidad.

Munición AP calibre .30: 25 \$ cada cinta de 500 balas (excedentes de la Primera Guerra Mundial).

Ametralladora calibre .50 (refrigerada por agua): 1D100×30 \$ + 300 \$ la unidad.

Munición AP calibre .50: 45 \$ cada cinta de 500 balas (excedentes de la Primera Guerra Mundial).

Mortero de 60 mm: 1D6×200 \$ la unidad.

Proyectil HE de 60 mm: 2 \$ cada uno (daño 4D6, radio 3 m, 30% defectuosos).

Bengala de 60 mm: 100.000 candelas (intensidad luminosa), 25 segundos de suspensión en el aire.

Cañón de campaña de 75 mm: 1D100×100 \$ + 800 \$ la unidad; aquellos cuyo precio de venta sea inferior a 3.000 \$ solo son precisos a distancias no superiores a los 200 m.

Proyectil HE o AP de 75 mm: 10 \$ cada uno (excedentes de la Primera Guerra Mundial, 50% defectuosos).

Granada de mano: 50 \$ por caja de 24 unidades (excedente de la Primera Guerra Mundial, 50% defectuosas).

CONTEMPORÁNEO

Ropa de caballero

Traje de seda a medida.....	1.000 \$+
Traje de lana a rayas.....	350 \$
Traje de dos piezas de mezcla de rayón.....	200 \$
Chándal con rodilleras.....	50 \$
Chaqueta de cuero Bomber.....	200 \$
Gabardina de cuero.....	250 \$
Camisa amplia de sarga.....	35 \$
Pantalones de doble costura.....	36 \$
Jersey de cuello plano de algodón.....	35 \$
Vaqueros.....	40 \$+
Zapatos de cuero.....	50 \$
Calzado deportivo.....	100 \$
Corbata de seda.....	35 \$
Ropa interior térmica.....	15 \$
Bañador de nailon.....	15 \$
Chaleco de acampada.....	60 \$
Botas de senderismo de buena calidad.....	200 \$
Chaleco antibalas.....	600 \$

Ropa de señora

Vestido de diseño (de una sola puesta).....	500 \$+
Vestido de seda fina.....	400 \$
Dos piezas acrílico.....	150 \$
Traje de chaqueta de rayón.....	90 \$
Pantalón de pinzas de dacrón.....	25 \$
Vaqueros lavados a la piedra.....	35 \$
Chaqueta de cuero de motorista.....	260 \$
Chaqueta de punto.....	190 \$
Polo.....	35 \$
Falda estampada de moda.....	50 \$
Zapatillas de tenis.....	100 \$
Botas (de moda).....	160 \$
Botas de senderismo de buena calidad.....	200 \$
Pantalón corto de ciclista.....	20 \$
Chaleco de acampada.....	60 \$
Chaleco antibalas.....	600 \$

Comunicaciones

Servicio telefónico local.....	20 \$
Teléfono inalámbrico.....	50 \$
Teléfono móvil.....	50 \$
Smartphone.....	99 \$+

Ordenadores

Ordenador PC de sobremesa barato.....	100 \$+
Ordenador portátil.....	400 \$+
Ordenador PC de sobremesa de buena calidad.....	1.500 \$+
Ordenador portátil de buena calidad.....	1.300 \$+
Tableta.....	400 \$
Software de monitorización de correo electrónico.....	200 \$

Electrónica

Radio Banda Ciudadana con escáner policial.....	90 \$
Walkie-Talkie tribanda.....	35 \$
Escáner de radares.....	40 \$
Cámara digital 35 mm SLR.....	450 \$
Cámara de bolsillo desechable.....	10 \$
Detector de metales.....	240 \$
Contador Geiger.....	400 \$
Sistema de alarma por detección de movimiento.....	200 \$
Alarma de perímetro inalámbrica.....	260 \$
Modulador de voz telefónico.....	60 \$
Cámara bolígrafo.....	250 \$
Detector de escuchas telefónicas.....	400 \$
Detector de micrófonos ocultos.....	900 \$
Cámara espía corporal.....	200 \$
Grabadora digital disimulada.....	300 \$+
Dispositivo de escucha.....	200 \$+
Gafas de visión nocturna.....	600 \$+

Alojamiento

Hotel (por noche):	
Hotel económico.....	40 \$
Hotel corriente.....	90 \$+
A la semana (con servicio).....	500 \$
Hotel bueno.....	200 \$+
Hotel de lujo.....	600 \$+
Casa (alquiler anual).....	20.000 \$+
Apartamento (alquiler semanal).....	350 \$+

Equipo médico

Maletín médico.....	100 \$
Respirador desechable.....	30 \$
Botiquín de primeros auxilios.....	60 \$
Equipo de urgencias para quemaduras.....	160 \$
Unidad portátil de oxígeno.....	70 \$

Actividades al aire libre y viajes

Utensilios de cocina (4 personas).....	25 \$
Cocina de camping de propano.....	60 \$
Inodoro químico portátil.....	110 \$
Saco de dormir (algodón y poliéster).....	30 \$
Saco de dormir polar.....	200 \$
Lámpara fluorescente de 6 W.....	30 \$
Prismáticos de enfoque automático.....	1.300 \$
Cuchillo de supervivencia.....	65 \$
Cuchillo multiusos.....	30 \$
Machete, barato.....	20 \$
Cuerda rígida de 10,5 mm (50 m).....	250 \$
GPS portátil.....	260 \$
Material de escalada (1 persona).....	2.000 \$
Kayak de paseo (1 persona).....	1.000 \$
Equipo de submarinismo de buena calidad.....	2.500 \$+
Pistola de bengalas.....	100 \$

Tiendas de campaña y caravanas

Tienda familiar (3 habitaciones)	70 \$
Tienda geodésica (3 plazas)	300 \$
Autocaravana Winnebago	120.000 \$+
Generador eléctrico	200 \$

Herramientas

Compresor de aire (12 l)	600 \$
Caja de herramientas de mecánico	500 \$
Equipo de soldador	1.400 \$
Herramientas de cerrajero	90 \$

Vehículos de motor

Motocicleta BMW	23.000 \$
Motocicleta Ducati	13.000 \$
Rolls Royce Ghost Sedan	260.000 \$
Aston Martin DB9	200.500 \$
Cadillac SUV	62.000 \$
BMW Serie 1	38.000 \$
Corvette descapotable	54.000 \$
Dodge SUV	33.000 \$
Toyota Prius	27.000 \$
Ford Focus	16.500 \$

.357 Magnum (caja de 50)	22 \$
.38 especial (caja de 50)	17 \$
5.56 mm (caja de 50)	24 \$
9 mm Parabellum (caja de 50)	12 \$
.44 Magnum (caja de 50)	39 \$
.45 automática (caja de 100)	23 \$
Cartuchos calibre 10 (caja de 25)	40 \$
Cartuchos calibre 12 (caja de 25)	30 \$
Cartuchos calibre 16 (caja de 25)	26 \$
Cartuchos calibre 20 (caja de 25)	28 \$

Equipo de combate

Silenciador de pistola (ilegal)	1.000 \$+
Mira láser	300 \$+
Mira telescópica	200 \$+
Pistola eléctrica	50 \$+
Porra eléctrica	65 \$
Aerosol de pimienta	16 \$
Nudilleras de aluminio	20 \$
Ballesta, compuesta	600 \$+
12 saetas de ballesta	38 \$
Cerbatana (con dardos)	35 \$
Bandolera	60 \$
Nunchaku	25 \$

TRANSPORTE**Transporte aéreo**

Precio medio del billete (por cada 15 km)	1,40 \$ - 9,80 \$
Internacional (por cada 150 km)	22 \$ - 28 \$

Billetes de tren

80 km	6,25 \$
160 km	12,50 \$
800 km	62,50 \$

Pasaje de barco (EE. UU./Inglaterra)

Primera clase (Ida)	3.500 \$+
Clase turista (Ida)	1.600 \$+
Contenedor de carga	1.400 \$+

ARMAS Y MUNICIÓN**Munición de armas de fuego**

.22 largo para fusil (caja de 500)	21 \$
.220 rápido (caja de 50)	24 \$
.25 automático (caja de 50)	15 \$
.30 carabina (caja de 50)	15 \$
.30-06 fusil (caja de 50)	15 \$



| Tabla XVII: Armas |

| Armas cuerpo a cuerpo

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg 25	Coste	FD	Época años 20, actual
Aerosol de pimienta*	Combatir (Pelea)	aturdimiento 1D6 +	2 m	1	chorros	-/10 \$	-	años 20, actual
Antorcha encendida	Combatir (Pelea)	quemadura	Toque	1	-	0,05 \$/0,50 \$	-	años 20, actual
Arcos y flechas (i)	Armas de fuego (Arco)	1D6 + ½BD	30 m	1	1	7 \$/75 \$	97	años 20, actual
Ballesta (i)	Armas de fuego (Arco)	1D8+2	50 m	1/2	1	10 \$/100 \$	96	años 20, actual
Bumerán de guerra	Lanzar	1D8 + ½BD 2D8 +	FUE m	1	-	2 \$/4 \$	-	rara
Cable eléctrico, (220 V)	Combatir (Pelea)	aturdimiento	Toque	1	-	-	95	actual
Cable estrangulador*	Combatir (Cable)	1D6 + BD	Toque	1	-	0,50 \$/3 \$	-	años 20, actual
Cachiporra (Bastón y similares)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	2 \$/15 \$	-	años 20, actual
Cuchillo, grande (machete, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	4 \$/50 \$	-	años 20, actual
Cuchillo, mediano (cuchillo de trinchar, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D4+2 + BD	Toque	1	-	2 \$/15 \$	-	años 20, actual
Cuchillo, pequeño (navaja, etc.) (i)	Combatir (Pelea)	1D4 + BD	Toque	1	-	2 \$/6 \$	-	años 20, actual
Destral/hoz (i)	Combatir (Hacha)	1D6+1 + BD	Toque	1	-	3 \$/9 \$	-	años 20, actual
Espada, ligera (florete, bastón espada) (i)	Combatir (Espada)	1D6 + BD	Toque	1	-	25 \$/100 \$	-	años 20, actual
Espada, mediana (estoque, espada) (i)	Combatir (Espada)	1D6+1 + BD	Toque	1	-	15 \$/100 \$	-	años 20, actual
Espada, pesada (sable de caballería) (i)	Combatir (Espada)	1D8+1 + BD	Toque	1	-	30 \$/75 \$	-	años 20, actual
Hacha de leñador (i)	Combatir (Hacha)	1D8+2 + BD	Toque	1	-	5 \$/10 \$	-	años 20, actual
Lanza (lanza de caballería)(i)	Combatir (Lanza)	1D8 + BD	Toque	1	-	25 \$/150 \$	-	años 20, actual
Lanza, arrojada (i)	Lanzar	1D8 + ½BD	FUE m	1	-	1 \$/25 \$	-	rara
Látigo	Combatir (Látigo)	1D3 + ½BD	3 m	1	-	5 \$/50 \$	-	años 20
Motosierra* (i)	Combatir (Motosierra)	2D8	Toque	1	-	-/300 \$	95	actual
Nudillera	Combatir (Pelea)	1D3+1 + BD	Toque	1	-	1 \$/10 \$	-	años 20, actual
Nunchaku	Combatir (Mayal)	1D8 + BD	Toque	1	-	1 \$/10 \$	-	años 20, actual
Palo, grande (bate de béisbol, palo de críquet, atizador)	Combatir (Pelea)	1D8 + BD	Toque	1	-	3 \$/35 \$	-	años 20, actual
Palo, pequeño (porra de policía)	Combatir (Pelea)	1D6 + BD	Toque	1	-	3 \$/35 \$	-	años 20, actual
Piedra, arrojada	Lanzar	1D4 + ½BD 1D3 +	FUE×0,3 m	1	-	-	-	años 20, actual
Pistola eléctrica (contacto)*	Combatir (Pelea)	aturdimiento	Toque	1	varía	-/200 \$	97	actual
Pistola eléctrica (dardos)	Armas de fuego (Arma corta)	1D3 + aturdimiento	5 m	1	3	-/400 \$	95	actual
Shuriken (i)	Lanzar	1D3 + ½BD	20 m	2	-	0,50 \$/3 \$	100	años 20, actual

| Tabla XVII: Armas |

| Armas cortas (i)*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Beretta M9	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	15	-/500 \$	98	actual
Derringer .25 (1 bala)	Armas de fuego (Arma corta)	1D6	3 m	1	1	12 \$/55 \$	100	años 20
IMI Desert Eagle	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D6+3	15 m	1 (3)	7	-/650 \$	94	actual
Luger modelo P08	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	8	75 \$/600 \$	99	años 20, actual
Pistola automática .22 corto	Armas de fuego (Arma corta)	1D6	10 m	1 (3)	6	25 \$/190 \$	100	años 20, actual
Pistola automática .32 o 7,65 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D8	15 m	1 (3)	8	20 \$/350 \$	99	años 20, actual
Pistola automática .45	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	7	40 \$/375 \$	100	años 20, actual
Pistola automática Glock 17 9 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	17	-/500 \$	98	actual
Pistola automática .38	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	8	30 \$/375 \$	99	años 20, actual
Pistola de chispa	Armas de fuego (Arma corta)	1D6+1	10 m	1/4	1	30 \$/300 \$	95	rara
Revólver .32 o 7,65 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D8	15 m	1 (3)	6	15 \$/200 \$	100	años 20, actual
Revólver .38 o 9 mm	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	6	25 \$/200 \$	100	años 20, actual
Revólver .41	Armas de fuego (Arma corta)	1D10	15 m	1 (3)	8	30 \$/-	99	años 20, rara
Revólver .45	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+2	15 m	1 (3)	6	30 \$/300 \$	100	años 20, actual
Revólver Magnum .357	Armas de fuego (Arma corta)	1D8+1D4	15 m	1 (3)	6	-/425 \$	100	actual
Revólver Magnum .44	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D4+2	15 m	1 (3)	6	-/475 \$	100	actual

| Fusiles (i)*, véase también Fusiles de asalto

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Carabina de palanca .30	Armas de fuego (Fusil)	2D6	50 m	1	6	19 \$/150 \$	98	años 20, actual
Carabina SKS	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	90 m	1 (2)	10	500 \$	97	actual
Fusil de aire comprimido Coronel Moran	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	20 m	1/3	1	200 \$	88	años 20
Fusil de caza de elefantes (2 balas)	Armas de fuego (Fusil)	3D6+4	100 m	1 o 2	2	400 \$/ 1.800 \$	100	años 20, actual
Fusil de cerrojo .22	Armas de fuego (Fusil)	1D6+1	30 m	1	6	13 \$/70 \$	99	años 20, actual
Fusil de cerrojo .30-06	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	5	75 \$/175 \$	100	años 20, actual
Fusil Garand M1, M2	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	8	400 \$	100	II GM, posterior
Fusil Marlin .444	Armas de fuego (Fusil)	2D8+4	110 m	1	5	400 \$	98	actual
Fusil Martini-Henri .45	Armas de fuego (Fusil)	1D8+1D6+3	80 m	1/3	1 *	20 \$/200 \$	100	años 20
Fusil semiautomático .30-06	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	5	275 \$	100	actual
Lee-Enfield .303	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1	5	50 \$/300 \$	100	años 20, actual
Mosquete Springfield .58	Armas de fuego (Fusil)	1D10+4	60 m	1/4	1	25 \$/350 \$	95	rara

