


CULTOS INNOMBRABLES



M. J. SUEIRO · R. DORDA · L. BARBERO · J. GARCÍA

CULTOS INNOMBRABLES



Un juego de horror lovecraftiano y acción de
Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero y Jokin García

CRÉDITOS

Escrito por

Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero y Jokin García

Portada de

Javier Charro

Ilustraciones interiores de

Borja Pindado Arribas y Marga F. Donaire

Relatos de

Rosendo Chas Patier

Corrección y textos adicionales por

Edén Claudio Ruiz

Diseño y maquetación por

Manuel J. Sueiro y Javier Charro

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

El sistema **Hitos** se declara *Open Content* y puede ser utilizado libremente en virtud de la licencia OGL. La ambientación de los Mitos de Cthulhu corresponde a la obra de H. P. Lovecraft y está bajo dominio público según la legislación vigente. Los personajes, grupos y situaciones propias de **Cultos Innombrables**, así como el nombre del juego y su logo pueden ser utilizados previa autorización del editor, declarándose *Product Identity* en el marco de la licencia OGL. Las ilustraciones y material gráfico que acompañan al texto son propiedad de sus respectivos autores, usados por **Nosolorol Ediciones** con su consentimiento explícito y no pueden ser reproducidos sin su autorización expresa.

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2014

Agradecimientos de Manuel

Ha sido un viaje largo y no euclidiano, pero por fin se ve la luz de las estrellas. Y nada de eso hubiera sido posible sin Luis, Ricardo y Jokin, fieles compañeros de viaje que han conseguido que coronemos estas personales montañas de la locura. Gracias, compañeros, sois los mejores.

Gracias también a Rosendo por enloquecer y enloquecerme con sus relatos. A Pedro y Sergio, por permitir un nuevo comienzo. Sin vosotros ya no habría Nosolorol. A Edén y Charro por poner una parte de ellos. A Borja y Marga por convertir las ideas en arte. A Enrique por dejarnos entrar, o al menos asomarnos. A Betty por apoyarnos de tantas maneras que ni se imagina. A Marién, Ana N., Ana D., Arancha e Iván por mantener la máquina funcionando.

Y miles de gracias, tantas que no caben en este libro, a Pili, mi musa e inspiración. Gracias por tu apoyo incondicional, por tu paciencia, por regalarme tus ideas, por hacerme reír todos los días y por reírte de mis payasadas. Gracias por hacerme feliz.

Agradecimientos de Jokin

Mis agradecimientos, no puede ser de otra manera, a Manuel, Luis y Ricardo por permitirme colaborar con ellos en el proyecto y a «Igre» Izquierdo por fotocopiarne años ha aquel manual de La Llamada de Cthulhu.

También tengo palabras para mis jugadores Apo, Paula, Jontxu, Aitor, Isa, Johnny y Gabri por haberme ayudado a terminar por fin y después de varios intentos Las Máscaras de Nyarlathotep y en general a todos los que me han sufrido en alguna partida «cthulhuoidea».

Y por supuesto a Ana Rosa, que aunque nunca jugará una partida de Cultos Innombrables ni a punta de pistola, siempre está ahí y hace que todo sea mejor.

Agradecimientos de Ricardo

En primer lugar, mi agradecimiento más sincero para Manuel J. Sueiro, por invitarme a este culto, digo..., proyecto, para mayor gloria de los primigenios. También mi agradecimiento para los demás coautores, sin los que este libro no hubiera sido posible: Luis y Jokin, y a Pilar y Betty, por aquellas partidas a Cultos Innombrables juntos y por su paciencia con nuestras «reuniones de trabajo».

Dedico esta, mi *opera prima*, a Ana, por aguantar y compartir mis locuras, a mis cultistas habituales: Pedrosa, Rebeca, Mike, Sergio, Luz y Carlos, por compartir tantas aventuras (y tantos pasillos que se pierden en la oscuridad), y a Josete e Hiro, por seguirme invitando a su casa pese a mi capacidad para tirar la bebida.

Al final, las estrellas se han alineado.

Agradecimientos de Luis

Espero, con este libro y su nueva visión, haber aportado un valioso granito de arena a los Mitos de Cthulhu. El tiempo y el espacio lo dirán.

Y ahora es momento de agradecer y dedicar. A Beatriz Piñeiro por convertir mi hogar en Ulthar. Al culto de los Buenas Noches del Sáhara (Carlos Pérez, Sr. Blanco, David García, Rober, Fer, Alber García, Toño), que siempre están ahí. A mi círculo interior, Magdalena, E. Barriuso, Malena B., Mali, Ángel Barbero, Amalia N. C., SonSo, Sara, José Gamo, Carlos y Alba. Y por supuesto, a otros tantos que, de una u otra forma, son parte de mi culto, aunque no estén todos los que son: Manu, Pilar, Borch, Roca, Agus, Vera Discordia, Marcos DLFU, Nast, Pablo Valcárcel, Leo, Pau, Guillermo Fernández, Hiro y José, Ocelote, Rafa Mr. Hannigan y Bas.

CONTENIDOS

I. INTRODUCCIÓN.....	8	VII. MAGIA.....	184
¿Quién es H. P. Lovecraft?	8	Conjuros y habilidades arcanas	184
¿Qué es un juego de rol?	9	Poderes superiores.....	193
Cultos Innombrables.....	10	Objetos con poderes.....	202
II. PERSONAJES	16	Tomos.....	210
Creación de personajes.....	17	Degeneración	224
Personajes pregenerados	28	VIII. DIRECCIÓN	230
III. SISTEMA.....	38	El papel del director de juego	230
Crítico y pifia	39	Aventuras y campañas	233
Pruebas enfrentadas	39	El culto	237
Pruebas de acción prolongada.....	39	Elementos de las historias de cultos.....	237
Aspectos.....	42	Antagonistas.....	238
Acción y combate	45	Lo sobrenatural.....	240
Salud.....	52	Creación de criaturas	242
Cordura.....	55	IX. AVENTURAS.....	252
Evolución del personaje.....	61	La Conspiración Luveh-Kerapf	253
Equipo.....	61	Tu dolor es su ofrenda	262
IV. AMBIENTACIÓN.....	66	Hoja de personaje.....	282
Los Mitos	66	Hoja de culto	283
Contexto actual.....	72	Últimas palabras.....	286
Las Tierras del Sueño	76	RELATOS	
Cronología.....	80	Inalámbrica	4
Rumores.....	87	Re: Nyarlathotep.....	12
V. CRIATURAS	94	Legado.....	34
Los dioses exteriores	94	Del viento	62
Primigenios	112	A las madres	90
Criaturas de los Mitos.....	126	Corro a tus brazos	156
VI. CULTOS.....	160	Guía de viaje.....	180
El culto en la campaña.....	161	El último acto.....	226
Creación de un culto.....	166	Coda.....	248
El culto en reglas.....	169	Metraje encontrado.....	276
Algunos cultos nombrables.....	169		

Inalámbrica

Yo no quería molestar, y era obvio que para ella resultaba extremadamente importante que todo estuviese en su sitio. Fue como si por fin me hubiese atrevido a entrar en una de aquellas lujosas tiendas de muebles de Shibuya frente a las que pasaba cuando iba a visitar a la abuela. Cada objeto tenía una razón de ser y un lugar específico, me explicó la mujer mientras circundábamos el salón; su piso era una maquinaria perfectamente engrasada, dijo mientras nos asomábamos apenas al dormitorio; y no habría forma de que funcionase con sus engranajes dispuestos de otro modo, sentenció ya de vuelta en el recibidor, ignorando en sus explicaciones el cuarto de baño y la cocina. Pude ver esta última estancia por el rabillo del ojo, aunque en la entrada, con la vista al frente y en posición de firmes, hacía guardia el marido. Se notaba que todo en él había sido también dispuesto por la mujer: las zapatillas de andar por casa idénticas a las de ella salvo por el color, la bata de corte parecido al de un kimono clásico, con una elegante línea púrpura, la sobria corbata, incluso la expresión de su cara, trabajosamente ensayada y sin embargo fallida. Temí que estuviese incluido en la compra.

—Tendrá que comprarla tal y como está, solo nos llevaremos la ropa y algunos objetos personales —concluyó ella.

Habité un diorama durante meses, sin atreverme a llevar mis cosas, ya que allí cualquier añadido ajeno te señalaba acusador. El trastero en el que había guardado todo no estaba en realidad muy lejos. Conmigo tenía solo una mochila —que llevaba casi siempre puesta— en la que, además de una muda, estaba mi portátil. Apenas utilizaba la cocina, todo lo más el frigorífico y ocasionalmente el microondas. Pensé incluso en ir a los baños públicos pero, finalmente, como solución de compromiso, se impuso la de tardar lo menos posible en bañarme —la mochila colgada de una percha tras la puerta— y limpiar inmediatamente después. Por las noches, acurrucada en una esquina del salón excepcionalmente despejada, dormía abrazada a mi mochila. Y a menudo, cuando me despertaba de madrugada expulsada de una pesadilla —una de muchas—, corría la cremallera y abría levemente el portátil, lo suficiente como para dejar escapar algo de luz de la pantalla y que el ventilador se pusiese en marcha, con su cálido aliento y el rozar de las aspas tan tranquilizador.

Era, sin embargo, una mejora. Mi vida había sido un deambular confuso en busca del alquiler mínimo viable, de un agujero inmundo a otro aún más inmundo, con suerte algo más barato. Pero buscar alquileres ocupaba demasiado tiempo y, lo que es peor, me obligaba a salir a la calle —probé un tiempo a mudarme sin visitar antes el sitio y demostró ser una aproximación desastrosa a mi problema.

Con el paso de los años había conseguido refinar los algoritmos que regían mi vida para maximizar el número de horas que pasaba conectada: me aseguraba, por ejemplo, de estar en la ruta de varios supermercados en los que pudiese comprar por Internet y que sirviesen a domicilio, tenía fichados los restaurantes de la zona a los que podía pedir, también solía confiar pequeños encargos al hijo de algún vecino o al portero de turno. Estaba todo pensado. Me ganaba la vida gestionando recursos virtuales, regando jardines semánticos y pastoreando rebaños de blogs en las granjas de enlaces, y los clientes me contactaban a través de mi web. Podían pasar meses hasta que una de esas gestiones administrativas en las que tienen que verte en persona me obligara a salir.

Aquel piso era, en fin, una pieza esencial en un elaborado plan para abandonar casi del todo la realidad. Aunque, por supuesto, un cambio tan drástico en mis rutinas tuvo consecuencias negativas. No me refiero a lo restrictivo de mi hábitat, no me importaba vivir bajo el régimen de los objetos —a veces al volver de casa de la abuela, ya muy tarde, me paraba en los escaparates de las tiendas de muebles, cerradas, y pegaba la cara al cristal imaginando que en vez de regresar a mi costroso apartamento alquilado podía dormir allí, en cualquier rincón. Me adapté enseguida a las reglas del espacio, pero lo que estuvo a punto de ser dramático fueron las cuestiones de la cobertura y de la conexión a Internet. Yo había previsto que en el peor de los casos tardarían un par de días en dar de alta la línea de fibra óptica y, puesto que me parecieron satisfactorias las pruebas de cobertura que había hecho con mi móvil el primer día desde la escalera —la antigua dueña me había permitido permanecer en el interior del piso lo indispensable—, pensé que no habría problema. Pero resultó que el edificio tenía una instalación inadecuada, lo que retrasó varios días la llegada de la fibra y, para colmo, mi móvil perdía la señal nada más cruzar la puerta. Tras un par de pruebas apresuradas, al ver que efectivamente mi móvil no conseguía conectarse a la red de datos y que mi portátil no detectaba ni rastro de *routers* o puntos de acceso wifi, entré en pánico y salí corriendo de allí con la intención de no volver jamás.

Había ciertas cosas que podían hacerme perder el control y quizás la que más, la posibilidad de quedar incomunicada. Sin embargo regresé aquella misma noche —conforme pasaba más y más tiempo en el exterior, la idea de volver había terminado por parecerme aceptable. Agoté la primera noche buscando redes wifi y un incierto lugar del piso, que yo suponía debía de existir, en el que la señal llegase a mi móvil con intensidad suficiente. Nada.

Pasé el resto de la semana vagabundeando, intentando encajar en ruidosas cafeterías que ofrecían conexión a sus clientes, parasitando la wifi abierta de algún edificio público o las menguadas conexiones en lugares de paso. Tampoco es que pudiese alejarme demasiado, pues esperaba a que me llamasen los que tenían que instalar la fibra en casa. Y para colmo, las wifis públicas no permitían según qué operaciones ni la conexión de mi móvil. Empezaba a imaginar cómo se marchitaba el contenido de mis jardines, estampidas de blogs tirando las vallas de las granjas, huyendo despavoridos.

Y cada noche volvía a buscar redes wifi en casa, por si aparecía un nuevo vecino o alguien regresaba de un viaje, buscaba hasta quedarme dormida. Y solo en una ocasión apareció tímidamente una red nueva en la lista de exploración de mi móvil, de nombre extraño que olvidé inmediatamente. Apareció y volvió a desaparecer. Quizás fue en sueños.

Finalmente instalaron la fibra y, aunque la señal wifi del *router* se perdía inexplicablemente con que me alejase un par de metros, podía conectarme por cable. Así que volví a mis jardines y granjas, aprovisioné la nevera, usé el baño ágilmente y dormí en mi rincón, abrazada a la mochila, a mi portátil, muy cerca del *router*.

Pero una noche la tierra tembló. No fue un estremecimiento de los muchos que solíamos sufrir, estas eran convulsiones violentas que parecía que no fuesen a acabar nunca. La tarima crujió y algunas tablas saltaron. Muchos de los adornos, que habían permanecido hasta el momento en el lugar que la anterior dueña les había dado, cayeron al suelo y se hicieron añicos. Y aunque apenas había luz y no estoy segura de lo que vi, me pareció que las paredes se arqueaban como si fuesen juncos doblados por un fuerte viento —paredes onduladas.

No cesó de repente, fue quedándose dormido poco a poco, gruñendo aún de cuando en cuando, ya en sueños, hasta disolverse en una vibración suave. Al fin quedó el sonido de las alarmas de los coches y los ladridos de los perros del vecindario.

Yo, sin embargo, tardé aún unos segundos en atreverme a recorrer el piso porque pensaba que en cualquier momento podía producirse una réplica. Había desperfectos por todas partes. No me atreví a tocar nada, como si hubiese encontrado un animal moribundo al borde de la carretera y temiese que mi contacto fuera a hacer más mal que bien. Grietas en las paredes, los tablones de la tarima levantados, restos de jarrones y figuras de porcelana cubrían buena parte del suelo y, en

el dormitorio, una estantería que ocupaba una pared entera se había venido abajo. También había una puerta nueva.

Al caer, la estantería del dormitorio había dejado al descubierto una pequeña puerta. Me sentí como si hubiera desbloqueado un nivel secreto en un videojuego. La puerta no tenía pomo, así que tuve que utilizar un cuchillo para conseguir abrirla. Podía ser un trastero, un simple armario, pero yo deseaba con todas mis fuerzas que fuese otra cosa, algo sorprendente. Crucé al otro lado con el corazón en un puño. Bajo la fría luz del móvil —única luz disponible— y con el polvo arremolinándose lentamente a cada paso, parecía que hubiese entrado buceando en los restos de un naufragio: un dormitorio minúsculo con muebles a escala y multitud de juguetes tirados por el suelo, la habitación de un niño.

Me senté apoyada en la pared del fondo, repasando una y otra vez la anatomía de la habitación, cada detalle. Me notaba distinta. El piso-máquina estaba roto, o al menos ya no funcionaría con arreglo a lo que la anterior dueña había dispuesto. El terremoto destruyó una rutina que, aunque tenía poco tiempo de vida, yo había llegado a pensar que se mantendría indefinidamente. Y, sin embargo, me encontraba sorprendentemente tranquila. La habitación del niño era un espacio olvidado hace mucho y allí, por primera vez en mi vida, me pareció no molestar. En esos primeros momentos pensé que quizás había abandonado la realidad por fin.

En la habitación la espontaneidad había estado permitida. Me pareció que podrían convivir sin problema los viejos juguetes del niño con mi colección de consolas y ordenadores antiguos, los muebles de plástico minúsculos con mi enorme sillón de masajes y su ropa junto a la mía en un pequeño armario de lona que se cerraba con cremallera. La cama era un coche de carreras.

Lo había decidido casi al cruzar la puerta, pero aún así me llevó unos minutos articular un plan: me mudaría allí, era lo natural, y dejaría el resto de la casa como estaba. Tenía que limpiar el polvo, traer unas extensiones para conectar los equipos y también un cable de red desde el *router*. Seguiría utilizando la cocina y el cuarto de baño con presteza, porque al fin y al cabo estas habitaciones eran la antesala a la realidad, y no tenía sentido volver a ella si no era imprescindible.

Me distraje solo un momento y cuando me quise dar cuenta la ola estaba ya casi sobre mí. Jugaba, como siempre, de espaldas al mar, amasando con mis manos la negra arena de la playa. Y al volverme la ola estaba tan cerca que hubiesen bastado unos pocos pasos para poder tocar su superficie. Tan alta como las torres de apartamentos en las que vivía mi familia cuando yo era pequeña. Era inevitable, no tenía sentido huir. Porque aunque la ola parecía vivir su propio tiempo y remoloneaba en la orilla, como atrapada en una filmación de alta velocidad, cada paso que daba yo en dirección contraria lo daba ella hacia mí. Me tapé los ojos y lloré.

—¿Tienes miedo? —sonó—. ¿Por qué?

El que hablaba era un niño de unos seis años. Tenía el pelo y los ojos negros. Su piel tan pálida contrastaba con la calidez de mi playa, con el brillante sol que lanzaba sus rayos a través de la ola y provocaba reflejos ondulados sobre la arena. El niño parecía un adulto en miniatura, con un traje oscuro y corbata.

—No quiero morir —contesté en un sollozo.

—Quizás es que no entiendes lo que está ocurriendo.

Me extrañó al despertar que el recurrente sueño del *tsunami* hubiese cambiado por primera vez en años. Enseguida descubriría que las noches en la habitación secreta estaban cargadas de interferencias. Allí, mis sueños más familiares tenían como estrellas invitadas a desconocidos, y a veces incluso la narración onírica se interrumpía asaltada por insertos ajenos que luego sería incapaz de recordar. Cuando reflexionaba en voz alta solía llamar a estas intrusiones «espacios publicitarios», porque aunque no pudiera recordar su contenido sospechaba que algo me querían vender.

En cualquier caso siempre había tenido la cabeza llena de cosas. Desde muy joven había sido una persona demasiado preocupada, atenta a peligros que quizás vivieran únicamente en mi imaginación pero que durante la fase REM podían parecer muy reales. Así que, harta de las reposiciones que me

llevaban atormentando desde niña, los espacios publicitarios pasaron rápidamente de ser una extraña injerencia a pequeños oasis en mis ajetreadas noches —la publicidad puede llegar a ser mejor que el programa de turno. Harta de pesadillas, supongo que no ofrecí demasiada resistencia, y el número de espacios publicitarios fue en aumento hasta que terminó por llenar casi del todo la parrilla de la programación nocturna.

Había conseguido vivir un año prácticamente fuera de la realidad, haciendo solo unas pocas incursiones al día, y los nuevos algoritmos para optimizar mis visitas mejoraban a cada ensayo. Comenzaba a fantasear incluso con cultivos acuapónicos y reciclado de residuos, sistemas que me permitieran abandonar la realidad definitivamente. Con el aumento de horas conectada, mis jardines semánticos habían crecido sobremanera y había añadido nuevas granjas de blogs a mi territorio virtual. Era más feliz de lo que había sido nunca.

Pero mi cuerpo, esa pobre interfaz, se resistía a mi plan. Mi aislamiento había traído secuelas inesperadas: dolores de cabeza y también musculares, problemas gastrointestinales, mareos... Y, aunque durante semanas traté de ignorar aquellos síntomas, el día que empecé a ver luces fantasmagóricas que atravesaban las paredes y me impactaban, haciéndome sangrar por la nariz y los oídos, abandoné mi refugio.

Al parecer las pruebas no dejaban lugar a dudas: tenía un tumor inoperable en el cerebro, me iba a morir. Sin embargo, llegar a esta conclusión no había sido tan fácil, y de hecho a mí me había parecido una eternidad, sin mi ordenador, sin poder utilizar el móvil, atrapada durante días en aquella cama de hospital siempre rodeada de gente, empujada de un lado a otro, olvidada en un pasillo, sin mi ordenador, sin poder utilizar el móvil. Aquellas noches en el hospital, lejos de la habitación secreta, los espacios publicitarios me abandonaron y las pesadillas comenzaron a regresar, la primera de todas, mi playa, mi ola.

Estaba en la playa de arena negra y por primera vez no era una niña, era yo misma, con el estúpido camisón del hospital. Y allí estaba también el niño con su traje de persona mayor.

—¿Tienes miedo? —dijo—. ¿Por qué?

—No quiero morir.

—Quizás es que no entiendes lo que está ocurriendo.

Al despertar pedí inmediatamente el alta voluntaria. El médico no salía de su asombro, insistía en que, si bien el desenlace era inevitable, en el hospital podrían ayudarme a hacer la experiencia menos tortuosa: «Los dolores serán terribles», dijo apesadumbrado. Pero con una determinación que me sorprendió a mí misma, me puse en pie y le aseguré que me iría de todas formas.

Llegué a casa sin saber muy bien cómo. Con mis últimas fuerzas conseguí arrastrarme dentro de la habitación secreta y me acurruqué en el futón. De reojo vi cómo en la pantalla de mi portátil parpadeaba una infinidad de alarmas, pero no tenía fuerzas. Comencé de repente a toser sangre, no podía parar. Por lo que dijo el médico yo había pensado que quizás aún me quedasen unos días, pero de camino a casa había empezado a notar cómo mi propio cuerpo me resultaba ajeno, cómo empezaba a marcharme. La tos no cesaba y cada vez me dolía más la cabeza. Mis manos temblaban y las luces fantasma volvieron. Sentía tanto dolor que me erguí de golpe, con fuerzas sacadas de no sé dónde, y comencé a golpear mi cabeza contra la pared: necesitaba romper el cráneo para dejar espacio a lo que estaba creciendo allí o al menos, con suerte, perder el conocimiento. En algún momento me pareció ver mi imagen en el pequeño espejo que había en la pared —a juego con el resto de muebles en miniatura. ¿Había conseguido abrirlo? Mi cráneo parecía tener una protuberancia extraña en la frente, justo sobre los ojos: palpitaba, respiraba.

Mi cuerpo se rindió con un grito horrible. Y pasaría mucho tiempo hasta que lo encontrasen, seguro. Yo, sin embargo, me sentía bien.

A mi lado apareció de nuevo el niño.

—¿Y ahora qué? —le pregunté.

—Ahora estás conectada.



INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

Bienvenidos a **Cultos Innombrables**, el juego de rol de intriga y terror contemporáneo, basado en las historias de H. P. Lovecraft. Con el reglamento incluido en este manual podrás adentrarte en las historias más aterradoras a las que la raza humana ha hecho frente. Y lo harás desde el punto de vista de los seguidores de un poder inimaginable y peligroso que ni ellos mismos son capaces de cuantificar. Por suerte para la gran parte de la humanidad, ese poder permanece oculto; sus enloquecedoras verdades, enterradas, y las puertas a otros mundos, selladas y olvidadas. Pero para su desgracia, siempre habrá quien busque desvelar terribles secretos arcanos y aprovecharlos para sus propios fines, aun a riesgo de su vida, su cordura y la vida en la Tierra tal como la conocemos.

Para adentrarte en el mundo de **Cultos Innombrables**, lo mejor que podemos hacer es comenzar presentándote al padre de la mitología en la que se basa, el «sumo sacerdote»: H. P. Lovecraft.

¿QUIÉN ES H. P. LOVECRAFT?

A principios del siglo xx, un joven autor estadounidense escribía relatos de terror bajo la fuerte influencia de un gran escritor del género como era Edgar Allan Poe: H. P. Lovecraft. Sin embargo, a diferencia de Poe, Lovecraft desarrolló un atractivo estilo propio que convirtió sus historias y su mundo en un referente para otros muchos autores. Incluso a día de hoy, un siglo después, su estilo sigue influyendo en películas, videojuegos, juegos de mesa, juegos de rol, libros, etcétera.

Sus relatos estuvieron, en su mayoría, centrados en una sutil mezcla de terror y ciencia ficción, lo que se denomina «terror cósmico». En sus historias desarrolló toda una mitología, que se llamó los «Mitos de Cthulhu», basada en abominables seres alienígenas y terribles verdades ocultas a la frágil humanidad. Su nombre se debe a la increíble cantidad de relatos, que habían conformado sin duda una verdadera

mitología, y a la importancia en ellos de una de las más peculiares creaciones: Cthulhu.

Su estilo arcaico y erudito, dotado de referencias bibliográficas y enciclopédicas que daban una sensación de verosimilitud, se conjugó con sus Mitos para convertirlo en una fuente de inspiración para otros autores de su época, el Círculo de Lovecraft. Estos autores continuaron desarrollando los Mitos incluso después de que Lovecraft muriera, hasta nuestros días, en los que sigue existiendo una corriente que bebe de su legado.

Lovecraft escribió sobre la insignificancia del hombre frente a las fuerzas desconocidas que existen en el universo. Los avances científicos que se llevaron a cabo en la época en la que Lovecraft vivía sin duda propiciaron que existiera ese temor. Sin embargo, su lectura hoy en día aún sigue provocando la misma sensación de insignificancia: no son pocos los que leyendo sus relatos se sumergen en el terror que supone no ser más que una gota de agua en un inmenso océano.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Si eres un jugador de rol habitual, no hace falta que te expliquemos nada que no sepas, puedes empezar a adentrarte en el mundo de **Cultos Innombrables** leyendo la siguiente sección. Pero también es posible que este sea tu primer acercamiento a los juegos de rol. Si esto es así, bienvenido a un nuevo mundo lleno de emociones en el que tu imaginación y la de tu grupo de jugadores te van a proporcionar tanto entretenimiento como nunca hubieras pensado. El límite lo pondrá vuestra imaginación y las ganas de pasarlo bien.

Pero vayamos por partes. ¿Qué es un juego de rol? Un juego de rol se compone de un grupo de jugadores que adoptan diversos papeles (roles) y que los interpretan a través de una historia que narran juntos. Es como hacer teatro pero improvisando los papeles sobre la marcha, o como ver una película y ponerse en la piel de uno de sus protagonistas, imaginando lo que harías en su misma situación en cada escena en la que se ve envuelto. A veces meditando lo que hacer y otras, siguiendo tu instinto; a veces haciendo lo correcto y otras, no tanto, pero siempre con entera libertad.

En un juego de rol hay un **director de juego**, que es la persona que se encarga de dirigir la aventura. Es como el director de una película, y la persona que maneja además todas las criaturas que aparecen en la aventura y los personajes secundarios. En los juegos de rol a estos los denominamos **personajes no jugadores** (PNJ). Por otro lado, están el resto de jugadores de la partida, que son los encargados de interpretar un **personaje jugador** (PJ) y enfrentarse a través de él a los retos que aparezcan en la historia.

Las partidas de rol se juegan habitualmente sentados alrededor de una mesa, y únicamente son necesarios varios dados (de diez caras en este juego), que podrás conseguir en la misma tienda donde has adquirido este manual. Estos se usarán para determinar

algunos efectos durante la partida, haciendo de las acciones de los jugadores algo no siempre seguro y aportando incertidumbre al resultado. Por último serán necesarios, además, algún lápiz para apuntar lo que haga falta, algunos contadores y este manual.

En este libro que tienes en las manos podrás aprender todo lo necesario para ser director de juego y poder jugar con tus amigos a **Cultos Innombrables**. Te explicamos la forma de elaborar los personajes para los jugadores, además de las reglas de juego que tú y los jugadores debéis conocer antes de jugar. A lo largo del libro te indicaremos si la sección puede leerse por los jugadores también o están reservadas para que la lea únicamente el director de juego, ya que en ciertos casos es mejor que los jugadores no sepan lo que hay detrás del telón, para así poder sorprenderlos en las aventuras.

Por último, recuerda que lo importante es divertirse jugando e interpretando a los personajes del juego, con sus defectos y virtudes, sus convicciones y sus locuras, en el universo imaginario de este libro. Pero una vez termines de jugar, vuelve a la realidad y sé tú mismo.

¿NO ES SECTA Y SECTARIO?

Los términos ingleses *cult* y *cultist* tienen sus correctas traducciones en los españoles «secta» y «sectario». Entonces, ¿por qué usamos en este libro los términos «culto» y «cultista»?

«Culto» es un falso amigo de *cult*, términos que tienen un mismo origen en ambos idiomas pero cuyos significados actuales no coinciden. «Culto» en castellano se refiere a las prácticas religiosas de una secta, pero no al grupo de personas que la forman ni a la secta en sí. Sin embargo, hay dos motivos que nos han hecho utilizar el término «culto» en lugar de «secta» para referirnos a estos grupos. El primero tiene que ver con el título de este libro: «cultos innombrables» es la traducción que habitualmente se ha hecho del *Nameless Cults* o *Unaussprechlichen Kulten*, un libro ficticio central en la mitología lovecraftiana cuya traducción más correcta posiblemente sería «sectas inefables». Así pues, queríamos mantener el término «cultos» asociado habitualmente a dicho libro. La segunda razón tiene que ver con la connotación puramente religiosa del término «secta». Queríamos alejarnos de esa visión reduccionista de los estudiosos de los Mitos para que la vertiente religiosa fuera solo una de las posibilidades. Nos parecía que referirnos a estos grupos de estudiosos como «sectas» no era el modo adecuado, así que nos decidimos por mantener el término «cultos».

Respecto a «cultista», es una palabra que no existe en castellano, un calco del inglés *cultist* («sectario»). Sin embargo, está totalmente extendida en el contexto de los Mitos de Cthulhu para referirse a los ocultistas y estudiosos de estos fenómenos. Nos pareció una buena forma para referirnos a los integrantes de los cultos, así que decidimos adoptar este término.

CULTOS INNOMBRABLES

Este es un juego de rol basado en las historias de H. P. Lovecraft que, a diferencia de sus relatos, transcurre en la actualidad en vez de en los años veinte. La ambientación de las historias que ocurren en **Cultos Innombrables** tiene ciertos toques de terror, de intriga, pero también de acción, fantasía y ciencia ficción.