| Tabla XVII: Armas |

| Escopetas*

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Benelli M3 calibre 12 (culata plegable)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 o 2	7	-/895 \$	100	actual
Escopeta calibre 10 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6+2/ 2D6+1/1D4	10/20/50 m	1 o 2	2	rara	100	años 20 rara
Escopeta calibre 12 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1 o 2	2	40 \$/200 \$	100	años 20, actual
Escopeta calibre 12 (2 cañones, recortados)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/1D6	5/10 m	1 o 2	2	N/A	100	años 20
Escopeta calibre 12 (de corredera)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	5	45 \$/100 \$	100	actual
Escopeta calibre 12 (semiautomática)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	2	5	45 \$/100 \$	100	actual
Escopeta calibre 16 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	2D6+2/ 1D6+1/1D4	10/20/50 m	1 o 2	2	40 \$/rara	100	años 20
Escopeta calibre 20 (2 cañones)	Armas de fuego (Escopeta)	2D6/1D6/1D3	10/20/50 m	1 o 2	2	35 \$/rara	100	años 20
SPAS calibre 12 (culata plegable)	Armas de fuego (Escopeta)	4D6/2D6/1D6	10/20/50 m	1	8	-/600 \$	98	actual

| Subfusiles (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Bergmann MP181/ MP2811	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 (2) o fuego automático	20/30/32	1.000 \$/ 20.000 \$	96	años 20
Heckler & Koch MP5	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 (2) o fuego automático	15/30	N/A	97	actual
Ingram MAC-11	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	15 m	1 (3) o fuego automático	32	-/750 \$	96	actual
Subfusil Skorpion	Armas de fuego (Subfusil)	1D8	15 m	1 (3) o fuego automático	20	N/A	96	actual
Subfusil UZI	Armas de fuego (Subfusil)	1D10	20 m	1 (2) o fuego automático	32	-/1.000 \$	98	actual
Thompson	Armas de fuego (Subfusil)	1D10+2	20 m	1 o fuego automático	20/30/50	200 \$/-	96	años 20

| Fusiles de asalto (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
AK-47 o AKM	Armas de fuego (Fusil)	2D6+1	100 m	1 (2) o fuego automático	30	-/200 \$	100	actual
AK-74	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 (2) o fuego automático	30	-/1.000 \$	97	actual
Barrett modelo 82	Armas de fuego (Fusil)	2D10+ 1D8+6	250 m	1	11	-/3.000 \$	96	actual
Beretta M70/90	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 o fuego automático	30	-/2.800 \$	99	actual
FN FAL ligera automática	Armas de fuego (Fusil)	2D6+4	110 m	1 (2) o ráfaga 3	20	-/1.500 \$	97	actual
Fusil de asalto Galil	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 o fuego automático	20	-/2.000 \$	98	actual
M16A2	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 (2) o ráfaga 3	30	N/A	97	actual
M4	Armas de fuego (Fusil)	2D6	90 m	1 o ráfaga 3	30	N/A	97	actual
Steyr AUG	Armas de fuego (Fusil)	2D6	110 m	1 (2) o fuego automático	30	-/1.100 \$	99	actual

| Tabla XVII: Armas |

| Ametralladoras (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Ametralladora Vickers .303	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	fuego automático	250	N/A	99	años 20
Bren	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	1 o fuego automático	30/100	3.000 \$/ 50.000 \$	96	años 20
Browning automática M1918	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	90 m	1 (2) o fuego automático	20	800 \$/1.500 \$	100	años 20
Browning M1917A1 .30	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	150 m	fuego automático	250	3.000 \$/ 30.000 \$	96	años 20
FN Minimi, 5.56 mm	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6	110 m	fuego automático	30/200	N/A	99	actual
Gatling modelo 1882	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	100 m	fuego automático	200	2.000 \$/ 14.000 \$	96	años 20, rara
Mark I Lewis	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	110 m	fuego automático	27/97	3.000 \$/ 20.000 \$	96	años 20
Minigun*	Armas de fuego (Ametralladora)	2D6+4	200 m	fuego automático	4.000	N/A	98	actual

| Explosivos, Armas pesadas, Misc. (i)

Nombre	Habilidad	Daño	Alcance	Usos	Carg	Coste	FD	Época
Bomba casera	Demolición	1D10/3 m	colocada	un solo uso	un solo uso	N/A	95	años 20, actual
Cañón 75 mm	Artillería	10D10/2 m	500 m	1/4	individual	1.500 \$/-	99	años 20, actual
Cañón de tanque 120 mm (estabilizado)	Artillería	15D10/4 m	2.000 m	1	individual	N/A	100	años 20, actual
Cartucho de dinamita*	Lanzar	4D10/3 m	FUE×0,15 m	1/2	un solo uso	2 \$/5 \$	99	años 20, actual
Cóctel Molotov	Lanzar	2D6 + fuego	FUE×0,15 m	1/2	un solo uso	N/A	95	años 20, actual
Detonador	Electricidad	2D10/1 m	N/A	N/A	un solo uso	20 \$/caja	100	actual
Explosivo plástico (C-4), 110 gr	Demolición	6D10/3 m	colocado	un solo uso	un solo uso	N/A	99	actual
Fusil de 5 pulgadas montado, estabilizado	Artillería	12D10/4 m	3.000 m	2	carga automática	N/A	98	años 20, actual
Granada de mano*	Lanzar	4D10/3 m	FUE×0,15 m	1/2	un solo uso	N/A	99	actual
Lanzacohetes*	Armas de fuego (Pesada)	8D10/1 m	150 m	1	1	N/A	98	actual
Lanzagranadas M79	Armas de fuego (Pesadas)	3D10/2 m	20	1/3	1	N/A	99	actual
Lanzallamas	Armas de fuego (Lanzallamas)	2D6 + fuego	25 m	1	mínimo 10	N/A	93	años 20, actual
Mina antipersonal	Demolición	4D10/5 m	colocada	colocada	un solo uso	N/A	99	años 20, actual
Mina Claymore*	Demolición	6D6/20 m	colocada	colocada	un solo uso	N/A	99	actual
Mortero 81 mm	Artillería	6D10/6 m	500 m	2	individual	N/A	100	actual
Pistola de señalización (de bengalas)	Armas de fuego (Arma corta)	1D10+1D3 fuego	10	1/2	1	15 \$/75 \$	100	años 20, actual



Leyenda:

+ **BD:** más Bonificación al daño, que varía de una persona a otra.

(**i**): indica una categoría de armas o un arma específica capaz de empalar. Cuando se obtiene un éxito Extremo en la tirada de ataque se habrá producido un empalamiento: daño máximo (y la Bonificación al daño máxima en el caso de las armas cuerpo a cuerpo) y añade a esto la tirada de daño del arma. No se aplica el empalamiento al contraatacar. A muy largo alcance, cuando solo un éxito Extremo conseguirá impactar al objetivo, el empalamiento solo sucederá cuando se obtenga un crítico (una tirada de 01).

1C, 2C: 1 cañón, 2 cañones.

1/2, 1/3: se puede disparar de forma precisa una vez cada dos o tres asaltos.

1 o 2: se pueden disparar uno o dos cañones en el mismo asalto.

2 m, 3 m, etc.: radio del daño de una explosión en metros; desde esa distancia hasta el doble de la misma, el daño se reduce a la mitad. Desde el doble hasta el triple de la misma, el daño se reduce a un cuarto. Más allá de esa distancia se ignora el daño.

Alcance: la distancia normal a la que ataca el arma.

Aturdimiento: puede que el personaje no actúe durante 1D6 asaltos (o el tiempo que indique el Guardián).

Balas en el arma (Carg): pueden darse varias opciones, en función del tamaño del cargador o el tambor que se utilice.

Común en la época: indica la disponibilidad según la época.

Coste: dividido entre el de los años 20/época actual (los precios de la época actual toman como referencia el mercado de coleccionistas, los de los años 20 no).

Daño: tira los dados indicados para determinar el daño causado por el arma. El daño aumenta cuando se obtiene un éxito Extremo en la tirada de ataque. Las armas se dividen en dos grupos a efectos de determinar el incremento de daño: empaladoras y no empaladoras. Las armas no empaladoras causan el daño máximo (y la Bonificación al daño máxima si fuera aplicable). Es importante recordar que solo aquellos que inician un ataque son capaces de causar más daño cuando obtienen un éxito Extremo; cualquier ataque exitoso que se hace al contraatacar no causa daño aumentado, ni siquiera obteniendo un éxito Extremo.

Fuego: el objetivo deberá superar una tirada de Suerte para evitar arder. En el asalto siguiente sufrirá el daño mínimo. Dobra esta cantidad cada asalto hasta extinguir el fuego (suponiendo que el objetivo sea inflamable).

Funcionamiento defectuoso (FD): si una tirada de dados obtiene un resultado igual o mayor al Índice de funcionamiento defectuoso del arma, el tirador no solamente fallará, sino que el arma no disparará.

Habilidad: habilidad requerida para usar el arma.

N/A: no suele estar disponible comercialmente (en su configuración de fuego automático o ninguna).

Ráfaga/Fuego automático: el modo de disparo de algunas armas automáticas se puede cambiar entre ráfaga y fuego automático; esas armas de fuego no suelen estar a disposición de los civiles; los precios reflejan el del mercado negro.

Rara: tal vez obsoleta; un ejemplar digno de coleccionistas o puede que ilegal.

Usos: cantidad de ataques que se pueden iniciar en un asalto de combate (no afecta a cantidad de veces que un personaje puede contraatacar con un arma cuerpo a cuerpo). La mayoría de las armas de fuego disparan una sola bala sin penalización alguna; es posible disparar más balas hasta alcanzar el máximo (el número que se muestra entre paréntesis), pero cada disparo se hará con un dado de penalización. Algunas armas tienen la capacidad de ráfaga o fuego automático; cuando utilices alguna de ellas, aplica las reglas de fuego automático.

*** VÉASE LA NOTA A CONTINUACIÓN:**

Aerosol de pimienta: esta arma no utiliza las reglas para disparos a bocajarro. El objetivo deberá obtener un resultado igual a la quinta parte de su DES o menos en 1D100 para evitar quedar cegado temporalmente. Solo resulta efectivo contra seres humanos u otros adversarios similares.

Arma corta: si se hace más de un disparo por asalto se aplica un dado de penalización en todas las tiradas. El número entre paréntesis indica la cantidad máxima de disparos que se pueden hacer en un solo asalto.

MCPLUNEGAR QUINN & SONS, CO.



SI USTED BUSCA LA MEJOR munición, que le garantice superioridad en penetración, eficiencia y resultados, le instamos a probar nuestros productos.

TODO TIPO DE CALIBRES Y ARMAS:
REMINGTON - COLT - BROWNING - WINCHESTER - S&W

Cable estrangulador: requiere que la víctima supere una Maniobra de combate para poder escapar o sufrirá 1D6 puntos de daño cada asalto. Solo es efectivo contra seres humanos u otros adversarios similares.

Cartucho de dinamita y granada de mano: causan 4D10 puntos de daño a aquellos que se encuentren en un radio de 3 m, 2D10 a aquellos que se encuentren de 3 a 6 m y 1D10 a aquellos que se encuentren de 6 a 9 m.

Escopetas: tienen tres niveles de daño dependiendo del alcance, indicado como «corto alcance/medio alcance/largo alcance». Los fusiles y las armas cortas pueden empalar; sin embargo, las escopetas, que disparan una masa de proyectiles más pequeños, no pueden empalar (aunque una escopeta cargada con balas en lugar de postas sí podrá empalar). Esto no quiere decir que las escopetas no sean letales; obtener un nivel de éxito Extremo a corto alcance con una escopeta causará 24 puntos de daño.

Fusil de aire comprimido Coronel Morgan: utiliza aire comprimido en lugar de un propulsor explosivo, lo que permite disparar de forma relativamente silenciosa.

Fusil de asalto: utiliza la habilidad Fusil/Escopeta cuando hagas disparos individuales; utiliza la habilidad de Subfusil cuando dispare ráfagas o en modo de fuego automático.

Fusiles: la mayoría de los fusiles, excepto el Martini-Henry .45 y el Coronel Moran de aire comprimido, disparan 1 vez por asalto. Lo que lleva tanto tiempo es la recarga, no el amartillado de la bala. Los fusiles de asalto tienen un

selector del modo de fuego que permite hacer disparos individuales, ráfagas de 3 disparos o fuego automático.

GE Minigun: se trata de una ametralladora pesada parecida a una gatling, a menudo montada en helicópteros. Para poder disparar un arma como esta sin contar con un trípode se requiere un mínimo de Corpulencia 2.

Lanzamisiles: arma antitanque ligera, desechable.

Mina Claymore: la explosión del arma produce un cono de efecto de 120°.

Motosierra: es muy complicado usarla como arma; dobla las posibilidades de pifiar del usuario. Las pifias de la motosierra son terribles y causan 2D8 puntos de daño al usuario, ya que es probable que rebote hacia su cabeza o su hombro o continúe cortando hacia sus piernas o sus pies. Otra posibilidad es que la cadena se rompa y golpee al cuerpo del usuario (2D8 puntos de daño). Un funcionamiento defectuoso hace que el motor se gripe o que la cadena se atasque o se suelte. Una Herida grave producida por una motosierra amputa un miembro al azar.

Pistola eléctrica (contacto o dardos): afecta solo a objetivos de Corpulencia 2 como máximo, los objetivos aturdidos quedarán incapacitados durante 1D6 asaltos (o el tiempo que decida el Guardián).

Proyectiles sólidos para escopeta: calibre 10 1D10+7, calibre 12 1D10+6, calibre 16 1D10+5, calibre 20 1D10+4; alcance básico 50 m. Pueden empalar.



SUBFUSIL THOMPSON

EL ARMA DE FUEGO PORTÁTIL MÁS EFICAZ QUE EXISTE



"Tommy Gun"

INDISPENSABLE PARA LA MODERNA

EL subfusil Thompson incorpora la simplicidad y fiabilidad de un revólver con la efectividad de una ametralladora. Es sencillo, preciso y potente en acción.

Ideal para proteger bancos, plantas industriales, minas, ranchos, plantaciones, ferrocarriles, etc., ya es el arma preferida de las fuerzas del orden y el Ejército.

EMPRESA DE MUNICIONES

Avda. Railroad, N° 1437

Brid



RESUMEN DE LAS REGLAS DEL JUEGO

Tiradas de habilidad:

- ⑨ Declara un objetivo antes de hacer ninguna tirada.
- ⑨ Determina el nivel de dificultad de la tirada.
- ⑨ Forzar la tirada: ¿el jugador es capaz de justificarlo? El Guardián puede anticipar las consecuencias del fracaso.
- ⑨ Marca una habilidad cuando se utilice con éxito.

Éxito crítico: 01.

Pifia: 100 es siempre una pifia. Si la tirada de dados necesaria para tener éxito es menor de 50 y se obtiene un 96-100 en la tirada, habrá sucedido una pifia.

Nivel de dificultad Normal: La puntuación de la habilidad/característica opuesta es menor de 50 o la tarea es habitual. El jugador debe obtener un resultado en su tirada igual o menor al valor total de la habilidad o característica.

Nivel de dificultad Difícil: La puntuación de la habilidad/característica opuesta es igual o superior a 50 o la tarea es excepcionalmente difícil. El jugador debe obtener un resultado en su tirada igual o menor a la mitad del valor total de la habilidad o característica.

Nivel de dificultad Extremo: La puntuación de la habilidad/característica opuesta es igual o superior a 90 o la tarea supone un desafío a la capacidad humana. El jugador debe obtener un resultado en su tirada igual o menor a la quinta parte del valor total de la habilidad o característica.

Tiradas enfrentadas

Se utilizan cuando dos jugadores se enfrentan entre ellos. Ambos hacen una tirada de la habilidad o característica indicadas. El que obtenga el mayor nivel de éxito, gana:

Un éxito **Crítico** supera a un éxito **Extremo**.

Un éxito **Extremo** supera a un éxito **Difícil**.

Un éxito **Difícil** supera a un éxito **Normal**.

Un éxito **Normal** supera a un **Fracaso** o una **Pifia**.

En caso de empate, aquel que posea la puntuación de habilidad (o característica) más alta gana. Si aun así se sigue produciendo un empate, se habrá llegado a un punto muerto o ambas partes deberán volver a tirar.

Las tiradas enfrentadas no se pueden forzar.

Dados de bonificación y de penalización

Por cada dado de bonificación: cuando hagas una tirada de habilidad, tira un dado adicional de decenas junto a la pareja habitual de dados de porcentaje (tira tres dados distintos: uno de unidades y dos de decenas). Utiliza el dado de decenas que haya obtenido el mejor resultado (el menor).

Por cada dado de penalización: cuando hagas una tirada de habilidad, tira un dado adicional de decenas junto a la pareja habitual de dados de porcentaje (tira tres dados distintos: uno de unidades y dos de decenas). Utiliza el dado de decenas que haya obtenido el peor resultado (el mayor).

Tiradas de habilidad y límites humanos

El límite superior de aquello que se puede afrontar es de 100 + la habilidad o característica del investigador.

Empezando por el menor, sustrae el valor de la característica de cada investigador de la característica opuesta, uno a uno. Continúa haciendo esto hasta que la característica del oponente haya sido reducida a un valor al que se pueda enfrentar un investigador. Aquellos investigadores cuyas características no se utilizaran para reducir el factor de oposición podrán hacer ahora una tirada de habilidad con un nivel de dificultad Normal, Difícil o Extremo, como proceda según el nuevo valor de la característica opuesta. La oposición no se podrá reducir por debajo de cero siguiendo este método; siempre será necesario hacer una tirada de dados.

Tiradas de habilidades combinadas

Se utilizan cuando una situación permite o exige el empleo de más de una habilidad.

Solo se hace una tirada, y el resultado se compara con el valor de todas las habilidades nombradas. El Guardián determinará si es necesario tener éxito en todas las habilidades o solo en una de ellas.

Fase de desarrollo del investigador

- ⑨ Por cada marca en una habilidad el jugador tira 1D100. Si el resultado es mayor que el valor de la habilidad o mayor de 95, añade 1D10 puntos de habilidad.
- ⑨ Borra las marcas.
- ⑨ Si el incremento aumenta la puntuación de una habilidad a 90% o más, añade 2D6 Puntos de Cordura.
- ⑨ Comprueba el Crédito y el estado de las finanzas (véase **Fase de desarrollo del investigador: trabajo y Crédito**, página 98).
- ⑨ Intenta recuperar Cordura (véase el **Capítulo 7: Cordura**).
- ⑨ Revisa el trasfondo del investigador (véase **Alterar el trasfondo de un investigador**, en la página 99).

RESUMEN DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

1. **Establece el orden de ataque:** Ordena los personajes en función de su DES, de mayor a menor.
Ataques por sorpresa: Permite hacer una tirada de habilidad para comprobar si el objetivo se anticipa al ataque (Descubrir, Escuchar o Psicología). Si tiene éxito, establece el orden de combate según DES de forma normal. Si no, el ataque impacta automáticamente u obtiene un dado de bonificación.
2. **Cada personaje recibe una acción:** Cualquier acción que un personaje pueda llevar a cabo en un asalto de combate (atacar, esquivar, contraatacar, huir, ejecutar un hechizo, etc.). Nota: algunos PNJs y monstruos cuentan con varias acciones.
3. **Determina la intención de la acción:** ¿La intención es causar daño, esquivar o llevar a cabo una maniobra?
4. **El objetivo de un ataque puede contraatacar, esquivar el ataque o intentar llevar a cabo su propia maniobra.**
5. **Ambas partes hacen una tirada de habilidad.**
 Si el personaje decide **contraatacar**, utiliza su habilidad Pelea para oponerla a la habilidad Pelea del atacante.
 Si el personaje decide **esquivar**, utiliza la habilidad Esquivar del objetivo para oponerla a la habilidad Pelea del atacante.
 Si el objetivo no esquivo ni contraataca, consulta **Dar el primer golpe (Ataques por sorpresa)** en la página 110.
6. **Determina quién ha tenido éxito.**
 - a) Al atacar a un objetivo que está contraatacando: aquel que obtenga el mayor grado de éxito evitará sufrir daño y causará daño a su adversario. En caso de empate, el personaje que inició el ataque vencerá al personaje que está contraatacando. Si fallan los dos, no se causará ningún daño.
 - b) Al atacar a un personaje que está esquivando: si el atacante consigue un grado de éxito mayor, el ataque tendrá éxito y el atacante causará daño al perdedor. Si no, el ataque habrá sido esquivado y no se causará ningún daño. En caso de empate, el personaje que esté esquivando vencerá y evitará el ataque. Si fallan los dos, no se causará ningún daño.**No se pueden forzar las tiradas de ataque.**
7. **Tira el daño de los ataques exitosos** (véase la Tabla XVII: Armas, páginas 430-435, o 1D3 en caso de ataques humanos sin armas). Se causa más daño si el atacante obtiene un grado de éxito Extremo en su ataque (pero no si está contraatacando):
 Si el atacante está utilizando un arma empaladora: daño máximo (el daño máximo y la Bonificación al daño máxima) y el resultado de la tirada de daño del arma.
 Si el atacante está utilizando un arma no empaladora (contundente): daño máximo (el daño máximo y la Bonificación al daño máxima).





RESUMEN DE LAS MANIOBRAS DE COMBATE

Si el objetivo del ataque es cualquier otro que no sea causar daño físico (por ejemplo, desarmar), resuélvelo con una maniobra.

1. **Compara la Corpulencia del personaje que está llevando a cabo la maniobra y del objetivo:** Si el atacante es más pequeño, entonces sufrirá 1 dado de penalización por cada punto de diferencia de Corpulencia. Si la diferencia es de 3 o más, la maniobra es imposible.
2. **Haz la tirada de ataque:** La misma que para un ataque de Combatir normal (Pelea o la especialización de Combatir apropiada). El oponente deberá decidir entre esquivar o contraatacar, como haría en el caso de un ataque normal:
 - ⊗ Si el objetivo esquivar: tira Combatir contra Esquivar. Si el personaje que está llevando a cabo la maniobra consigue un grado de éxito mayor que el del personaje que esquivar, la maniobra tendrá éxito (en caso de empate, el objetivo será capaz de esquivar la maniobra).
 - ⊗ Si el objetivo contraataca: tira Combatir contra Combatir. Si el personaje que contraataca consigue un grado de éxito mayor, la maniobra fracasa e inflige daño al personaje que está llevando a cabo la maniobra (en caso de empate, la maniobra tiene éxito).
 - ⊗ El objetivo de un ataque puede llevar a cabo su propia maniobra: resuélvelo igual que un contraataque pero, en lugar de causar daño, aplica los efectos de la maniobra.
3. **Una maniobra exitosa permitirá que el personaje logre un objetivo** (página 109).

OTRAS SITUACIONES DEL COMBATE

Superado

Una vez el personaje haya contraatacado o esquivado en el asalto de combate actual, todos los ataques cuerpo a cuerpo posteriores que se hagan contra él tendrán un dado de bonificación.

Aquellos personajes y monstruos que tengan más de un ataque por asalto podrán esquivar o contraatacar esa cantidad de veces antes de que se aplique el dado de bonificación. Nótese que los investigadores jamás podrán superar en número a determinadas entidades de los Mitos.

Ataques de armas a distancia y arrojadizas

Los ataques con armas de proyectiles (como un arco) se tratan igual que los de las armas de fuego (el objetivo tiene la posibilidad de **Ponerse a cubierto**, página 116).

La habilidad Esquivar se puede oponer a las armas arrojadizas del mismo modo que a los ataques de Combatir (véase **Resolver un ataque de Combatir realizado contra un objetivo que está esquivando**, en la página 108).

Un personaje no podrá contraatacar un ataque a distancia (proyectiles) o de un arma arrojadiza a no ser que esté a una distancia de su atacante igual o menor a un quinto de su DES multiplicado por 0,3 m.

Se añade la mitad de la Bonificación al daño a los ataques arrojadizos o con armas de proyectiles que dependan de la fuerza del usuario. Esto se aplica a los arcos y las hondas, pero no a las ballestas.

Para resolver un ataque a distancia o arrojadizo, el Guardián deberá establecer el nivel de dificultad como en el caso de las armas de fuego (véase **Alcance y niveles de dificultad de las armas de fuego**, en la página 116).

Huir de un combate cuerpo a cuerpo

Durante su turno en el orden del combate, un personaje podrá utilizar su acción para huir de un combate cuerpo a cuerpo, suponiendo que exista una vía de escape y que no se encuentre retenido físicamente.

Armadura

La armadura reduce el daño recibido; reduce el número de puntos de armadura del daño.

~ Armaduras de ejemplo ~

Chaqueta gruesa de cuero	1 punto
Casco de la Primera Guerra Mundial	2 puntos
Madera de 2,5 cm de grosor	3 puntos
Casco norteamericano de la actualidad	5 puntos
Chaleco grueso de kevlar	8 puntos
Blindaje corporal militar	12 puntos
Cristal antibalas de 3,8 cm de grosor	15 puntos
Lámina de acero de 2,5 cm de grosor	19 puntos
Saco de arena grande	20 puntos

RESUMEN DEL COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Para resolver un ataque con un arma de fuego, tira 1D100 y compara el resultado con la habilidad de Armas de fuego del atacante (utilizando la especialidad adecuada). La tirada de Armas de fuego no es enfrentada. El nivel de dificultad viene determinado por la distancia, y por varios otros factores que otorgan dados de bonificación o penalización. Un fracaso nunca causa daño.

Armas de fuego preparadas: disparan en DES+50.

Niveles de dificultad de las armas de fuego

El nivel de dificultad de una tirada de la habilidad Armas de fuego se establece siempre en base a su alcance.

- ⑨ Dentro del alcance básico: nivel de dificultad Normal.
- ⑨ Largo alcance (hasta dos veces el alcance básico): nivel de dificultad Difícil.
- ⑨ Muy largo alcance (hasta cuatro veces el alcance básico): nivel de dificultad Extremo.

Cualquier otro modificador aplica dados de bonificación o penalización.

***Nota:** a muy largo alcance, cuando solo un éxito Extremo conseguirá impactar al objetivo, el empalamiento solo sucederá cuando se obtenga un crítico (una tirada de 01).*

Modificadores de las armas de fuego

Una vez establecido el nivel de dificultad de un ataque con arma de fuego, se tomará en cuenta cualquier otro factor que pueda otorgar una ventaja o desventaja significativa.

- ⑨ El objetivo se pone a cubierto (tira Esquivar para determinar si lo logra): un dado de penalización.
- ⑨ El objetivo está parcialmente oculto: un dado de penalización.
- ⑨ A bocajarro (dentro de $1/5 \text{ DES} \times 0,30 \text{ m}$): un dado de bonificación.
- ⑨ Apuntar (durante un asalto): un dado de bonificación.
- ⑨ Objetivo rápido (MOV 8+): un dado de penalización.
- ⑨ Objetivo pequeño (Corpulencia -2): un dado de penalización.
- ⑨ Objetivo grande (Corpulencia 4+): un dado de bonificación.
- ⑨ Cargar una bala y disparar en el mismo asalto: un dado de penalización.
- ⑨ Disparar 2+ veces con un arma corta en un solo asalto: un dado de penalización en todos los disparos.
- ⑨ Disparar a un combate cuerpo a cuerpo: un dado de penalización.

Un resumen de los modificadores para las armas de fuego: dados de bonificación y de penalización

Nivel de dificultad	Normal: alcance normal
	Difícil: largo alcance
	Extremo: muy largo alcance
Dados de bonificación	Apuntar 1 asalto
	A bocajarro
	Objetivo grande (Corpulencia 4+)
Dados de penalización	El objetivo se pone a cubierto
	Objetivo rápido (MOV 8+)
	Parcialmente oculto (50%+)
	Objetivo pequeño (Corpulencia -2)
	Varios disparos de arma corta
	Cargar una bala y disparar en un mismo asalto
	Disparar a un combate cuerpo a cuerpo

Apuntar: Se debe declarar en el turno del personaje dentro del orden de combate. El disparo se hará en el mismo turno dentro del orden de combate del asalto siguiente. Si el personaje que está apuntando sufre daño o se mueve mientras apunta, perderá la ventaja que otorga apuntar.

Disparar a un combate cuerpo a cuerpo: Una pifia significa que se ha acertado a un aliado. Si hay varios aliados en la línea de fuego, se acertará a aquel que tenga la menor puntuación de Suerte.