Te recomendamos que, si no conoces nada de la bibliografía de Lovecraft, leas alguno de sus relatos cortos para conocer mejor el universo de este juego, sobre todo si vas a ser tú la persona encargada de dirigirlo e introducir a los jugadores en esta ambientación.

En los relatos de los Mitos de Cthulhu, los protagonistas habitualmente se encuentran con acontecimientos que les hacen perder la cordura al rebasar completamente la comprensión humana. Además, hacen acto de presencia diversas criaturas de horribles formas y naturaleza incognoscible, bien para devorar a los pobres investigadores de lo oculto, bien para depararles destinos peores.

En estas aventuras, los investigadores luchan por detener lo que muchas veces descubren que es imposible de parar: las fuerzas de lo desconocido. Unas fuerzas mucho más poderosas y antiguas que la propia humanidad. Luchan para que la humanidad sobreviva un día más, siempre bajo la desazón de que no se trata de una victoria definitiva, sino solo del aplazamiento de lo inevitable. Y muchas veces mueren en el intento, de una forma anónima y casi siempre desinteresada, ya que prefieren mantener los terribles secretos que han descubierto lejos de otras personas, debido al peligro y la locura que suponen para ellos.

Sin embargo, estos desafortunados convertidos en héroes anónimos tienen su contrapunto, pues existen también ciertos humanos dispuestos a emplear estas fuerzas, que apenas comprenden y sobre las que su control es muy precario, en su propio beneficio. No diremos que son el otro lado de la moneda, pero sí que son la misma cara de otra moneda igual: los cultistas.

Los cultistas colaboran con esas fuerzas ocultas, de forma consciente o inconsciente, por sus propios motivos: poder, conocimiento, riquezas, inmortalidad, curiosidad o locura. Y normalmente la única vida humana que valoran es la suya propia, pues saben el escaso valor que tiene en el orden cósmico. Cuando se trata con seres que han visto transcurrir eones, que viven en lugares completamente ajenos a nuestro espacio y nuestro tiempo, la vida humana pasa a valer lo mismo que la de un insecto. ¿Qué es una vida humana en comparación con la posibilidad de viajar por las Tierras del Sueño y desentrañar sus secretos? ¿Qué vale la moral, el honor o el amor frente al poder de los primigenios o los dioses exteriores? ¿Qué valor tiene nuestra cordura si solo es una barrera que nos impide entender cómo funciona la avanzadísima tecnología mi-go?

Estas personas suelen organizarse en grupos conocidos como «cultos». Los cultos tienen los más variados motivos y objetivos, pero comparten un nexo común: están dispuestos a emplear todo el poder que puedan reunir para lograr sus metas. Para ellos, el fin justifica los medios. Y los medios suelen ser atroces.

NUESTRO LADO DEL ESPEJO

Las historias de los juegos ambientados en la mitología lovecraftiana a menudo están protagonizadas por investigadores, personas normales que se ven expuestas al horror de los Mitos y luchan por combatir el horror cósmico y sus adoradores humanos. Estos seguidores son los cultistas (o sectarios), dementes encapuchados que tratan de propiciar el fin del mundo.

¿Pero es esto necesariamente así? ¿O esa es la visión que tienen los investigadores? ¿Acaso no son los investigadores fanáticos que tratan de destruir aquello que no comprenden para negar una realidad que ha sido revelada a unos pocos? **Cultos Innombrables** quiere huir de la visión maniquea de los cultistas y convertir a los miembros de los cultos en los protagonistas de la historia. Quizás haya cultistas encapuchados que tratan de propiciar el fin de mundo en el sótano de una vieja iglesia, y quizás alguien tenga que detenerlos, pero la mayoría de los cultos son diferentes y persiguen intereses distintos.

Y es que vamos a entender por culto cualquier grupo humano que ha tenido contacto con la realidad de los Mitos y, en lugar de rechazarla, ha buscado el modo de explotarla para su propio beneficio o de estudiarla en busca de respuestas a las preguntas fundamentales del universo. Así, la cúpula de una empresa que ha descubierto una ciudad perdida mientras deforestaba el Amazonas puede ser un culto, como también puede serlo una familia endogámica de la América profunda en cuyo pozo duerme algo caído del espacio mucho tiempo atrás. No importa si la motivación del grupo es obtener beneficios materiales, defenderse de los extraños o lograr un fin superior: si eligen utilizar el conocimiento de los Mitos como una herramienta o lo persiguen como un fin en sí mismo, entonces son un culto. Y aunque originalmente la finalidad del cultista sea otra, acumular poder y otear la realidad de los Mitos pronto se convierte en un objetivo obsesivo, irresistible. **Cultos Innombrables** trata sobre la adicción a un poder que destruye la propia identidad, que te transforma en algo que no es humano. Trata de fuerzas que unos pocos individuos intentan controlar... para terminar controlados por ellas.

LOS MALOS DE LA PELÍCULA

Todos hemos visto películas, leído libros o jugado cientos y cientos de juegos en los que interpretamos al bueno, al noble y al santo protagonista. Ese ser insuperable que todo lo consigue, que lucha contra los malos y que siempre logra superar cualquier reto, enfrentado siempre a los villanos carentes de ideas, meros espectadores de las hazañas de los héroes de la historia.

Sin embargo, ¿no os habéis parado a pensar nunca qué sería del bueno si sus antagonistas fueran más listos? ¿Y nunca os habéis preguntado si esos pobres infelices que caen en manos de los héroes tienen familia? ¿O si tienen un buen motivo por el que enfrentarse a esos héroes? Seguro que sí lo habéis hecho, pero ¿no creéis que esos motivos puedan ser tan coherentes y válidos para ellos mismos como lo son los de los héroes? En toda guerra existen dos frentes que creen que luchan en el bando correcto.

Cierto es que en la vida real nadie piensa que hace nada malo. Todos tenemos nuestras convicciones que justifican nuestros actos como buenos, mientras que los mismos actos realizados por otra

persona los percibimos como malos. Ciertamente, que en la vida real no existe el color blanco representado por los héroes y el color negro representado por los malvados. Todo está más difuminado, es gris. Los buenos no son tan buenos, o al menos no lo son siempre. Y los malos no son tan malos, o al menos tienen una justificación.

En el mundo de **Cultos Innombrables** interpretaremos personajes de ese color gris, con sus justificaciones personales para hacer lo que hacen. No son malvados, es solo que no son altruistas y están dispuestos a desentrañar los secretos de los Mitos en beneficio propio. Sin embargo, esto les llevará a ser tachados como los «malos» de la historia en más de una ocasión.

Es tiempo de dejar a un lado la idea de que todo saldrá bien, de que el bien triunfará sobre el mal pase lo que pase. Es hora de adentrarse en esa habitación oscura que es la realidad e ir encendiendo cerillas que iluminen un poco la verdad. Así, los personajes jugadores irán adquiriendo poder y conocimientos prohibidos que los ayuden a desvelar qué está pasando en el mundo realmente. Y a enfrentarse a ello, ya que ese conocimiento y ese poder también tienen un precio, que los llevará a plantearse cuánto están dispuestos a dar y en qué punto establecerán la frontera entre lo que creen blanco y lo que creen negro.

¿Y LA BIBLIOGRAFÍA?

En casi cualquier juego de rol de los Mitos que se precie, al final del primer capítulo figura una lista de relatos y novelas escritos por Lovecraft y otros miembros de su círculo pertenecientes a los Mitos de Cthulhu. Nosotros no vamos a incluirla porque cualquier consulta rápida en la Wikipedia os permitirá obtener información más actualizada y completa de la que podríamos recopilar aquí. Además, todas esas historias clásicas de los Mitos comparten telón de fondo con **Cultos Innombrables**, pero habitualmente se ambientan en otra época y son presentadas desde otra óptica, así que quizás tampoco sean tan inspiradoras para jugar a este juego.

Eso no quita que sean una magnífica fuente de ideas y casi de obligada lectura para aquel que quiera introducirse en la cosmología de Lovecraft, que quede constancia de ello. Y si lo quieres condensado todo en un único libro y aderezado con un poco de humor, entonces *Conociendo a Cthulhu* es tu libro.

La tentación de poner una lista de películas que rocen, a veces tangencialmente, el tema de los Mitos vamos a resistirla también. Serían muchas y variadas, desde adaptaciones de Lovecraft hasta otras cuyas similitudes con la obra del escritor de Providence puede que existan solo en nuestras mentes. Desde obras maestras del cine hasta subproductos de serie B maltratados por el tiempo, nuevamente en Internet podréis encontrar listas mucho más exhaustivas y fundamentadas que la que podríamos hacer aquí.

CULTOS INNOMBRABLES

En los relatos de H. P. Lovecraft se menciona un tomo de los Mitos de Cthulhu denominado *Cultos innombrables*. Este tomo, también denominado *El libro negro* debido a su portada de color totalmente negro, fue escrito en 1839 por el alemán Friedrich Willhelm von Junzt. El nombre del libro en alemán era *Unaussprechlichen Kulten*, y relata el acercamiento a diversos cultos, desde los primeros hombres hasta la época de su redacción. Tras pasar por diversas manos, el libro terminó perdiéndose en el tiempo. Hasta hoy.



Re: Nyarlathotep

Nos sentíamos desamparados. Habían sido años de gran incertidumbre.

Primero el colapso del sistema económico. Después de tanto tiempo apostando con fichas de póquer parece que se nos había olvidado que al final de la partida tendríamos que saldar cuentas. Sin embargo pagamos: pagamos con más fichas.

Para mantener la apuesta se necesitaron grandes sacrificios, y las desigualdades, esas que en realidad habían existido desde siempre, pasaron de ser un asunto moral del que nos acordábamos solo en ocasiones a ser un dolor desgarrador que no dejaba pensar en otra cosa.

Aún tenía que doler mucho más.

En Túnez un joven se prendió fuego frente a un edificio público y por fin llegó la primavera. Gritamos. Incluso los que habíamos perdido la voz, los que habíamos aprendido a vivir en silencio, gritamos. Pero enseguida comenzaron a arrojarse palabras al viento, veloces palabras que referían a conceptos universales para cada cual de una tonalidad diferente. Se usaron banderas, se utilizaron viejas afrentas locales en una guerra que tenía que haber sido global. Cada cual encontró al enemigo que esperaba encontrar.

Y así, instalados en la injusticia, recorrimos las calles gritando sin que el mensaje llegase a sus destinatarios. Y por cualquier altavoz se oían terribles augurios. Y todas las conversaciones llegaban a lo mismo: una ira contenida que acababa por disolverse en desolación.

Desamparados, sí.

No mucho más tarde, las cifras de desempleo comenzaron a alcanzar cotas históricas y el idioma comenzó a mutar convenientemente. Eufemismos y neologismos devoraron el lenguaje oficial, el periodístico y hasta el de la calle. Era solo el principio, una actualización imprescindible para poder hacer nuestra una tecnología que en su lugar de origen había dejado de ser útil: el sueño americano. Adoptamos la esperanza como acicate para que los esclavos voluntariamente restallasen los látigos unos sobre otros. Y así surgieron los nuevos héroes, jóvenes universitarios que revolucionaban el mundo sustentándose tan solo en ilusión, visionarios que hacían de su mayor pasión un oficio.

Fue entonces cuando, entre los nombres de heroicos emprendedores, comenzó a oírse uno que reclamaba la atención aunque solo fuese por la distorsión que provocaba en la larga lista compuesta casi únicamente de nombres anglosajones: Safir Al-Aswad.

Le vi por vez primera en televisión, en una mesa redonda con varios empresarios de Oriente Medio que hablaban del impacto económico de las revueltas populares en Turquía y Egipto. Un hombre de mediana edad, delgado y de rasgos afilados, piel cobriza, el pelo negro con un corte moderno y los ojos también negros, quizás demasiado.

Sus intervenciones eran perturbadoras. Cuando el moderador le daba el turno de palabra, primero permanecía unos segundos en silencio, mirando directamente a cámara, mirándote directamente a los ojos, arqueando exageradamente las cejas hacia arriba y abriendo los párpados de forma dramática, hasta ridícula. Comenzaba entonces, repentinamente, y su discurso tenía al inicio palabras suaves que poco a poco se transformaban, de forma tan gradual que la transición resultaba invisible, en ásperos monstruos, que apelaban a los más bajos instintos. No eran ya palabras sino voces, alaridos. Y cesaba tan súbitamente como había comenzado, incluso dejando algún concepto huérfano en el aire. La cámara

le seguía enfocando durante varios segundos hasta que alguien se atrevía a hablar de nuevo, visiblemente aturdido, mirándole aún de reojo como si se tratase de un animal peligroso. Pensé que era un loco.

Más tarde descubrí que la gente había subido a distintas plataformas de vídeo en Internet otras mesas redondas en las que había participado este personaje, así como conferencias, clases magistrales e incluso alguna que otra entrevista. Eran en la mayoría de los casos vídeos de una calidad ínfima, en los que apenas podía distinguirse su profunda mirada. Pero hasta en ese pésimo formato se sentía un vuelco del corazón en cada silencio que Al-Aswad hacía antes de hablar. Impresionaba el terrible contraste de las salas repletas de gente que aplaudía alegre a su entrada con el silencio sepulcral durante su intervención, la gente paralizada. Al final de uno de estos vídeos, minutos después de que Al-Aswad abandone el escenario, el espectador que sujeta la cámara sigue grabando: no hay ovación final, el público permanece en un silencio terrible, el escenario vacío, y nadie se mueve de su asiento hasta que finalmente una mujer, fuera de plano pero muy cerca, rompe a llorar desconsoladamente —el vídeo se corta.

Pasé semanas obsesionado revisando sus charlas. Siempre su voz, sus ojos. Muchos se preguntaban cómo es que no había aún un libro compendio del saber de Al-Aswad, seguros de que los emprendedores pronto lo habrían convertido en piedra angular de su Iglesia. Pero era imposible hilar su discurso, tan errático. Solo algunos conceptos resonaban, y más tarde te encontrabas introduciéndolos en las conversaciones de manera espontánea. Hablases de lo que hablases, ya fuese de arte, sociología, psicología o religión, sus tecnicismos económicos servían como metáfora, lo mismo para valorar el coste de oportunidad de una amistad que el retorno de la inversión en una relación de pareja.

Era un referente a nivel mundial y sin embargo me fue imposible encontrar un proyecto en el que el egipcio hubiese volcado toda su sabiduría. Sí, se conocían decenas de proyectos iniciados supuestamente por él en los países más variopintos que llevaban el capitalismo a lugares en los que apenas había agua corriente, pero no permanecía demasiado tiempo en el mismo sitio. Había sido también consejero de decenas de empresas e incluso de algún gobierno. El emprendimiento era para él una aventura sin descanso.

En su paso por la Europa de las sociedades más avanzadas, Al-Aswad había dejado un rastro de hombres y mujeres que, inspirados por él, abandonaban sus vidas convencionales para convertirse en emprendedores. Ofrendaban su vida a las *startups* que habían fundado, como si se tratase de un sacrificio a un dios. Después apenas se relacionaban con quien no fuera miembro de su cábala y, de hecho, a menudo vivían juntos, trabajando hasta la extenuación y humillando a los miembros que no fueran capaces de seguir el ritmo, sin tiempo para pensar en el futuro, solo en el siguiente hito. Y por las noches aquellos discípulos gritaban en sueños, perseguidos por terrores que llegaban a invadir las horas de vigilia, pues días y noches eran ya solo una confusa mezcla.

Cuando Al-Aswad llegó finalmente a mi ciudad, pensando que le había estudiado a fondo, que conocía sus trucos mejor que ningún otro, no pude resistirme a presenciar en vivo su espectáculo.

Pero aquella noche el cielo estaba horriblemente despejado, la cortina de polución, rasgada, dejaba ver una infinidad de cuerpos celestes en el vacío. De pronto me asaltó la idea de que en cualquier momento podía yo caer del minúsculo asidero que es en definitiva nuestro planeta. Así que me refugié en el interior del Palacio de Congresos, junto a una muchedumbre que charlaba excitada ante la oportunidad de ver al jefe de pista del circo, cara a cara por fin.

Me encontraba por vez primera rodeado de sus seguidores. De inmediato fui consciente de que, por muy profundamente que creyese conocer al maestro, no conocía lo suficiente esta extremidad suya, sus discípulos. Hubiese sido sencillo asistir a alguna de sus muchas reuniones —¡ojalá lo hubiese hecho!—: se reunían con cualquier excusa, a veces para encontrar el componente que les faltaba en su equipo o para tratar de conseguir ese contacto soñado que les brindase la financiación necesaria para impedir su probable caída al abismo, también para recibir lecciones magistrales de los que habían conseguido hacer del emprendimiento una forma de vida, pero principalmente para alimentar el sentimiento de pertenencia, para retroalimentarse unos a otros. Más tarde, demasiado tarde, comprendería que era a través de ellos que el lenguaje de Al-Aswad se propagaba por el mundo.

Mis pasos se fueron haciendo cortos conforme cruzaba el vestíbulo: buscaba un lugar discreto desde el que poder observar. Formando corros estrictamente configurados, los discípulos dibujaron espontáneamente un diagrama de castas que para mí hubiese sido imposible de trazar. Identifiqué los círculos más exclusivos, esos de los que eran deflectados sin miramientos la mayoría de recién llegados, y, fingiendo que revisaba mi móvil, orbité unos segundos lentamente alrededor de una de estas esferas. Les escuché así repetir los tecnicismos apropiados que les permitían identificarse mutuamente, palabras entresacadas de tres o cuatro libros imprescindibles escritos por los evangelistas de Al-Aswad. Se podía sentir la influencia del egipcio por doquier, alimentando la frustración reinante, avivando la necesidad de recuperar el control: solo en semejante lugar, vistiendo sus hipertrofiados cargos, repitiendo discursos mil veces ensayados para convencer a los demás, pero sobre todo a ellos mismos, los líderes de estas empresas minúsculas se sentían libres. Mientras, desde las sombras, el capital acechaba. Porque aunque a muchos seguidores del egipcio se les llenaba la boca diciendo que lo que querían era cambiar el mundo, estaban dispuestos a abandonar cualquiera de sus ideas a la mínima señal de que estas pudieran suponer un lastre a la hora de obtener beneficios. Estaban cambiando el mundo, sí, palabra a palabra: el éxito ya no requería alcanzar el objetivo en la aventura emprendida, el éxito era que el capital te envolviese en su manto, que te adquiriesen.

Había mirado quizás con demasiada intensidad a alguno de los miembros de estos círculos exclusivos, pues sus pares se volvieron al unísono. Turbado por el suceso, me alejé en dirección a las puertas que daban al anfiteatro.

En mi camino aún escuché, eso sí, alguna que otra admiración intrusa, observaciones de fascinados turistas. «¡Son tan jóvenes!», dijo uno. Seguramente los curiosos que se habían acercado, ajenos a la tramoya desplegada, pensarían que aquellas personas hacían gala de una capacidad e iniciativa inusitadas, que dejaban a la mayoría de los ciudadanos como poco más que holgazanes. Yo había escuchado infinidad de veces a Al-Aswad proferir exabruptos contra los trabajadores por cuenta ajena, aplaudido por una multitud que en su mayoría estaba formada por esos mismos trabajadores: el egipcio había conseguido convencerlos a todos del heroico esfuerzo que suponía ser un emprendedor —un esfuerzo de una dignidad superior.

Todos engañados. Los que venían a ver el espectáculo y los que participaban del mismo. Y aun así hubiera dicho que algunos de sus discípulos me vigilaban, que cruzaban sus miradas con la mía, desafiantes, haciéndome saber que no era bienvenido, que mejor haría en marcharme. ¿Era quizás una subrepticia instrucción de su amo la que les llevaba a perseguirme?

Sentí una súbita caída, caí dentro de mí mismo. Me golpeó entonces la vívida impresión de que lo que me rodeaba no era más que un recuerdo, yo solo un espectador. Alargué la mano hacia alguien que pasaba, una persona que no reparó en mi existencia, y me pareció como intentar asir la cola de un cometa que surcase los cielos, una forma de engaño óptico en el que las yemas de mis dedos parecían casi tocar el brazo del desconocido cuando yo sabía bien que la distancia era insalvable. El impertinente bombeo que había estado batiendo mis sienes desde que cruzase las puertas comenzó a imponerse. Había entrado en el Palacio de Congresos, sí, recordaba haber visto las puertas desde fuera, el cielo, me hubiese sido imposible olvidar aquel amenazador agujero, como si un gigante hubiese arrancado el techo y ahora se mostrase el mecanismo de planetas y estrellas. Pero ¿cómo había llegado yo hasta la puerta? ¿Cómo había llegado allí? Fantaseé por un momento con la idea de que no me hubiese movido de mi casa, sentado a oscuras en la mesa del salón frente a mi portátil, como tantas otras noches, revisando vídeos en los que aparecía el egipcio. La luz se desvanecía por momentos, el aire comenzó a escasear. Era un vídeo, tenía que serlo, había dado un paso y estaba dentro: solo tenía que dar un paso hacia atrás. Las piernas me fallaron.

Creo que apenas llegué a perder la verticalidad. Un hombre me sujetaba por los hombros y una mujer me aflojaba la corbata, desabrochando incluso el cuello de la camisa: parecía genuinamente preocupada. Sentí sin embargo una oleada de miradas que furtivamente estudiaban la situación sin moverse de sus respectivos círculos. «¿Está bien?», preguntó la mujer. Asentí y le di las gracias, a ella y al caballero que me sujetaba. La estancia parecía de nuevo completamente iluminada y, aunque mi pulso aún era

vacilante, me pareció que tendría fuerzas suficientes como para llegar hasta mi asiento. «¿Está seguro de que no quiere que avise a alguien?», insistió ella. De nuevo les di las gracias y me alejé.

Había estudiado al egipcio durante meses, horas revisando vídeos de pésima calidad fotograma a fotograma en busca de señales, buceando en notas manuscritas que crecían sin rumbo, en todas direcciones. Claramente estaba llegando al límite de mis fuerzas.

El anfiteatro era colosal y estaba ya casi del todo ocupado. Yo había conseguido un asiento muy cerca del escenario y tuve que atravesar una aglomeración de gente que no se decidía a ocupar sus plazas, que exprimía los últimos momentos antes del espectáculo intentando conseguir la promesa de una reunión posterior o como mínimo una tarjeta de visita. La corriente me conducía, ocasionalmente bloqueado por mamotretos parlantes, descendiendo por el pasillo central.

Por fin en mi asiento, mirando en derredor, comencé a recuperar una cierta tranquilidad. Aquello no era muy distinto de otras conferencias a las que había asistido y el aire de la concurrencia era definitivamente alegre, un público formado por gente de todo tipo. ¿Se les podía culpar acaso? Al-Aswad era un hábil mentiroso y se alimentaba de necesidad. Entre la muchedumbre allí reunida era imposible distinguir a emprendedores de simples curiosos, era imposible distinguir a los fieles de infiltrados como yo. Me sentí a salvo.

Cuando sonaron las señales para que todo el mundo ocupase su sitio, para que apagásemos los teléfonos móviles, respiré profundamente y me dije a mí mismo que no tenía sentido temerle, que conocía demasiado bien a los de su calaña como para caer en sus trampas. Me permití incluso estrenar una leve sonrisa.

Se apagaron las luces. El escenario estaba completamente vacío, ni siquiera había un estrado, tampoco una pantalla en la que pudiesen proyectarse diapositivas. La gente estalló en un aplauso ensordecedor cuando Al-Aswad hizo su aparición, saliendo de entre unas cortinas al fondo. Aplaudieron y vitorearon durante minutos. El egipcio permanecía inmóvil, ni rastro de emoción alguna en su semblante. Poco a poco el ánimo del público se fue enfriando y los aplausos cesaron, pero aún había de cuando en cuando alguien que gritaba una consigna, un código cómplice que unía a todos bajo la misma bandera, y entonces volvían a oírse de nuevo algunos aplausos, dispersos, confusos. Al-Aswad permaneció en silencio. Pero el verdadero silencio, el silencio absoluto, no llegó hasta pasada más de media hora.

Hasta los ruidos más casuales, las toses, los comentarios furtivos, el mismo zumbido proveniente del sistema eléctrico, se atenuaron hasta disolverse por completo: fue como quedarse sordo. Inmóvil, paralizado, solo podía mirar en dirección a Al-Aswad. Había sentido, sin embargo, cómo la temperatura en la sala descendía, sentí cómo los cuerpos a mí alrededor se apagaban uno a uno. El mundo había desaparecido y quedábamos solo él y yo.

Comenzaron a oírse entonces las palabras, esas que muchas otras veces había oído en *podcasts* y vídeos, pero esta vez se escucharon atenuadas como si sucediesen en otro plano de la existencia. Al-Aswad me miraba fijamente: sus labios permanecían sellados.

Comprendí que aquellas palabras para mí del todo incognoscibles y que sin embargo me habían obsesionado, las palabras que una y otra vez había oído en labios de los discípulos del egipcio, que se repetían gracias a ellos del uno al otro confín del globo en decenas de idiomas, carecían por completo de significado. Eran más bien como el efecto audible de un proceso que transcurría bajo la superficie. Una puerta se abría en algún sitio, y en vez de oírse el chirrido de sus goznes, lo que se oía era aquella retahíla, cada vez más fuerte. La puerta estaba casi abierta.

Flotábamos en el vacío y mi cuerpo agarrotado de frío se rendía finalmente. Al-Aswad era también una señal, un efecto óptico, apenas la sombra de un anciano inabarcable. Las estrellas y los planetas estaban con nosotros.

Del mundo quedaba solo un eco y las cortinas que había a sus espaldas se abrieron.

Entonces pude ver.



PERSONAJES

CAPÍTULO II

Los personajes son los protagonistas de las historias de **Cultos Innombrables**, los álgter ego de los jugadores en el mundo de juego que se enfrentarán a las misteriosas y peligrosas situaciones que el director de juego ponga frente a ellos.

Si has jugado a rol anteriormente seguro que ya has creado docenas de personajes, por lo que quizás quieras pasar directamente a las cuestiones mecánicas del proceso de creación, saltándote las secciones previas de ideas y consejos sobre el diseño de personajes. Es más, si has jugado a otros juegos basados en los Mitos de Cthulhu tendrás ciertas ideas preconcebidas sobre el tipo de protagonistas que usarás para crear tus personajes de **Cultos Innombrables**. Nuestra recomendación es que aunque seas un jugador experto, versado en mil historias de los Mitos, continúes leyendo, ya que este juego usa un enfoque bastante atípico.

Las historias de los Mitos siempre tratan de personas que han descubierto o descubren una verdad inefable y se encuentran con seres más allá de la comprensión humana. En otros juegos de los Mitos siempre hay una línea que divide a estas per-

sonas en dos grupos. En un lado están los investigadores, que se enfrentan a los Mitos como encarnación del mal, buscando no cruzar la línea pero pisándola de manera sistemática. Al otro lado de la línea están los cultistas, que han perdido completamente la razón y solo persiguen servir a sus alienígenas amos así como destruir todo lo que es bueno o sagrado, o siquiera humano. En **Cultos Innombrables** esta línea no existe. Lejos del maniqueo mundo en blanco y negro que presentan otros enfoques, aquí se pinta un panorama gris oscuro, en el que la exposición a los Mitos es un descenso adictivo hacia la corrupción del cuerpo y la mente, pero también una búsqueda personal de poder, revelaciones o venganza. Al final no importa tanto el punto de partida, sino la forma en que los personajes afrontan los acontecimientos.

En este juego los cultistas no son tipos encapuchados que entonan letanías para atraer a un oscuro dios exterior, quien provocará la destrucción del mundo y devorará a sus seguidores... O por lo menos, no la mayoría. No, los cultistas son personas que han descubierto una nueva, poderosa, secreta e inestable

herramienta: el conocimiento de lo sobrenatural. Y están dispuestos a utilizarla para conseguir sus propios fines, tan loables y aceptables (o todo lo contrario) como los de cualquiera: éxito personal o profesional, poder, riqueza, aceptación social, justicia, conocimiento o la promesa de vida eterna que ofrecen todas las religiones.

Los cultistas no son necesariamente malos, en el sentido moral del término. Es el medio elegido para lograr sus metas, ese camino rápido y seductor, lo que los expone a peligros inimaginables y los obligará a hacer cosas inconfesables, pues el conocimiento de los Mitos es adictivo a la vez que muy capaz de transformar o destruir a su portador. Así, la vida del cultista será una constante pugna entre su voluntad para conformarse con lo que ya ha conseguido y su deseo de más conocimiento prohibido, lo que implica continuar el camino descendente hacia la pérdida de la propia humanidad.

Por otro lado, el término «culto» se utiliza en este contexto, de manera laxa, para referirse a grupos de personas organizadas en torno al conocimiento de los Mitos y que los usan para obtener fines comunes. Encontrarás más información sobre los cultos, incluyendo una tipología y reglas para crearlos, en el capítulo «Cultos» (página 160). Es más, convendría que todos los jugadores echaran un vistazo a dicho capítulo para crear de manera conjunta, y bajo la supervisión del director de juego, el culto al que pertenecen sus personajes. Desde un punto de vista práctico, la creación del culto probablemente debería anteceder a la creación de personajes para garantizar que estos encajen en el marco correspondiente, pero hemos preferido mantener en este manual el orden habitual de los juegos de rol y presentar la creación de personajes primero. Habitualmente basta con tener una idea general del tipo de culto, y los detalles más concretos pueden dejarse para el final. De momento quédate con la idea de que un culto no tiene por qué ser un grupo religioso, sino que puede tratarse de una organización científica, empresarial, familiar o de cualquier otro tipo. Una organización, eso sí, creada o transformada por su contacto con los Mitos. Una organización que ve el conocimiento de los Mitos como un instrumento para conseguir sus objetivos, cuando no un fin en sí mismo.

La vida de un cultista no siempre está consagrada por completo a los Mitos, sobre todo al principio. La mayoría comienza su vida compaginando su búsqueda de poder y conocimiento sobrenaturales con una existencia personal y profesional normal. El cultista tendrá un trabajo, una familia y unos amigos normalmente ajenos e ignorantes de sus inclinaciones, y habitualmente buscará compaginar ambas vidas todo lo que pueda. No sería el primer padre de familia ejemplar, trabajador incansable y esposo solícito que se reúne algunas tardes con sus extraños compañeros y guarda en el sótano de su casa algún misterioso artefacto. Por desgracia, la influencia de los Mitos sobre la vida personal no tardará en hacerse notar, y para la mayoría de los cultistas surgirá pronto la necesidad de soltar lastre en su búsqueda del poder. Conforme

la alienación del cultista avance, lo humano empezará a resultarle ajeno, poco más que un obstáculo en su camino. Y será entonces cuando rompa sus ligaduras.