Recargar armas de fuego: Cargar dos balas en un arma corta, un fusil o una escopeta lleva un asalto de combate. Cambiar un cargador lleva un asalto. Cambiar la cinta de munición de una ametralladora lleva dos asaltos.

Ráfaga/Fuego automático

El jugador declara la cantidad de balas que va a disparar antes de tirar los dados. El fuego automático se divide en una serie de oleadas; cada oleada requiere una tirada de habilidad.

Divide la habilidad del tirador por 10 (redondeando hacia abajo) para determinar la cantidad de balas que se disparan en una oleada (una oleada nunca tendrá menos de 3 balas, independientemente de la puntuación de habilidad). El atacante deberá hacer una nueva tirada de ataque en cada oleada o cada vez que seleccione un nuevo objetivo. La ráfaga se hace con una sola tirada de habilidad (es una sola oleada).

Se gasta munición al pasar de un objetivo a otro (una bala por cada metro).

Tirada para impactar con Fuego automático/Ráfaga:

Primera tirada de ataque: Establece la dificultad en base al alcance y luego aplica cualquier modificador.

Segunda tirada de ataque y posteriores: Añade un dado de penalización (o elimina un dado de bonificación) por cada tirada de ataque adicional. Si esto acarrea tres dados de penalización, conserva dos dados de penalización y aumenta el nivel de dificultad en un grado.

Resolución de las tiradas de ataque:

- ⑨ **Si la tirada de ataque tiene éxito:** La mitad de los disparos impactan al objetivo; haz la tirada de daño correspondiente para la mitad de los disparos (redondeando hacia abajo, mínimo uno). Resta la armadura de cada disparo.
- ⑩ **Si la tirada de ataque es un éxito Extremo:** Todos los disparos impactan al objetivo y la mitad de ellos (redondeando hacia abajo, mínimo uno) empalan. Sustraer la armadura de cada disparo. En lo que respecta a los ataques con armas de fuego, si el nivel de dificultad del disparo era Extremo, el mejor resultado posible será un impacto exitoso, no un empalamiento.

Funcionamiento defectuoso: Si una tirada de ataque obtiene un resultado igual o mayor al Índice de funcionamiento defectuoso del arma, el arma sufrirá una avería y no disparará.

— Tabla III: Otros tipos de daño —

Lesión	Daño	Ejemplos
Menor: una persona podría sobrevivir a varios sucesos de este nivel de daño.	1D3	Puñetazo, patada, cabezazo, ácido suave, respirar en un ambiente lleno de humo*, pedrada del tamaño de un puño, caída sobre un terreno pantanoso (por cada 3 m).
Moderada: podría causar una Herida grave; pueden hacer falta varios de estos ataques para matar a alguien.	1D6	Caída sobre la hierba (por cada 3 m), palo, ácido fuerte, respirar agua*, exposición al vacío*, bala de pequeño calibre, flecha, fuego (una antorcha).
Severa: es muy probable que cause una Herida grave. Si sucede una o dos veces podría dejar a una persona inconsciente o matarla.	1D10	Bala de calibre .38, caída sobre cemento (por cada 3 m), hacha, fuego (lanzallamas, correr a través de una habitación en llamas), encontrarse a una distancia de entre 6 y 9 m de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno suave**.
Letal: una persona normal tiene una probabilidad de morir del 50%.	2D10	Arrollado por un coche a 50 km/h, encontrarse a una distancia de entre 3 y 6 m de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno fuerte**.
Terminal: lo más probable es que provoque una muerte instantánea.	4D10	Arrollado por un coche a toda velocidad, encontrarse a 3 m de la explosión de una granada de mano o un cartucho de dinamita, un veneno letal**.
Mortal: muerte segura.	8D10	Estar involucrado en una colisión frontal a gran velocidad, ser arrollado por un tren.

***Asfixia y ahogamiento:** se deberá hacer una tirada de CON cada asalto; una vez se falle una tirada de CON, se sufrirá daño cada asalto posterior hasta que se produzca la muerte o hasta que la víctima sea capaz de respirar. Si el personaje se encuentra en un estado de agotamiento físico, se necesitará un éxito Difícil en la tirada de CON.

****Venenos:** un éxito Extremo en la tirada de CON reducirá el daño de un veneno a la mitad. Los venenos pueden causar una gran variedad de síntomas adicionales, incluyendo: dolor de estómago, vómitos, diarrea, escalofríos, sudoración, calambres, ictericia, alteración del ritmo cardíaco, visión deficiente, convulsiones, inconsciencia y parálisis. El Guardián debe decidir si los síntomas permitirán actuar a la víctima o no, o si podrá actuar con un dado de penalización o un nivel de dificultad aumentado.

En determinadas circunstancias, el Guardián podrá permitir que alguien se libre de los efectos de un veneno si supera la tirada de CON con un éxito crítico.

DIAGRAMA DE FLUJO DEL COMBATE

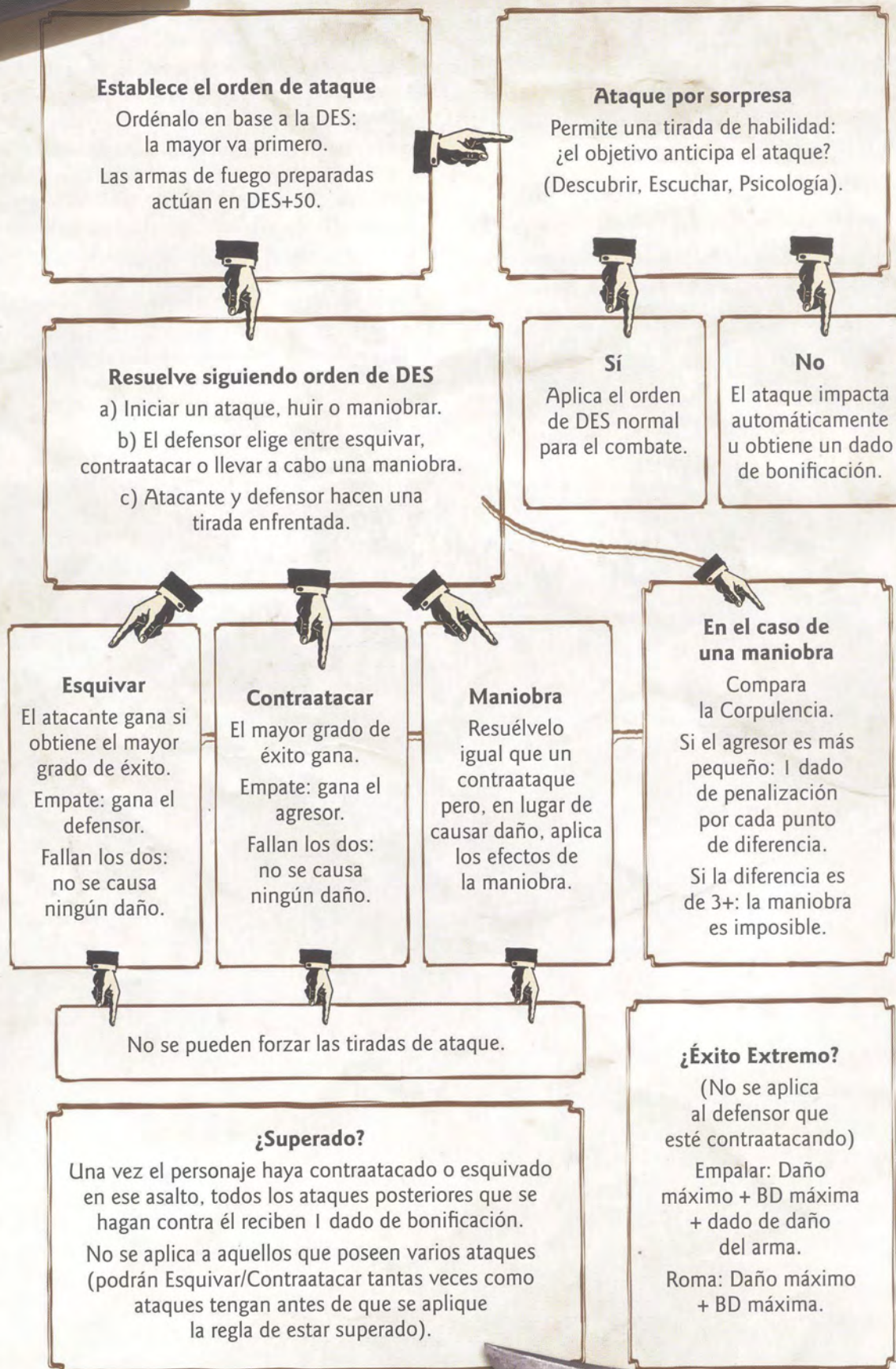
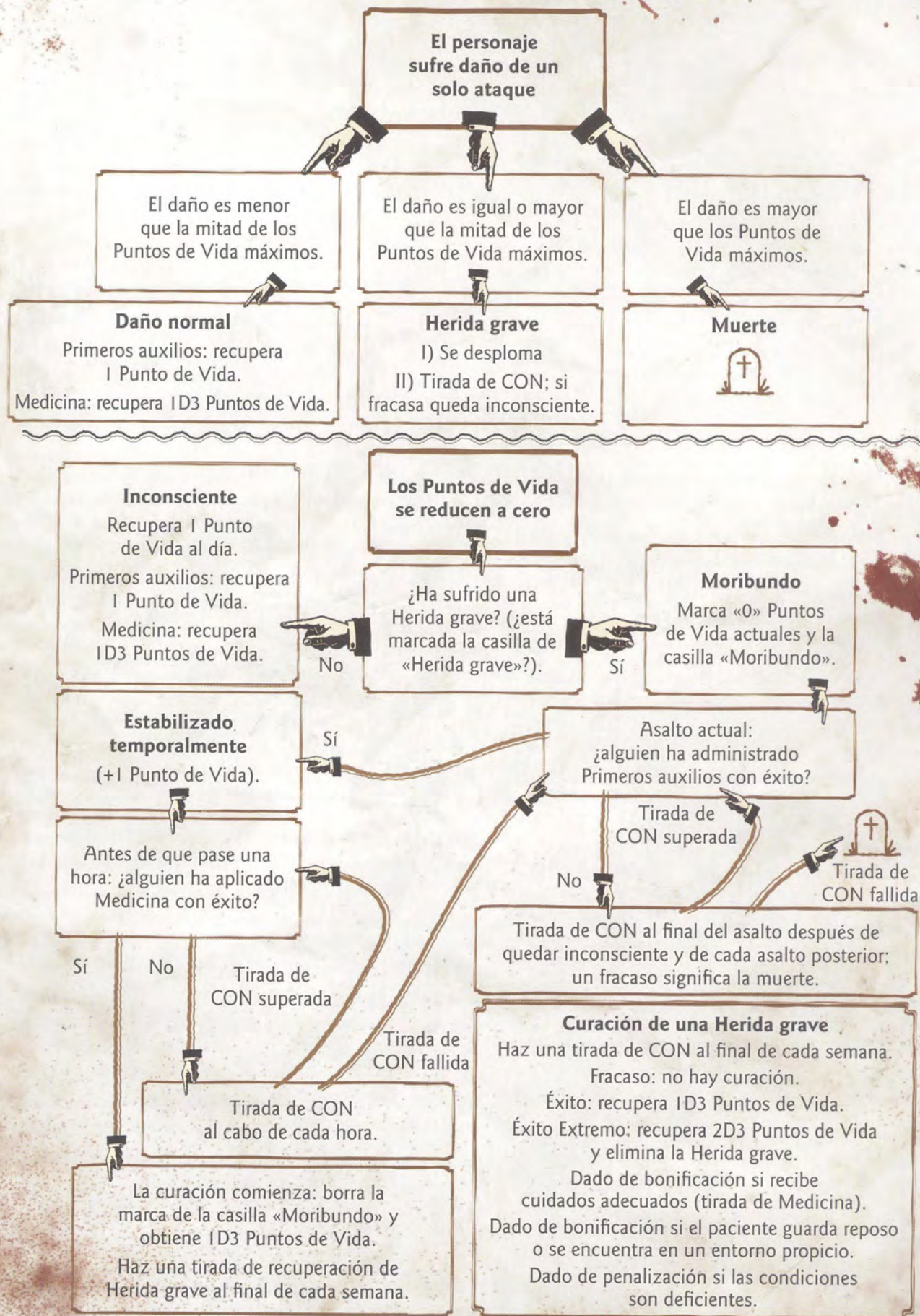


DIAGRAMA DE FLUJO DEL DAÑO EN COMBATE



RESUMEN DE LAS REGLAS DE PERSECUCIÓN

Establecer la persecución

Determina si los personajes/vehículos a la fuga van en la misma dirección o se dividen. Si se dividen, decide qué perseguidores darán caza a qué personajes/vehículos. Si tienes varios grupos, considera cada uno de ellos como una persecución independiente.

Tirada de velocidad: Todos los participantes hacen una tirada de habilidad: CON (si van a pie o en cualquier otro medio de locomoción autopropulsado) o Conducir automóvil (en el caso de vehículos).

- ⑨ Si tiene éxito: no se modifica el MOV.
- ⑨ Si se obtiene un éxito Extremo: MOV +1.
- ⑨ Si se fracasa: MOV -1.

Ordena cada grupo por separado por orden de MOV.

Los personajes/vehículos a la fuga que tengan una velocidad mayor que la cualquiera de sus perseguidores podrán escapar.

Los perseguidores que tengan una velocidad menor que la del personaje a la fuga más lento quedarán fuera de la persecución.

A correr

1. **Sitúa a los perseguidores:** Sitúa a los perseguidores por orden, el más lento en último lugar y los demás un número de localizaciones por delante de él igual a la diferencia que haya entre sus puntuaciones de MOV.
2. **Sitúa a los personajes que huyen:** Sitúa a los personajes/vehículos perseguidos por orden, el más lento en último lugar (2 localizaciones por delante del perseguidor a la cabeza) y los demás un número de localizaciones por delante de él igual a la diferencia que haya entre sus puntuaciones de MOV.
3. **Colocar peligros y barreras.**
4. **Otorgar una cantidad de acciones de movimiento a cada participante:** Cada personaje y cada vehículo reciben una acción de movimiento por defecto. A este se le añade la diferencia entre su puntuación de movimiento (MOV) y la puntuación de movimiento del participante más lento de la persecución.
5. **Determinar el orden de DES.**

Peligros: Haz una tirada de habilidad para poder sortear un peligro. Si la tirada fracasa, el Guardián puede infligir daño (véase la **Tabla III: Otros tipos de daño** en la página 128, o la **Tabla VI: Colisiones de vehículos** en la página 150 y se produce un retraso (1D3 acciones de movimiento).

Abordar un peligro con cautela: Se pueden invertir 1 o 2 acciones de movimiento en adquirir 1 o 2 dados de bonificación en la tirada de habilidad para sortear un peligro.

Barreras: Se debe superar una tirada de habilidad o eliminar la barrera antes de que un personaje/vehículo pueda avanzar hasta la siguiente localización. Si fuera apropiado, el Guardián podría infligir daño y causar un retraso como se hace con los peligros.

Derribando barreras: Por cada punto de Corpulencia, los vehículos infligen 1D10 puntos a una barrera. Si un vehículo ataca a una barrera y no consigue destruirla, el vehículo quedará inutilizado. Si la barrera es destruida, el vehículo sufrirá una cantidad de daño igual a la mitad de los Puntos de Vida que tenía la barrera antes del impacto.

- ⑨ Puerta interior o valla de madera fina: 5 Puntos de Vida.
- ⑨ Puerta de servicio normal: 10 Puntos de Vida.
- ⑨ Portón exterior robusto de una vivienda: 15 Puntos de Vida.
- ⑨ Muro de ladrillos de 25 cm de grosor: 25 Puntos de Vida.
- ⑨ Árbol adulto: 50 Puntos de Vida.
- ⑨ Pilastra de apoyo de hormigón: 100 Puntos de Vida.

Ataques: Iniciar un ataque cuesta 1 acción de movimiento (excepto en el caso de los ataques a distancia). Resuélvelos como en un combate normal.

Vehículos en un combate: Sustituye las habilidades Combatir y Esquivar por Conducir automóvil. Se puede utilizar un vehículo como arma (1D10 puntos de daño por cada punto de Corpulencia indicado). Siempre que se utilice un vehículo para causar daño, este también sufrirá una cantidad de daño igual a la mitad del daño que haya causado (redondeando hacia abajo), pero nunca el suficiente como para perder una cantidad de puntos de Corpulencia mayor a los que poseyera originalmente el objetivo. Por cada diez puntos de daño completos que reciba un vehículo se reducirá su Corpulencia en un punto (redondeando hacia abajo); ignora cualquier daño sobrante inferior a 10 puntos.

Localizaciones aleatorias: Tira 1D100:

- ⑨ 01-59: 1 localización despejada
- ⑨ 60-84: 1 peligro Normal
- ⑨ 85-95: 1 peligro Difícil
- ⑨ 96+: 1 peligro Extremo

Si el entorno es especialmente peligroso: Añade un dado de penalización.

Si no es probable que en ese entorno haya ningún peligro ni demora: Añade un dado de bonificación.

Peligros repentinos: Existe la posibilidad de hacer una tirada conjunta de Suerte una vez por asalto. El vencedor (el Guardián o los jugadores) podrá situar un peligro normal a su antojo. El Guardián y los jugadores deben alternarse al solicitar tiradas de Suerte para peligros repentinos.

— Tabla VI: Colisiones de vehículos —

Incidente	Daño	Ejemplos
Incidente menor: La mayoría de los peligros Normales. Puede que solo sea un daño cosmético, o puede que algo más serio.	1D3-1 Corpulencia	Un golpe tangencial con otro vehículo, rozar una farola o un poste, atropellar a una persona o una criatura de tamaño equivalente.
Incidente moderado: La mayoría de los peligros Difíciles. Puede causar un daño considerable. Puede destrozar un coche.	1D6 Corpulencia	Atropellar a una vaca o un ciervo grande, colisión con una motocicleta pesada o un coche económico.
Incidente grave: La mayoría de los peligros Extremos. Es probable que destruya totalmente un coche.	1D10 Corpulencia	Colisión con un coche normal, una farola o un árbol.
Desastre: Es probable que destruya totalmente un camión. Seguro que destruye un coche.	2D10 Corpulencia	Colisión con un camión, un autocar o un árbol adulto.
Muerte en carretera: Solo quedarán unos restos desperdigados de la mayoría de los vehículos.	5D10 Corpulencia	Colisión con un tráiler o un tren, el impacto de un meteorito.

Pisar a fondo: Un conductor puede elegir avanzar 2 o 3 localizaciones con una sola acción de movimiento. Cualquier peligro que se encuentre impondrá un dado de penalización en las tiradas de habilidad.

Un conductor puede elegir avanzar 4 o 5 localizaciones con una sola acción de movimiento. Cualquier peligro que se encuentre impondrá dos dados de penalización en las tiradas de habilidad.

Un pasajero puede ayudar al conductor con la orientación, leer mapas y darle consejos sobre cómo sortear peligros. Si tiene éxito en una tirada de Descubrir o Navegación, en el siguiente movimiento del vehículo, el conductor podrá acelerar una vez aplicando 1 dado de penalización menos.

Armas de fuego: Aplica un dado de penalización si el vehículo está en movimiento. No se aplican dados de penalización si el vehículo está detenido y se invierte 1 acción de movimiento.

Neumáticos: Aplica un dado de penalización cuando se apunte a un neumático. Armadura: 3. Puntos de Vida: 2 (solo puede ser dañado por armas empaladoras). Un neumático reventado reduce la Corpulencia de un vehículo en 1.

Daño al conductor: Si el conductor de un vehículo en movimiento sufre una Herida grave, podrá perder el control del vehículo y deberá hacer inmediatamente una tirada de peligro con un nivel de dificultad Difícil.

Cambiar entre correr y conducir: Haz una nueva tirada de velocidad. Vuelve a calcular las acciones de movimiento.

Monstruos en una persecución

Cuando el monstruo o personaje no jugador posea una aptitud implícita, utiliza su DES en lugar de la habilidad.

Cuando el monstruo o personaje no jugador posea una ineptitud implícita, utiliza una quinta parte de su DES en lugar de

la habilidad (o simplemente determina que su intento fracasa automáticamente).

Cuando el monstruo o personaje no jugador carezca de unas aptitudes o ineptitudes implícitas, utiliza la mitad de su DES en lugar de la habilidad.

Si se necesitan otras habilidades, el Guardián deberá aplicar un enfoque similar, utilizando la característica que le parezca más apropiada.

Resumen: cinco pasos para establecer una persecución

En resumen, el Guardián deberá llevar a cabo cinco pasos para establecer una persecución:

- ① Situar al perseguidor.
- ② Situar al personaje que huye.
- ③ Colocar peligros y barreras.
- ④ Otorgar una cantidad de acciones de movimiento a cada participante.
- ⑤ Determinar el orden de DES.

— Puntuación de MOV en km/h —

MOV	5	6	7	8	9	10	11	12
KM/H	4'5	6	9	12	18	27	40	60
MOV	13	14	15	16	17	18	19	20
KM/H	90	135	210	300	450	675	1.000	1.500

— Tabla V: Tablas de referencia de vehículos —

Los siguientes vehículos utilizan la habilidad Conducir automóvil.

Vehículo	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Coche, económico	13	4	1	3 o 4
Coche, normal	14	5	2	4
Coche, de lujo	15	6	2	4
Coche deportivo	16	5	2	1
Camioneta	14	6	2	2+
Camión de 6 toneladas	13	7	2	2+
Camión de 18 ruedas	13	9	2	3+
Motocicleta, ligera	13	1	0	1
Motocicleta, pesada	16	3	0	1

Los vehículos de la tabla siguiente utilizan la habilidad Pilotar. Algunos necesitan una tripulación considerable.

Vehículo aéreo	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Dirigible	12	10	2	112+
Avión de hélices	15	5	1	4+
Bombardero	17	11	2	10+
Avión de reacción	18	11	3	50+
Helicóptero	15	5	2	5+

Los vehículos de la tabla siguiente requieren una formación especial para poder manejarlos; se podría sustituir por Conducir maquinaria.

Vehículo pesado	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Tanque	11	20	24	4
Tren de vapor	12	12	1	400+
Tren moderno	15	14	2	400+

Los vehículos de la tabla siguiente utilizan la habilidad Equitación.

Otros medios de transporte	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Caballo (con jinete)	11	4	0	1
Carruaje de 4 caballos	10	3	0	6+
Bicicleta	10	0,5	0	1

Los vehículos de la tabla siguiente utilizan la habilidad Pilotar. Algunos necesitan una tripulación nutrida. El valor de armadura es para aquellos que se encuentren a bordo.

Vehículo acuático	MOV	Corpulencia	Armadura de los ocupantes	Pasajeros
Bote de remos	4	2	0	3
Aerodeslizador	12	4	0	22
Lancha motora	14	3	0	6
Crucero	11	32	0	2.200+
Barco de guerra	11	65	0	1.800+
Portaaviones	11	75	0	3.200+
Submarino	12	24	0	120+

LEYENDA:

MOV: un indicador de la velocidad y maniobrabilidad del vehículo durante una persecución. Estas puntuaciones corresponden a vehículos actuales, y habrá que reducirlas en un 20% para los vehículos de los años 20 (aunque en los años 20 había coches capaces de superar los 190 km/h).

Corpulencia: un indicador de la fuerza y el volumen del vehículo. Cuando queda reducida a cero, el vehículo deja de funcionar. Cada 10 puntos de daño recibidos reducen la Corpulencia de un vehículo en 1 punto (redondeando hacia abajo); ignora cualquier daño inferior a 10 puntos.

Si la Corpulencia de un vehículo queda reducida a la mitad (redondeando hacia abajo) de su valor inicial, estará averiado; se aplica un dado de penalización en todas las tiradas de Conducir automóvil (o la habilidad correspondiente).

Si un vehículo sufre un daño igual a su valor total de Corpulencia en un solo incidente, el vehículo habrá quedado destrozado de forma espectacular. Podrá estallar, arder, rodar o sufrir una combinación de todo eso. Es probable que mueran todos los ocupantes del vehículo. El Guardián deberá decidir si los investigadores tienen alguna posibilidad de sobrevivir: podría estar permitido hacer tiradas de Suerte. Aquellos que hayan sido afortunados saldrán despedidos, pero se recomienda que sufran al menos 2D10 puntos de daño.

Si la Corpulencia de un vehículo queda reducida a cero a causa de la acumulación de daño (es decir, en incrementos menores al valor inicial de la Corpulencia del vehículo), será imposible conducirlo y se detendrá. Dependiendo de la situación (y tal vez de una tirada de Suerte), esto podrá producir un accidente que cause 1D10 puntos de daño al conductor y a cada pasajero.

Armadura de los ocupantes: el valor de armadura es para los pasajeros y el conductor, y refleja la cantidad de puntos de armadura que proporciona el vehículo contra ataques externos.

Pasajeros y tripulación: la cantidad de personas que admite el vehículo.

RESUMEN DE LAS REGLAS DE CORDURA

Fallar una tirada de Cordura: Una acción involuntaria.

Pérdida de 5 o más Puntos de Cordura: Haz una tirada de Inteligencia; si tiene éxito, enloquece temporalmente.

Pérdida de la quinta parte o más de los Puntos de Cordura actuales en un solo día: Enloquece de forma indefinida.

Las etapas de la locura

Episodio de locura: Ya sea «a tiempo real» (1D10 asaltos) o «resumido» (1D10 horas). El Guardián puede modificar una de las notas del trasfondo (fobia, manía, etc.).

Locura subyacente: Cualquier pérdida de Cordura posterior origina otro episodio de locura; el investigador sufre alucinaciones.

Efectos secundarios de la locura

1. **Fobias:** Mientras esté loco, deberá luchar/huir o sufrir un dado de penalización en las tiradas de habilidad.
2. **Manías:** Mientras esté loco, deberá satisfacer su obsesión o sufrir un dado de penalización en las tiradas de habilidad.
3. **Alucinaciones y tiradas de toma de conciencia:** Haz una tirada de Cordura para comprobar las alucinaciones:
Fracaso: Pierde 1 Punto de Cordura (y sufre un episodio de locura si está loco).
Éxito: Niega las alucinaciones.
4. **Locura y Mitos de Cthulhu:** Añade 5% a la habilidad Mitos de Cthulhu al sufrir el primer episodio de locura desencadenado por un suceso relacionado con los Mitos. Añade 1% en las siguientes ocasiones.

Recuperación

De la locura temporal: Tras 1D10 horas o un buen descanso.

De la locura indefinida: Haz una tirada al cabo de cada mes de tratamiento; el Guardián podrá permitir la recuperación automática durante la siguiente fase de desarrollo del investigador.

Tratamiento con una asistencia privada/domiciliaria (tira 1D100 al mes):

01–95: Éxito (o si se utiliza la habilidad Psicoanálisis); recupera 1D3 Puntos de Cordura. Haz una tirada de Cordura; si tiene éxito, se recupera de su locura.

96–100: Fracaso; pierde 1D6 Puntos de Cordura.

Tratamiento en una institución (tira 1D100 al mes):

01–50: Éxito (o si se utiliza la habilidad Psicoanálisis); recupera 1D3 Puntos de Cordura. Haz una tirada de Cordura; si tiene éxito, se recupera de su locura.

51–95: No hay progresos.

96–100: Fracaso; pierde 1D6 Puntos de Cordura.

Acostumbrarse al horror

El jugador anota la cantidad acumulada de Puntos de Cordura perdidos a causa de una entidad de los Mitos (por ejemplo, profundos); la pérdida acumulada no deberá superar la cantidad máxima de Puntos de Cordura que se pueden perder a causa de un único encuentro con esa entidad. Reduce la cantidad acumulada en 1 en cada fase de desarrollo del investigador.



— Tabla VII: Episodios de locura — en tiempo real (tira 1D10)

- 1) **Amnesia:** El investigador no recuerda los acontecimientos que han tenido lugar desde la última vez que se encontró a salvo. Por ejemplo: le parecerá que en un momento estaban tomando el desayuno y al siguiente se están enfrentando a un monstruo. Esto tiene una duración de 1D10 asaltos.
- 2) **Discapacidad psicósomática:** El investigador padece ceguera psicósomática, sordera o parálisis de una extremidad o varias extremidades durante 1D10 asaltos.
- 3) **Violencia:** Una niebla roja engulle al investigador, que estalla en una oleada de violencia y destrucción indiscriminadas hacia su entorno, aliados y enemigos por igual durante 1D10 asaltos.
- 4) **Paranoia:** El investigador padece una paranoia grave durante 1D10 asaltos; todos quieren atraparlos; no se puede confiar en nadie; los están espiando; alguien los ha traicionado; lo que están viendo es un engaño.
- 5) **Allegado:** Revisa las anotaciones de Allegados en el trasfondo del personaje. El investigador confunde a otra persona que se encuentra en la escena con su allegado. Considera la naturaleza de la relación; el investigador actúa en consecuencia. Esto tiene una duración de 1D10 asaltos.
- 6) **Desmayo:** El investigador se desmaya. Se recuperará al cabo de 1D10 asaltos.
- 7) **Huir presa del pánico:** El investigador no puede evitar huir tan lejos como sea posible por cualquier medio que haya a su disposición, incluso aunque eso signifique llevarse el único vehículo y dejar a todo el mundo atrás. Huirá durante 1D10 asaltos.
- 8) **Histeria física o estallido emocional:** El investigador queda incapacitado por la risa, el llanto, chillidos, etc. durante 1D10 asaltos.
- 9) **Fobia:** El investigador adquiere una nueva fobia. Tira 1D100 en la **Tabla IX: Ejemplos de fobias** (página 164), o el Guardián puede elegir una. Incluso aunque el origen de la fobia no se encuentre presente, el investigador imaginará que sí lo está durante los próximos 1D10 asaltos.
- 10) **Manía:** El investigador adquiere una nueva manía. Tira 1D100 en la **Tabla X: Ejemplos de manías** (página 166), o el Guardián puede elegir una. El investigador intenta satisfacer su nueva manía durante los próximos 1D10 asaltos.