En este sentido, la influencia de los Mitos puede entenderse como una poderosísima droga que, además, permite alcanzar todo lo que siempre se había soñado y más. Como cualquier droga, poseerá la voluntad de su consumidor, y destruirá su vida anterior y su humanidad. Lo empujará a hacer cosas que jamás se habría creído capaz de hacer y, cuanto más poderoso se sienta, en realidad más prisionero será de los poderes que cree dominar.

CREACIÓN DE PERSONAJES

A continuación se describen los pasos que debes seguir para crear un personaje:

1. CONCEPTO

Escoge un **concepto** para el personaje: una palabra o una frase que resuma lo que es el personaje en esencia. Puede ser su ocupación, su vocación, lo que pudo ser y no fue o lo que representa para los demás. Sea como sea, el concepto es un elemento nuclear del personaje, es cómo lo describirías si solo pudieras utilizar dos o tres palabras, o cómo te referirías a él si fuera alguien conocido pero sin nombre.

A todos los efectos, el concepto del personaje actúa como aspecto que puedes invocar siempre que el personaje esté actuando dentro de los parámetros del mismo o persiguiendo motivaciones u objetivos característicos del concepto. Los aspectos y su uso se detallan en el capítulo «Reglas» (página 42).

Ejemplos de conceptos

Librero siniestro.

Granjera endogámica.

Dilectante aficionado al ocultismo.

Suma sacerdotisa de Dragon.

Abogado sin escrúpulos.

Incrédula asesina a sueldo.

Padre de familia ejemplar con secretos.

Alcohólico rehabilitado.

Buscadora de la Verdad.

Uolter visionario.

Agente de policía justiciero.

Profeta de las estrellas.

Científica poco ortodoxa.

Vengador dispuesto a todo.

Descendiente de una brujas de Salem.

Ludópata con demasiadas deudas.

Asesino en serie.

Justiciero.

Ecoterrorista.

Ingenua aficionada a las antigüedades.

Policia sin nada que perder.

Veterano de Afganistán.

Yonqui sin suerte.

«La cazadora».

Historiador demasiado curioso.

Mente criminal.

2. CARACTERÍSTICAS: REPARTE VEINTE PUNTOS

Las **características** son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

- **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor Fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores Reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte, del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran Voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.
- **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un Intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.

Reparte veinte puntos entre las cuatro características. Para cada una de ellas el mínimo es 1 y el máximo es 10. La media para una persona normal está en 3 puntos, pero el personaje jugador es un cultista, alguien que ha consagrado su vida a conocer una Verdad, terrible y aterradora, y a servir a poderes que van más allá de la comprensión humana. Una persona, en definitiva, que tiende a estar por encima de la media... a veces.

Valores de las características

- 1 Bastante por debajo de la media. Destacadamente bajo.
- 2 Bajo pero dentro de la media. No llama la atención.
- 3 Valor medio de una persona adulta en circunstancias normales.
- 4 Algo por encima de la media, pero nada destacable.
- 5 Bastante por encima de la media. Entra dentro de lo normal, pero llama la atención.
- 6 Muy por encima de la media. Destaca mucho y es más que posible que tenga una cierta fama.
- 7 Muy destacado, y sin duda famoso por ello.
- 8 Élite mundial. La Fortaleza de un culturista premiado o el Intelecto de alguien que haya recibido el premio Nobel de Física.
- 9 Pasará a la historia. Los Reflejos de Bruce Lee, el Intelecto de Einstein o la Voluntad de Gandhi.
- 10 Uno de los mejores de la historia, no solo de la actualidad. Algo legendario.

Para cada característica, escoge un **rasgo descriptivo**, una frase o palabra que ilustre cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto. Al director de juego le resultará especialmente útil para describir a los PNJ y permitir que los jugadores se hagan una idea de ante quiénes se encuentran.

Como puede verse, no todas las descripciones son «positivas». Algunas de ellas claramente aluden a puntuaciones bajas. Tales descripciones pueden parecer contraproducentes, y en cierta manera lo son, pues permitirán a otros jugadores o al director de juego activarlas como aspectos negativos. Ahora bien, tales activaciones significarán que el personaje ganará puntos dramáticos, que podrá usar más adelante para salir airoso de futuros trances. En resumen, las debilidades de un personaje serán fuente de desventajas, pero también permitirán que el personaje pueda obtener resultados extraordinarios con mayor frecuencia.

Ejemplos de rasgos

Rasgos de Fortaleza
Músculos de gimnasio.
Complexión fuerte.
Fibroso.
Espaldas anchas.
Muy delgado.
Entrado en carnes.
Claramente sedentario.
Infatigable.
Pequeño pero matón.
Delicado.
Débil.
Esmirriado.

Rasgos de Voluntad
Tartamudea al hablar.
Terco.
Voluble.
Carismático.
Resuelto.
Mirada fría.
Creyente devoto.
Pertinaz.
Líder nato.
Chaquetero.
Supersticioso.
Constante.

Rasgos de Reflejos
Dedos ágiles.
Felino.
Flexible.
Bien coordinado.
Parkinson.
Movimientos torpes.
Imposible cogerlo por sorpresa.
Ilusionista profesional.
Nunca ha tropezado.
Se piensa cada movimiento.
Buena puntería.
Pies ligeros.

Rasgos de Intelecto
Mirada despreocupada.
Calculadora humana.
Impulsivo.
Sin imaginación.
Memoria prodigiosa.
Oído fino.
Distruido.
Capta todos los detalles.
Concentración imperturbable.
Soñador.
Intolerante.
Sabelotodo.

Para más detalles de esto, ve a la página 42, donde se explican los aspectos con más detalle.

3. HITOS: ESCOGE CUATRO

Los **hitos** nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento clave en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino de acontecimientos que marcaron al personaje, definiendo quién es ahora, y que pueden tanto beneficiarlo como perjudicarlo. Los hitos son un tipo de aspecto.

Los hitos definen facetas de la personalidad del personaje, así como nos informan de lo que sabe o no sabe hacer, pero en todo caso son siempre biográficos. Por ejemplo, lo correcto es «Licenciado con deshonor por insubordinación» en lugar de simplemente «Rebelde».

HITOS OCULTOS



Si el director de juego lo autoriza, un personaje puede comenzar con hasta dos hitos «ocultos». Sencillamente hay dos momentos clave de la vida del personaje que aún no conocemos y que se descubrirán durante la historia. Al crear el personaje elige solo dos hitos en lugar de los cuatro habituales. Los dos restantes serán los hitos ocultos. En cualquier momento durante el juego que quieras activar un aspecto (ver página 42) y no tengas uno apropiado para la situación, puedes «desvelar» uno de los hitos ocultos del personaje: escoge en ese momento un hito apropiado para la situación e introdúcelo en la historia como si se hubiera realizado en ese momento una revelación sobre el pasado del personaje.

Ejemplos de hitos

Tuvo que dejar la universidad y ponerse a trabajar cuando murió su padre.

Desde pequeño ha tenido pesadillas muy vívidas sobre un hombre sin ojos.

Intentó suicidarse tomando pastillas cuando su novia lo dejó.

Sobrevivió al accidente de coche en el que murieron su marido y sus hijos.

Combatió en la Segunda Guerra del Golfo.

Ha dado tres veces la vuelta al mundo.

Hereda una apartada mansión de un tío lejano.

Su madre murió en extrañas circunstancias.

Cumplió condena por un asesinato que no cometió.

Concurrió en Gran Hermano.

Ha estado en presencia del Faraón Negro.

Le diagnosticaron cáncer hace unos meses.

Su carrera como deportista profesional se truncó cuando se lesionó la rodilla.

Es adoptado.

Su padre mató a su madre y luego se suicidó. Delante de él.

Fue la primera de su promoción en el Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Pertenece a una larga estirpe de policías.

De pequeño, su abuela le contaba extrañas historias sobre seres de otros mundos.

Nunca ha conseguido vender ninguno de sus cuadros.

Ha ganado el premio gordo de la lotería dos veces.

Perdió su casa y casi todas sus pertenencias debido al huracán Katrina.

Se hizo rico gracias a las «.com».

Conoció a su pareja trabajando en Médicos del Mundo.

Es incapaz de recordar nada de antes de tener diez años.

Está obsesionada con el bebé que perdió en un aborto natural.

Mataron a su compañero durante un tiroteo en los barrios bajos.

Su abuelo le leía pasajes del Neoronamión.

Permaneció en coma durante dos años, pero él recuerda que los pasó en un extraño lugar.

Sobrevivió al genocidio de Ruanda.

El psiquiatra le recetó medicación para evitar tener «esas alucinaciones».

Hasta los quince años tenía un amigo imaginario que vivía en las esquinas y rincones.

Estuvo clínicamente muerto durante un minuto a consecuencia de un accidente.

Su primer asesinato no le causó ninguna emoción.

Le fue retirada su licencia médica por su comportamiento poco ético.

Le robaron la patente de su invento, que ha resultado dar millones.

Recuerda que fue abducido por unos alienígenas que le colocaron algo dentro de la cabeza.

En un ataque de rabia mató a su psiquiatra.

Encontró una extraña piedra tallada en una expedición en el Amazonas.

Su primer mejor amigo fue un gato.

Estudió Derecho porque es lo que querían sus padres, no ella misma.

Bañarse desnudo en el mar de noche le marcó profundamente y ahora es una obsesión.

Nunca ha perdido un pleito.

Ha cumplido diez años de condena por negarse a declarar a un amigo.

Se ha pasado los últimos dos años haciendo zapping dieciocho horas al día.

Es el mayor de cinco hermanos.




4. HABILIDADES:

REPARTE CUARENTA PUNTOS

Las **habilidades** representan las cosas que tu personaje sabe hacer y los conocimientos adquiridos: representan aquello que tu personaje ha aprendido a lo largo de su vida. Puedes repartir los puntos entre tantas habilidades como quieras, pero procura escoger entre siete y doce habilidades. Siete debería ser el mínimo de cosas que un personaje sabe hacer, mientras que doce (catorce a lo sumo) representa un nutrido grupo de capacidades para el personaje. Recuerda que el número máximo de puntos que puedes poner en la misma habilidad es 10, mientras que el mínimo es 1, salvo que el director de juego permita que una habilidad esté a 0 por circunstancias del trasfondo.

Valores de las habilidades



- 1 Conoce los rudimentos. No haría el ridículo en una convención profesional sobre el tema.
- 2 Tiene nociones y suele practicarlo de vez en cuando.
- 3 Se le da bastante bien, casi podría dedicarse a ello.
- 4 El valor medio de un profesional.
- 5 Un profesional destacado. Probablemente no tendrá problemas para encontrar trabajo.
- 6 Un profesional muy cualificado. Las empresas se lo rifan.
- 7 De los mejores en su círculo. Cualquiera que esté en el mundillo habrá oído hablar de él.
- 8 De los mejores en su país. Si es una actividad deportiva, seguramente sea conocido a nivel internacional.
- 9 Seguramente el mejor de su país, y uno de los mejores del mundo.
- 10 No solo es el mejor del mundo, sino que es también de los mejores de la historia. Nikola Tesla tendría un 10 en «Genio de la física» y Mozart lo tendría en «Tocar el piano».



El sistema **Hitos** propone una lista de ocho habilidades básicas que todo personaje debería tener, cada una identificada con un icono. Ahora bien, el nombre que se le da a cada una de esas habilidades depende del propio jugador (con la aprobación del director de juego), ya que su nombre será un aspecto del personaje. De este modo, la habilidad básica de  de un personaje deja de ser simplemente «Combate» para convertirse en «Luchar sucio», «Pistolero» o «Matar con las manos desnudas». Esto no significa que esa habilidad, al tener cualquiera de esos nombres, solo pueda utilizarse de la manera que indica su descripción. Todas son habilidades de combate y podrán utilizarse siempre que el personaje pelee, con o sin armas, pero cuando esté combatiendo conforme a lo indicado por el nombre de su habilidad podrá activarla como un aspecto y marcar la diferencia (ver página 42).

El personaje con «Pistolero» utilizará su habilidad cuando esté armado con una pistola, pero también cuando use un cuchillo o cuando luche con las manos desnudas. Al fin y al cabo, un pistolero seguro que sabe hacer todas esas cosas. Ahora bien, el nombre de la habilidad es, como hemos dicho, un aspecto, y solo podrá activarse en las condiciones adecuadas: armado con un cuchillo no podremos usar nuestro aspecto «Pistolero», mientras que con una Desert Eagle en la mano será otra historia muy distinta. Esto significa que las posibilidades de


éxito o de resultados extraordinarios del personaje se incrementarán mientras use una pistola. Idealmente, deberías tratar de personalizar las habilidades con el significado que tienen para tu personaje, pero siempre procurando que no se pierda el referente, es decir, que esté claro para qué puede utilizarse la habilidad. El director de juego debe evitar que una misma habilidad pueda usarse como aspecto para situaciones demasiado diversas, sobre todo si la estrategia del personaje ha sido precisamente escoger pocas habilidades muy genéricas con puntuaciones altas. Además, conviene recordar que las habilidades no son hitos ni rasgos, y que deben reflejar conocimientos o pericias adquiridas por el personaje.

Como guía general, una habilidad cuyo nombre pueda encajar con la función de dos o más habilidades básicas no debería permitirse. Asimismo, una habilidad cuyo nombre represente algo que no puede haber sido aprendido o adquirido mediante entrenamiento seguramente no sea una buena idea para una habilidad.

Ejemplo: «Entrenado por la CIA» no sería un buen nombre para una habilidad: no deja claro en qué sentido puede usarse (combate, sigilo, cultura... o en todas ellas al mismo tiempo), ya que es muy general. Esto sería más apropiado como hito que como habilidad. Si quisiéramos usar algo así para una habilidad, habría que ser más específico. «Entrenado por la CIA en la lucha sin armas» podría servir como habilidad de , mientras que «Entrenado como analista de la CIA» sería una habilidad de  aceptable.

Ejemplo: «Grande» como habilidad de  o «Superdotado» como habilidad de  no tienen mucho sentido. Un personaje puede perder forma física pero no por ello dejar de ser grande, y un personaje que se dé un golpe en la cabeza y tenga amnesia no dejaría de ser superdotado. Estos nombres describen cosas inherentes del personaje, no destrezas adquiridas y, por tanto, son más adecuados como descripción de los rasgos del personaje que como habilidades.

Las habilidades básicas cubren la mayoría de las situaciones en las que un personaje de **Cultos Innombrables** puede verse envuelto. Se recomienda, por tanto, que todo personaje tenga al menos una puntuación de 1 en cada una de ellas. A discreción del director de juego, un personaje podría tener 0 en alguna de estas habilidades básicas si su trasfondo lo justifica. Esto no debería permitirse en más de una habilidad, y nunca fuera de las habilidades básicas. El director de juego debe tener en cuenta que cada habilidad, aunque tenga puntuación 0, sigue siendo un aspecto activable, y por tanto no debe permitir que los jugadores abusen de ello poniéndose varias habilidades a 0 solo para tener más aspectos activables.

Además de las ocho habilidades básicas, un personaje puede tener más habilidades. Por ejemplo, puede tener una habilidad básica duplicada para representar una mayor diferenciación, pues cada habilidad es un aspecto que puede activarse durante el juego. Por ejemplo, puede tener dos habilidades con la función de , «Carterista» y «Pasos silenciosos», para poder beneficiarse de tales aspectos en diferentes ocasiones. Ahora

LAS HABILIDADES QUE NO TIENES




Seguro que estás preguntándote por algunas habilidades típicas en un juego de rol de ambientación contemporánea, tales como Conducir, Informática o similares. ¿No saben los personajes de **Cultos Innombrables** hacer estas cosas? La respuesta es sí, pero...

Los personajes sabrán conducir un coche y usar un ordenador de la manera en que cualquier usuario medio puede hacerlo. Pueden viajar con el coche, aparcarlo y hacer cualquier maniobra cotidiana. Con el ordenador enviarán correos electrónicos, buscarán en Google y escribirán documentos de texto. No necesitan habilidades para eso, igual que no las necesitan para emplear un bolígrafo o para caminar por la calle sin caerse.

Cuando usen el ordenador, las habilidades que empleen dependerán de lo que estén haciendo realmente con él: ¿se trata de convencer a alguien en un chat o es una investigación para averiguar dónde se encuentra un libro? La acción concreta determinará la habilidad a emplear, siendo el ordenador una simple herramienta. ¿Y qué sucede si lo que el personaje quiere es algo eminentemente relacionado con la informática, como romper una contraseña o programar un virus? Bueno, esas acciones no están al alcance de cualquier persona, sino que es necesario ser un profesional de la informática para siquiera intentarlas: el personaje necesitará una habilidad de profesión adecuada en estos casos.

En cuanto a la conducción, las personas normales saben moverse con su coche pero poco más: no participan en arriesgadas persecuciones, no hacen trompos en mitad de la calle ni saltan por rampas poniendo el coche a dos ruedas. Los que hacen esto son los conductores profesionales, los locos de la velocidad o los miembros de cuerpos de seguridad que han recibido instrucción para ello. Un personaje cualquiera no tiene ni necesita una habilidad de conducción: podrá manejar su coche de manera normal sin ella. El que quiera realizar maniobras arriesgadas y peligrosas deberá tener la habilidad de profesión adecuada para ello. El que no lo sea, posiblemente podrá intentarlo..., pero esa es otra historia (mira el cuadro «¿Qué habilidad escoger?» en la página 40).

bien, la puntuación de cada una de esas habilidades se adquiere de forma independiente, ya que son habilidades diferentes.

Por otro lado, pueden proponerse otras habilidades para actividades que no estén cubiertas por las habilidades básicas, siempre que al director de juego le parezcan útiles o interesantes para el juego en general o su campaña en particular. Antes de lanzarte a generar nuevos tipos de habilidades piensa si no serían casos particulares del tipo .

Ejemplos de habilidades de forma física

Deportista aficionado.	Escalar con las manos desnudas.
Acrobata.	Se machaca el torso en el gimnasio.
Cargar y descargar camiones.	Hacer sentadillas.
Nadador profesional.	Apresurarse para no llegar tarde.
Entrenado para correr maratones.	Contorsionista.
Equilibrista.	Nunca coge el ascensor.
Perseguir sospechosos.	Harce gimnasia con los voleibolos.
Moverse con esfuerzo.	
Echar puertas abajo.	

Ejemplos de habilidades de interacción

Mala reputación.	Insulso y anodino.
Etiqueta.	Ganarse la confianza.
Infundir respeto.	Chantajeo.
Siempre tiene un buen discurso preparado.	Dar pena.
Amenazar.	Sacar información al enemigo.
Lengua viperina.	Tinador profesional.
Famoso.	Parecer inocente.
Irresistible para el sexo opuesto.	Aborrece el contacto humano.

Ejemplos de habilidades de percepción

Ojos en la nuca.	Lo llaman Sherlock.
Atento a los detalles.	Leer los labios.
Leer los rostros.	Encontrar intrusos en sus tierras.
Oído agudo.	Catador profesional.
Visión global.	Notar que algo no encaja.
Tu cara me suena.	A que voy y lo encuentro.
Siempre alerta.	Esa camisa es de la temporada pasada.
Aficionado a la ornitología.	
Entender una conversación entre el gentío.	

Ejemplos de habilidades de combate

Pistolero.	Francotirador.
Luchar en la oscuridad.	Desarmar al oponente.
Matar con las manos desnudas.	Evitar los golpes.
Lanzador de cuchillos experto.	Ponerse a cubierto.
Pelear sucia.	Clavar bolígrafo.
Peligroso con la navaja.	Pelear de gatas.
Boxeo.	Bloquear golpes.
Karate.	Patada giratoria.

Ejemplos de habilidades de subterfugio

Fintar.	Encontrar escondites.
Mentiroso convincente.	Dejar pistas falsas.
Aficionado a los trucos de prestidigitación.	Cartista.
Pasar desapercibido.	Maestro del disfraz.
Rostro inexpresivo.	Camuflaje.
Sigiloso.	Aparentar amistad.
Ocultar su navaja.	Actor amateur.
Infiltración.	Disimular la borrachera al llegar a casa.

Ejemplos de habilidades de cultura

Estudiar en la universidad de Miskatonic.	Viejero inconsolable.
Ratón de biblioteca.	Adicto a Internet.
No se pierde ni un programa del Discovery Channel.	Conocimiento de las calles.
Aficionado a la historia local.	Siempre a la moda.
Conoce a fondo el ocio nocturno en la ciudad.	Aficionado a la ciencia ficción.
Cultura televisiva.	Lector compulsivo.
Autodidacta.	Cotilla de barrio.
	Friki informático.
	Estudiante mediocre.

Asimismo, en **Cultos Innombrables** los poderes arcanos y los conjuros funcionan como si fueran habilidades normales a efectos de coste de adquisición. Revisa el capítulo «Magia» (página 184) para más información, pero de momento ten en cuenta que tu personaje puede adquirir uno o más poderes arcanos destinándoles puntos de habilidad.

🌀 **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un cultista tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de 🌀).

🌀 **Combate:** El submundo cultista es un sitio peligroso, y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.

🌀 **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase dicha por dos personajes diferentes puede provocar un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar la impresión que causa el personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje adquiriendo distintas habilidades de interacción.

🌀 **Percepción:** Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

🌀 **Subterfugio:** La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

🌀 **Cultura:** Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos temas y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de una vieja librería o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de 🌀 del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de 🌀. Y, por supuesto, no proporciona ningún conocimiento sobre los Mitos: para eso está la habilidad de 🌀.

🌀 **Profesión:** Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. Por ejemplo, es cultura general saber que la aspirina es un anticoagulante, pero solo los que han recibido la enseñanza médica adecuada saben curar las heridas y tratar a los enfermos. Análogamente, todo el mundo puede tratar de encontrar algo en Google, pero solo los que tienen conocimientos profesionales suficientes podrán piratear la base de datos del Pentágono.

De este modo, dentro del término «profesión» se incluye una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Cada personaje debería tener al menos una profesión. Su nombre puede personalizarse como cualquier otra habilidad, sin embargo, debe procurarse dejar claro con el director de juego los usos adecuados. Si en una situación determinada la habilidad de profesión se solapa con alguna de las habilidades básicas, podrás elegir qué habilidad utilizar. Igualmente, si un personaje posee dos o más habilidades de profesión que puedan aplicarse a un determinado caso, el jugador decidirá cuál de ellas emplear en cada caso, pero solo podrá usar una.

Ejemplos de habilidades de ocultismo

Arqueología de lo imposible.

Lo que me contó mi abuelo.

Conocimiento del más allá.

Sueños visionarios.

Estudioso del Necronomicon.

Discípulo del Ídolo Rojo.

Experto en leyendas y mitología.

Aficionado a viejos libros de ocultismo.

Alquimista autodidacta.

Susurros desde la oscuridad.

Intuición sobrenatural.

Viaja por las Tierras del Sueño cada noche.

Iniciado en la Sociedad del Resurgir.

Su padre era el guardián de las tradiciones secretas mayas.

Toma drogas alucinógenas místicas.

Busca la Verdad en Internet.

Ejemplos de habilidades de profesión y sugerencias de uso

Abogado.	Contactos en el mundo legal. Posiblemente tenga bastante dinero. Influencia sobre la gente que depende de él o a la que ha ayudado. Conocimientos de leyes. Capacidad de negociación.
Arqueólogo.	Conocimientos de historia, mitología y lenguas muertas. Sabe cómo llevar una excavación o preparar una expedición. Acceso al material de museos y universidades que no está al alcance de todos.
Artista (especificar el tipo: pintor, diseñador gráfico, escultor, escritor, actor, et c.).	Contactos en el mundo del arte, museos, mecenas, fundaciones, et c. Conocimientos de su campo artístico. Probablemente haya viajado. Capaz de analizar con gran detalle la obra de otros en su mismo campo.
Asistente de vuelo.	Facilidad de desplazamiento a lugares lejanos. Acceso a zonas restringidas de los aeropuertos. Conocimiento de muchos lugares diferentes. Posiblemente atractivo o con don de gentes.
Bibliotecario.	Sabe buscar información eficientemente y manejarse en archivos. Acceso a ciertas bibliotecas y su material restringido. Puede conocer obras infrecuentes, dónde encontrarlas y otros detalles sobre ellas.
Bombero.	Bien entrenado físicamente. Capaz de mantener la cabeza fría en situaciones de riesgo o tensión. De reacción rápida. Sabe cómo afrontar situaciones problemáticas, como incendios o inundaciones.
Científico o Ingeniero (especificar el tipo: de robótica, de telecomunicaciones, biólogo, matemático, et c.).	Conocimiento de ciencias de su rama. Acceso a material de trabajo, así como a instalaciones, laboratorios y universidades, bien de su entorno de trabajo, bien de otros colegas dispuestos a colaborar. Puede experimentar o intentar racionalizar en parte todo lo que tenga que ver con los Mitos.
Ejecutivo de una multinacional.	Influencia en su empresa. Grandes recursos económicos. Contactos comerciales o personas influyentes de su nivel social. Conocimientos de gestión y leyes. Capacidad de negociación.
Estudiante universitario (especificar la carrera: Biología, Filología, et c.).	Conocimientos avanzados sobre lo que estudie. Acceso limitado a la universidad. Amigos y contactos en el campus.
Hacker, Informático, Programador.	Conocimientos de matemáticas y programación. Búsqueda de información rara o difícil de encontrar en la red. Hacking y sistemas de seguridad informáticos.
Loco del tuning.	Sabe de mecánica y electricidad del automóvil. La conducción temeraria no le es algo ajeno, incluso puede ser algo habitual para él. Tiene contactos en el mundillo: sabe de carreras ilegales, dónde conseguir buenas piezas, et c. Conocerá bien el área por la que suele moverse (ciudad y extrarradio), así como atajos o escondites para su vehículo.
Marino.	Conocimiento del mar. Manejo de embarcaciones. Conocimiento de los puertos y ciudades que haya visitado. Contactos entre colegas y conocidos, esparcidos por todo el mundo.
Matón, Mercenario.	Capaz de luchar. Contactos en el mundo del hampa. Intimidante. No se amedrenta ni se impresiona fácilmente. Acceso limitado a armas. Contactos en su mundillo y «colegas» que pueden deberle un favor.
Médico.	Conocimientos sobre medicina, anatomía y medicamentos. Capacidad de hacer diagnósticos, primeros auxilios y, dependiendo de su especialidad, atención profesional de daños graves. Acceso a zonas restringidas de los hospitales y a material médico.

Mendigo.

Conocimiento de la ciudad y sus aspectos más turbios. Contactos entre otros marginados. Pasar desapercibido. Supervivencia en las calles.

Militar, Exmilitar.

Entrenamientos físico y de combate avanzados (sabe cómo manejar armamento poco habitual e incluso cómo manejar vehículos de combate). Posible acceso a armas. Amigos duros dispuestos a jugarse la vida por un viejo compañero. Posible experiencia en regiones de conflicto. Conocimientos de supervivencia y geografía de los lugares en los que haya estado.

Motero.

Conocimientos de mecánica y de carretera (lugares buenos para pasar una noche, para esconderse, para conseguir armas o gasolina barata...). Intimidante y difícil de intimidar. Muy probablemente pertenezca a un club de moteros, que seguramente pueden dar la cara por él en una pelea e incluso lo ayuden en actos criminales. Realizar maniobras de conducción peligrosas con una moto.

Operario de mantenimiento
(especificar el tipo: mecánico,
electricista, fontanero, et c.).

Según su tipo, acceso a herramientas, materiales e instalaciones de reparación. Puede reparar o hacer funcionar dispositivos a los que esté habituado. Contactos en el gremio.

Pandillero.

Conocimiento de las calles. Acceso a trapicheos, informadores y mercado negro. Es posible que tenga amigos dispuestos a arriesgarse por él en situaciones fuera de la legalidad.

Periodista.

Contactos en diferentes grupos sociales, lugares u organizaciones. Red de informadores. Búsqueda de información en la red. Acceso limitado a ciertos lugares restringidos al público. Cultura de actualidad.

Periodista de zonas
en conflicto.

Sangre fría. Supervivencia. Contactos en zonas de conflicto (militares, otros periodistas, fuerzas de seguridad, et c.). Conocimiento sobre los conflictos en los que haya estado. Conocimiento de la geografía de zonas de guerra. Capacidad de negociación.

Policia.

Acceso a armas de fuego. Entrenamiento de combate. Apoyo (hasta cierto punto) de las fuerzas de seguridad. Acceso a lugares restringidos gracias a su autoridad. Capacidad para intimidar o coaccionar, hasta cierto punto. Conocimiento básico de leyes. Tendrá contactos, informantes o conocerá a gente íntimamente relacionada con su puesto concreto (no es lo mismo patrullero de carretera que detective de homicidios o de narcóticos).

Político.

Influencia sobre la administración pública. Poder y recursos dentro del área de la que esté a cargo. Puede tener bastante dinero. Contactos entre las personas influyentes de su nivel (otros políticos, empresarios, mafia, banqueros, et c.). Labia, capacidad de mentir y carisma. Influir, coaccionar o amenazar a gente por debajo de su nivel social. Conocimientos de gestión. Acceso a lugares restringidos en su área de influencia.

Taxista.

Sabe conducir bien y callejear. Conocimiento de rumores de la ciudad y del tráfico. Facilidad para sociabilizar. Puede estar al tanto de lo que ocurre en toda la ciudad gracias a sus compañeros.

Traficante, Camello.

Conocimiento de las calles, de trapicheos, de cómo esconder la droga. Sabe callejear en su zona, tiene contactos en el mundo del crimen y acceso a drogas. Probablemente alguna gente le deba dinero o favores. Puede tener un conocimiento muy básico de leyes. Dada su clientela habitual, puede saber de intimidación.

En las páginas 24 y 25 se listan unas cuantas habilidades de profesión a modo de muestra, describiendo los principales, pero no los únicos, usos de las mismas. Los jugadores son libres de inventar nuevas habilidades de profesión siempre que cuenten con el beneplácito del director de juego.