— Tabla VIII: Episodios de locura — resumidos (tira 1D10)

- 1) **Amnesia:** El investigador recupera el sentido en un lugar extraño sin recordar quién es. Sus recuerdos regresarán lentamente con el tiempo.
- 2) **Atraco:** El investigador recupera el sentido 1D10 horas más tarde, víctima de un robo. No habrá sufrido daño. Si llevaba consigo una Posesión preciada (véase **Trasfondo del investigador**), haz una tirada de Suerte para comprobar si se la han robado. Cualquier otro objeto de valor habrá desaparecido automáticamente.
- 3) **Paliza:** El investigador recupera el sentido 1D10 horas más tarde con el cuerpo maltrecho y magullado. Sus Puntos de Vida habrán quedado reducidos a la mitad de los que tuviera antes de enloquecer, aunque esto no le causará una Herida grave. No le habrán robado. El Guardián decide la forma en que ha sufrido sus heridas.
- 4) **Violencia:** El investigador estalla en una oleada de violencia y destrucción. Cuando el investigador recupera el sentido, puede que no recuerde sus actos o que no sean evidentes. El Guardián debe determinar qué o quién ha sido víctima de los actos violentos del investigador, y si lo ha matado o solo lo ha herido.
- 5) **Ideología/Creencias:** Revisa las anotaciones sobre Ideología y Creencias en el trasfondo del personaje. El investigador manifiesta una de ellas de forma extrema, demente y ostensible. Por ejemplo: puede que se encuentre a una persona religiosa tiempo después, predicando el Evangelio a gritos en el metro.
- 6) **Allegados:** Consulta las anotaciones sobre Allegados del trasfondo del investigador y los motivos por los que esa relación es tan importante. Durante este periodo de tiempo (1D10 horas o más) el investigador ha hecho todo cuanto estaba en su mano para acercarse a esa persona y actuar en base a esa relación.
- 7) **Ingresado:** El investigador recupera el sentido en un pabellón psiquiátrico o en una celda policial. Puede que vaya recordando lentamente los sucesos que lo llevaron hasta ahí.
- 8) **Huir presa del pánico:** Cuando el investigador recupera el sentido se encuentra muy lejos, tal vez perdido en la espesura, en un tren o en un autobús de largo recorrido.
- 9) **Fobia:** El investigador adquiere una nueva fobia. Tira 1D100 en la **Tabla IX: Ejemplos de fobias** (página 164), o el Guardián puede elegir una. El investigador recupera el sentido 1D10 horas después, tras haber tomado todas las precauciones posibles para evitar su nueva fobia.
- 10) **Manía:** El investigador adquiere una nueva manía. Tira 1D100 en la **Tabla X: Ejemplos de manías** (página 166), o el Guardián puede elegir una. El investigador recupera el sentido 1D10 horas más tarde. Durante este episodio de locura, el investigador se habrá dedicado a satisfacer su nueva manía. Del Guardián y del jugador depende si esto resulta evidente para otras personas.

RESUMEN DE LAS REGLAS DE MAGIA

Lectura inicial de un tomo: puede requerir una tirada de lectura; duración variable (de horas a semanas, a discreción del Guardián); produce una pérdida de Puntos de Cordura (si se trata de un creyente); el lector obtiene puntos de Mitos de Cthulhu como se indica en la descripción del tomo.

Tirada de lectura

Un libro en buen estado impreso en el siglo pasado: Dificultad Normal.

Manuscrito (sobre todo si es antiguo): Nivel de dificultad Difícil.

El más desafiante de los tomos antiguos y deteriorados: Nivel de dificultad Extrema.

Estudio completo de un tomo: Primero se debe completar una lectura inicial; no requiere una tirada de lectura; véase la **Tabla XI: Tomos de los Mitos** (páginas 242-245) para consultar los tiempos de estudio; produce una pérdida de Puntos de Cordura (si se trata de un creyente); si la puntuación de Mitos de Cthulhu del tomo es mayor que la del lector, el lector recibirá todo el beneficio; si su puntuación de Mitos de Cthulhu es mayor que la del tomo, obtendrá solo la mitad del beneficio; cada estudio posterior requiere el doble de tiempo.

Para más detalles sobre los tomos véase el **Capítulo 11: Tomos de conocimiento arcano**.

Lectura inicial: Puede requerir una tirada de lectura. El Guardián decide cuánto tiempo lleva. Haz una tirada de Cordura y aumenta la habilidad de Mitos de Cthulhu por el valor MCI del tomo.

Uso de un tomo como libro de referencia: Se debe haber finalizado un estudio completo; 1D4 horas; haz una tirada igual o menor a la puntuación de Mitos de Cthulhu del libro.

Puntos de Magia, gasto excesivo: Extrae los Puntos de Magia de los Puntos de Vida.

Puntos de Magia, recuperación: 1 Punto de Magia por hora (más si el POD es mayor de 100).

Aprender un hechizo de un libro de los Mitos: Completa una lectura inicial; duración variable (de horas a semanas, a discreción del Guardián, normalmente 2D6 semanas); haz una tirada Difícil de INT (opcional).

Aprender un hechizo de otra persona: Igual que con un libro, pero más rápido.

Aprender un hechizo de una entidad de los Mitos: Muy rápido; tirada de INT para retener el hechizo.

Ejecución inicial de un hechizo: Haz una tirada Difícil de POD; fuérzala o vuelve a aprender el hechizo; fallar una tirada forzada permite ejecutar el hechizo a cambio de 1D6 veces los PM, Puntos de Cordura y /o POD que costara originalmente el hechizo, y provoca otros efectos secundarios.



Hechizos y tiempo de ejecución durante el combate (véase el **Capítulo 12: Grimorio**, página 249): Instantáneo (en DES+50 del usuario); un asalto (se activa en DES del usuario en el asalto actual); dos asaltos (se activa en la DES del usuario del asalto siguiente), etcétera.

Creyente: Mientras no sea creyente, obtiene puntos de la habilidad Mitos de Cthulhu pero no pierde Cordura al leer tomos; con la primera pérdida de cordura provocada por una experiencia directa con los Mitos de Cthulhu, pierde también una cantidad de Puntos de Cordura igual a su habilidad Mitos de Cthulhu.

Aumentar el POD

Tira 1D100 cuando ejecutes con éxito un hechizo que requiere una tirada enfrentada de POD para poder afectar al objetivo; si el resultado es mayor que el valor de POD (o se obtiene un resultado de 96 o más), el POD aumenta 1D10 puntos de forma permanente.

Tira 1D100 cuando obtengas un 01 en una tirada de Suerte; si el resultado es mayor que el POD (o se obtiene un resultado de 96 o más), su POD aumenta 1D10 puntos de forma permanente.

~ Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor ~

Localiza el valor de la característica o habilidad bajo la columna Número Base, y consulta la fila para determinar la mitad (Difícil) y la quinta parte (Extrema) del mismo.

Número Base	Mitad del valor ($\frac{1}{2}$)	Quinta parte del valor ($\frac{1}{5}$)	Número Base	Mitad del valor ($\frac{1}{2}$)	Quinta parte del valor ($\frac{1}{5}$)
1	0	0	51	25	10
2	1		52	26	
3	2		53	27	
4	3		54	28	
5	4		55	29	
6	5	1	56	30	11
7	6		57	31	
8	7		58	32	
9	8		59	33	
10	9		60	34	
11	10	2	61	35	12
12	11		62	36	
13	12		63	37	
14	13		64	38	
15	14		65	39	
16	15	3	66	40	13
17	16		67	41	
18	17		68	42	
19	18		69	43	
20	19		70	44	
21	20	4	71	45	14
22	21		72	46	
23	22		73	47	
24	23		74	48	
25	24		75	49	
26	25	5	76	50	15
27	26		77	51	
28	27		78	52	
29	28		79	53	
30	29		80	54	
31	30	6	81	55	16
32	31		82	56	
33	32		83	57	
34	33		84	58	
35	34		85	59	
36	35	7	86	60	17
37	36		87	61	
38	37		88	62	
39	38		89	63	
40	39		90	64	
41	40	8	91	65	18
42	41		92	66	
43	42		93	67	
44	43		94	68	
45	44		95	69	
46	45	9	96	70	19
47	46		97	71	
48	47		98	72	
49	48		99	73	
50	49		100	74	
	50	10		75	20

PRUEBA DE CORDURA

H. P. Lovecraft era famoso por su empleo de palabras extrañas y poco frecuentes, lo que otorgaba un carácter especial a sus escritos. Puede que la siguiente lista de palabras lovecraftianas te sea de utilidad e inspiración durante el juego.

Advertencia: leer la lista entera produce una pérdida de 1D3 Puntos de Cordura.

Aberrante, Abismal, Abominable, Aborrecible, Aborto, Abotargado, Absurdo, Abuhardillado, Abyecto, Acechante, Ácido, Adhesivo, Adiposo, Agusanado, Alienígena, Alucinatorio, Amarillento, Ambiguo, Amenazante, Amorfo, Anárquico, Anguloso, Animado, Anómalo, Anónimo, Anormal, Antediluviano, Antiguo, Antinatural, Apestoso, Arcano, Arremolinado, Arrugado, Arruinado, Áspero, Asqueroso, Astado, Atroz, Aullante, Ávido, Azotador, Babeante, Balbuceante, Bárbaro, Batracio, Berreante, Bestial, Cruel, Biliar, Bizarro, Blasfemo, Borboteante, Brumoso, Brutal, Bulboso, Bullente, Burbujeante, Cadavérico, Canceroso, Caótico, Carcajeo, Carcomido, Castañeteo, Cautivador, Cegador, Celular, Ceniciento, Céreo, Cetrino, Chillón, Chorreante, Ciclópeo, Ciego, Ciliar, Cilíndrico, Cleptomaniaco, Cochambroso, Codicioso, Colosal, Confuso, Cónico, Consumido, Contrahecho, Corpulento, Correoso, Corrompido, Costroso, Cremoso, Criminal, Cristalino, Croar, Cruento, Crustáceo, Cujado, Dañino, Decadente, Definitivo, Deformado, Degenerado, Degradado, Delirante, Demacrado, Demente, Demoníaco, Demudado, Depravado, Desatinado, Descerebrado, Descomunal, Desconocido, Descuidado, Desencajado, Desenmascarado, Desfigurado, Desgarbado, Desmoronado, Desorganizado, Despiadado, Despreciable, Desproporcionado, Desvaído, Desviado, Detestable, Diabólico, Discordante, Disperso, Distorsionado, Disuelto, Dual, Efervescente, Efusivo, Elástico, Elefantino, Empalagoso, Empapado, Enfermizo, Enloquecido, Enorme, Ensordecedor, Ensortijado, Entumecido, Envilecido, Envolvente, Escamoso, Esférico, Espantoso, Espectral, Espeso, Esponjoso, Espumoso, Esquelético, Esquivo, Estancado, Estigio, Estrambótico, Estremecedor, Estupefaciente, Estúpido, Etéreo, Exagerado, Exaltado, Extravagante, Fabuloso, Fantástico, Fecundo, Feo, Fermentado, Fétido, Fibroso, Flácido, Flemático, Fluctuante, Fluido, Fracturado, Fragante, Frenético, Fundido, Fúngico, Fungoso, Furioso, Furtivo, Gangrenoso, Gargantuesco, Gelatinoso, Giboso, Gigantesco, Globular, Glutinoso, Gomoso, Grosero, Grotesco, Grumoso, Hediondo, Híbrido, Hipertrofiado, Horrendo, Horrible, Horripilante, Huidizo, Húmedo, Icor, Íctico, Ilógico, Imperecedero, Implacable, Impronunciable, Impuro, Incoherente, Incoloro, Incompleto, Incongruente, Increíble, Indecible, Indescriptible, Indigesto, Indistinto, Indolente, Infecto, Infernal, Infestado, Infinito, Inhumano, Inmaduro, Immaterial, Inmemorial, Inmencionable, Inmenso, Impúdico, Inmoral, Inmundo, Innombrable, Innominado, Inquietante, Inquieto, Insensato, Insípido, Insomne, Invisible, Iridiscente, Irisado, Irracional, Irregular, Jadeante, Lamento, Laminar, Lánguido, Lascivo, Legañoso, Leproso, Licuado, Líquido, Loco, Lodoso, Luciferino, Lúgubre, Luminiscente, Lunático, Lustroso, Macabro, Macilento, Maleable, Malévolo, Malformado, Malhadado, Malicioso, Maligno, Maloliente, Mareado, Masivo, Meloso, Membranoso, Metálico, Metamorfoseado, Mezclado, Miope, Mohoso, Mojado, Monstruoso, Monumental, Mórbito, Mortificador, Moteado, Mucoso, Mudo, Mugriento, Mutilado, Nauseabundo, Nebuloso, Necrótico, Nefasto, Nigromántico, Nocivo, No-euclidiano, Oblicuo, Obsceno, Obsequioso, Ocelo, Octópodo, Odioso, Oleaginoso, Ominoso, Onírico, Orgánico, Osario, Oscuro, Ovalado, Pagano, Pálido, Palmeado, Palpitante, Paralizado, Parasitario, Parloteo, Pasado, Pasmoso, Pastoso, Pavoroso, Peculiar, Pegajoso, Peludo, Pérfido, Pernicioso, Perverso, Pesada, Plástico, Podrido, Poroso, Preñado, Prodigioso, Profano, Profuso, Prolongado, Protoplasmático, Protuberante, Pulsante, Pululante, Punzante, Pustuloso, Putrefacto, Pútrido, Quejido, Quejumbroso, Quiescente, Quitinoso, Radiante, Rebosante, Rechinante, Rectangular, Refulgente, Rengo, Repelente, Reproable, Réprobo, Reptante, Reptil, Repugnante, Repulsivo, Resbaladizo, Resplandeciente, Reforcido, Revuelto, Rígido, Rugosa, Saciado, Sacrílego, Saledizo, Sanguíneo, Sanguinolento, Sepulcral, Seudópodo, Sibilante, Silenciosa, Simiesco, Singular, Siniestro, Sinuoso, Solemne, Sombrio, Sórdido, Sucio, Sulfuroso, Supurante, Susurrante, Taimado, Temeroso, Tentacular, Teratológico, Terrible, Tintineante, Torcido, Torvo, Transparente, Tremendo, Trémulo, Truculento, Tubular, Tumultuoso, Turbio, Turbulento, Ululante, Vago, Vaporoso, Vasto, Venenoso, Verduzco, Vermiforme, Vetusto, Vibrante, Vil, Viperino, Viscoso, Vívido, Vociferante, Vocinglero, Voluble, Voluminoso, Vomitivo, Xenofóbico, Zafio, Zodiacal.