Ocultismo: En **Cultos Innombrables** los personajes viven casi a diario con lo desconocido, lo sobrenatural. Eso se refleja en una habilidad concreta que les otorga conocimiento sobre la Verdad oculta tras el velo. Puede tratarse de conocimiento académico, adquirido de viejos y mohosos volúmenes encuadernados en piel humana, de historias oídas de labios de un abuelo poco prudente y algo loco o ser el resultado de extraños sueños, enviados por criaturas de otra dimensión. En todo caso, esta habilidad refleja auténtico conocimiento sobre lo sobrenatural, aunque pueda estar mezclado con superchería o disfrazado como leyenda. Los puntos asignados a esta habilidad cuentan para el total de conocimientos sobrenaturales que determinan la puntuación inicial de Degeneración del personaje (ver página 27).

Habilidad arcana: Un personaje de **Cultos Innombrables** puede empezar el juego con una o más habilidades arcanas. Una habilidad arcana es un poder sobrenatural o el reflejo del conocimiento de una serie de conjuros relacionados. Durante la creación del personaje deberán destinarse puntos de habilidad de manera normal si se desea comenzar el juego con capacidades de este tipo. Consulta el capítulo «Magia» (página 184) para más información y para ejemplos de habilidades arcanas que los jugadores pueden escoger.

5. CITA: ESCOGE UNA

Escoge la frase que define la forma de pensar y actuar de tu personaje, el tipo de frase lapidaria que tu personaje dice en situaciones dramáticas: «Volveré», «Cuanto más pierdes, más ganas», «Me encanta que los planes salgan bien»... A todos los efectos, trata la cita como un aspecto, con la condición de que el personaje tendrá que decir la frase para activarlo.

Ejemplos de citas

Nunca pienso en el futuro: ya llegará.
Piensa mal y acertarás.
Soy el mejor en lo que hago, pero lo que hago no es muy agradable.
No te preocupes, todo saldrá bien.
Siempre estoy preparado para lo peor.
Si necesitas una segunda oportunidad, estás muerto.
La pluma es más fuerte que la espada.
El conocimiento es poder.
Los susurros del abismo me advierten...
Puedes correr pero no esconderte.
En esta votación yo tengo dos votos: el mío y el de mi pistola.
Corpe diem.
Encontraré a ese malnacido.
La curiosidad mató al gato, pero ellos tienen siete vidas.

6. DRAMA: COMIENZAS CON 5 PUNTOS

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Si el personaje es más poderoso, tendrá una puntuación en Drama menor, pudiendo influir menos en la narración y dependiendo más de sus puntuaciones. En cambio, si el personaje es comparativamente menos poderoso, tendrá una puntuación superior en Drama, lo que le permitirá modificar más la historia, que compensa sus atributos con puntuación baja. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama.

Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para activar aspectos o evitar su activación (ver página. 42), lo que les permite influir en la historia mejorando sus posibilidades de éxito en ciertas acciones o influyendo negativamente en las de otros personajes. Por otro lado, las complicaciones y otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando sean activados por el director de juego (u otro personaje) durante la partida. Por tanto, es una buena idea tener ciertos aspectos negativos que puedan aparecer con facilidad en la historia. Si un personaje jugador recibe puntos adicionales durante el juego, su total de puntos dramáticos puede superar su puntuación de Drama. Sin embargo, al comienzo de la siguiente sesión recuperará todos los puntos gastados y perderá cualquier exceso de puntos dramáticos que tuviera, y empezará con tantos como su puntuación de Drama. El uso de puntos dramáticos se describe más extensamente en el capítulo «Sistema» (ver página 42).

Un personaje jugador normal comienza con una puntuación de Drama 5. Sin embargo, los jugadores pueden modificarla, con el permiso del director de juego, para comenzar con personajes de mayor o menor poder. Para ello considera que un punto de Drama puede cambiarse por dos puntos de característica o cuatro puntos de habilidades, o un punto de característica más dos puntos de habilidades. También puede hacerse el cambio inverso para tener mayor puntuación en Drama. Tanto si se aumenta como disminuye la puntuación, un personaje debe empezar el juego con una puntuación de Drama entre 1 y 10.

7. OTRAS PUNTUACIONES: HAZ LOS CÁLCULOS

Todos los personajes tienen unas puntuaciones que utilizarán a lo largo del juego y que se calculan de la siguiente manera:

- **Aguante:** Tu Aguante es igual a la suma de tu Fortaleza más la mitad de tu Voluntad.
- **Resistencia:** El total de tus puntos de Resistencia es tu Aguante multiplicado por 3.
- **Defensa:** Tu Defensa es igual a la característica Reflejos más la habilidad más alta entre forma física y combate más 5. Tu Defensa estando prevenido es tu Defensa menos 3.

- **Iniciativa:** Tu Iniciativa es igual a tus Reflejos más la mitad de tu Intelecto.
- **Bonificaciones al daño:** Para ataques a distancia, la bonificación al daño es tu habilidad de combate entre 4 (redondeando hacia abajo). Para ataques cuerpo a cuerpo, añade tu Fortaleza a tu habilidad de combate y divide el total entre 4 (nuevamente redondeando hacia abajo).
- **Entereza:** Tu Entereza es igual a tu Voluntad más la mitad de tu Intelecto.
- **Estabilidad Mental:** El total de tus puntos de Estabilidad Mental es tu Entereza por 3.
- **Degeneración:** Los personajes que comienzan el juego con conocimientos esotéricos (habilidad de ocultismo), con conjuros, poderes o capacidades especiales (habilidades arcanas) ya han perdido parte de su humanidad en el proceso. Esto se traducirá en mutaciones físicas y mentales que alejan al personaje de lo que entenderíamos por un ser humano. Esta corrupción avanzará como consecuencia de la exposición a la influencia de los Mitos. Si llegara a un valor demasiado alto, la transformación del personaje sería tal que ya no podría considerarse humano, por lo que dejaría de ser un personaje jugador para convertirse en una criatura controlada por el director de juego. Un personaje comienza con 1 punto de Degeneración por cada 5 puntos (completos) que tenga invertidos en total en habilidades arcanas y habilidades de ocultismo. Consulta la página 224 para más información sobre la Degeneración.

8. COMPLICACIONES: COMIENZAS CON UNA

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. El jugador determina una complicación para su personaje, que es una situación que lo colocará en desventaja o le causarán problemas en determinados momentos. Así, cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces este merece una compensación en forma de un punto dramático. Hay que tener en cuenta que a una complicación demasiado específica le será difícil entrar en juego. Esto puede parecer algo positivo, pero dado que proporciona puntos de Drama, en realidad puede ser una oportunidad perdida. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia, y por tanto si la permite o no.

El personaje recibe un punto dramático por cada escena en la que una complicación entre en juego o por cada acción en la que la complicación afecte a una tirada al ser activada como aspecto (ver página 42). El director de juego decide cuándo surge una complicación determinada, aunque el jugador puede ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas.

En realidad, una complicación es como un aspecto, solo que el personaje difícilmente podrá invocarlo a su favor. A pesar

de esto, si la situación lo permite y la imaginación del jugador lo propicia, el director de juego debería permitir que las complicaciones puedan ser invocadas por el jugador para favorecer a su personaje.

Ejemplos de complicaciones

Padre soltero.

Juramento de lealtad.

Código de honor: ni mujeres ni niños.

Buscado por la ley.

Perseguido por un asesino.

Fama de maleante.

Racista.

Fanático.

Despiadado.

Repulsivo.

Sádico.

Cobarde.

Temerario.

Adicción (elige una sustancia a la que sea adicto).

Enfermo (una enfermedad crónica, molesta o ligeramente incapacitante, pero no demasiado: tiene que poder jugarse con el personaje. Por ejemplo: asma, diabetes, migrañas, narcolepsia, hemofilia, et c.).

Afección mental (paranoico, psicópata, bipolar, et c.).

Grandes remordimientos.

Extremadamente gafe.

Antepone su profesión a cualquier otra cosa.

Múltiples enemigos.

Tartamudo.

Obsesionado con una idea.

Siempre tiene que tener la última palabra.

Problemas con la autoridad.

Debe mantener a sus gatos.

Crédulo.

No sabe mentir.

Casado.

Hermano propenso a meterse en líos.

Experiencia traumática en su pasado (especificar cuál).

Extremadamente ambicioso.

Maldito (especificar en qué consiste la maldición).



SIMON BAUDERSHIRE











Independiente en el exilio

Hay cosas que están más allá de la concepción humana, pero a veces el verdadero horror muestra un aspecto cotidiano.

CARACTERÍSTICAS

FOR	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Sobrepeso
REF	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Habilidoso
VOL	7	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Obstinado
INT	7	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Enciclopédico

HABILIDADES

-  2 *Mens sana in corpore sano*
-  2 Escasa experiencia militar
-  4 Pequeños detalles
-  2 Permanecer en silencio
-  4 Flema inglesa
-  7 Ávido lector
-  5 Diletante británico
-  6 Conocimiento del más allá
-  5 Signo rojo de Shude'Mell
-  3 Signo de Voor

HITOS

Su hermana embarazada murió en un incendio en El Cairo.

Tuvo que abandonar su amado Londres huyendo del culto de los Diletantes de Van Weyden.

Sirvió en Bosnia como voluntario, haciendo labores burocráticas.

De pequeño le gustaba colarse en la biblioteca prohibida de su abuelo.

COMPLICACIÓN

Su prepotencia lo lleva a tratar a los demás como a niños.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	6	Resistencia	18
ENTEREZA	10	Estabilidad Mental	30
DEGENERACIÓN	2	Sueños de otros mundos	

COMBATE

INICIATIVA 6 DAÑO +1/+0 DEFENSA 10

DRAMA 5

MICHELLE DEVERAUX










Superviviente urbana

El peor monstruo es uno mismo.

CARACTERÍSTICAS

FOR	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Atlética
REF	7	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Ágil
VOL	5	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Mirada inquietante
INT	2	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Maniática

HABILIDADES

-  6 Disturbios y saqueos
-  6 Machetazos
-  7 Dormir con un ojo abierto
-  4 Tender emboscadas
-  3 Pocas palabras
-  3 Autodidacta
-  7 Superviviente callejera
-  3 Ha visto y oído cosas
-  1 Voces en el vacío

HITOS

Era una joven estudiante despreocupada hasta que lo perdió todo debido al huracán Katrina.

Tuvo que hacer cosas indescriptibles para sobrevivir las semanas siguientes al huracán.

Oficialmente se la considera muerta.

Su interés por los Mitos surge por su enfrentamiento en las calles con adeptos de la Casa del Hambriento.

COMPLICACIÓN

Su desconfianza en los demás está tornándose en una cierta paranoia.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	6	Estabilidad Mental	18
DEGENERACIÓN	0		

COMBATE

INICIATIVA 8 DAÑO +3/+1 DEFENSA 18

DRAMA 5





GLENDAX FOX

Estudiosa de lo oculto

Comprendo. Tomo nota de ello para más adelante.

CARACTERÍSTICAS

FOR	2	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Delicada
REF	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Pausada
VOL	9	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Imperturbable
INT	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Analítica

HABILIDADES

- 3 Largos paseos
- 5 Taichi
- 2 Fijarse en los detalles
- 3 Embaucar
- 5 Negociación
- 6 Círculos artísticos
- 3 Restauración de arte
- 5 Ciencias ocultas
- 5 Susurros
- 3 Melodía infernal

HITOS

En su juventud experimentó con las drogas y fue artista y musa del movimiento *underground*.

Una herencia familiar bien invertida le ha permitido vivir sin preocupaciones hasta ahora.

Su interés por lo oculto nació a partir de una serie de sesiones espiritistas demasiado reales.

Conoce gente en todo tipo de círculos.

COMPLICACIÓN

Necesita tener la última palabra.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	6	Resistencia	18
ENTEREZA	12	Estabilidad Mental	36
DEGENERACIÓN	1	Piel transparente	

COMBATE

INICIATIVA 6 DAÑO +1/+1 DEFENSA 13

DRAMA 5

JASON SCOTT WHITE










Redneck hambriento de conocimiento

Conozco bien a los animales, y no somos mejores que ellos.

CARACTERÍSTICAS

FOR	4	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Salud de hierro
REF	5	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Puro nervio
VOL	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Magnético
INT	5	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Proactivo

HABILIDADES

-  5 Senderismo
-  5 Kick boxing
-  6 Identificar síntomas
-  4 Mentira piadosa
-  7 Confía en mí
-  3 Universitario
-  5 Veterinario rural
-  4 Saber de los White
-  1 Salvaguarda contra lo arcano

HITOS

Nació en viernes.

Su madre intentó que creciera ignorante de su herencia familiar, pero los White lo encontraron.

Se enorgullece de ser el único de su estirpe que tiene una carrera universitaria.

Liquidó a un periodista que estaba empezando a hacer preguntas incómodas sobre su familia.

COMPLICACIÓN

Ha probado la carne humana. Y le ha gustado.

SALUD Y CORDURA

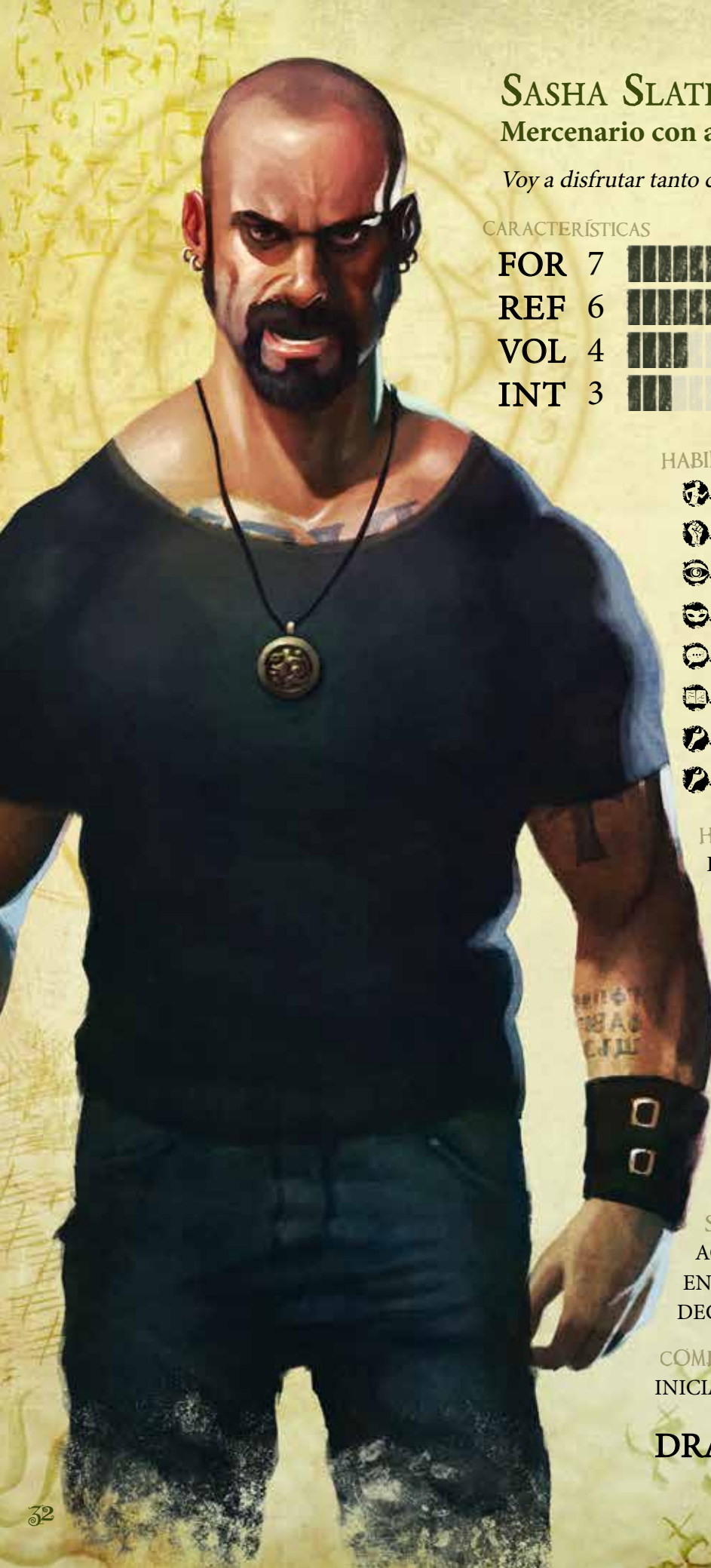
AGUANTE	7	Resistencia	21
ENTEREZA	8	Estabilidad Mental	24
DEGENERACIÓN	1	Dientes afilados	

COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO +2/+1 DEFENSA 15

DRAMA 5





SASHA SLATKOVIC









Mercenario con ansia de poder

Voy a disfrutar tanto como tú sufras.

CARACTERÍSTICAS

FOR	7	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Montaña de músculos
REF	6	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Rápido y mortal
VOL	4	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Cruel
INT	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Infravalora a los demás

HABILIDADES

-  7 Entrenamiento severo
-  7 Cien formas de matar
-  5 Sentido de batalla
-  5 Misión de infiltración
-  5 Intimidar
-  3 Supersticiones
-  6 Conducción agresiva
-  2 Tortura

HITOS

- Fue entrenado por la CIA, aunque le dieron la patada y no consta en ningún registro.
- Fue el único superviviente de la masacre de Skatorice.
- Su mujer lo engañó con su mejor amigo. Los cadáveres nunca aparecieron.
- Desde que robó ese medallón, sufre pesadillas con seres extraños.

COMPLICACIÓN

Es un criminal de guerra buscado por la justicia internacional.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	9	Resistencia	27
ENTEREZA	5	Estabilidad Mental	15
DEGENERACIÓN	0		

COMBATE

INICIATIVA 7 DAÑO +3/+1 DEFENSA 18

DRAMA 5

SEAN RODHE










Ladrona de guante blanco manchado de rojo

Si se puede cerrar, se puede abrir.

CARACTERÍSTICAS

FOR	3	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Talla XS
REF	8	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Elástica
VOL	4	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Aspecto inocente
INT	5	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	Astuta

HABILIDADES

-  7 Trepar y escapar
-  4 Asesinato con alevosía
-  4 Ojos en la nuca
-  6 Entrar sin invitación
-  4 Asertividad agresiva
-  4 Cosas caras
-  4 Robo por Internet
-  4 Cosas que nadie debería saber
-  3 Pasadizo de Yog-Sothoth

HITOS

Le encanta inventar historias sobre su pasado, así se ahorra pensar en la verdad.

Su primer asesinato fue en defensa propia..., o eso se dice a sí misma.

Ha recibido más de una paliza por robos fallidos.

Robó por encargo un libro en la sede de una extraña logia de Arkham y decidió quedárselo para ella.

COMPLICACIÓN

La adrenalina se ha convertido en una adicción para ella.

SALUD Y CORDURA

AGUANTE	5	Resistencia	15
ENTEREZA	6	Estabilidad Mental	18
DEGENERACIÓN	1	Obsesionada con Yog-Sothoth	

COMBATE

INICIATIVA 10 DAÑO +1/+1 DEFENSA 20

DRAMA 5



Legado

El Senador no podía dejarse ver por el sanatorio Arkham, pero tampoco podía dejar que los medios advirtiesen que estaba dispuesto a encerrar a su primogénito allí para que no molestase. Me constaba que madre había visitado las instalaciones al menos una vez, justo antes de ingresar a mi hermano, pero no estaba seguro de si había habido alguna visita posterior —las preceptivas obras de caridad apenas dejaban tiempo. Así que solo quedaba yo, el promiscuo, el alcohólico socializado, la oveja negra, en fin, como insospechada salvaguarda de la dignidad Harrington.

Un aparcacoches uniformado se hizo cargo de mi deportivo a la puerta. Frente al edificio principal, el jardín invitaba a sentarse junto a una de las muchas fuentes de piedra o a recorrer la intrincada rosaleda, y sin embargo enseguida se advertía que no era más que una fachada. Me recordó al piso bajo de nuestra casa en Boston, un escenario diseñado hasta el más mínimo detalle para embelesar a las visitas en el que me estuvo casi siempre prohibida la entrada. De forma excepcional, madre consideraba imprescindible darnos unas líneas de diálogo en la representación de turno y entonces éramos llamados a escena.

En las escaleras me esperaba la mismísima directora del centro, una mujer de mediana edad lo bastante atractiva, sin llegar al punto de que alguien como el Senador pudiese preguntarse si sería o no capaz de hacer bien su trabajo. Ella me condujo primero a través de una serie de salones elegantemente deshabitados. Desde luego nada hacía pensar que alguien pudiera estar allí en contra de su voluntad, una cuidada ilusión. Resultaba difícil incluso distinguir al personal del sanatorio de los visitantes: tan perfectamente fingían la consanguinidad, que tenía uno que fijarse mucho para verles escabullirse por puertas de servicio que se mimetizaban a la perfección con paredes o librerías.

Abandonamos el edificio principal y accedimos a un paraíso callado de voluptuosas piscinas, habitadas sin embargo por momias que habían sido allí enterradas con todas sus joyas, protegidas bajo enormes pamelas y discretamente cubiertas con floridos pañuelos de seda, sus cuerpos conservados en una peligrosa mezcla de *gin-tonic* y Xanax. Creo que uno de aquellos monstruos me miró por encima de las gafas de sol cuando invadimos su territorio para llegar al edificio de mi hermano. Las demás bien podrían haber estado muertas.

Los blancos edificios, de solo dos alturas, con sus enormes terrazas, recordaban al típico *resort* del sur de Francia. Cada piso tenía normalmente dos huéspedes, me explicó la directora, pero mi hermano era un cliente preferencial y disfrutaba de un edificio entero solo para él. Estaba en el mismo límite del área residencial. Más allá se veían campos de golf hasta donde alcanzaba la vista, desiertos también.

La directora se despidió en la puerta. «No nos gusta perturbar más de lo necesario la tranquilidad de nuestros huéspedes», explicó. Su mirada intentaba decir algo más.

Un pequeño recibidor conducía a un salón común. Las puertas de las cuatro viviendas daban allí, situadas a derecha e izquierda, dos en la planta baja y las otras dos al final de sendas escaleras de gruesos peldaños de madera sujetos por una estilosa estructura de tubos lacados en negro. A los pies de cada escalera había también un ascensor. Teniendo en cuenta que seguramente habría inquilinos en aquel olvidadero que no podrían valerse, lo consideré solo un lujo más. Lo que sí me llamó la atención, dada la meticulosidad del decorado, fue que en la pared del fondo, donde el conjunto de sofás y mesa de café, había un anclaje de televisión huérfano.

—Tim —llamé alzando la voz. Las puertas de las cuatro viviendas estaban abiertas de par en par, pero no tenía ganas de jugar al escondite. Recordé cómo odiaba que mi hermano no quisiese nunca jugar conmigo cuando éramos pequeños.

—Aquí arriba —contestó él tras unos segundos.

Pensando en gastarle una broma decidí tomar el ascensor, pero tras pulsar el botón, cuando se abrieron las puertas, resultó que el habitáculo estaba como un metro por encima del suelo. «La ilusión se derrumba por momentos», pensé divertido. El cuadro de mandos del ascensor había sido extraído y del cajetín salían un montón de cables. Las luces parpadeaban.

Subí, pues, por la escalera. Y al cruzar la puerta se me borró la sonrisa de la cara: mi primera impresión fue la de estar entrando en una chatarrería. Sobre las mesas, grandes y pequeñas, sobre los aparadores, encima de cualquier asiento y hasta por el suelo vi toda clase de aparatos electrónicos con las tripas fuera. La mayoría de los aparatos eran ya irreconocibles, pero había un montón de carcassas vacías en una esquina, como si fuese un osario, de mandos a distancia, radios, móviles, teléfonos inalámbricos... En el centro de la habitación se erguía un artefacto que por columna vertebral tenía una aparatosa lámpara de pie *art déco*, sustituidos los globos de cristal traslúcido que debían ir en la parte superior por las pantallas de tres viejos televisores que apuntaban al techo. Mi hermano trasteaba al pie del artefacto, ensamblando una serie de módulos disjuntos formados por componentes electrónicos unidos de cualquier manera, con solo una linterna de *camping* para iluminarse, pues las persianas estaban cerradas y las distintas fuentes de luz de la habitación habían sido también reaprovechadas. Estaba desnudo.

—¿No tienes frío? —bromeé tratando de desembarazarme de la extrañeza de todo aquello—. En cualquier caso, no parece que sea prudente que juegues a electricistas como Dios te trajo al mundo.

Él se levantó muy despacio y me miró como se mira a un absoluto desconocido. Luego sonrió.

—El hermano. —Su voz me pareció muy distinta de la que recordaba—. Sin duda la opción que más posibilidades abre de entre las que había barajado.

—El Senador ha insistido. —En nuestra familia el sarcasmo siempre había funcionado para negar la locura—. Y cuando digo que ha insistido me refiero a que amenazó con cortar mi principal línea de crédito.

—Ha sido verdaderamente difícil llamar la atención del senador Harrington. —Mientras hablaba comenzó de nuevo a moverse con agilidad entre los cacharros desperdigados por todas partes, sin necesidad de mirar dónde se podía pisar y dónde no, encontrando los espacios vacíos como por intuición—. Comencé con una simple petición a la directora del centro. Enseguida tuve que pasar del «me gustaría» al más apremiante «necesito». Pero lo que no imaginaba es que aquel era solo el principio de un proceso que duraría meses, de una larga lista de pruebas y errores: desde romper las ventanas del edificio principal a pedradas hasta provocar un incendio. Fueron muchos mis intentos. Pero la gente de Harrington siempre conseguía tapar lo ocurrido, taparon incluso aquella muerte. Lo único que ha funcionado ha sido la amenaza de que terminaría con mi propia vida.

—Y ni siquiera eso ha sacado al Senador de su despacho en Boston —me burlé con una carcajada estridente.

Tan absorto estaba mi hermano en su tarea de componer aquella máquina heterogénea, que usaba la misma entonación en todas las frases, tanto para decir que había pedido a la directora ver al Senador, como para confesar de pasada que había *causado la muerte* a una persona como parte de su plan para tenerme finalmente allí. Por supuesto eran solo delirios, tenían que serlo.

—La máquina aún no está terminada, le quedan apenas unos retoques. —Se acercó bastante por un momento, quería coger varios circuitos que había junto a mí, y un olor muy fuerte a sudor me golpeó—. Había altas probabilidades de que hoy fuese el día, así que hice unas cuantas pruebas a primera hora. Sin embargo resultó que algunos componentes estaban defectuosos. Es normal. He utilizado lo que he podido encontrar.

—Sinceramente, lo que he pensado al entrar es que ahora te dedicabas al arte moderno. Ni por un momento se me ha ocurrido que toda esta chatarra tuviese alguna utilidad —mentí—. ¿Por qué no

vamos a la cafetería o quizás incluso a dar un paseo? No parece que los residentes den mucho uso a los campos de golf, quizás podríamos jugar unos hoyos.

—Le he dado muchas vueltas a cómo debería enfocar esto. —Esta vez sí se paró por un momento y me miró directamente—. A pesar de haber hecho un cuidadoso balance probabilístico, no sabía con seguridad quién de vosotros acudiría. El senador Harrington era la peor de las opciones, incapaz de ver más allá de su infantil juego de poder. Tu madre hubiese servido, aunque sea poco más que una autómatas. La novia hubiese sido fácil de convencer. —¿Se refería a Laura? ¿Su novia?— Pero indudablemente tú eras el candidato perfecto.

—Indudablemente. —Apenas pude fingir una sonrisa esta vez.

Desde el primer momento, antes siquiera de entrar en el laboratorio del Dr. Frankenstein, había estado calculando cuál sería la cantidad de tiempo apropiada para que el Senador considerase mi visita suficiente. Pero de repente, al oír una palabra tan amenazadora como «candidato», me encontré diciéndome a mí mismo que los quince minutos que había pasado dando vueltas por las instalaciones con la directora tenían necesariamente que contar para el cómputo final, y que un tiempo total de veinte minutos, contando el paseo de vuelta a mi coche, era perfectamente razonable.

—¿Nunca te has preguntado por qué tus padres, elitistas pertenecientes a un largo linaje de elitistas, os forzaron a ti y a tu hermano a escoger la Universidad Miskatonic por encima de otras muchas a las que, con sus contactos, podríais haber optado? Tú siempre has sido una persona mediocre —tan directamente dijo aquello que consiguió irritarme, como si mi mediocridad resultase igual de obvia que el color de mi chaqueta—, pero tu hermano, que estaba siempre en el cuadro de honor, hubiese podido estudiar en la universidad que hubiera querido sin necesidad de que Harrington utilizase su influencia.

—No sé si estás ensayando el tono de tus memorias, el episodio hagiográfico de tus éxitos académicos parece señalarlo, pero en cualquier caso te advierto que el uso de la tercera persona no será suficiente para librarte de la herencia de mezquindad que te corresponde por ser un Harrington. —No podía tolerar que el ojito derecho de mamá, el favorito, el primogénito, dijese con esa frialdad «tus padres».

—Sin embargo, el senador Harrington os forzó a estudiar en Miskatonic bajo la amenaza de desheredaros —¡me ignoraba!—. Una universidad dormida, una ciudad dormida, memoria de un tiempo en el que Massachusetts aún representaba los valores incorruptos de los colonos ingleses frente a la barbarie del resto de estados. —La forma en que me ignoraba disparó mi indignación, y olvidé momentáneamente lo extraño, amenazador incluso, de la situación para retrotraerme al niño del que su hermano mayor hacía burla constante.

—No me tomes por gilipollas, deja ya de montar números de circo —exploté—. A mí no me vas a utilizar para vengarte de papá —dije gritando—. ¿Qué es toda esta mierda? ¿Quieres cargarte su carrera política? Tienes mi bendición. Pero ni se te ocurra ponerme de excusa. Yo no tenía ningún interés en ir a Harvard, me gusta la vida que llevo aquí.

Se paró en seco. Me miraba con extrañeza, como si le costase comprender el efecto que habían tenido sus palabras en mí.

—Quizás haya dicho algo ofensivo, no era mi intención. Eres muy importante para nosotros, Jack. —La creciente sensación de peligro se impuso a la ira: no fingía, de repente estaba claro que Tim había perdido la cabeza, del todo—. Los Harrington sois herederos de tradiciones que os ligan a este lugar desde tiempos remotos, tradiciones que conllevan ciertas obligaciones. Y tu padre ha traicionado su legado, Jack, ya no nos sirve: queremos que seas tú.