ÍNDICE

A

A bocajarro, alcance	117
A bocajarro, regla opcional	131
A puñetazo limpio	107 y siguientes
Acciones de movimiento, persecución	138
Acciones, combate	107
Acciones, persecución	138
Acostumbrarse al horror	172
Ahogamiento	128
Alcance	117
Alcance básico	117
Alcance extremo	117
Allegados	46
Alucinaciones	162-163, 167, 215
Amnesia	165
Antropología, habilidad	59
Apariencia	33, 39
Apuntar	117
Arma corta, varios disparos	117
Arma no empaladora	108
Armadura	112, 130
Armadura, regla opcional	130
Armas	431 y siguientes
Armas a distancia	112
Armas arrojadizas	112
Armas de fuego, combate	116 y siguientes
Armas de fuego, estabilidad, regla opcional	131
Armas de fuego, fuego automático	120
Armas de fuego, fuego semi-automático	120
Armas de fuego, funcionamiento defectuoso	121
Armas de fuego, habilidad	41, 59, 116-121
Armas de fuego, miras, regla opcional	130
Armas de fuego, modificadores	116
Armas de fuego, orden de DES	116
Armas de fuego, ráfaga	120
Armas de fuego, recargar	117
Armas de fuego, tumbado, regla opcional	131
Armas ilegales	427
Armas improvisadas	108-109
Armas, habilidades de	41
Arqueología, habilidad	59
Arte/Artesanía, habilidad	60-61
Artefactos	278 y siguientes
Artillería, habilidad	61
Asalto, combate	106
Asalto, persecución	138
Asfixia	128
Asistencia privada	169
Ataques a distancia, persecución, regla opcional	146
Aventuras, creación de	219 y siguientes
Ayuda de juego	209

B

Barrera, aleatoria, regla opcional	143
Barrera, persecución	141-142
Bonificación al daño	35, 108, 112
Bucear, habilidad	61

C

Campañas	224
Características	32-34, 211
Cerrajería, habilidad	62, 91
Charlatanería, habilidad	62
Ciencia, habilidad	63-64
Ciencias ocultas, habilidad	64
Cobertura	116
Cobertura, regla opcional	131
Colisión de vehículos, persecución	148
Combate	106 y siguientes, 290-291
Combate, declaración de intenciones	106
Combate, golpe de KO	128
Combate, movimiento, regla opcional	131
Combate, reglas opcionales	127 y siguientes
Combate, tumbado, regla opcional	131
Combatir, habilidad	64-65, 89, 106, 110
Cómo se forja un hechicero	184
Compulsión	165
Conducir automóvil, habilidad	65
Conducir maquinaria, habilidad	65-66
Conflictos verbales	201
Conocimiento, habilidad	66
Constitución	32, 35, 39, 124-125
Contabilidad, habilidad	66
Contactos	101
Contraatacar	107, 108
Conversión a las reglas de la 7ª edición	418 y siguientes
Cordura	33, 156 y siguientes, 183
Cordura máxima	157
Cordura, aumento	168-170
Cordura, ejemplos de pérdida de	158, 173
Cordura, reglas opcionales	173
Corpulencia	35, 109, 141, 288-290
Creación de investigadores	32 y siguientes, 190
Creación del investigador, referencia rápida	34-37
Crédito	41, 99-101
Crédito, habilidad	66-67
Creyente	183-185
Crítico, éxito	93, 94, 116
Curtido por los Mitos	173

D

Dado de bonificación	95-96, 116-117
Dado de penalización	95-96, 116-117
Dados	19-20

Dados de porcentaje.....	19
Dados, cuándo hacer una tirada	86
Dados, reglas de	198-199
Dados, tiradas.....	86-88, 198-199
Dados, variaciones de las tiradas	20
Daño.....	108, 121-125
Daño al conductor, persecución, regla opcional	146
Daño contundente.....	107-109
Daño extremo.....	108
Daño normal	121, 125
Daño, secreto, regla opcional.....	129
Demolición, habilidad	67
Derecho, habilidad.....	67
Desarmar.....	110
Descripción personal	45
Descubrir, habilidad	68, 91
Destreza	32, 35, 39, 138
Destreza, orden de ataque	107, 111, 116
Difícil, dificultad	57, 87
Difícil, éxito	94
Disfrazarse, habilidad.....	68
Disparar a un combate cuerpo a cuerpo.....	117

E

Edad	34, 35, 102-103
Educación.....	33-34, 39, 94
Educación, tirada de mejora	34
Efectivo	48-49
Ejemplo de juego.....	15-18
Electricidad, habilidad	69
Electrónica, habilidad	69
Empalar	108
Empleo de las reglas	209 y siguientes
Encanto, habilidad.....	69
Entrenamiento.....	102
Epílogos	218
Episodio de locura	158-160
Equipo, investigador.....	49, 424 y siguientes
Equitación, habilidad	70
Esconderse, persecución, regla opcional	145
Escuchar, habilidad.....	70
Esquivar, habilidad	70, 107, 110, 112
Estabilidad, armas de fuego, regla opcional	131
Establecer el nivel de dificultad	199
Establecer el tono	189
Estudio completo, Tomo de los Mitos.....	179
Éxito	88, 94
Extrema, dificultad	57, 87
Extremo, éxito	94, 125

F

Fase de desarrollo del investigador.....	96 y siguientes
Fobia.....	162, 164-165

Forzar, habilidades.....	57
Forzar, tiradas de dados	89-90, 93-94, 106, 138, 180, 200, 208
Fracaso.....	88, 94
Fracaso, anticipación.....	90
Fuego automático.....	120-121
Fuego de cobertura, regla opcional	130
Fuego semiautomático	120
Fuerza.....	32, 35, 39
Funcionamiento defectuoso, armas de fuego	121

G

Gastos, investigador	99-101
Género, investigadores.....	48
Glosario	414 y siguientes
Golpe de KO	128
Grupos de investigadores	190-192

H

Habilidad opuesta.....	56
Habilidad, 90%+	98
Habilidad, especialidades	56-57
Habilidad, habilidades interpersonales: desambiguación	72
Habilidad, puntuación básica	38
Habilidad, tiradas de habilidades combinadas	57
Habilidades	56 y siguientes
Habilidades de interés particular	33, 41
Habilidades de ocupación	34, 38
Habilidades interpersonales, sobre personajes jugadores	72
Habilidades, reglas opcionales.....	83
Harvey Walters	40, 52-53, 57, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 107, 108, 111, 112, 114-115, 117, 118-119, 122-123, 124, 125, 127, 128, 129, 137, 138, 139, 141, 142, 144, 145, 146, 147, 148, 152-153, 157, 161, 162, 163, 168, 170, 172, 173, 178, 179, 195, 197, 199, 207, 208, 209, 212, 216, 254, 291, 310
Hechizo, alcance.....	249
Hechizo, aprendizaje	180
Hechizo, creación.....	251-252
Hechizo, ejecución.....	181-183
Hechizo, magia intensificada	248
Hechizo, modificaciones.....	249-251
Hechizo, tiempo de ejecución.....	249
Hechizos	248 y siguientes, 292
Herida grave.....	121, 124, 125
Hipnosis, habilidad.....	70-71
Historia, habilidad	71
Hoja de personaje	20, 461-465
Howard Phillips Lovecraft.....	24-27
Huir de la escena.....	148

I

Ideología/Creencias.....	46
Inconsciencia.....	125
Informática, habilidad.....	71
Ingreso en un manicomio.....	169-170
Inteligencia.....	33, 39
Interrupción de la ejecución de hechizos.....	183
Intimidar, habilidad.....	69-70
Investigadores, otras formas de crear investigadores.....	49-50

J

Juego de manos, habilidad.....	72-73
--------------------------------	-------

L

Lanzar, habilidad.....	73
Largo alcance.....	116
Lectura de labios, habilidad.....	73
Lectura inicial, Tomo de los Mitos.....	178-179
Lengua propia, habilidad.....	34, 74
Libros de ocultismo.....	180
Límite, habilidades iniciales (opcional).....	50
Límites físicos humanos.....	91
Listado de habilidades.....	58
Localización de impactos, regla opcional.....	131
Localización, persecución.....	137-138
Localización, persecución, regla opcional.....	146
Locura.....	157 y siguientes
Locura permanente.....	158
Locura temporal.....	158
Locura, alucinaciones y tirada de toma de conciencia.....	163
Locura, efectos.....	158-168
Locura, fobia y manía.....	162-168
Locura, habilidad Mitos de Cthulhu.....	165
Locura, indefinida.....	158, 168
Locura, permanente.....	158
Locura, subyacente.....	160-161
Locura, temporal.....	158, 168
Locura, tratamiento y recuperación.....	168 y siguientes
Lugar de nacimiento, investigadores.....	48
Lugares significativos.....	46

M

Magia.....	176 y siguientes, 216
Magia intensificada.....	248
Magia no relacionada con los Mitos.....	184
Magia, reglas opcionales.....	184-185
Manía.....	162, 166-167
Maniobra de combate.....	109-111, 142, 291-292
Mecánica, habilidad.....	74, 120

Medicina, habilidad.....	74-75, 124
Mejora de habilidades.....	98, 102
Miras, armas de fuego, regla opcional.....	131
Mitad de una característica.....	34, 51
Mitos de Cthulhu.....	27-29, 212-214, 217
Mitos de Cthulhu, estructura opcional.....	367-369
Mitos de Cthulhu, habilidad.....	75, 163, 181-183
Mitos de Cthulhu, uso espontáneo, regla opcional.....	184
Modificadores, armas de fuego.....	116-117
Monstruos, combate.....	290-292
Monstruos, hechizos.....	292
Monstruos, persecución.....	147
Monstruos, representar a los monstruos de forma eficaz.....	289-290
Moribundo.....	124-125
Movimiento, combate, regla opcional.....	131
Movimiento, puntuación de.....	35, 136-138, 152, 211
Muerte.....	121, 123, 218

N

Nadar, habilidad.....	75-76
Naturaleza, habilidad.....	76
Necronomicón, historia del.....	236-237
Nivel de dificultad.....	57, 86-87, 96, 97, 116, 199
Nivel de gasto.....	48, 99
Nivel de vida.....	48, 99
Nombre, investigadores.....	48
Normal, dificultad.....	57, 86-87
Normal, éxito.....	94

O

Objetivo rápido.....	117
Ocultación.....	116
Ocultación, total, regla opcional.....	131
Ocupaciones.....	35, 41-43, 192
Orientarse, habilidad.....	76
Otras lenguas, habilidad.....	77
Otros tipos de daño.....	127

P

Pasajeros, persecución, regla opcional.....	146
Peligro, aleatorio, regla opcional.....	142, 147
Peligro, persecución.....	139-140
Penalización, dado de.....	95-96, 116-117
Persecución, a correr.....	137
Persecución, asalto.....	138
Persecución, ataques a distancia, regla opcional.....	146
Persecución, barrera.....	140-141
Persecución, cambio de modalidad de movimiento.....	147
Persecución, colisión de vehículos.....	148-150
Persecución, conflicto.....	141

Persecución, crear peligros, regla opcional	147
Persecución, daño al conductor, regla opcional	146
Persecución, ejemplo	152-153
Persecución, elegir una ruta, regla opcional	143
Persecución, esconderse, regla opcional	145
Persecución, huir de la escena	149
Persecución, incorporarse, regla opcional	146-147
Persecución, localización	137-138
Persecución, localización, regla opcional	146
Persecución, monstruos	147
Persecución, pasajeros, regla opcional	146
Persecución, peligro	139-140
Persecución, pisar a fondo, regla opcional	145
Persecución, planteamiento	136
Persecución, puntuación de MOV	148-149
Persecución, reglas opcionales	142 y siguientes
Persecución, tirada de velocidad	136-137
Persecución, varios personajes	150-151
Persecuciones	136 y siguientes, 212
Personajes no jugadores	193-196, 211
Persuasión, habilidad	77-78
Pífa	93, 94, 112, 120
Pilotar, habilidad	78
Pisar a fondo, persecución, regla opcional	145
Pista	207
Pistas evidentes	207
Pistas ocultas	207
Poder	33, 39, 184, 249
Poder, aumentar	184
Ponerse a cubierto	116, 130
Posesiones preciadas	47
Primeros auxilios, habilidad	79, 91, 124
Propiedades	48, 49, 100-101
Prueba de cordura	451
Psicoanálisis, habilidad	79, 162
Psicología, habilidad	80, 91, 206
Puntos de habilidad	56, 98
Puntos de Magia	33, 180-181
Puntos de Vida	35, 124-125, 211-212
Puntos de Vida, barrera	140
Puntuación de Mitos	179

Q

Quinta parte de una característica	34, 51
--	--------

R

Ráfaga	120
Rasgos	47
Recuperación, daño normal	125
Recuperación, Herida grave	125
Referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor	51
Reglas caseras	210

Resultados, comparación de	95
Resumen de reglas de juego	436 y siguientes
Retrato, investigadores	48
Revelación inducida por la locura, regla opcional	173
Ritmo	202-203

S

Saltar, habilidad	80
Salud mental y condiciones peligrosas	170
Seguir rastros	81
Señuelos de interpretación	194
Sigilo, habilidad	81, 91
Sorpresa	110-111
Suerte	34, 89, 94, 184, 205
Suerte, gasto, regla opcional	103, 129, 156
Superado	112
Supervivencia, habilidad	82