Yo apenas había entrado en la estancia, quizás bastasen un par de zancadas para llegar hasta la puerta. Él estaba al otro lado de la habitación y entre nosotros se levantaba el engendro eléctrico. Pero mi forma física era cuanto menos dudosa, y Tim había sido capitán en el equipo de remo, corredor, jugador de tenis...

—*Quae habent suos foribus* —dijo entonces.

No entendí las palabras, pero se clavaron en mí. Me vi inmediatamente transportado a un recuerdo de cuando los dos éramos muy pequeños. Nuestro padre, para asombro de mamá y sobre todo nuestro, había insistido en darnos las buenas noches en persona. Subió a la habitación y allí le esperábamos, metidos en nuestras camas, en tensión. Se sentó en una silla más cerca de la cama de Tim y le miraba

principalmente a él, pero nos hablaba a los dos. «*Quae habent suos foribus*», dijo muy serio. «Esta noche quiero que busquéis vuestra propia puerta». Recuerdo que tuve horribles pesadillas.

—Significa «cada uno tiene su propia entrada» —siguió Tim—. Es la primera frase del *Libro de las puertas*, escrito por el sacerdote Lucio Basso.

—Tim, esto no está bien, tú no estás bien. —Pensé que mi única oportunidad sería convencerle de que me dejase marchar—. Sé que piensas que papá te ha traicionado al meterte aquí, pero creo verdaderamente que por una vez lo que quería era ayudarte.

—Jack, tu padre me encerró aquí porque temía por su vida. El Sr. Harrington ha vivido siempre respetando escrupulosamente la letra de sus acuerdos pero traicionando reiteradamente el espíritu.

—Él te ha traído al lugar más caro y exclusivo, es la forma en la que piensa: lo más caro tiene que ser lo mejor —seguí con voz temblorosa—. Pero yo voy a hablar con él. Esto, todo esto —dije señalando la máquina—, no te hace bien. Hay que buscar otro tipo de sitio, uno en el que puedan ayudarte de verdad.

—Escucha, Jack, escúchame muy atentamente: a continuación va a ocurrir algo que para ti resultará terrorífico, algo que te cambiará por dentro, pero tienes que sobreponerte, te necesitamos. Y cuando salgas hoy de aquí, después de dedicar algún tiempo a pensar en lo que ha ocurrido, te dirigirás a Miskatonic y encontrarás la forma de que te dejen acceder a la biblioteca Armitage. Solo eso te pido: entra en la biblioteca en memoria de Henry Armitage y allí encontrarás el *Libro de las puertas*. Te está esperando, Jack.

Yo estaba paralizado de terror. «Va a ocurrir algo —dijo—, algo que te cambiará por dentro». Le escuchaba como si me hablase desde una enorme distancia, le veía moverse de nuevo alrededor de la máquina como si fuese una vieja proyección en la que se hubiesen perdido algunos fotogramas. La estaba poniendo por fin en marcha.

Los circuitos se agrupaban en arrecifes concéntricos, como una suerte de coral que creciese allí de forma salvaje. Había baterías de una infinidad de tamaños, conectadas en serie, que alimentaban montículos de circuitos floreados de luces del tamaño de cabezas de alfiler que parpadeaban enloquecidas. Mi hermano enchufó varias extensiones a la corriente y al pulsar los botones que habían pertenecido a uno de los muchos televisores canibalizados, al girar las ruedas de una radio, al deslizar los mandos de lo que había sido el termostato del aire acondicionado, el artefacto comenzó a vibrar, las pantallas en su parte superior se encendieron con un fogonazo repentino y proyectaron en el techo el brillo tembloroso de la nieve, pero sin su característico sonido efervescente.

De repente el techo ya no estaba, se veía solo el cielo, cubierto de amenazantes cumulonimbos que parpadeaban intercambiando relámpagos, en silencio. Sombras amorfas se movían entre las nubes sin dejarse ver. El único sonido que escuchábamos era el zumbido eléctrico de la máquina, que iba en ascenso, como si el proceso de proyectar el cielo sobre nuestras cabezas estuviese consumiéndola. Entonces, de una de las nubes más bajas emergió un gigantesco coleóptero, una especie de ciervo volador que sobrevolaba a unos tres metros de nuestras cabezas sin producir el más mínimo sonido. Y efectivamente algo se rompió en mi propia maquinaria.

—Los enemigos duermen —gritó Tim extendiendo la mano hacia el techo—, pero su sueño es intranquilo. Te necesitamos, Jack. Busca tu propia puerta.

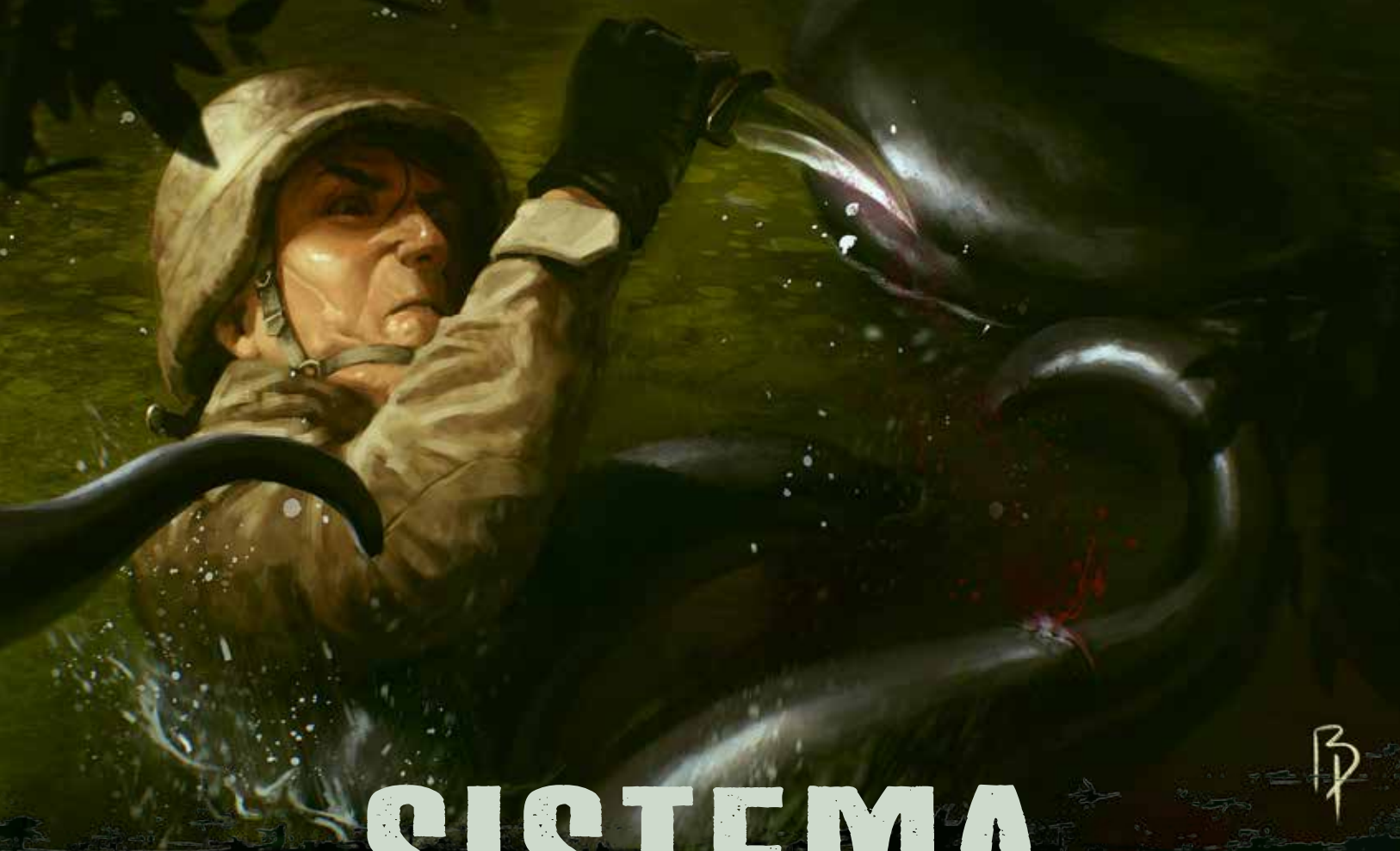
Una de las patas del escarabajo atravesó el techo con suavidad. Y cuando la mano de Tim rozó apenas la tremebunda extremidad de aquel monstruo, hubo entre ambos un arco de energía. Entonces su cuerpo cayó al suelo pesadamente, mientras el escarabajo alzaba el vuelo de vuelta hacia las nubes.

El fuego se había desatado antes incluso de que el techo dejase de mostrar el cielo, pero fue la explosión de los tubos de imagen en lo más alto de la máquina lo que me hizo reaccionar. Solo sé que cogí como pude a mi hermano y salí de allí como alma que lleva el diablo.

Fuera, varios empleados del sanatorio venían ya corriendo desde el edificio principal. Tim abrió los ojos y parecía perdido.

—Jack, ¿qué ha pasado? ¿Dónde estamos? Lo último que recuerdo es estar en casa con Laura, íbamos a preparar la cena. ¿Dónde está Laura?

—Laura está bien, no te preocupes. Todo se va a arreglar —mentí.



SISTEMA

CAPÍTULO III

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en la acción que lleve a cabo deben lanzarse tres dados de diez caras (3d10). En la tirada tendremos tres resultados, uno en cada dado, que estarán entre 1 y 10. El dado con el resultado más bajo, al que denominaremos **valor menor** (abreviado «m»), el dado con el resultado más alto, al que denominaremos **valor mayor** (abreviado «M»), y el dado con el resultado medio, denominado **valor central** (abreviado «C»). Es posible que dos dados, o incluso los tres, tengan el mismo resultado. Esto significará que el valor central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos o, en el caso de tres resultados iguales, que los otros dos.

Por ejemplo, en una tirada se obtiene 3, 6, 7, así que m será 3, C será 6 y M será 7. En otra tirada se obtiene 4, 5, 5, así que m será 4, C será 5 y M será 5. Finalmente, en otra tirada se obtiene 6, 6, 6, así que m será 6, C será 6 y M será 6.

Para determinar el éxito de una acción, mira el **valor central** de la tirada y súmalo la característica y la habilidad aplicables. Ese

será el resultado de la prueba. Para saber si la acción ha tenido éxito, compara el resultado con un número objetivo que dará el director de juego: la dificultad. Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

Aunque normalmente se utilizará el dado central para resolver las tiradas, algunas circunstancias especiales que se describen más adelante pueden hacer que utilicemos otro de los valores; el dado menor si estamos en una situación desfavorable o el dado mayor si las circunstancias nos favorecen, o incluso puede que sumemos varios dados.

Por supuesto, no hay que hacer una prueba para cada acción que realice un personaje. Las pruebas deben realizarse cuando las posibilidades de éxito o fracaso son relevantes para la historia. No hace falta una prueba para conducir un coche desde la puerta del hogar del personaje a su lugar de trabajo. Sencillamente llega. Sin embargo, sí habría que hacer una o más pruebas si durante ese trayecto habitual otro coche tratara de embestirlo con la intención de sacarlo de la carretera. Por otro lado, si el director

Dificultad	Valor típico	Rango de valores	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	Casi la máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores.
Extremadamente difícil	30	28-32	Una proeza que roza lo sobrehumano.

de juego considera que una acción es imposible, no se hará ninguna prueba, pues no puede llevarse a cabo.

Una prueba puede llevar más o menos tiempo dentro del juego dependiendo del tipo de acción que se realice. Algunas acciones se realizarán en muy poco tiempo, como disparar, mientras que otras requerirán más tiempo antes de terminarlas, como buscar en una biblioteca para encontrar un documento en concreto. Es tarea del director de juego determinar el tiempo requerido para cada prueba.



CRÍTICO Y PIFIA

Si en una tirada de dados se obtiene un doble o un triple 10, el resultado es un **éxito crítico**. En este caso, la tirada se considera un éxito automáticamente, independientemente de la dificultad de la tirada, y el desenlace de la acción será especialmente beneficioso para el personaje. Además, un éxito crítico puede proporcionar un aspecto temporal beneficioso, a discreción del director de juego, cuya duración dependerá del tipo de crítico que lo ha generado, de doble 10 o de triple 10 (ver página 44).

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1, el resultado es una **piña**. En este caso, la tirada se considera un fracaso automáticamente, incluso si se ha superado la dificultad. Además, una piña conllevará un desenlace especialmente catastrófico en la prueba. Eso puede incluir, a discreción del director de juego, que el personaje afectado reciba un aspecto temporal pernicioso o una secuela. La duración del aspecto temporal dependerá del tipo de piña que lo ha generado, de doble 1 o de triple 1 (ver página 44).

PRUEBAS ENFRENTADAS

En algunas ocasiones los personajes realizarán acciones opuestas a otros personajes. En ese caso, en lugar de comparar el resultado final con una dificultad, se compara con el resultado de la prueba del otro personaje. Aquel que consigue el resultado más alto gana.


Un ejemplo de prueba enfrentada es un intento de engañar a alguien: mientras que tú harías una tirada de **Intelecto** más  «Mentir» (o cualquier otra habilidad adecuada) el director de juego tiraría **Intelecto** más  «Discernir engaño» (u otra habilidad equivalente). Si logras superar el resultado de tu oponente, entonces has tenido éxito.

Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, acabar en tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la lógica de la acción no permite que exista un empate, vuelve a repetir las pruebas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

PRUEBAS DE ACCIÓN PROLONGADA

Hay acciones que requieren un tiempo variable e indeterminado para llevarse a cabo, como reparar una máquina, echar una pared abajo o encontrar un documento en un archivo, y que debido a su naturaleza parecen requerir más de una prueba. En estos casos, el director de juego decidirá la dificultad de la manera habitual, pero también el número de pruebas exitosas necesarias para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, hora, meses, etcétera) es posible realizar una nueva prueba.

No se trata de usar las pruebas de acción prolongada para acciones que lleven mucho tiempo, sino para aquellas en las que es relevante cuánto tiempo se tarde, bien por el tiempo disponible, bien por las circunstancias. De esta forma, el tiempo necesario total será una incógnita y el desarrollo de la acción transcurrirá en paralelo al resto de la historia. Se puede así mantener la tensión de una situación durante un cierto tiempo, o mostrar el esfuerzo que requiere ir avanzando, poco a poco, en algo largo y complejo.

Ejemplo: El doctor Spect está tratando de traducir un grueso volumen escrito en arameo. Para ello, el director de juego decide que debe usar su habilidad  «Lenguas muertas» y su **Intelecto**. Asimismo, determina que hacen falta quince resultados exitosos a dificultad 20 para que el libro entero esté traducido, y que el doctor puede hacer una prueba cada ocho horas de duro trabajo.



Esto significa que, mientras la historia transcurre y ocurren otras cosas, poco a poco avanzará la traducción. Incluso puede que, según vaya traduciéndose, cada nuevo fragmento dé pistas sobre lo que necesitan saber los jugadores. Esta solución es siempre más interesante, y bastante más lógica, que plantear que después de tres meses de estudio se hace una prueba única que determina si el doctor ha podido traducir el libro o no.

¿QUÉ HABILIDAD ESCOGER?



Cultos Innombrables utiliza el sistema **Hitos**, que es un sistema de habilidades abiertas. Como ya viste en el capítulo de creación de personajes, los jugadores eligen los nombres para sus habilidades libremente, lo que hasta cierto punto determinará qué podrán hacer con ellas y qué no, pero al mismo tiempo las habilidades pertenecen a un tipo concreto que determina cuál es su uso principal. En ese sentido, como director de juego, te encontrarás en la situación de que no puedes pedir pruebas de determinadas habilidades para situaciones típicas simplemente porque no hay una lista de habilidades en la que elegir la apropiada para cada caso. ¿Qué hacer entonces?

Lo primero que deberías tener presente es que debes enfocar las tiradas hacia las acciones, no hacia habilidades concretas. Como los jugadores escogieron las habilidades de sus personajes con un tipo de acción en mente deberían saber con facilidad qué habilidad corresponde usar en cada momento. Además, dales la posibilidad de sugerir cómo su personaje trata de resolver la situación propuesta y, por tanto, la habilidad que usarán para ello. Muchas veces te sorprenderán con la ingeniosa interpretación de sus habilidades, así que debes estar dispuesto a ser flexible y a dejar que ellos participen activamente en la construcción de la escena.


Por otro lado, las habilidades han de entenderse de una forma amplia. Recuerda que, tal como se explicó en el capítulo «Personajes» (página 20), el nombre de una habilidad es un aspecto activable, pero esto no significa que dicha habilidad no pueda usarse en un sentido más amplio. Así, «Puños de hierro» permite pelear tanto con las manos desnudas como usando un cuchillo o disparando un arma, pero solo en el primer caso su nombre podrá activarse como aspecto (página 42). De este modo, muchas veces puedes solicitar pruebas para un tipo de habilidad (por ejemplo,  o ) y dejar que los jugadores empleen su propia habilidad de ese tipo.

En todo caso, como director de juego siempre tienes la última palabra en la decisión de si la habilidad que quiere utilizar el jugador es adecuada o no para la acción en curso, así como en la elección de cuál es la característica apropiada para añadir a la tirada.


Excepcionalmente puede suceder que un personaje no disponga de ninguna habilidad adecuada para la acción que trata de realizar. En estas circunstancias, el director de juego puede permitirle realizar una prueba utilizando solo la característica adecuada. Una prueba de este tipo debería llevar asociado el aspecto «No sabe muy bien lo que se hace» u otro similar, que podría ser activado por el director de juego para dificultar el éxito del personaje (ver página 43).

Ejemplo: Francis está junto a una puerta blindada trasteando en el lector de tarjetas de la cerradura. Mientras tanto, unos metros más allá, sus compañeros están involucrados en un tiroteo con un grupo de guardias de seguridad. El director de juego establece que para abrir la puerta son necesarias cinco pruebas exitosas, cada una de ellas a dificultad 18, y que cada una le lleva a Francis un turno entero.

Así se consigue mantener al jugador en tensión aunque no esté implicado en el tiroteo, y como nadie sabe cuánto tardará en conseguirlo, la tensión se mantiene a lo largo de su acción. Por otro lado, si no hubiera tiroteo esa misma acción podría resolverse con una única prueba. En ese caso, se consideraría que ha tenido el tiempo necesario para intentar abrir la cerradura y, por tanto, el tiempo no era un factor importante para la acción.



Ejemplo: Vladimir Steklov vuelve a su hogar después de un duro día de trabajo, pero al entrar en su casa, el director de juego le pide una prueba a la que sumará su Intelecto 3 y su habilidad  «Oído agudo» 4.

En este caso, la acción no está relacionada con ningún tipo de sonido, sino con el hecho de que alguien ha estado registrando la casa antes de su llegada aunque lo ha dejado todo más o menos en su sitio. Ahora bien, al ser «Oído agudo» su habilidad de percepción puede usarla para esta acción, aunque no podrá activar el nombre de su habilidad como aspecto.

Asimismo, el director de juego informa al jugador de Vladimir de que la dificultad es 12, fácil pero no trivial. El jugador tira los dados y obtiene 10, 5 y 1. Suma su dado central (5) a su Intelecto (3) y a su  «Oído agudo» (4), y obtiene un total de 12. Como al menos ha igualado la dificultad, ha conseguido tener éxito en su acción. El director de juego le cuenta entonces: «Notas que algunas cosas están ligeramente movidas de su sitio. Parece que alguien ha estado en tu casa, registrándola, pero ha tenido bastante cuidado en ocultarlo».



Seguramente buscaban uno de sus «recuerdos familiares», herencia de su padre, quien los encontró cuando realizaba trabajos forzados en un gulag de Siberia, desenterrando algún tipo de ruinas. Sin embargo, hace tiempo que Vladimir se percató de que esos «recuerdos» eran mucho más de lo que parecía, y él y su grupo han estado usando alguno de ellos para sus robos y negocios de dudosa legalidad.

A raíz del allanamiento de morada, la hermana de Vladimir, Svetlana, mueve hilos entre sus contactos y chivatos de la ciudad. Encuentra a alguien que parece que sabe algo sobre el registro de la casa de su hermano, un tipo nervioso llamado Peter que está muy asustado y no quiere contar nada. La jugadora que interpreta a Svetlana anuncia que va a tratar de intimidarlo para conseguir que suelte la lengua. Interpreta a su personaje y comienza presionar a Peter, interpretado a su vez por el director de juego, diciendo que ella no va a hacerle nada pero que sería una desgracia si cierta información sobre Peter llegara a determinados oídos: «La mafia rusa no perdona fácilmente a los chivatos...», añade al final.

Dado que la acción confronta a un personaje que desea algo y otro que se resiste activamente, será una acción enfrentada. Por un lado, Svetlana tirará su Voluntad 3 más su habilidad  «Presionar psicológicamente» 6. Por el otro, Peter usará su Voluntad 2 y su habilidad  «Trapichear» 1. Svetlana obtiene




en la tirada 8, 8 y 3, por lo que su dado central será 8 y su total, $3 + 6 + 8 = 17$. El director de juego obtiene para Peter 5, 4 y 3, por lo que su total será $2 + 1 + 4 = 7$. Como Svetlana ha obtenido el resultado mayor, se sale con la suya y Peter le cuenta todo lo que sabe. Sin embargo, tal vez hubiera preferido no decir nada y haber probado suerte con la mafia..., pues dos días después unos guardas forestales encuentran sus restos desperdigados en medio de un bosque cercano, como si hubiera explotado desde dentro.

Ahora, gracias a la información de Peter, los jugadores saben dónde buscar. Por otro lado, la noticia de la muerte de Peter les deja claro que este va a ser un negocio muy peligroso. Vladimir y su hermana acuden a la dirección que les dio Peter, un viejo almacén aparentemente abandonado donde, según le dijo a Svetlana, podrán encontrar algunas pistas. La puerta está cerrada con una cadena y un candado algo oxidados, pero afortunadamente Vladimir ha traído una palanca. El director de juego determina que para la tirada tendrá que usar su Fortaleza 4. Como se trata de una actividad física que requiere fuerza, el director de juego sugiere que Vladimir puede usar su habilidad  «Si corres lo suficiente no te atraparán» 2. Sin embargo, el jugador que interpreta a Vladimir indica que su personaje posee también la habilidad  «Ladrón y desvalijador» 5, que parece más adecuada. El director de juego considera posible que en su profesión haya tenido que forzar alguna puerta o ventana con una palanca, así que acepta que use su habilidad de profesión.

La dificultad para romper el candado oxidado no es muy alta: 15. El jugador de Vladimir tira los dados y obtiene 8,

3 y 3, por lo que su dado central es 3. En consecuencia, su total es $4 + 5 + 3 = 12$. Como es inferior a 15, ha fracasado, y el director de juego determina que Vladimir es incapaz de romper el candado por mucho que se esfuerce. Tendrán que encontrar otro acceso.

Svetlana rodea el almacén examinándolo en busca de una entrada alternativa. El director de juego explica que aparte de la puerta solo hay unos ventanucos a varios metros del suelo. Podría llegar hasta ellos trepando por una vieja tubería de desagüe que asciende hasta el tejado, «pero no parece sencillo —dice el director de juego—, la dificultad será 18». Svetlana decide jugársela aunque su Fortaleza es 2 y su habilidad  «Practica escalada» es 3. Si falla, pretende activar el aspecto de su habilidad para obtener un resultado mejor, pero tira y obtiene 10, 10 y 7. ¡Es un crítico! Eso significa que la acción es un éxito automático aunque su total de $2 + 3 + 10 = 15$ no supere la dificultad.

No mucho después de colarse en el almacén por una ventana, la pareja de hermanos descubre algo en su interior... O algo los descubre a ellos. No saben qué es exactamente, pero ahora una especie de bestia que se mueve entre las sombras a toda velocidad persigue a Vladimir haciendo ruidos gorgoteantes y gemidos de ansia animal. Sea lo que sea parece más rápido que nuestro amigo ruso, así que el jugador que interpreta a Vladimir decide que va intentar esconderse entre las cajas del almacén. El director de juego determina que será una acción enfrentada. Por un lado, Vladimir usará su Intelecto 4, pues buscar rápidamente un buen escondite es cuestión

de astucia y de percepción. Además, podrá usar su habilidad 🎲 «Mentiroso convincente» 6, a pesar de su nombre, pues está tratando de evitar ser descubierto. Por otro lado, la criatura que lo persigue usará su Intelecto 2 más su habilidad 🎲 «Detectar intrusos» 4. En la tirada de dados el director de juego obtiene para la criatura 9, 2 y 1, así su total queda en $2 + 4 + 2 = 8$. Vladimir obtiene 9, 1 y 1, que es una pifia por tener dos 1. Eso implica que Vladimir ha fallado, sin importar su total ($4 + 6 + 1 = 11$), que de hecho ha sido mayor que el de la criatura. El director de juego decide que la pifia va a consistir en que el escondite que elige Vladimir es «En un callejón sin salida», lo que es un aspecto temporal que podría usar para ponerle las cosas realmente feas. Vladimir se encoge en su escondite a medida que la criatura se acerca, con el paso seguro del cazador que sabe que tiene a su presa acorralada...

ASPECTOS

Cualquier frase que describa a un personaje es un aspecto, desde el concepto a las complicaciones. Los aspectos dan profundidad y vida a los personajes, así como también a los lugares, situaciones o cualquier otro elemento de la historia. A efectos de juego, existen cuatro tipos de aspectos:

Aspectos propios: Un aspecto propio es todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su hoja: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, cita, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Ejemplo: Chad Landis, reputado biólogo marino, conduce su coche por una carretera secundaria y se sobresalta cuando un todoterreno negro y con los cristales tintados se abalanza sobre él, embistiéndolo. El rasgo de Reflejos de Chad se llama «Reacciones rápidas», por lo que podría invocarlo como aspecto en el caso de que lo necesitara para evitar al todoterreno negro.

Mientras tanto, Bruce, el amante de Landis, llega al hotel donde ha quedado con él y trata de conseguir una habitación en la que pasar la noche, pero no lleva dinero suficiente encima. Si tratara de negociar una habitación con el gerente, podría activar uno de sus hitos, «Ha pasado más noches en hoteles que en su propia casa», para afectar a la tirada, pues es de suponer que una persona con este hito sabrá por dónde entrarle al gerente.

Aspectos ajenos: Los aspectos ajenos son como los aspectos propios, pero pertenecen a personajes interpretados por otros jugadores, incluido el director de juego. Es importante tener en cuenta que un jugador puede activar un aspecto de otros personajes distintos al suyo, ya sea para beneficiarlos o para perjudicarlos.

Ejemplo: Richard Smithson está siendo perseguido por un enorme matón en el bazar del pueblo norteafricano donde se encuentra. Decide intentar despiatarlo. Como el director

de juego ha descrito al matón como «una imponente pero obtusa masa de músculos», el jugador que controla a Smithson decide activar el aspecto «Obtuso» del matón para ponérselo difícil cuando intente encontrarlo.

Aspectos de situación: Los aspectos de situación no pertenecen a ningún personaje, sino que se refieren al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir lugares, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena. En términos de juego, cualquier cosa que el director de juego haya usado para describir la situación puede activarse como un aspecto por cualquiera de los jugadores cuyo personaje esté involucrado en dicha situación, de la misma manera que activarían cualquier otro aspecto.

Ejemplo: Toni Leone se ha despertado con un fuerte dolor de cabeza dentro de lo que parece «un destartalado cober­tizo de madera». Intenta abrir la puerta, pero parece que la han atrancado desde fuera..., ¡y huele a humo! Dado que Toni no es muy fornido, el jugador que lo interpreta decide usar el aspecto «Destartalado» para aumentar sus posibilidades de arrancar unos cuantos tablones de la pared y abrir así un hueco por el que escapar.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán expresamente mencionados por el director de juego. Sin embargo, muchas veces se podrá deducir del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del director de juego.

Ejemplo: Claire Jean McLane es una periodista que está investigando unos archivos para buscar información «tur-bia» sobre un rival de su jefe, y lo está haciendo ilegalmente, aprovechando la noche. El sitio está oscuro y C.J. solo cuenta con la linterna de su móvil. El director de juego decide activar el aspecto implícito del móvil «Funciona con batería» para que la linterna deje de funcionar. A cambio, C.J. gana un punto dramático. Nadie había mencionado antes nada sobre el estado de la batería del móvil, pero que la batería se agote en ese momento es algo perfectamente posible.

ACTIVAR ASPECTOS

Durante el juego, los aspectos de los personajes entrarán a formar parte de la historia, modificándola y cambiando sus posibilidades de éxito o fracaso en ciertas situaciones. Aunque los aspectos de un personaje están siempre disponibles para describirlo y nos ayudan a entender mejor cómo es, en términos mecánicos solo afectan al juego cuando se **activan**.

La activación de un aspecto requiere tres elementos: que el aspecto tenga sentido para lo que quiere conseguirse, que encaje en la actual situación dramática y que el jugador que activa el aspecto gaste un punto dramático (o agote el aspecto, ver página 44). El director de juego tiene la última palabra para determinar si un cierto aspecto es relevante para la situación o acción en curso y, por tanto, si puede ser activado.

Conviene recordar que todos los personajes comienzan cada sesión de juego con tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama (ver página 26). Ten en cuenta que los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen lo gana el director de juego, y cualquier punto que gasten proviene de él. Esto se explicará en profundidad en la sección «El director de juego y aspectos», página 44.

Los aspectos pueden activarse para modificar la historia de uno de estos tres modos:

Afectar a una tirada positivamente: Un jugador puede activar un aspecto a su favor para mejorar el resultado que se haya obtenido en una tirada de dados que afecte a su personaje, normalmente una tirada suya, aunque puede haber sido hecha por otro jugador, incluyendo al director de juego. El jugador gasta un punto dramático y repite cuantos dados quiera de la tirada (uno, dos, los tres o ninguno). Si la tirada obtiene resultados dobles o triples, la suma de los dados de igual valor se compara con el valor del dado M y, si dicha suma es mayor, lo sustituirá a todos los efectos (excepto si las reglas dicen lo contrario, como ocurre en la pérdida de puntos de Estabilidad Mental al usar habilidades arcanas, tal y como se describe en la página 185). Además, se utilizará el valor M en lugar del C para calcular el resultado de esta prueba.

Si se obtiene un doble o triple 1, el resultado sigue siendo una pifia y, por tanto, un fallo automático, sin importar el resultado total ni el hecho de que se haya activado un aspecto.

Ejemplo: Simon Baudershire encuentra un antiguo diario escrito en un críptico inglés y lleno de extrañas referencias arcanas y alquímicas. El director de juego le pide una prueba de Intelecto 7 más 🎲 «Conocimiento del más allá» 6, a dificultad 20. El jugador que interpreta a Baudershire tira los dados y obtiene 7, 4 y 1. Quedándose con el dado central (4), el total es insuficiente ($7 + 6 + 4 = 17$), por lo que el jugador decide activar como aspecto uno de los hitos de Baudershire, «De pequeño le gustaba colarse en la biblioteca prohibida de su abuelo», para repetir la tirada. Guarda el 7 y repite los otros dos dados, que son otro 7 y un 9. Al haber activado el aspecto, suma los valores dobles ($7 + 7 = 14$) y los compara con el valor M (9). Como la suma es mayor, lo sustituye, con lo que su tirada es 7, 7 y 14. Además, como ha utilizado un aspecto a su favor, puede escoger el valor M en lugar del C para la resolución de esta prueba. Por tanto, el nuevo total es $7 + 6 + 14 = 27$, así que ha conseguido superar la dificultad. Baudershire podrá entender lo que pone en el diario. Otra cosa es que vaya a gustarle lo que encuentre en él.

Afectar a una tirada negativamente: Es posible activar un aspecto en contra de otro jugador para alterar una tirada que haya realizado, siempre que tenga sentido en la situación en la que está. Ahora bien, el jugador cuya tirada va a ser modificada puede gastar uno de sus propios puntos dramáticos para evitarlo. En ese caso, el jugador que activó el aspecto recuperará el punto que había gastado y, además, recibe el punto dramático gastado por el jugador que canceló la activación.

En caso de que el jugador afectado decida no cancelar la activación, recibirá el punto dramático que gastó el que jugador que la realizó.

Al activar un aspecto de esta forma, quien realice la tirada se ve obligado a repetir los dados de su tirada que quien activó el aspecto quiera. Además, se considera negativo cualquier resultado doble o triple obtenido (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4, etcétera). Si se da un valor negativo, sustituirá al dado m a todos los efectos, salvo que las reglas especifiquen lo contrario, como ocurre con la pérdida de puntos de Estabilidad Mental cuando se utilizan habilidades arcanas (página 185). En esta nueva tirada se escoge el resultado del dado m en vez del C.

Un doble o triple 10 continúa siendo un crítico y, por tanto, es un éxito automático, sin importar el total obtenido.

Ejemplo: Unos ladrones entran en la mansión de Baudershire, y el director de juego le pide a su guardaespaldas, Sasha Slatkovic, una prueba de Intelecto 3 más 🎲 «Sentido de batalla» 5 a dificultad 15 para asegurarse de que todas las vías de escape están cubiertas. El jugador tira los dados y obtiene 9, 8 y 1. El director de juego, cruelmente, decide que es mejor que los ladrones se escapen y le otorga un punto dramático al jugador de Sasha, activando el aspecto «Infravalora a los demás» de su personaje, para hacer que vuelva a tirar el 9 y el 8. El jugador decide no cancelarlo para no gastar uno de sus propios puntos dramáticos y repite los dados que le ha indicado. El nuevo resultado es 6, 6 y 1. Como la tirada ha sido afectada negativamente, los valores repetidos se consideran un valor negativo, que sustituye al valor m, es decir, que la tirada ha sido -6, 6 y 6. Al haberse utilizado un aspecto en su contra, el jugador debe quedarse con el valor m (-6), con lo que el total es $3 + 5 - 6 = 2$, así que es un fallo. Los ladrones han saltado por una ventana que Sasha no vigiló pensando que no se atreverían a entrar por ella.

Introducir un elemento narrativo o dramático: Puede activarse un aspecto para introducir un elemento narrativo, como conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar restringido, etcétera. En cualquier caso debe contar con la aprobación del director de juego.

Puede hacerse esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. Por ejemplo, poniendo en juego una complicación de dicho personaje. En ese caso, el jugador afectado puede decidir gastar uno de sus puntos dramáticos para cancelar la activación. En caso de no cancelarla, gana el punto dramático que gastó quien activó el aspecto.

Ejemplo: Jason Scott se encuentra en Kansas, donde tiene que conseguir un ternero de dos cabezas para llevar a cabo un ritual. Para no complicarse la vida, gasta un punto dramático e invoca su aspecto «Veterinario de éxito» para declarar que conoce a suficientes granjeros de Kansas como para que alguno pueda proporcionarle, como un favor, lo que necesita.



AGOTAR ASPECTOS

La clave del sistema **Hitos** es el uso de los aspectos y los puntos dramáticos, pero ¿qué ocurre cuando un personaje no tiene puntos dramáticos o no quiere gastarlos?

En lugar de utilizar puntos dramáticos para activar un aspecto, puedes **agotarlo**, lo que significa que activas dicho aspecto sin gastar el punto dramático, pero no puedes volver a utilizarlo hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según considere el director de juego atendiendo a la naturaleza del aspecto. Un aspecto agotado, en todo caso, puede seguir activándose por otros jugadores, incluido el director de juego, en contra del personaje.

Un jugador solo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes. Si agotas un aspecto, táchalo o haz una marca visible junto a él en la hoja de personaje. Obviamente, tampoco pueden agotarse aspectos implícitos.

El aspecto agotado debe interpretarse narrativamente según la situación, por ejemplo: «Tus compañeros de Harvard están hartos de hacerte favores después de tu última petición, por lo que más vale dejarlos tranquilos una temporada» o: «Ese último esfuerzo para romper tus ataduras ha cansado tus brazos fuertes».

ASPECTOS TEMPORALES

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas de dados. Estos aspectos tienen dos posibles duraciones: una escena o una sesión.

Los aspectos que duran una escena se obtienen como consecuencia de un resultado de doble 1 o de doble 10 en la tirada

de una acción. Desaparecen en cuanto se produce un cambio de escena (una interrupción de la acción por una elipsis o un cambio de escenario).

Los aspectos que duran una sesión son resultado de un triple 1 o un triple 10 en la tirada de dados. Se conservan durante el resto de la sesión de juego y desaparecen al comienzo de la sesión siguiente.

Los aspectos temporales pueden utilizarse del modo normal. Sin embargo, a diferencia de otros tipos de aspectos, los aspectos temporales agotados se pierden como si su duración hubiera expirado.

EL DIRECTOR DE JUEGO Y LOS ASPECTOS

Los personajes no jugadores carecen de atributo de Drama y, en consecuencia, no tienen puntos dramáticos. En su lugar, el director de juego posee una reserva infinita de puntos dramáticos que puede utilizar para activar los aspectos de estos personajes o activar negativamente los aspectos de los personajes jugadores. En cualquier situación en la que el director de juego necesite gastar un punto dramático, el director de juego otorga un punto dramático al jugador cuyo personaje se vea más directamente afectado por la activación.

Por otro lado, que el director de juego gane puntos dramáticos es irrelevante, pues tiene una reserva infinita. Eso no cambia el hecho de que quien haya gastado el punto dramático pierda dicho punto. Por ejemplo, si un jugador activa un aspecto de un personaje no jugador para perjudicarlo, dicho jugador gasta un punto dramático aunque el director de juego ignore la ganancia de dicho punto.

Si el director de juego considera que la activación de un aspecto por parte de un jugador puede interferir con la historia, puede cancelar la activación del aspecto (por ejemplo, porque quiere garantizar que los personajes sean descubiertos o que un personaje no jugador escape con vida). Si lo cancela, el jugador que activó el aspecto no solo no gasta ningún punto dramático, sino que además recibe un punto dramático proveniente del director de juego. Esto no debe confundirse con la desaprobación del director de juego para usar un aspecto en una determinada situación: si un jugador trata de activar un aspecto que el director de juego considera inadecuado o imposible para la situación, la activación no se produce y el jugador no recibe compensación alguna por ello. Es decir, si la activación es legítima pero el director de juego desea evitarla, deberá cancelar la activación según la mecánica normal, pero si no es legítima, sencillamente la activación no ocurre y el personaje no habrá gastado ningún punto dramático en ella.

¿MÁS DE UN ASPECTO PARA LA MISMA PRUEBA?

Puede darse el caso de que varios aspectos puedan afectar a una misma tirada. Por ejemplo, un personaje puede estar en una persecución y ser «Vago», «Rápido» o «Implacable» y al mismo tiempo «Despistado». Si se da la circunstancia de que un jugador quiere activar un aspecto para afectar a la tirada positivamente y otro jugador quiere afectarla negativamente, y siempre que sea **antes** de que se repita la tirada, se cancelan mutuamente: ambos gastan un punto dramático y la tirada no se repite. El jugador cuyo personaje es afectado negativamente no recibe el punto dramático en este caso, ambos puntos simplemente se pierden. En el caso de que se haya activado un aspecto y ya se haya repetido la tirada, nadie podrá activar otro aspecto para volver a repetirla, ni para mejorarla ni para empeorarla.

Ejemplo: Dirk y Sonny, dos duros camioneros, deciden apostarse cincuenta dólares echando un pulso, para lo que hacen una tirada enfrentada de Fortaleza. Dirk saca una tirada más alta, pero Sonny decide activar el hito de Dirk «Se lesionó el codo en Vietnam», para afectar a su tirada. Pero antes de tirar, Dirk decide activar su hito «En veinte años nunca ha perdido una apuesta». Los dos gastan un punto y la tirada se queda como está. Naturalmente, si Dirk no tuviera aspectos positivos que invocar, su única opción habría sido rechazar el punto de Sonny cuando decidió activar su aspecto negativo y darle uno de los suyos para cancelar la tirada, o aceptarlo y recibir el punto dramático gastado por el otro jugador.

ACCIÓN Y COMBATE

Gran parte de las reglas en los juegos de rol van enfocadas hacia las escenas de acción. Esto es fundamentalmente porque como el rol es un entretenimiento narrativo, la mayor parte de las cuestiones sociales y mentales pueden resolverse fácilmente mediante la interpretación.

El combate es el rey de las mecánicas de acción en la mayoría de los juegos de rol. Tarde o temprano en el juego alguien quiere resolver sus diferencias mediante la violencia, y son necesarias unas reglas para arbitrar estas situaciones. El sistema de combate de **Hitos** es una extensión del sistema general y está enfocado a la narración, dejado a la imaginación del director de juego y los jugadores. Estas reglas no pretenden servir como un sistema de juego táctico, sino como una ayuda para la historia.

SECUENCIA

El combate es cíclico. Cada ciclo es llamado un asalto o turno de combate y dura entre cinco y diez segundos de tiempo dentro de la narración. En cada asalto, cada personaje tendrá la oportunidad de actuar una vez. Todos los personajes involucrados de cualquier manera en un combate (aunque solo esté huyendo o intentando evitar toda la violencia), son denominados combatientes.

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Al comienzo del combate, cada combatiente comienza desprevenido, lo que significa que tiene un -3 a su Defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido para el resto de ese combate.
2. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si hay combatientes que no son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto sorpresa antes de que comience el primer asalto normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa. En el asalto sorpresa solo actúan aquellos combatientes que son conscientes de sus oponentes. Los combatientes que actúan en el asalto sorpresa empiezan realizando una prueba de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan. A continuación, en orden decreciente de Iniciativa, realizan una acción durante el asalto de sorpresa.
3. Después del asalto sorpresa, cualquier combatiente que no haya hecho una prueba de Iniciativa aún lo hace en este momento. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.
4. En un asalto normal, los combatientes actúan en orden decreciente de Iniciativa. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción, que puede ser una única actividad o estar compuesta de diferentes actividades que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos): disparar un arma y moverse unos pasos, correr hasta una localización cercana, buscar un objeto en una mochila, etcétera. Acciones más complejas tendrán una duración de varios turnos, determinada por el sentido común del director de juego. Ejemplos de estas acciones complejas serían: buscar un pasaje de un libro, cablear un vehículo, convencer a otra persona de que haga algo, realiza primeros auxilios sobre alguien, forzar una cerradura con el equipo apropiado, etcétera.
5. Cuando todos han tenido un turno de acción, se lleva a cabo un nuevo asalto: se repiten los pasos 4 y 5 hasta que el

combate termina, lo que ocurre cuando un bando ha sido totalmente derrotado (todos sus miembros se han rendido, muerto, huido, etcétera).



INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto depende de la Iniciativa. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de Iniciativa más alto, y los demás lo siguen en orden descendente. La prueba de Iniciativa solo se realiza una vez en todo el combate, justo antes del primer asalto en el que el personaje pueda actuar.


Para realizar una prueba de Iniciativa para un personaje se realiza una tirada de dados a la que se añade su puntuación de Iniciativa (Reflejos más la mitad de Intelecto). También es posible que otras circunstancias modifiquen el resultado de la prueba, como las penalizaciones por heridas. El resultado obtenido es el valor de Iniciativa del personaje para el resto del combate. En caso de empate entre dos personajes, realiza una nueva prueba de Iniciativa entre los que han empatado para resolver el orden entre ellos.

Durante el combate, un personaje con una Iniciativa más alta puede retrasarse para actuar con un valor de Iniciativa más bajo. Si lo hace, este será su nuevo valor de Iniciativa para el resto del combate.

ATAQUE

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa, sea con armas cuerpo a cuerpo, desarmado o con armas a distancia, se lleva a cabo una acción de ataque. Se realiza como una acción normal, usando Reflejos más la habilidad de , pero con la importante diferencia de que la dificultad no la fija el director de juego, sino que depende del objetivo al que se quiera atacar. La dificultad será el valor de Defensa del personaje objetivo, que es 5 más sus Reflejos más la habilidad que use para defenderse, usualmente la habilidad de  u otra que parezca apropiada.

Las reglas suponen que el blanco del ataque está defendiéndose activamente, por eso la dificultad del ataque es su Defensa. La dificultad para atacar a una persona que, por cualquier razón, está indefensa es 5. Por otro lado, un personaje desprevenido pero que puede tratar de defenderse tendrá un -3 a su Defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse, es decir, que no realiza ninguna otra acción durante su turno, recibe un +3 a su Defensa.

Ejemplo: Mike el Oso, un violento motero, ha descubierto que un hombre está intentando robarle. Eso no es algo que vaya a tolerar, así que quiere dispararle con su pistola. Comienza un combate. El resultado de la prueba de Iniciativa del Oso resulta ser mayor que el del ladrón, por lo que actúa primero. Para realizar el ataque utilizará sus Reflejos 5 y su habilidad  «Pistolero impaciente» 5. El jugador que lo interpreta tira los dados y obtiene 7, 6 y 3, con lo que el total es $5 + 5 + 6 = 16$. El ladrón no va a dedicar su asalto a defenderse porque quiere salir corriendo, así que su Defensa, 12, no se ve aumentada ni disminuida. Como el resultado de la prueba de ataque supera la dificultad (12), el Oso ha dado en el blanco.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un resultado crítico en una tirada de ataque siempre es un éxito, sin importar la Defensa del objetivo, y el aspecto temporal que provoca al personaje objetivo será una secuela temporal (ver página 54), cuya duración será la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado (ver página 39). Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos e implica, además, la ganancia de un aspecto temporal negativo cuya duración será la que corresponde al tipo de pifia que lo ha provocado (ver página 39). Para decidir un efecto de la pifia que tenga sentido y que mueva la historia hacia donde le conviene, el director de juego debería

Ejemplos de resultados de pifias y posibles aspectos temporales

El arma de fuego que está usando se encasquilla.

El cuchillo se le cae de las manos.

Se resbala y cae al suelo.

Golpea a un compañero por error.

Su disparo da a un barril de gasolina cercano.

«Munición defectuosa», «Arma averiada».

«Manos sudorosas por los nervios», «Pulso tembloroso»,
«Quiere recuperar su cuchillo».

«Aturdido por el golpe», «Dolor incómodo»,
«Pierde confianza en sí mismo».

«Preocupado por su compañero», «Le ha gustado hacer daño a su compañero», «Extremadamente nervioso».

«Sordera por la explosión», «Enloquecido por la destrucción», «Dolorosas heridas superficiales».

considerar las posibilidades que ofrece la situación y los detalles de la acción que estaba realizándose.

En la página anterior sugerimos algunas ideas para resultados de pifias junto con el posible aspecto temporal que podría acarrear.

DAÑO EN COMBATE

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia prueba de ataque y no requiere de una nueva. El daño es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la tabla de la parte inferior de esta página. Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Usa el tipo de daño una fila más arriba o abajo de lo que le correspondería en la tabla de abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima. Por ejemplo, se puede activar un aspecto implícito del arma que estés utilizando como «Filo mellado», «Gran calibre» o «Fuego automático»; un aspecto del personaje atacante como «Letal con las manos desnudas», «No le gusta mancharse las manos de sangre», «Colmillos monstruosos»; o un aspecto del personaje objetivo «Difícil de matar», «Protegido por la sombra del Rey Amarillo» o «Debilidad al fuego».

El daño de base mínimo de un ataque exitoso siempre será 1. Por ejemplo, como vimos en la explicación de la activación de aspectos para afectar una tirada negativamente (página 43), el resultado de una tirada puede ser un valor negativo si se ha utilizado un aspecto para perjudicar esa tirada. Ese valor negativo sustituirá al dado m a la hora de calcular el daño, por lo que puede suceder que, tras añadir la bonificación al daño, el resultado sea también un valor negativo. Pero no tiene sentido que se aplique un daño negativo (un cuchillo o una bala de pistola nunca «curarán» a la víctima), por eso, considera que el daño que inflige ese ataque es 1 ya que, al fin y al cabo, el atacante ha conseguido impactar. A partir de ahí, si el objetivo lleva algún tipo de protección, puede aplicar la reducción de daño. En este punto, el daño sí podrá ser 0.

Ejemplo: Mike el Oso está bebiendo en un bar cuando ve que unos pandilleros borrachos están acosando a un estudiante en la entrada de los baños. Sin mediar palabra, el Oso decide enzarzarse a puños con ellos. El jugador que lo interpreta hace una prueba: Reflejos 5 y $\text{Pistolero impaciente}$ 5 a dificultad 7 (la Defensa del pandillero al que va a golpear es 10, pero como está desprevenido, baja a 7). Tira los dados y saca 4, 6 y 7, pero el director de juego da un punto dramático al jugador para activar el aspecto implícito del Oso, «Lleva un buen rato bebiendo», y le hace tirar de nuevo los

dados C (6) y M (7). Los nuevos resultados son dos 3, que, como el aspecto se ha activado para afectar negativamente a la tirada, convierten el valor m en un -3 . Los nuevos valores de la tirada son -3 , 3 y 4, así que el resultado de la prueba es $5 + 5 - 3 = 7$. El Oso consigue propinar un golpe al pandillero. Un ataque sin armas hace un daño m (-3) más la bonificación al daño ($+2$ en el caso del Oso), que hace un total de -1 , pero como no puede hacerse daño negativo, provoca 1 punto de daño. El pandillero no lleva ningún tipo de protección, así que el director de juego marca una barra diagonal en el medidor de puntos de Resistencia del pandillero.

Esto no significa que no haya fuentes de daño aún más peligrosas: explosiones, incendios, inmersiones en ácido o las fauces de un primigenio hambriento. Exponerse a daños tan graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, pero los directores de juego que deseen menor arbitrariedad pueden determinar que el personaje sufre un daño mCM de una tirada normal más tantos dados adicionales de daño directo como les parezca apropiado. Esto también puede ser importante de cara a criaturas que resistan mucho más daño que un humano, o a personajes bajo los efectos de algún tipo de hechizo o habilidad mística de protección.

Ejemplo: Un grupo de cultistas hace explotar una gasolinera con la intención de destruir a un shoggoth que los persigue. El director de juego determina que el daño de la explosión será $mCM + 4d10$. Dado que el shoggoth puede llegar a soportar una cantidad enorme de daño, es posible que la explosión no acabe con él.

Bonificación al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad extra de daño al total que depende de la habilidad de combate que esté usando. La bonificación al daño (BD) es igual a la puntuación de la habilidad de P (más la Fortaleza en el caso de ataques cuerpo a cuerpo) dividida entre 4. El redondeo, como siempre, hazlo hacia abajo.

Ejemplo: Ryan McAllan, policía de Baltimore, trata de dejar fuera de combate a un atracador con el que se ha enzarzado en una pelea cuerpo a cuerpo. Ryan golpea al atracador utilizando su habilidad P «Defensa personal» 4 y sus Reflejos 3. Su BD es $(5 + 4)/4 = 2$, ya que redondeamos hacia abajo. Por tanto, Ryan causará al atracador un daño m por golpear con sus manos desnudas más 2 puntos adicionales por su BD.

Tipo de daño	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas.	Un punto de daño (1).
Ataque sin armas.	El resultado del dado menor (m).
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras).	El resultado del dado central (C).
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra antidisturbios).	El resultado del dado mayor (M).
Armas de fuego pequeñas (pistolas).	La suma del dado menor y el mayor (mM).
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas).	La suma del dado central y el mayor (CM).
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas).	La suma de los tres dados (mCM).

A continuación, otro de los atracadores saca una pistola y decide disparar a Ryan, usando su habilidad «Pistolero callejero» 6 y sus Reflejos 2. Su BD es $6/4 = 1$, ya que, como no es un ataque cuerpo a cuerpo, no suma nada más y porque redondeamos hacia abajo. El daño que realizará el atracador será **mM** por su arma más **1 punto adicional** por su BD.

Resistencia al Daño

Los chalecos antibalas, algunos objetos mágicos y la piel dura de algunos seres de los Mitos pueden reducir el daño recibido. Para representar esto, algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (RD). Cuando un personaje disponga de RD y sufra daño, resta su valor de RD al daño recibido.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8
Traje de Kevlar	10

Inmunidad al daño

Algunas criaturas de los Mitos son inmunes a ciertas fuentes de daño, como por ejemplo, el daño físico, el mágico, el fuego, el frío, etcétera. Un ser inmune a un determinado tipo de daño ignora todo el daño producido por la fuente a la que es inmune.

OTRAS FUENTES DE DAÑO

Hemos visto cómo un personaje puede recibir daño a consecuencia de un ataque, pero hay muchas otras formas de ser herido. En esta sección describiremos algunas de las más frecuentes.

Caídas

Algunos monstruos voladores o de gran tamaño tienen la costumbre de coger a sus presas y lanzarlas desde lo alto. Además, los cultistas trepan y escalan por ruinas de viejos templos y montañas en los límites del mundo, lo que no siempre termina bien. Una caída será habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

Una prueba fallida al tratar de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia prueba para determinar el daño.

Un ataque de una criatura que lance al personaje desde lo alto. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añádele la BD cuerpo a cuerpo de la criatura.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente.



Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

Activar un aspecto apropiado durante la caída, como «Felino» o «Siempre cae de pie», o algún aspecto relevante del entorno, como «Bosque frondoso», puede reducir el efecto de la caída en tres metros y por tanto el daño será menor.

Venenos

Muchas sustancias producen determinados efectos nocivos si se ingieren o inhalan. Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de resistencia, mientras que el mayor se aplica en caso de fallarla. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y una forma por la cual uno se ve expuesto a sus efectos. En algunos casos, pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, pérdida de facultades mentales o físicas, etcétera, que se reflejan mediante aspectos temporales o secuelas. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Veneno	Método	Dificultad	Daño en caso de éxito fallo	
Ántrax	Inhalado	13	C	CM
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Cianuro	Ingerido o inhalado	12	m	mC
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Compuesto 1080	Ingerido o inhalado	12	m	C
Estricnina	Ingerido o inhalado	11	m	M
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	mC	mCM
Toxina botulínica	Ingerido	18	mM	mCM
Veneno de pez globo	Ingerido	12	m	CM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M

Temperaturas extremas

Los personajes expuestos a temperaturas extremas, como el implacable calor del desierto o el frío de las regiones árticas, pueden sufrir daños graves. Para evitarlo, un personaje debe tener éxito en una prueba de Aguante con una dificultad de 10 +1 por cada prueba anterior de este tipo que el personaje haya tenido que hacer debido a la misma situación sin que entretanto las circunstancias térmicas del personaje hayan cambiado. La frecuencia de las pruebas puede ir desde una por día a una cada turno de com-

bate, según lo extremo de las temperaturas. Si falla, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el valor m. Llevar las ropas adecuadas para la situación puede considerarse un aspecto activable para resistir estas temperaturas.

Ejemplo: *El profesor Andrzej Landowski se ha perdido en una tormenta de nieve en un remoto paraje de Groenlandia. El director de juego determina que tendrá que realizar una prueba de Aguante por cada media hora que permanezca a la intemperie. La primera es a dificultad 10, y tiene éxito. La segunda es a dificultad 11, fracasa y recibe tanto daño como el dado menor de la tirada que ha hecho su jugador. En su tercera tirada, a dificultad 12, falla. Sin embargo, como el profesor lleva gruesas ropas adecuadas al clima, el jugador decide activar su aspecto implícito «Protegen del frío» para repetir la tirada, y obtiene un éxito. Afortunadamente, en esa hora y media transcurrida, el profesor ha encontrado su campamento, donde encuentra refugio. Al día siguiente, habiendo pasado la noche caliente, el profesor decide volver a salir. La tormenta de nieve sigue, así que tendrá que realizar una prueba cada media hora. La circunstancia que lo obliga a hacerlas, la tormenta de nieve, es la misma. Ahora bien, desde su última tirada las circunstancias térmicas del personaje han cambiado, ya que pasó la noche caliente en el campamento. Por tanto, la dificultad de su tirada será de nuevo 10, y no 13.*


Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede aguantar la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha podido coger aire. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera mientras no pueda volver a tomar aire. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

Fuego y explosiones


El fuego y las explosiones (que suelen ir acompañadas de fuego) comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área.

En el caso de una explosión, el director de juego determina dos valores de daño: el daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno, y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores lo protegen parcialmente del daño, como por ejemplo, tirarse al suelo o saltar hacia detrás de un muro (lo que puede requerir activar un aspecto adecuado). Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial y, a discreción del director de juego, podrían no sufrir daño en caso de tener cobertura, tener éxito en su prueba para evitar la explosión u otra circunstancia.

Cada personaje afectado por una explosión hace una prueba de Reflejos más su habilidad de  a una dificultad media o superior, dependiendo de las opciones de cobertura de las que disponga. Si tiene éxito, el daño que recibe es el parcial, pero si falla recibe el daño completo. Un éxito crítico evita todo daño y una pifia produce daño completo multiplicado por 2. En la tabla siguiente se ofrecen algunos ejemplos de daño por explosiones.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	M	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM + 1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM + 3d

En el caso del fuego, el daño depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. No es lo mismo meter el brazo en un horno que estar en medio de una casa ardiendo. Para esquematizar esto, hay tres niveles de exposición, tal como se indica en la tabla de la derecha.

Si a consecuencia de la exposición, el personaje se ha prendido fuego, seguirá recibiendo daño hasta que este se apague por completo. Para ello tendrá que realizar pruebas de Reflejos más una habilidad apropiada según cómo pretenda sofocarlo, que usualmente será rodando por el suelo o tratando de quitarse la ropa ardiendo (). La dificultad dependerá de las circunstancias, ya que es mucho más fácil de solucionar que una pernera del pantalón se haya prendido fuego que si el personaje está empapado en gasolina, y cualquiera de esos casos es más manejable que si el fuego es de naturaleza sobrenatural.

Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la prueba para tratar de apagarlo, mientras que el mayor se aplica en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá en uno, por ejemplo, pasando de una exposición mayor a una exposición media. En caso de crítico, el fuego que cubre al personaje se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará en uno, representando que el fuego se extiende por las ropas y pelo del personaje. En esta situación se pueden activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema antiincendios» o «Hay un extintor» para extinguir por completo el fuego.

Otros personajes pueden intentar ayudar al que está ardiendo a extinguir el fuego. Para ello realizarán una tirada cada asalto a la misma dificultad que tenga el personaje que está quemándose. Se aplicarán los mismos criterios que cuando uno mismo intenta apagarse el fuego, con la excepción de que el personaje que está en llamas no sufrirá daños por culpa de la tirada de otro personaje que está intentando salvarlo.

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menor (menos del 50 % del cuerpo)	1	C
Media (entre el 50 y el 75 %)	C	mM
Mayor (más del 75 % del cuerpo)	mM	mCM

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción: un personaje corre por su vida tratando de que su perseguidor lo pierda de vista para quedar definitivamente fuera de su alcance. Más allá de cálculos sobre el movimiento de cada personaje, los metros que los separan, etcétera, el sistema **Hitos** propone una mecánica abstracta para resolver este tipo de situaciones.

La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:




Corta: Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: Los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: Los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro «caliente» que puede seguirse.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más una habilidad adecuada (según el tipo de persecución) cada cierto tiempo. Si el perseguidor saca el mayor resultado, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia es muy larga y gana el perseguido, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

En distancia corta, el perseguidor puede tratar de detener al perseguido agarrándolo, haciéndolo caer, cortándole el paso, sacándolo de la carretera, etcétera. Esta acción requerirá una acción enfrentada entre ambos. Si gana el perseguidor, habrá detenido a su presa, pero si gana el perseguido, debido a la ventaja que sacará al perseguidor, la distancia pasa a ser media. Las características y habilidades a empelar deben tener sentido en las circunstancias de la persecución. Por ejemplo, Fortaleza más  (perseguidor) contra Reflejos más  (perseguido) podría ser adecuado si el perseguidor está tratando de agarrar o derribar al perseguido. En cambio, si se trata de una persecución entre vehículos, habrían de usar Reflejos más una habilidad de  adecuada para conducir.

En el momento en que la distancia sea muy larga, o si se activa un aspecto de la situación que permita introducir un elemento adecuado, el perseguido puede tratar de esconderse

en lugar de seguir corriendo. Para ello enfrenta su Intelecto más 🧠 contra Intelecto más 🧠 del perseguidor. Si vence el perseguido, entonces la persecución ha finalizado. Si gana el perseguidor, entonces la distancia se reduce a corta.

En una persecución generalmente se usará la habilidad de 🏎️, ya que se supone que el personaje está corriendo, pero podría usarse otra según la naturaleza de la persecución, como una habilidad de 🚗 apropiada para conducir si es una persecución entre vehículos. Por otro lado, queda a discreción del director de juego cada cuánto tiempo hay que hacer una prueba. Puede hacerse cada turno de combate si se quiere agilizar el proceso, o cada minuto si se quiere una persecución más dilatada.