T

Tamaño	32, 35, 39, 91
Tamaño, objetivo	117
Tasación, habilidad	82
Temas históricos desagradables	189
Temas lovecraftianos	220-221
Tiempo de ejecución	249
Tirada conjunta de Suerte	94
Tirada de Conocimientos	34, 94
Tirada de Cordura	89, 156-157, 202, 214-215
Tirada de Cordura, varias, regla opcional	173
Tirada de habilidad	86-89, 94, 97, 139-140
Tirada de habilidad, varios personajes implicados en una	91
Tirada de Idea	33, 94, 203-205
Tirada de Inteligencia	33, 94
Tirada de mejora	34
Tirada de toma de conciencia	162
Tirada de velocidad, persecución	136-137
Tirada enfrentada	87, 94, 96, 183-184, 249
Tiradas de habilidades combinadas	57, 97
Tiradas de percepción	206-209
Tomos	177, 216, 228 y siguientes
Tomos de los Mitos	177-178, 216, 228 y siguientes
Trasfondo	44, 99, 125, 197-198
Trato con animales, habilidad	82
Trepar, habilidad	82
Tumbado, combate, regla opcional	131

V

Varios disparos, arma corta	117
Veneno	128, 132
Vínculo fundamental de trasfondo	47

Índice de tablas

Bonificación al daño y Corpulencia	35
Colisiones de vehículos	150
Conversión de EDU	419
Corpulencia comparada	290
Creación de Portales y coste del viaje	271
Dinero y propiedades	41
Efectividad del hidromiel espacial	264
Ejemplos de fobias	164-165
Ejemplos de manías	166-167
Episodios de locura: en tiempo real	159
Episodios de locura: resumidos	160
Listas de armas	430-435
Localización de impactos opcional	130
Otros tipos de daño	128
Tablas de referencia de vehículos	149
Tomos de los Mitos	242-245
Ubicación de los Portales y distancia	272

Otra información de interés

Diagrama de flujo del combate	113
Diagrama de flujo del daño en combate	126
Ejemplos de venenos	133
Glosario	414 y siguientes
Hoja de personaje: Actual	463-464
Hoja de personaje: Años 20	461-462
Pronunciación de los nombres de los Mitos según Edge	328
Referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor	51, 450

Resúmenes de reglas

Armaduras de ejemplo	112
Listado de habilidades	58
Ocupaciones de ejemplo	42-43
Referencia rápida: Creación de investigadores	36-37
Resumen de los modificadores para armas de fuego	117
Resumen: Cinco pasos para establecer una persecución	137
Resumen: Combate con armas de fuego	440-441
Resumen: Combate cuerpo a cuerpo	437-439, 442
Resumen: Cordura	447-448
Resumen: Daño	441-443
Resumen: Magia	449
Resumen: Persecuciones	444-446
Resumen: Sistema de juego	436

Tomos de los Mitos

<i>Al Azif</i>	230
<i>Azathoth y otros</i>	230
<i>Confesiones de Clithanus, el Monje Loco</i>	230
<i>Cthaat Aquadingen (Inglés)</i>	230
<i>Cthaat Aquadingen (Latín)</i>	230

<i>Cthulhu en el Necronomicón</i>	231
<i>Cultes des Goules</i>	231
<i>Cultos inconfesables (1845)</i>	231
<i>Cultos inconfesables (1909)</i>	232
<i>De Vermis Mysteriis</i>	232
<i>Escritura de Ponapé</i>	232
<i>Fragmentos de Celeno</i>	232
<i>Fragmentos de Eltdown</i>	232
<i>Fragmentos de G'harne</i>	232
<i>Liber Ivonis</i>	233
<i>Libro de Dzryan, El</i>	233
<i>Libro de Eibon, El</i>	233
<i>Livre d'Ivon</i>	234
<i>Magia auténtica</i>	234
<i>Manuscrito de Sussex, El</i>	234
<i>Manuscritos pnakóticos</i>	234
<i>Massa di Requiem Per Shuggay</i>	234
<i>Monstruos y su ralea, Los</i>	234
<i>Necronomicon (Griego)</i>	235
<i>Necronomicón (Inglés)</i>	235
<i>Necronomicon (Latín)</i>	235
<i>Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra</i>	238
<i>Pueblo del monolito, El</i>	238
<i>Revelaciones de Gla'aki</i>	238
<i>Rey de amarillo, el</i>	238
<i>Siete libros crípticos de Hsan, Los</i>	239
<i>Tabletas de Zanthu, Las</i>	239
<i>Texto de R'lyeh, El</i>	239
<i>Unausprechlichen Kulten</i>	231

Libros de ocultismo

<i>Beatus Methodio</i>	240
<i>Brujería en la Europa occidental</i>	240
<i>Clave de Salomón, La</i>	241
<i>I Ching</i>	241
<i>Isis sin velo</i>	241
<i>Malleus Maleficarum</i>	241
<i>Rama dorada, La</i>	241
<i>Tabla de esmeralda, La</i>	241
<i>Verdaderas centurias astrológicas y profecías, Las</i>	241
<i>Zohar, El</i>	241

Hechizos

Ajar un miembro	252
Aliento de las profundidades	252
Atadura gris	250
Atormentar	253
Bendecir hoja	253
Beso del cementerio	250
Canción de Hastur	253
Cántico de Thoth	253
Consunción	257
Crear barrera de Naach-Tith	260
Crear niebla de R'lyeh	260

Crear muerto viviente	251
Crear zombi	261
Cruz ansada de Prinn	261
Descomposición verde	261
Destierro de Yde Etad	261
Dividir el ka	262
Dominar	262
Encantar cuchillo	263
Encantar daga sacrificial	263
Encantar flauta	263
Encantar libro	263
Encantar silbato	263
Espejo de Tarkhun Atep	263
Explosión mental	264
Expulsar a un dios	268
Fabricar hidromiel espacial	264
Fundir carne	264
Garra de Nyogtha	265
Hechizo mortal	265
Hechizos de Atadura	259-260
Hechizos de Contacto	254-257
Hechizos de Convocación	257-260
Hechizos de Portal	270-272
Imitar apariencia	265
Inducir el pánico	266
Inmovilizar a una víctima	266
Intercambio de mente	266
Llamar a un dios	266
Mal de ojo	268
Maldición de Azathoth	268
Maldición del pellejo pútrido	269
Nublar la memoria	269
Ola de olvido	269
Palabras poderosas	269
Polvo de Ibn-Ghazi	270
Polvo de Suleimán	270
Protección	272
Protección corporal	273
Provocar/Curar la ceguera	273
Puño de Yog-Sothoth	273
Resurrección	273
Signo de Voorish	274
Signo rojo de Shudde M'ell	274
Símbolo arcano	274
Sugestión mental	275
Transferencia de mente	275
Transformación corporal de Gorgoroth	275

Artefactos alienígenas

Aparato de tabula rasa	278
Arma lanzarrayos	278
Bioarmadura de telaraña	279
Cilindro cerebral	279
Comunicador temporal	280
Cristal de Leng	280
Cristal de los antiguos	280

Cristalizador de sueños	281
Cubo de estasis	281
Droga plutónica	281
Gran espacio blanco, El	281
Lámpara de Alhazred	282
Máquina sísmica de explotación minera	282
Piedras estelares de Mnar	282
Pistola eléctrica	282
Polvo de loto negro	283
Proyector de niebla	284
Suero de dominación	284
Toxina de la carótida	285
Trapezoedro resplandeciente	285

Monstruos de los Mitos

Ángel descarnado de la noche	293
Antiguos	294
Byakhee	295
Chthonian	297
Color surgido del espacio	296
Dagón e Hidra	299
Dhole	300
Ghast	301
Gnoph-Keh	301
Gran Raza de Yith	302
Gul	304
Habitante de la arena	305
Híbrido profundo	314
Hombres serpiente	305
Horrendo cazador	306
Lloigor	307
Mi-go, los hongos de Yuggoth	309
Perros de Tíndalos	310
Pólipo volante	311
Profundo	313
Reptante	315
Retoño oscuro	315
Semilla estelar de Cthulhu	317
Semilla informe	317
Señor de los shoggoths	323
Ser rata	318
Servidores de los Otros Dioses	319
Shaggai, Insectos de	320
Shantak	321
Shoggoth	322
Sirviente de Gla'aki	324
Tcho-Tchos	325
Vagabundo dimensional	325
Vampiro de fuego	327
Vampiro estelar	326

Deidades de los Mitos

Abboth	329
Atlach-Nacha	330
Azathoth	331

Bast.....	332
Chaugnar Faugn.....	333
Cthugha.....	334
Cthulhu, El Gran.....	335
Cyaegha.....	337
Daoloth.....	338
Eihort.....	339
Ghatanothoa.....	340
Gla'aki.....	341
Hastur el innumerable.....	342
Ithaqua.....	344
Nodens.....	344
Nyarlahotep.....	345
Nyogtha.....	347
Rey de amarillo, El.....	342
Rhan-Tegoth.....	347
Shub-Niggurath.....	348
Shudde M'ell.....	349
Tsathoggua.....	350
Tulzscha.....	351
Ubbo-Sathla.....	352
Y'gononac.....	353
Yibb-Tstll.....	354
Yig.....	355
Yog-Sothoth.....	356
Zoth-Ommog.....	357

Horrores tradicionales

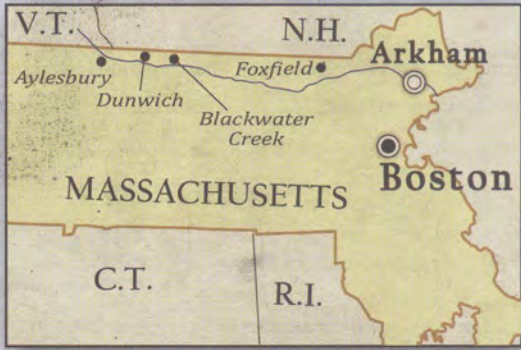
Esqueleto, humano.....	358
Fantasma.....	358
Hombre lobo.....	359
Momia.....	360
Vampiro.....	360
Zombi.....	361

Animales

Ave.....	362
Avispas o abejas, Enjambre de.....	362
Caballo.....	362
Calamar, gigante.....	363
Cocodrilo.....	363
León.....	364
Lobo.....	364
Murciélago, grande.....	365
Oso.....	365
Perro.....	365
Rata.....	366
Serpiente.....	366
Tiburón.....	367



LA MANCOMUNIDAD DE MASSACHUSETTS EN 1922



ACTUALIDAD

Nombre

Jugador

Ocupación

Género Edad

Lugar de residencia

Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE		DES		POD	
CON		APA		EDU	
TAM		INT Idea		Mov	

La llamada de CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

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

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

CORDURA

Inicial Máxima

				Loco		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

PUNTOS DE MAGIA

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

SUERTE

			Agotada						01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57			
58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78			
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99			

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐	Antropología (01%)	%		
Armas de fuego				
☐	(Arma corta) (20%)	%		
☐	(Fusil/Escopeta) (25%)	%		
☐		%		
☐	Arqueología (01%)	%		
Arte/Artesanía (05%)				
☐		%		
☐		%		
☐		%		
☐	Buscar libros (20%)	%		
☐	Cerrajería (01%)	%		
☐	Charlatanería (05%)	%		
Ciencia (01%)				
☐		%		
☐		%		
☐		%		
☐	Ciencias ocultas (05%)	%		
Combatir				
☐	(Pelea) (25%)	%		
☐		%		
☐		%		
☐	Conducir automóvil (20%)	%		

☐ Conducir maquinaria (01%)	%		
☐ Contabilidad (05%)	%		
Crédito (00%)	%		
☐ Derecho (05%)	%		
☐ Descubrir (25%)	%		
☐ Disfrazarse (05%)	%		
☐ Electricidad (10%)	%		
☐ Encanto (15%)	%		
☐ Equitación (05%)	%		
☐ Escuchar (20%)	%		
☐ Esquivar (DES/2)	%		
☐ Historia (05%)	%		
☐ Intimidar (15%)	%		
☐ Juego de manos (10%)	%		
☐ Lanzar (20%)	%		
Lengua propia (EDU)			
☐	%		
Otras lenguas (01%)			
☐	%		
☐	%		
☐	%		
☐ Mecánica (10%)	%		
☐ Medicina (01%)	%		

[illegible]

ARMAS

[illegible]

COMBATE

Bonif. Daño	
Corpulencia	
Esquivar	

TRASFONDO

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

EQUIPO Y POSESIONES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

.....

.....

.....

.....

.....

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Diagrama de compañeros investigadores. En el centro hay un círculo con el texto "Yo". Desde este círculo se extienden ocho líneas que conectan con ocho rectángulos dispuestos en un círculo. Cada rectángulo está dividido en dos secciones: la superior para "Personaje" y la inferior para "Jugador".

NOTAS

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

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

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

HERIDAS Y CURACIÓN

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

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

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

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

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

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



CENTRO DE LA CIUDAD



ACTUALIZADO A PARTIR DE MAPAS ANTERIORES DE G. WILSON Y G. DIZENBIA
ARKHAM
MASSACHUSETTS
COLOR E ILUSTRACIONES DEL MARCO DE J. ROSSOMANNINO



FRENCH HILL



CAMPUS MISKATONIC

DISTRITO NEW MERCHANT





La llamada de CTHULHU

MANUAL DEL GUARDIÁN

Los Primigenios gobernaron la Tierra eones antes de la aparición del hombre, pero aún hoy es posible encontrar restos de sus ciclópeas ciudades en remotas islas del Pacífico, bajo la arena de los vastos desiertos y en las gélidas desolaciones de los casquetes polares. En un principio vinieron a este mundo desde las estrellas, pero ahora duermen; unos, en las profundidades de la tierra, y otros, bajo el mar. Sin embargo, cuando las estrellas estén en posición, se alzarán y caminarán de nuevo sobre la Tierra.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol lleno de secretos, misterios y horror basado en la obra de H. P. Lovecraft. Interpretando el papel de un resuelto investigador, viajarás a lugares extraños y peligrosos, desenmascararás conspiraciones malignas y te enfrentarás a los terrores de la noche. Te topará con entidades que desafían la cordura, monstruos y sectarios dementes. Entre extraños y olvidados tomos de conocimiento encontrarás secretos que el hombre no debería conocer. Es muy probable que tus compañeros y tú decidáis el destino del mundo.

El *Manual del Guardián* contiene las reglas básicas, trasfondo, consejos, hechizos y monstruos del juego. Se trata de una herramienta exclusiva para el jugador que ejerce como Guardián, el encargado de plantear la aventura al resto de los jugadores. Para poder jugar a *La llamada de Cthulhu* es necesario disponer como mínimo de un ejemplar de este libro. Los demás jugadores, que interpretarán a los investigadores, deberían tener una o varias copias de la *Guía del investigador*, en el que se ofrecen reglas adicionales para la creación de personajes, habilidades, ocupaciones, equipo y mucho más.

Esta séptima edición de *La llamada de Cthulhu* es compatible con todos los productos de Chaosium publicados con anterioridad dentro de esta línea.

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

Prólogo de Álex de la Iglesia.

EDGE



MANUAL DEL GUARDIÁN
SKU : EECHCT01
ISBN : 9788416357970
D.L. : SE 351-2019



9 788416 357970

EDGEENT.COM