Ejemplo: Chad Landis está de nuevo conduciendo cuando el todoterreno negro con los cristales tintados aparece detrás de él a una distancia media. Landis acelera para intentar perderlo entre los coches. Comienza una persecución. Como Landis no tiene ninguna habilidad que le sirva para esta prueba de conducción, utiliza solo sus Reflejos 3. El jugador tira los dados y saca 6, 8 y 8, así que el resultado de su prueba es $3 + 8 = 11$. El conductor del todoterreno utiliza sus Reflejos 3 y su 🏎️ «Guardaes-paldas» 3, y el director de juego saca 2, 4 y 5 en la tirada, lo que hace un resultado de $3 + 3 + 4 = 10$. Landis consigue adelantar varios vehículos y la distancia aumenta a larga.

Naturalmente, durante la persecución pueden activarse aspectos del terreno para modificar los resultados. De hecho, esto no solo puede influir profundamente en el resultado, sino que también añade suspense, hace más vívida la persecución y anima a que los jugadores usen imaginativamente los elementos de su entorno. Por ejemplo, pueden derribarse obstáculos al pasar, mezclarse entre una multitud, que un vehículo salga inesperadamente de una bocacalle y haga frenar al oponente, girar de pronto el vehículo para tomar otro camino, cruzar las vías de un paso a nivel justo antes de que el tren pase o seguir la corriente de un río para evitar ser rastreado.

Forzar la máquina

Cuando se da una situación de persecución entre vehículos, se da por hecho que ambos participantes conducen a una velocidad adecuada al tipo de vehículo, el entorno y la habilidad de conducción. No será lo mismo una persecución en el centro de la ciudad que en una autopista o un camino agreste, ni es igual conducir un deportivo que un todoterreno. Estas circunstancias pueden traducirse en aspectos de situación y aspectos implícitos que podrán activarse para modificar la persecución.

Pero un conductor puede querer o necesitar imperiosamente dejar de lado la prudencia y **forzar la máquina**, sacrificando seguridad a cambio de velocidad. En ese caso, sumará +3 a su prueba, pero deberá obtener al menos un resultado total de 15 o se considerará que ha pifiado (su vehículo se



habrá salido de la carretera o habrá chocado contra algo). Adicionalmente, el director de juego puede considerar que, debido al accidente, el conductor y sus pasajeros sufren un daño igual al valor M de la tirada.

Ejemplo: El todoterreno que persigue a Chad Landis va a forzar la máquina intentando adelantar en zigzag a los coches para ponerse a la altura del de Landis. Esto implica una nueva prueba enfrentada. Los Reflejos 3 de Landis y el valor del dado C de la tirada que hace su jugador (2, 7 y 8) hacen un resultado de $3 + 7 = 10$. Los Reflejos 3 y «Guardaespaldas» 3 del conductor del todoterreno, junto con el valor del dado C de la tirada que hace el director de juego (3, 4 y 8) y el +3 por forzar la máquina, hacen un resultado de $3 + 3 + 4 + 3 = 13$. Este resultado es mayor que el de Landis, pero como el conductor ha forzado la máquina y el resultado es inferior a 15, pierde el control del todoterreno, provoca un accidente y sufre 8 puntos de daño (el valor M de su prueba de conducción). Landis deja atrás el accidente y logra escapar por fin.

A discreción del director de juego, esta regla también puede aplicarse a las persecuciones a pie.

SALUD

Cada vez que un personaje es víctima de un ataque u otros peligros, sufre un daño que representa lo leve o grave que es la herida recibida. En términos de juego, el personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia.

El **Aguante** mide la dureza del personaje y su capacidad para soportar heridas. Es igual a su Fortaleza más la mitad de su Voluntad, redondeando hacia abajo.

La **Resistencia** indica el estado de salud física actual del personaje. Su valor indica el número inicial y máximo de puntos de Resistencia que tiene el personaje y que es igual al triple de su Aguante. Si, debido a las heridas recibidas, un personaje pierde todos sus puntos de Resistencia, caerá agonizante y se le considerará fuera de combate, a un paso de estar muerto.

Cada vez que un personaje es herido, se debe comparar el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior, el personaje corre el riesgo de sufrir **daño masivo**, por lo que debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje tiene éxito o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

Para representar el daño tacha con una barra diagonal (/) tantos espacios en el medidor de puntos de Resistencia de tu hoja de personaje como puntos de daño haya sufrido tu personaje. Recuerda que si el personaje ha sufrido daño masivo debes tachar todos los puntos de Resistencia que le queden.

Si el personaje sufre más daño del que cabe en su medidor de puntos de Resistencia, los puntos que excedan consolidan el daño existente (ver página 53): convierte en un aspa (×) una barra existente del medidor por cada punto de daño extra que supere el total de puntos de Resistencia disponibles.

ESTADOS DE SALUD

En función del número de puntos de Resistencia que haya perdido un personaje, este se encontrará en un cierto estado de salud. A peor estado de salud, mayores penalizaciones tendrá debido al dolor, la pérdida de sangre o de facultades físicas.

Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante. En este caso solo tiene contusiones leves o, en el peor de los casos, heridas poco profundas.

Herido: La pérdida de puntos de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble. El daño sufrido es doloroso e interfiere en el comportamiento del personaje, que quizás tenga algún hueso roto, hemorragias menores o una conmoción leve. Todas las acciones del personaje así como su Defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero aún le quedan puntos de Resistencia. El personaje sufre un dolor intenso e incapacitante que le impide actuar con normalidad. Tal vez tenga graves fracturas, una hemorragia seria o una conmoción severa. Todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de -5.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia, se encuentra con un pie en la tumba. Puede tener un daño orgánico grave, una colección nutrida de fracturas o hemorragias de diversa gravedad. El personaje cae y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado (como «Duro de matar», por ejemplo).

Finalmente, el personaje puede ser estabilizado por otro personaje que lo atienda. Para ello, el personaje que lo atiende debe tener éxito en una prueba de Intelecto más una habilidad de atención médica (como «Médico») a dificultad 12. Una vez estabilizado, el personaje borra tantos puntos de daño como el resultado m de la tirada usada para estabilizarlo o el máximo número de puntos de daño que el personaje tenga sin consolidar (ver página 53), lo que sea menor, y se le considera incapacitado. Si todo el daño de un personaje en estado moribundo es daño consolidado, el personaje solo puede recuperar un punto al estabilizarse y sufre una secuela permanente.

Si un personaje llegó al estado moribundo debido a causas sobrenaturales, como los efectos de un conjuro o el ataque de una criatura de los Mitos, su puntuación de Degeneración aumentará en uno, ya que estar al borde de la muerte por causas sobrenaturales afecta de forma indeleble a la humanidad del personaje.

Por supuesto, si un personaje queda a 0 puntos de Resistencia en ciertas circunstancias extremas, como las fauces de un primigenio o una explosión nuclear, el director de juego puede juzgar que está directamente muerto, sin necesidad de que falle su tirada de Aguante en el estado moribundo.

Ejemplo: En el transcurso de una acalorada discusión sobre quién es el legítimo propietario de una antigua estatuilla de un chacal, un acólito de un culto rival apuñala a Baudershire en el costado y le hace 7 puntos de daño. Como el Aguante de Baudershire es 6, puede sufrir daño masivo. El jugador de Baudershire tira los dados y obtiene 8, 7 y 3, así que el resultado es 13 (7 + 6 de su Aguante). Supera la dificultad, así que no sufre daño masivo. El jugador tacha siete casillas y Baudershire queda herido.

RESISTENCIA

/////////■■■■■■■■■■ HERIDO
/ 2 3 4 5 6 ■■■■■■■■■■ INCAPACITADO
1 2 3 4 5 6 ■■■■■■■■■■ MORIBUNDO

Acto seguido, un segundo acólito dispara a Baudershire y le impacta en una pierna, provocándole 9 puntos de daño. Esta vez el jugador de Baudershire falla su prueba de Aguante, así que pierde todos sus puntos de Resistencia actuales: la bala ha acertado cerca de una arteria y Baudershire pierde sangre a toda velocidad.

RESISTENCIA

/////////■■■■■■■■■■ HERIDO
/////////■■■■■■■■■■ INCAPACITADO
/////////■■■■■■■■■■ MORIBUNDO

Mientras los acólitos se hacen con la estatuilla, Jason Scott se apresura a contener la hemorragia que pone la vida de su jefe en peligro. Su jugador hace una prueba de Intelecto 5 más «Veterinario rural» 5 y obtiene 8, 6 y 3. El resultado de la prueba es 16, así que supera la dificultad de 15 para estabilizar a Baudershire, que recupera 3 puntos de Resistencia (el valor m), quedando incapacitado. Scott cauteriza la herida y aplica un vendaje compresivo para contener la hemorragia lo más rápidamente que puede.

RESISTENCIA

/////////■■■■■■■■■■ HERIDO
/////////■■■■■■■■■■ INCAPACITADO
/// 4 5 6 ■■■■■■■■■■ MORIBUNDO

Antes de largarse con la recién adquirida estatuilla, uno de los acólitos dispara por última vez a Baudershire en un último intento de acabar con su vida. Le alcanza en el hombro y le provoca 10 puntos de daño. El jugador de Baudershire supera esta vez la prueba de Aguante frente a daño masivo, así que marca con una barra los tres últimos puntos de Resistencia que le quedan y marca con espas siete de los puntos que tenía marcados con barras, que se convierten en daño consolidado, hasta completar los 10 puntos de daño sufridos.

RESISTENCIA

XXXXXXXXX■■■■■■■■■■ HERIDO
X/////////■■■■■■■■■■ INCAPACITADO
/////////■■■■■■■■■■ MORIBUNDO

Baudershire se debate nuevamente entre la vida y la muerte, pero por suerte Scott está cerca haciendo lo que puede por taponar la nueva herida de bala. Lo consigue con una tirada de 7, 7 y 2, lo que deja el medidor de Baudershire de la siguiente manera:

RESISTENCIA

XXXXXXXXX■■■■■■■■■■ HERIDO
X/////////■■■■■■■■■■ INCAPACITADO
/// 5 6 ■■■■■■■■■■ MORIBUNDO

SHOCK Y DAÑO CONSOLIDADO

Gran parte del daño sufrido se debe al *shock* de la situación y de las heridas sufridas, y se recuperará rápidamente si le damos al organismo la oportunidad de descansar un poco, se cierran o taponan heridas abiertas, se colocan huesos dislocados, etcétera. En términos de juego, la mitad del daño marcado con barras (/) en la ficha de personaje se recupera cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje recibe algo de atención médica o tiene la oportunidad de descansar. Esto puede suceder tras una escena de descanso, una noche en el hospital o lo que parezca apropiado para el daño sufrido. Borra del medidor de puntos de Resistencia la mitad del daño que tengas marcado con barras diagonales (redondeando hacia abajo) y consolida el resto marcándolo con espas (X).

El daño consolidado refleja daño real, huesos rotos, heridas sin cicatrizar, infecciones, etcétera, y solo se recuperará lentamente, con descanso y atención médica, tal y como se explica en las reglas de curación de la página 55.

Ejemplo: Mientras maldice a los ladrones, Baudershire se arrastra hasta la pared para tratar de incorporarse. Scott lo ayuda a levantarse y lo lleva hasta un sillón cercano, donde el ocultista inglés se queda mascullando su venganza. Unas horas después, la mitad de su daño debido al shock ha desaparecido, así que el jugador que lo interpreta puede borrarlo. Baudershire ha perdido 16 puntos de Resistencia, de los cuales 7 son daño consolidado y 9, daño normal. De estos últimos, 4 son debidos al

A vertical oil painting of a man screaming with his mouth wide open, set against a background of abstract, dark, swirling shapes. The man has a beard and is wearing a white shirt. The painting is signed 'Mol' in the bottom right corner.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 MORIBUNDO

Md

CURACIÓN

Lo personajes que han sufrido daño consolidado necesitan descanso y tratamiento para sus heridas. Dependiendo de su estado, puede que incluso necesiten tratamiento profesional para salir de esta. Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia que le falten tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Un personaje herido realiza cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado C. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado M, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado m. Con una pifia sufriría un nuevo daño consolidado igual al resultado del dado M.

Incapacitado: Un personaje incapacitado hace cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado m. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperase el dado C, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Los tiempos de recuperación indicados han de ser al menos en un 75 % de absoluto descanso e inactividad, pudiendo tener el 25 % de tiempo restante una actividad ligera (a discreción del director de juego y según la gravedad de las heridas). Si esta restricción a la actividad no se cumple, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor.

De este modo, un personaje sano se recuperaría como uno herido; uno herido, como uno incapacitado, y uno incapacitado no se recupera en absoluto y, además, debe hacer la habitual prueba de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la prueba, pierde tantos puntos de Resistencia como el dado C. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado m, mientras que uno negativo lo elevaría al dado M.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que lo supervise debe tener una habilidad apropiada y, en cada periodo que lo atienda, ha de superar con dicha habilidad una prueba cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, media si está herido o difícil si está incapacitado. Si el médico tiene éxito, el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica», que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus pruebas. Carecer de acceso a medicamentos o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación.

CORDURA

En **Cultos Innombrables** los personajes no se enfrentan solo a peligros que pueden destruirlos físicamente, sino que tienen que lidiar también con amenazas que pueden consumir su mente. El sistema de cordura de **Cultos Innombrables** se ha diseñado para ser paralelo al sistema de salud física, de modo que puedas dominar ambos con muy pocas variaciones. La salud mental del personaje está representada por dos atributos: su Entereza y su Estabilidad Mental.

La **Entereza** es una medida de la capacidad del personaje para soportar y asimilar su exposición a los eventos terroríficos. Le permite enfrentarse al horror al racionalizar, asumir, relativizar e incluso olvidar. Se calcula sumando la Voluntad más la mitad del Intelecto, redondeando hacia abajo. La Voluntad representa la fuerza mental del personaje para resistir lo que está contemplando, mientras que el Intelecto permite racionalizar o asimilar la experiencia.

La **Estabilidad Mental** representa el estado actual de la psique del personaje. Es su cordura, entendida como salud mental, a la hora de enfrentarse o asimilar los horrores primigenios. Su valor indica el número inicial y máximo de puntos de Estabilidad Mental que tiene el personaje y que es igual al triple de su Entereza. A medida que un personaje se enfrente a la locura sobrenatural, perderá pun-

DROGAS CONTRA EL DOLOR

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su Defensa. Estas penalizaciones se deben al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, la farmacia de la esquina está llena de drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor o que calman los estados de ansiedad, drogas que pueden conseguirse con la prescripción médica adecuada... y de otras maneras.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal «Bajo el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Un personaje que abuse de estas sustancias (que las tome durante más de quince días seguidos) corre el riesgo de desarrollar una adicción a las mismas. Echa un vistazo al trasfondo mental «Adicción» en la página 60 para más detalles sobre esta complicación.

CORDURA Y LOS MITOS

Prácticamente todos los juegos de rol ambientados en los Mitos de Cthulhu tienen un atributo para reflejar la salud mental que, de manera casi invariable, se denomina «cordura». Esta cordura suele ser un indicador descendente que muy difícilmente se recupera y que refleja el descenso del personaje a la locura. En **Cultos Innombrables** hemos adoptado otra óptica para reflejar la salud mental de los personajes, una en la que la estabilidad es un valor que fluctúa más rápidamente entre momentos de tensión y momentos de calma y en el que la locura como tal está más representada por las secuelas de esas bajadas drásticas de estabilidad mental que por el medidor en sí mismo.

tos de Estabilidad Mental, y si llegara a 0, se encontraría a punto de franquear las puertas de la más irremediable locura.

Cuando el personaje es testigo de un hecho que vulnera las leyes de la realidad, ya sea el uso de un poder sobrenatural o la contemplación de una criatura de los Mitos, su mente corre el riesgo de quebrarse ante tales visiones inconcebibles para el ser humano y sufre desequilibrio mental. En términos de juego, el personaje debe hacer una prueba de Entereza. La dificultad y los efectos de tener éxito o fallarla dependen del grado de severidad del horror al que el personaje está exponiéndose: no es lo mismo contemplar un cadáver que se levanta, voraz, a por el personaje, que atisbar la informe e imposible geometría del cuerpo de Azathoth. En términos generales, la prueba tendrá una dificultad y dos valores de desequilibrio mental. Uno de menor valor, que se aplica en caso de que se tenga éxito en la prueba, y otro de mayor valor, que se aplica en caso de fallo.

Algunos aspectos de la situación que reducen la visión del personaje, como «Niebla», «Poca iluminación» o «Grabación borrosa», así como aspectos que afecten a la percepción del personaje, por ejemplo, «Bajo los efectos del alcohol» o «Corto de vista» o a su capacidad de asimilación, «Ha leído el *Necronomicón*», pueden activarse para mejorar esta prueba, representando que el personaje no vislumbra tan claramente qué ocurre o no le resulta tan impresionante, a consecuencia de lo cual su exposición al horror es menor.

Igualmente, podrían usarse otros aspectos de la situación para aumentar el nivel de exposición. No es lo mismo contemplar un solo gul que verse rodeado de una horda que quiere devorarte, y no es lo mismo contemplar un mi-go que despertarte en una mesa de operaciones rodeado por varios mi-go que van a extraerte el cerebro.

Además, tal como se explicará más detalladamente en el capítulo «Magia» (ver página 225), el valor de Degeneración de un personaje va volviéndolo menos susceptible a las pérdidas de Estabilidad Mental. Así, cada vez que el personaje sufra desequilibrio mental, debe reducir su valor en tantos puntos como su puntuación de Degeneración.

EXPOSICIÓN AL TERROR

A continuación se describen varias situaciones típicas que requerirían una prueba de Entereza, en orden progresivo de terror. En la tabla siguiente se resumen las dificultades de la prueba asociadas a cada situación, así como los dos valores de pérdida de puntos de Estabilidad Mental indicados como desequilibrio menor o mayor.

Exposición	Dificultad	Desequilibrio	
		menor	mayor
Desasosiego	Fácil	0	1
Estupor	Media	1	m
Miedo	Media	m	M
Pánico	Difícil	C	CM
Horror	Muy difícil	M	mCM

Desasosiego: Es el nivel mínimo de terror, consistente en algo no sobrenatural pero que infunde un terror atávico o una visión tremendamente desagradable. Por ejemplo, un cadáver horriblemente mutilado, una terrible infestación de cucarachas o las paredes llenas de perturbadores dibujos y esquemas de un demente. Los personajes con Degeneración 1 o más no tienen que hacer pruebas de Estabilidad de este nivel.

Estupor: Se trata de un nivel de terror bajo, relacionado con lo sobrenatural al nivel de lo maravilloso o inesperado más que de lo auténticamente terrorífico: vivir una experiencia inexplicable exenta de malignidad, acceder a documentos que describen graves alteraciones de la realidad o contemplar un animal fuera de los límites naturales. Otros ejemplos podrían ser sufrir repetidos *déjà vu* en situaciones extrañas, contemplar el pasado mediante un artefacto, leer las notas de un cultista en el que describe con viveza a seres de otros mundos, tener una experiencia de viaje astral o ver insectos gigantes. Además, contemplar a una criatura de los Mitos de características humanoides o cuya naturaleza sea muy similar a la de un animal normal, como gules, profundos u hombres serpiente, también requeriría una prueba de este nivel.

Miedo: Representa el nivel medio de terror, y se refiere a situaciones en las que lo sobrenatural se presenta como tal, pero aún dentro de los parámetros de lo que un ser humano puede imaginar. Por ejemplo, someterse voluntariamente y mentalizado a una experiencia claramente sobrenatural, presenciar inesperadamente cómo otro vive esa experiencia o contemplar una criatura o circunstancia que no debería existir. Ejemplos de esto serían hablar con un cerebro en un tarro, viajar voluntariamente al pasado de manera psíquica, intercambiar tu mente con otra persona o ser transformado en un animal. Esta categoría también se emplea cuando ocurra un encuentro con una criatura de los Mitos cuyas características sean monstruosas pero dentro de lo imaginable, como por ejemplo, un retoño oscuro, cuyo aspecto es similar al de un árbol viviente, o un reptante, que en el fondo es algo formado por multitud de animales corrientes, aunque unidos en una forma monstruosa.

Pánico: Este nivel se refiere a experiencias sobrenaturales inimaginables e inesperadas. Se trataría de una vivencia alejada de los estándares de la comprensión humana, como sufrir la experiencia de ser un cerebro en un tarro, contemplar un paisaje de una dimensión con leyes físicas distintas a las nuestras o ser obligado a viajar mentalmente al pasado. Además, también se usará este nivel al contemplar una criatura de los Mitos cuya naturaleza escapa a la imaginación o la intuición humanas, tal como un shoggoth o un horrendo cazador.

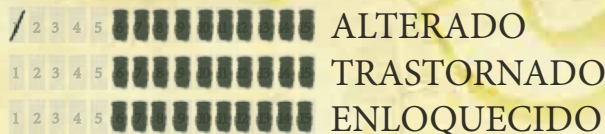
Horror: El nivel máximo de terror, que solo puede provenir de la exposición a lo sobrenatural en su estado más puro, como una visión o experiencia que desafía todas las leyes de la naturaleza conocidas y cuya existencia supone una amenaza para la propia realidad. A menudo, esta situación supone la ruptura definitiva de la mente humana. Un ejemplo de ello sería la visión de un dios exterior en todo su esplendor o la manifestación directa de un primigenio.

Siempre que se sufra desequilibrio mental, se compara la cantidad de desequilibrio sufrido con la Entereza del personaje. Si es igual o mayor, deberá superar una prueba de Entereza a dificultad 12 para encajar la experiencia. Si falla, sufrirá un **trauma** y perderá de inmediato todos sus puntos restantes de Estabilidad Mental. Si tiene éxito en la prueba o la pérdida es menor que la Entereza del personaje, solo se pierden los puntos de Estabilidad Mental correspondientes.

Para representar el desequilibrio mental sufrido, tacha con una barra diagonal (/) tantos espacios en el medidor de puntos de Estabilidad Mental de la hoja del personaje como el desequilibrio mental sufrido. Recuerda que si el personaje ha sufrido un trauma debes tachar con barras todos los puntos de Estabilidad Mental que le queden en ese momento. Si el personaje sufre más desequilibrio que los puntos de Estabilidad Mental que le quedan, el desequilibrio restante se emplea para consolidar el existente convirtiendo las barras en aspas (x).

Ejemplo: *Sasha ha recuperado la estatuilla del chacal robada y se dirige a la mansión de Baudershire, donde este reposa después del desagradable incidente del robo. Mientras viaja en tren hacia allí, Sasha decide echar un vistazo a la estatuilla y, tras darle vueltas, se da cuenta de algo particularmente inquietante: aunque no la ha visto moverse, el rostro del chacal parece estar en una posición diferente cada vez. El director de juego determina que el nivel de miedo de la experiencia es estupor y pide al jugador de Sasha una prueba de Entereza a dificultad 12 (no la pide a la dificultad 15 habitual porque le parece que no se trata de algo tan terrorífico). Sasha tiene Entereza 5, así que no debería ser muy difícil: los dados ruedan y sale 8, 8 y 6. Con un 13 la prueba está superada, pero aun así Sasha pierde un punto de Estabilidad Mental (la pérdida al tener éxito en la prueba) de estupor, que marca con una barra. Si Sasha hubiera tenido Degeneración 1 o mayor no hubiera perdido estabilidad por esta experiencia.*

ESTABILIDAD MENTAL



Mientras contempla la estatuilla, una mujer extraña se sienta frente a Sasha en el tren. Va vestida de negro y lleva un sombrero con velo que le tapa el rostro. Sasha no cree en las casualidades, así que guarda la estatuilla y mira fijamente a la mujer mientras desliza su mano bajo la chaqueta en busca de su cuchillo. Antes de que pueda hacer nada, la mujer se retira el velo y muestra el descarnado rostro de un cadáver desollado, con uno de los ojos colgando del nervio y repugnantes larvas saliendo por su nariz y boca. De nuevo el director de juego considera que la experiencia encaja en la definición de estupor, pero le parece más horrible de lo habitual, así que fija la dificultad en 16. El jugador lanza los dados y obtiene 6, 4 y 3: un total de 9 en la prueba es insuficiente para superarla y Sasha pierde otros tres puntos de Estabilidad mental.

ESTABILIDAD MENTAL



ESTADOS MENTALES

Un personaje con todos sus puntos de Estabilidad Mental está perfectamente cuerdo. Sin embargo, conforme la locura se instala en la mente del personaje, este comenzará a perder el nexo con la realidad y a comportarse de manera errática e insana. En términos de juego, hay cuatro estados mentales que definen la situación del personaje en función del número de puntos de Estabilidad Mental perdidos:

Cuerdo: El personaje ha perdido menos puntos de Estabilidad Mental que su puntuación en Entereza y su estado mental es saludable y perfectamente funcional.

Alterado: El personaje ha perdido más puntos de Estabilidad Mental que su Entereza, pero menos que el doble. Se encuentra nervioso y puede que aterrado, y sufre un -2 a todas sus acciones y a su Defensa.

Trastornado: El personaje ha perdido al menos tantos puntos de Estabilidad Mental como el doble de su Entereza, pero aún le queda alguno. Su mente está muy afectada por las experiencias vividas y puede jugarle malas pasadas. Tiene una penalización de -5 a todas las acciones y a su Defensa.

Enloquecido: Un personaje que ha perdido todos sus puntos de Estabilidad Mental está enloquecido y entra en una crisis nerviosa. El personaje en esta situación queda fuera del control del jugador que lo interpreta, pasando a estar catatónico a actuar de manera errática e incoherente. Cada turno que pase enloquecido, la mente del personaje le envía ideas suicidas para terminar con

el sufrimiento que supone la ruptura con la realidad que ha sufrido, por lo que deberá superar una prueba de Entereza a dificultad 15 o la mente del personaje simplemente se desconectará para siempre o lo empujará a una muerte inevitable, según la situación. Si el personaje obtiene un éxito crítico en una de estas pruebas o se activa un aspecto positivo adecuado, por ejemplo: «Elevado autocontrol», caerá inconsciente y pasará al estado trastornado. Un personaje puede sacar a otro del estado enloquecido (es decir, estabilizarlo mentalmente) si supera una prueba de Entereza a dificultad 15. Si se trata de alguien sentimentalmente cercano al personaje, podrá tratar de sacarlo de ese estado con una prueba de Voluntad más a dificultad 12. También puede intentarlo otro personaje mediante una habilidad de adecuada, como «Psicoterapia» o «Psicólogo conductista». Si tiene éxito, el personaje enloquecido recupera tantos puntos de Estabilidad Mental como el resultado del dado m (o el máximo de puntos de desequilibrio que tenga sin conso-

lidar, lo que sea menor) y pasará al estado trastornado. Si el personaje pierde la consciencia por cualquier razón mientras está enloquecido (por daño sufrido, drogas, venenos, etcétera) dejará igualmente de estar enloquecido y pasará a estar trastornado, siguiendo las reglas normales de tensión y desequilibrio consolidado que se explican a continuación. Si un personaje llega al estado enloquecido con todo el desequilibrio consolidado y logra estabilizarse mentalmente recuperará únicamente un punto de estabilidad. Además, llegar al estado enloquecido por efecto de los horrores de los Mitos (por usar conjuros, exponerse a experiencias de otras dimensiones o ver a criaturas sobrenaturales, por ejemplo) tiene como consecuencia que el personaje aumentará en uno su puntuación actual de Degeneración, representando que el contacto con lo sobrenatural le ha afectado hasta el punto de hacerle perder parte de su humanidad.

PSICOFÁRMACOS

Un personaje puede tomar psicofármacos para reducir la penalización producida por su estado mental. Las drogas prescritas reducirán la penalización en dos puntos o en cinco si son realmente potentes. En este último caso el personaje gana el aspecto «Bajo los efectos de las drogas».

Las drogas recreativas, incluyendo el alcohol, pueden tener efectos similares a la hora de ignorar la penalización por desequilibrio mental. Según la droga y la dosis consumida pueden eliminar dos puntos de penalización o más, pero casi de forma invariable inducirán un aspecto al personaje mientras se encuentre bajo sus efectos. Este aspecto puede ir desde «Somnoliento» en el caso de los depresores hasta «Agresivo» en el caso de estimulantes.

ACUMULANDO PENALIZACIONES

Un personaje que ha sufrido daño físico y desequilibrio mental puede acumular un buen número de penalizaciones. Efectivamente, las penalizaciones provenientes de ambas fuentes se acumulan, lo que puede dejar al personaje virtualmente inutilizado. En todo caso recuerda que las penalizaciones se aplican a las acciones del personaje, lo cual normalmente se refiere a sus pruebas de habilidad y a su Defensa, pero no al resto de pruebas, por ejemplo, las pruebas de trauma o las de daño masivo. Anima a tus jugadores a que busquen formas de librarse de sus penalizaciones recurriendo a calmantes o psicofármacos, o la historia se les hará bastante cuesta arriba.

ESTRÉS Y DESEQUILIBRIO MENTAL CONSOLIDADO

Como ocurre con el daño físico, gran parte del desequilibrio mental sufrido se debe a la tensión del momento, al propio estrés de la situación, y se recupera rápidamente una vez desaparecido el estímulo del miedo y transcurrido un tiempo breve de descanso. Traducido a reglas, la mitad de los puntos de Estabilidad Mental perdidos de forma reciente, es decir, marcados con barras en la ficha del personaje, se consideran estrés y se recuperan cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje puede racionalizar lo ocurrido y tranquilizarse. Esto puede ser tras una escena de descanso, tras una noche de sueño (o de borrachera), al caer inconsciente debido a las heridas sufridas o tras obtener una victoria personal, por ejemplo, derrotar a un horror innombrable. Borra del medidor de Estabilidad Mental la mitad de los puntos perdidos que tengas marcados con barras diagonales (/) (redondeando hacia abajo) y consolida el desequilibrio restante marcándolos con aspas (x).

Ejemplo: Con su cuchillo en la mano, Sasha se abalanza sobre la extraña mujer, pero esta se deshace en niebla y desaparece como si nunca hubiera estado allí, excepto por unas pocas larvas que han quedado en el asiento. El director de juego decide no pedir otra prueba de Entereza por la desaparición de la mujer misteriosa ya que considera que lo ocurrido está incluido en la experiencia de horror de conocerla. En todo caso, lo sucedido no termina de tranquilizar al mercenario, que decide bajarse del tren aprovechando que se ha detenido en un apeadero (el jugador de Sasha gasta un punto dramático para que esto forme parte de la trama). En el apeadero, el mercenario se sienta en un banco, saca su petaca y procura olvidar lo sucedido. Un par de horas después llega otro tren y Sasha sube a bordo con los nervios más templados. Había perdido cuatro puntos de Estabilidad Mental, así que recupera dos de ellos una vez superado el estrés de la situación, pero los otros dos se consolidan ya que es una experiencia que Sasha no olvidará tan fácilmente.

Un personaje adquiere un trastorno temporal siempre que su estado mental alcanza el nivel trastornado. Este desaparecerá una vez que el personaje haya recuperado suficientes puntos de Estabilidad Mental como para estar en el estado cuerdo. Asimismo, si ha pifiado en una prueba de Entereza, también ganará una secuela temporal cuya duración dependerá del tipo de pifia que fue. En caso de un doble 1, durará una escena y si fue un triple 1, hasta el final de la sesión.

Por otro lado, cuando el personaje llegue al estado enloquecido con desequilibrio consolidado, nunca volverá a ser exactamente el mismo aunque se recupere. Para representar esto, el personaje pasa a tener una secuela mental.

Si el personaje ya posee un trastorno debería evitarse, dentro de lo posible, añadir nuevos trastornos al personaje. En general es mejor agravar su situación cambiando la complicación que describe el trastorno a una versión más grave o más fácilmente activable. Por ejemplo, una «Fobia leve a los perros» puede convertirse en una «Fobia grave a los perros». A efectos de juego, el director de juego debería tener en cuenta la gravedad del trastorno a la hora de modular su efecto en el juego. Siguiendo el ejemplo anterior, el personaje con «Fobia leve a los perros» podría verse afectado solo por los perros grandes o agresivos, mientras que con «Fobia grave a los perros» tendría miedo también de los perros pequeños e inofensivos. Esto aún podría ponerse peor y generalizarse a otros animales que recuerden a un perro.

Un personaje cuerdo mantiene su trastorno, aunque solo aflorará en momentos de tensión, cuando la salud mental del personaje se deteriore nuevamente o si se activa como aspecto.

A continuación proponemos algunos ejemplos de trastornos que podrían afectar al personaje.

Adicción

El personaje es adicto a una sustancia o circunstancia que lo ayuda a mantener fuera de su mente los horrores vividos. Puede ser alcohol, drogas, comida o incluso sexo o trabajo. El personaje utiliza el objeto de su adicción como vehículo para escapar de la realidad. Al principio puede que solo busque esa evasión en determinadas circunstancias, pero cada vez lo hará con más frecuencia e intensidad.

Delirios o paranoia

El personaje tiene una creencia o serie de creencias ilusorias que no se corresponden con la realidad, como ser amado en secreto por el presidente de los Estados Unidos, que su mejor amigo ha sido reemplazado por un doble idéntico o que él mismo fue Napoleón en una vida pasada. La idea no tiene por qué ser extravagante, pese a los ejemplos, pero deberá ser claramente falsa e infundada. El personaje ve pruebas que apoyan su creencia en cualquier circunstancia, incluso en las que otros considerarían que la refutan. Al principio, la idea delirante es sencilla y poco intrusiva, pero conforme

avanza el trastorno se convierte en un entramado complejo que se adueña de la vida del personaje, que pasa a girar alrededor de sus falsas creencias. Por ejemplo, un «Amigo reemplazado» podría convertirse en «Todos mis vecinos reemplazados».

Fobia

El personaje tiene un miedo irracional a algo normalmente inocuo, como los perros, la oscuridad o las personas pelirrojas. En presencia de lo que le da miedo el personaje se siente incómodo y temeroso y trata de evitar esas situaciones. A niveles mayores de gravedad, el personaje generaliza su miedo a otras cosas semejantes a las que tiene fobia, e incluso llega a temer la posibilidad de que esas cosas estén presentes, aunque de hecho no lo estén.

Obsesión

El personaje tiene una idea obsesiva respecto a algo o alguien, que se convierte en el eje central de su vida. El personaje desplaza otros intereses y necesidades para dejar sitio a su obsesión paulatinamente. Conforme el trastorno crece en intensidad se irá convirtiendo en el único motor de su existencia.

Parafilia

El personaje adquiere un gusto sexual tabú. Al principio se manifiesta como un juego o una fantasía, pero conforme el trastorno se agrava, el apetito sexual del personaje se centra cada vez más en su perversión, que termina convirtiéndose en su única fuente de excitación y puede llevarlo a cometer actos de naturaleza criminal. Ejemplos de parafilias son la necrofilia (relacionada con los cadáveres), la zoofilia (con animales), la pedofilia (con niños), la violación o el asesinato como perversión sexual.

Manía persecutoria

El personaje tiene la sensación de que alguien o algo lo acecha. Verá sombras fugaces por el raballo del ojo, cuando camine entre la multitud sentirá que hay alguien que lo está siguiendo y cuando esté solo, desde los rincones oscuros, ojos inhumanos lo escudriñarán. Posiblemente sus conocidos se convertirán en sospechosos y parecerá que sus amigos traen algo a su espalda. A medida que se agrave, el número de implicados en su paranoia crecerá o lo que él cree que pretenden hacerle será mucho peor.

Terrores nocturnos

El personaje sufre pesadillas y sueños terribles. Aunque solo son sueños, su repetición puede terminar haciendo mella en el personaje, ya que no puede huir de ellos de ninguna forma. En los casos leves, estos sueños no le dejan descansar algunas noches, mientras que en los casos más graves pueden provocar ataques de pánico al despertar, sonambulismo histérico o que el personaje llegue al punto en que intente evitar dormir por todos los medios, lo que puede llegar a provocarle la muerte.

Narcolepsia

El personaje, bajo ciertos estímulos, puede caer fulminantemente dormido. Este sueño puede durar unos segundos o varias horas. Cuanto mayor sea la gravedad, el estímulo será algo que pueda encontrarse con mayor frecuencia o la duración del sueño será mayor.

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

Conforme los personajes se exponen a la peligrosa vida del cultista, evolucionan como individuos. Los personajes aprenden cosas nuevas, pero también olvidan otras, mejoran en ciertos puntos pero también empeoran en otros. Por ejemplo, tanto tiempo en la biblioteca posiblemente te vuelva más erudito, pero es fácil que tu estado físico se resienta de la vida sedentaria. El sistema de evolución de **Cultos Innombrables** tiene esto en cuenta y propone dos mecánicas para simularlo: cambio y mejora.

Cambio es la forma habitual de evolución de los personajes en **Cultos Innombrables**. Con el paso del tiempo el personaje se aleja de sus orígenes y se transforma en una persona distinta, que sabe hacer cosas diferentes porque se dedica a otras cosas y tiene otros intereses. En términos de juego, un cambio consiste en una de las siguientes modificaciones del personaje:

- Trasladar un punto de una característica a otra.
- Trasladar dos puntos de una habilidad o un punto de dos habilidades a una o dos habilidades distintas.
- Cambiar un aspecto (un rasgo, un hito, el nombre de una habilidad o incluso el concepto del personaje o su complicación).

Pero el cambio no es la única forma de evolución posible, ya que en ocasiones los personajes se vuelven abiertamente más poderosos, lo que llamaremos **mejora**. Una mejora consiste en reducir un punto el atributo de Drama del personaje a cambio de una de las siguientes modificaciones:

- Añadir dos puntos a una característica o un punto a dos características distintas.
- Añadir un punto a una característica y dos puntos a una habilidad o un punto a una característica y un punto a dos habilidades distintas.
- Añadir cuatro puntos a una habilidad o dos puntos a dos habilidades, o dos puntos a una y un punto a otras dos, o un punto a cuatro habilidades distintas.

La evolución del personaje se produce habitualmente entre historia e historia, ya que es un proceso lento y progresivo,

muy raramente inmediato. El director de juego debería permitir un cambio entre cada historia de manera libre, o incluso dos o más si transcurre mucho tiempo entre una historia y otra. Las mejoras deberían permitirse únicamente en presencia de acontecimientos dramáticos que supongan sin duda un cambio trascendental en el personaje, como, por ejemplo, tener acceso a un tomo de magia de gran poder, jurar venganza tras la muerte de un ser querido o comenzar a recibir sueños de una raza olvidada gracias al medallón encontrado en un viejo templo. El director de juego solo debería permitir a cada personaje una mejora cada vez, aunque esta mejora podría ocurrir entre sesión y sesión de juego si la historia lo justifica.

Tanto el cambio como la mejora pueden emplearse para que el personaje desarrolle una nueva habilidad, siempre que se destinen los puntos correspondientes y encaje en el trasfondo de la historia.

EQUIPO

Cultos Innombrables es un juego de ambientación contemporánea, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: ya sabes perfectamente el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo actual y puedes consultar sus precios fácilmente en la tienda de la esquina o en Internet. En términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel. Lo esencial es que cuando la propiedad de un objeto sea relevante para la historia, recurre a la regla de los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto de coche deportivo.

Tampoco te molestes en calcular el consumo de energía o similar de los objetos que lo necesiten. Asume que los personajes involucrados en un tiroteo tienen balas suficientes y que las pilas de la linterna durarán lo necesario. De nuevo, recurre a los aspectos implícitos para alterar esta situación al servicio de la historia. El director de juego puede dar un punto dramático al personaje para que su pistola se encasquille o se quede sin munición, o para que las pilas de su linterna se agoten en el momento más inoportuno.

Del viento

Fueron noches de un calor insoportable en Sídney. La ventana estaba abierta e incluso así me resultaba imposible dormir. El niño a mi cargo sí dormía, pero a mí no me bastaban las inconstantes ráfagas de viento. Me encaramé al vano, a unos tres metros del suelo y, desnudo como estaba, apoyando un pie en el alféizar y agarrándome al marco con una sola mano, saqué fuera más de la mitad del cuerpo. El viento soplaba incesante en el exterior, la mayor parte del tiempo con amabilidad aunque de tanto en tanto me hacía pensar que iba a tirarme, pero cesaba en el último momento. Reíamos.

El viento cambió de dirección y un árbol, asomándose por encima de la tapia que limitaba la finca, se estiró y llegaba casi a tocarme. Hubiera dicho hasta entonces que aquella muchedumbre de criaturas majestuosas apelotonadas tras los muros del complejo vivían, en contra de lo que pudiera parecer, dándonos la espalda. Siempre pensé que los árboles compartían con nuestros dioses cierta cualidad propia solo de inmortales: una percepción del tiempo más serena que despreciaba quizás los instantes que a nosotros nos parecen tan significativos, sintiéndonos apenas. Pero él se mecía hacia mí y así yo me estiré también todo lo posible, y llegaba a rozar con los dedos de mi pie las hojas de la rama más cercana.

Cuando vinieron a buscarme yo ondeaba. Y tuvo que ser muy extraño para aquel mayor, que había entrado en el dormitorio esperando encontrarme dormido. Pienso que debió de observarme durante unos segundos, intentando elegir el momento más adecuado para llamar mi atención, tratando de no sobresaltarme. «¿Peter?», dijo muy suavemente. Yo me di la vuelta y, acucillado, sujetándome al marco con ambas manos, les observé desde arriba: el pequeño estaba despierto y, ligeramente incorporado, me miraba con fijeza, rígido, intentando reconocermé quizás —yo debía de ser para él poco más que una silueta recortada contra la luna.

—¿Qué haces, Peter? —El mayor trataba de aparentar calma, pero su voz se había quebrado levemente.

—Estoy tomando el aire, hermano.

—Es peligroso —continuó.

—No me asustan las alturas —sonreí yo.

—A mí me asustan.

Se suponía que no debíamos hablar de ello pero, aunque los mayores trataran de protegernos, las palabras encontraban el camino a nuestros oídos: «Descubrieron a Jacob bajo su catre, agarrotado, su boca aún llena de negros espumarajos», «Nadie sabe dónde consiguió Tom el cuchillo y tampoco creo que sepamos nunca cómo pudo hacerse cortes tan profundos con un filo mellado». Estaba claro que siempre había una salida para el hermano impaciente, pero ¿cuántos podían haber malinterpretado las enseñanzas? No lo supimos hasta la noche en que el calor se hizo insoportable y abrieron las ventanas.

De madrugada comenzaron los gritos. Primero uno, luego otro, después tres casi seguidos... Llegaban de todas partes. Bloqueé la puerta con la silla, corrí a la cama del niño y me abracé a él. «¿Han llegado?», dijo somnoliento, sin temor. Me alcanzaron entonces una miríada de historias, parábolas que noche tras noche los mayores relataban alrededor de las hogueras, en el foro, historias de los Otros. Fui incapaz de evitar aquellas alucinaciones furtivas, me asaltaban visiones de personajes de cuento,

un grito traía la imagen de unas enormes tenazas como de insecto que se cerraban sobre uno de mis hermanos, quebrándole; el siguiente, unas extremidades telescópicas que se arrastraban por el suelo sinuosas hasta que violentamente envolvían a alguien, constriñéndole en un instante, dejando ya solo un pellejo rajado, monstruos hechos de piezas inconexas que se movían tambaleantes, buscándonos. «¿Ha llegado el momento? ¿Son ellos?», insistió el niño. No había forma de saberlo.

Sin embargo amaneció. Y aunque los mayores callaron, las palabras volvieron a hallar nuestros oídos: «... sangre, mucha», «... un grito», «... cuerpos apilados», «... gritos», «... vi que ella estaba sentada en la cama, muy quieta. ¡Se oían tantos gritos! Pero estaba tranquila, creo que lo entendió rápidamente: muy despacio se levantó y habiendo arrimado la silla a la pared consiguió alcanzar la ventana».

Para mi asombro las ventanas permanecieron abiertas, y se oyeron gritos otras muchas noches: dormíamos mientras esperábamos el siguiente.

El ocaso volvería a traer solo silencio, pero al mirar en los ojos del mayor me pareció que para él quizás no hubiesen cesado los gritos. ¿A cuántos habría tenido que recoger con sus propias manos? Imaginé en un instante los cuerpos desbaratados, abiertos, imaginé que me acercaba a uno de ellos, a uno al que había conocido bien: quise sostener su mano aunque fuese inútil, quise poder mentirle, decirle que nos reuniríamos más adelante.

Así que me limité a descolgarme con cuidado y, evitando la mirada del mayor e incluso la del niño, comencé a vestirme con repentino pudor. Ahora sé que no me miraban con reprobación, solo trataban de comprender, pero aquella noche sus miradas quemaban: me apresuré lentamente, equivocando perneras y mangas. Mientras, el mayor se sentó al borde de la cama del niño y acarició su pelo. «Duerme —susurró—, duerme como Ellos duermen; y si sientes calor, sueña con las ráfagas de viento que ellos cabalgan, que pronto te alcanzarán».

El niño dormía de nuevo, salimos de la habitación en silencio. Mientras bajábamos las escaleras yo no podía parar de pensar en el terrible acto de egoísmo que había cometido. Porque no era solo que hubiese traído a la memoria del mayor tan terribles recuerdos, me avergonzaba aún más que él pudiese pensar que había deshonorado la memoria de aquellos gritos, que era capaz de poner en peligro mi vida de forma tan irresponsable, una vida que no me pertenecía. Escalón a escalón mi mundo se iba reduciendo y al mismo tiempo mi cabeza se llenaba de acusaciones autoinfligidas que parecían sonar con la voz de él: «Esperaba más de ti», me dije varias veces. Poco importaban ya los árboles con su temporalidad serena, yo mismo había descendido en segundos a un profundo pozo en el que oía solo mi propio eco. El aire abandonó poco a poco mis pulmones y mi cuerpo se fue encogiéndose hasta quedar del todo paralizado, justo antes de llegar al final de las escaleras.

—¿Estás nervioso? —preguntó el mayor.

—He sido un estúpido. A veces sigo sintiéndome como un niño.

—No sufras. —Me acarició la cara.

Pero no fue hasta que salimos del edificio y pude ver en el foro a los muchos hermanos reunidos que se disolvieron la vergüenza, la culpa, los recuerdos de una vida pasada: era mi momento.

Miré a mi alrededor, a los disjuntos edificios, cada uno con su propio estilo: una urbanización que había ido creciendo salvaje, conforme habíamos encontrado el dinero para construir. Reí al recordar lo que dije a aquel mayor que me hacía de guía cuando entré en el complejo por vez primera, al ver las grúas, las palas excavadoras, las hormigoneras, por todas partes: «Parece que las obras están muy avanzadas». Él me devolvió una sonrisa de tal ternura que me hizo sentir avergonzado.

Vivimos construyendo. Como el viejo Sanders dijo una vez: «La obra no terminará hasta que no haya una cama para que cada persona del mundo pueda vivir con nosotros». También recuerdo las palabras de Willoughby Vance: «Construimos y nos construimos». Trabajamos sin descanso, construimos lo más rápido que podemos, porque cada día llegan personas a nuestra comunidad que buscan darle un sentido a sus vidas, que su inevitable final sirva a un propósito superior. Y yo, en esta obra siempre inacabada, de suelos polvorientos, sacos y listones de madera, herramientas desperdigadas, permanentemente rodeado de máquinas, de frías torres de metal, había vivido mis días más felices.

El complejo entero estaba sumido en un silencio amable. Me despedí, pues, en silencio.

En el foro todos rodeaban el monolito. Estaban los mayores y había otros muchos como yo, otros que habían sido conducidos al círculo. Seríamos unos cincuenta los que esa noche nos entregábamos: mirándonos con complicidad, sonreíamos. Casi todos. Había también algunos que se mostraban reticentes. Había incluso un hermano tirado en el suelo llorando y gritando, pidiendo que le dejaran vivir. Sentí una enorme compasión por él, tan perdido que no podía apreciar la piedad que los mayores le demostraban al arrastrarle al círculo para que pudiese hacer allí su última elección — sin embargo no podía consentir que envenenase mis últimos momentos, tuve que alejarme.

Las hogueras ardían como cualquier otra noche en el foro, formando un círculo irregular en torno al monolito, y cerca de cada una de ellas había seis o siete mayores que esperaban para ayudar a los aspirantes a vestirse. No había prisa, era nuestro momento. Caminé hasta el monolito y pasé la mano por la superficie de basalto pulido, tan fría, sin juntas. No tenía más de cinco metros de alto, pero de diámetro eran al menos treinta. En su pared se notaba una ligera inclinación como si, muy atrás en el tiempo, más que un cilindro hubiese sido un huso. Ahora solo quedaba una especie de tocón, el pie roto de un árbol milenario, pero los irregulares bordes en la parte superior hacían pensar que la torre original debió de medir más de cincuenta metros. Aquí, al borde mismo del mar. Una vez más imaginé un faro, un oscuro coloso que vigila el horizonte.

Pensaba en tiempos muy remotos mientras caminaba de nuevo junto a las hogueras cuando un mayor me hizo una seña para que me acercara a una de ellas. Me recibieron con una sonrisa calmada: «Nosotros lo haremos todo, déjate llevar», dijo uno. Los otros dos comenzaron acto seguido a cortar mi pijama de abajo arriba con una especie de tijeras de jardinería, y tiraban los jirones de tela a la hoguera. Totalmente desnudo, el pudor se había disuelto por completo. Y mientras el que me había hablado recitaba versos en una lengua que yo nunca había oído, los otros dos comenzaron a ungir mi cuerpo con un líquido oscuro. Era una sensación agradable, dejarse, como si fuese de nuevo un bebé y mi madre me estuviese bañando en la pila de la cocina, sujetándose suavemente la espalda con una mano y acariciando con la otra mi piel.

Finalmente me levantaron los brazos y deslizaron una suave túnica blanca, como un camisón, que me cubría hasta los tobillos: en el pecho tenía un símbolo desconocido para mí.

—Estás preparado. —La afirmación me llenó de fuerza.

Todos vestidos igual, rodeando el monolito, la mayoría de nosotros en una suerte de trance, en estado de gracia, solo el crujido de las hogueras y la brisa cargada del mar. Los mayores se alejaron entonces, salieron del círculo.

—Esta noche habéis sido elegidos para alimentar a los dioses. —El corazón estaba a punto de salirse por la boca de puro júbilo.

La voz tan grave —debió de oírse en todo el complejo—, la voz de un gigante, o quizás varias voces unidas para construir una sola, salía del interior del monolito.

—Habéis sido elegidos al azar, pues sabed que nuestra existencia como individuos carece de importancia. El sacrificio de cada uno sería inútil por sí solo. Hoy seréis apenas un bocado en un banquete que sucede desde el principio de los tiempos. Nadie os recordará.

A algunos hermanos se les agrió el gesto de repente: la palabra «bocado» tenía un insidioso deje mundano. Seguramente cada cual habría imaginado una fisonomía distinta para nuestros dioses a partir de las narraciones que noche tras noche oíamos, desdibujando convenientemente los vértices más hirientes. Yo sin embargo entendía bien la abandonada violencia consustancial a una fuerza de la naturaleza, era capaz de sentir la belleza de las llamas que devoran todo a su paso, de la tierra que se abre y se debate con ira y, más que ninguna otra cosa, la magnificencia del viento que se arremolina desmenuzando las construcciones del hombre igual que un niño arranca distraídamente briznas de hierba. Yo entendía bien lo que se requería de mí, asumía mi condición: alimentar el ciclo eterno era el fin lógico de mi propio ciclo.

—¡Venid!

Se oyeron entonces gritos, tan agónicos como pensé que no volvería a escuchar. Los hermanos señalaban la parte superior del monolito con el rostro desencajado. Había comenzado a aparecer allí un denso humo negro, un humo que no llegaba a dispersarse, sino que se envolvía sobre sí mismo. Fogonazos de luz blanca iluminaban la nube desde abajo y esta luz revelaba formas difusas en su interior: fauces con una miríada de incisivos agolpándose desordenadamente, ojos que se fijaban en nosotros, garras que ansiaban nuestra carne...

Fascinado por su belleza, cuando los mayores dispusieron las toscas escaleras de mano apoyadas sobre el monolito, subí a encontrar mi destino. Y con lágrimas de alegría abrí los brazos y me dejé consumir.

Sin embargo el dios no desgarraba mi carne, atravesé su vaporoso cuerpo. Y los pulmones me ardían. Y la cabeza me daba vueltas. Y no podía ver. Así que corrí aún más rápido a sus brazos, que eran solo viento. De repente perdí pie y caí un par de metros hasta una pila de huesos. Había cruzado al otro lado, precipitándome por una brecha en la realidad misma. La forma que yo había atravesado era una de sus bocas, que se abrían en muchos sitios. Ahora estaba en su estómago, sobre los restos de otros muchos a los que ya se había olvidado, los restos de un banquete que sucedía desde el principio de los tiempos.

Entonces el terror sí me alcanzó. Porque ya no se trataba de lanzarse impulsivamente a los brazos de la muerte, tendría que esperar allí, viendo cómo las incontables mandíbulas se cerraban sobre la carne de mis hermanos, viendo lo que me esperaba.

No sé cuánto tiempo pasé allí tendido, debatiéndome contra mis propios demonios que intentaban devorarme desde dentro. Pero cuando el humo que me envolvía se retiró, al ver lo que me rodeaba tardé aún unos segundos en desembarazarme de mis delirios, como cuando uno se despierta en mitad de una agitada pesadilla y, a pesar de estar ya despierto, le persiguen aún los monstruos que había soñado. Estaba tirado sobre un montón inmenso de ramas, era como un silo gigantesco de decenas de metros de ancho. ¡Estábamos dentro del monolito! Habíamos caído por el borde al interior de la torre truncada. Otros muchos hermanos con el sudario blanco comenzaban a ponerse en pie con torpeza, resbalando por la inestable pendiente de forma ridícula. Y sin embargo los mayores a nuestro alrededor nos sonreían con orgullo, se felicitaban unos a otros por la cosecha. En el centro del depósito, sentados en círculo, había varios hermanos vestidos con túnicas negras que les cubrían por completo: extendían sus manos hacia un artefacto esférico de metal que levitaba frente a ellos, girando lentamente y expulsando aún por una decena de bocachas algo de ese denso humo negro que había dado cuerpo a la ilusión de la que habíamos sido objeto, todavía proyectando plateados rayos de luz por las muchas lentes dispuestas en su superficie, imágenes que sobre el humo parecían por momentos fantasmagóricas y, al instante siguiente, terriblemente reales. Incluso para alguien que, como yo, no hubiese estado nunca en presencia de la magia, la existencia de un artefacto semejante podía atribuirse solo a dones sobrenaturales.

Y los mayores prorrumpieron en un aplauso atronador, en vítores. Se oían también aplausos desde fuera, de los mayores que nos habían ayudado a prepararnos junto a las hogueras. No sin ayuda pudimos subir de nuevo por unas escalas al ancho borde del monolito: desde allí arriba todo me pareció distinto, como si volviese a ver los edificios y las grúas por vez primera. Vi también tirados por el suelo a los que no se habían entregado, que seguramente no habían llegado a subir al monolito cuando lo hicimos nosotros, sus ropas empapadas en sangre, teñidas de un encendido granate. No sentí esta vez compasión: habían elegido.

—Nuestra existencia como individuos carece de importancia, solo la pervivencia de esta comunidad importa —se oyó retumbar a nuestras espaldas, los oficiantes, que hablaban como uno solo—. Juntos ayudaremos a nuestros dioses a salir de su encierro y entonces llegará el verdadero día de nuestra renuncia, cuando nuestra carne será consumida por los que una vez fueron señores de los cielos. Y estaréis allí junto a nosotros, como hermanos, porque hoy habéis alcanzado la mayoría de edad.



AMBIENTACIÓN

CAPÍTULO IV

En este capítulo vamos a presentar nuestro marco para comprender los Mitos de Cthulhu, un marco que pretende ser fiel al canon de Lovecraft y, al mismo tiempo, una evolución del mismo para integrarlo en la actualidad. Dedicaremos las siguientes páginas a exponer esa visión cosmológica y también a presentar una cronología de la historia del universo vista desde la perspectiva de los Mitos.

LOS MITOS

LOS MITOS DE LOVECRAFT

Lo que contemplas a tu alrededor y que llamas realidad ¿es una mentira? No. Pero es una visión incompleta, no solo porque es un fragmento del todo, también porque lo que ves es una representación casi esquemática de la realidad, producida por tu mente finita. De hecho, los

grandes avances en física del pasado siglo xx han mostrado que la realidad desafía y supera por completo nuestra intuición. Las matemáticas permiten obtener respuestas que nos hablan de múltiples dimensiones «enrolladas» en el espacio y el tiempo, de materia y energía oscura, de partículas subatómicas con propiedades físicas que no sabemos cómo llamar porque están más allá de cualquier concepto conocido. Y todo eso, por extraño que parezca, nos rodea y nos conforma. Tenlo por seguro, lo que percibimos es una simplificación de una naturaleza inconcebiblemente compleja que, sencillamente, nuestro cerebro no puede procesar.

Lovecraft vivió cuando esta física, más allá de los sentidos, comenzaba a desentrañarse, y entendió lo que podía implicar en sus versiones más perturbadoras. Se dio cuenta de que la realidad podía ser mucho más compleja, misteriosa y terrible de lo que podemos imaginar, y aun mucho más que todo lo meramente sobrenatural, pues incluso lo sobrenatural es racional y obedece a unas leyes

inteligibles: bien y mal, vida después de la muerte, maldiciones, espíritus y pasiones humanas. La literatura de Lovecraft se aleja, por tanto, de la idea del terror tradicional, como demonios que llegan del infierno o ánimas atrapadas por una maldición o la sed de venganza, y nos presenta, en cambio, dimensiones imposibles, tiempos y distancias que, según nuestra experiencia, son inalcanzables y criaturas que surgen de ángulos de la realidad que no podemos concebir.

Partiendo de aquí, Lovecraft juega con el miedo más primitivo del hombre: el temor a lo desconocido, planteando que en los ignotos abismos del universo hay otros entes además de nosotros, de un poder y una naturaleza que nos resultan tan incomprensibles como la física moderna podría ser para una hormiga. Así, el terror surge no solo del monstruo que se oculta en las sombras, sino de lo que implica la posibilidad de que exista tal ser, y de que cuando los humanos se enfrentan a lo desconocido con su arma natural, la curiosidad, puedan hallar algo que es muchísimo peor que la propia ignorancia y que lo desconocido jamás debiera haberse contemplado. En este sentido, la victoria es imposible: la ignorancia es amenazante y ominosa, pero el conocimiento hace enloquecer de terror.

Dentro de esta visión, cuando uno habla de dioses, magia o monstruos hace referencia a la idea que puede tener una persona de poderes, acontecimientos y seres que escapan a su comprensión, más que al hecho de que auténticamente sean eso. A los hombres también podría llamársenos dioses si se nos compara con un insecto, nuestros antepasados llamarían magia a nuestra tecnología y, si un ratón de laboratorio pudiera ser plenamente consciente, seguramente nos llamaría monstruos por lo que le hacemos. Después de todo, las historias de Lovecraft y sus seguidores están enfocadas desde el punto de vista de seres humanos que se enfrentan a fuerzas y seres muy superiores. Lo que hace siglos eran milagros y magia, hoy es ciencia, lo que hoy son magia y milagros, en el futuro puede ser ciencia. Esto no significa que no lo sean ya aunque no lo entendamos. Están ahí, queramos mirar hacia ello o no, seamos o no capaces de comprenderlo.

A lo largo de este capítulo, más que describir un mundo exacto y una mitología detallada, van a darse pinceladas que sugieran qué son o pueden llegar a ser los Mitos y cómo encajan con el mundo que tú conoces. Recuerda, además, que los Mitos no tienen un canon completamente definido, aunque a veces puedan dar esa sensación, sino que están formados por un conglomerado de historias, acontecimientos y criaturas que son inconexos e incluso contradictorios, pero que comparten el mismo fondo y los mismos temas: la pequeñez humana frente a otras criaturas, lo desconocido a la intuición humana, el misterio por resolver seguido de respuestas enloquecedoras y la derrota que puede ser brevemente aplazada, pero no evitada.

En resumen: piensa en los Mitos como si fueran los recuerdos fragmentarios que se tienen, al despertar, de una pesadilla. Ni más ni menos.

EL CONOCIMIENTO DE LOS MITOS

Desde que el hombre es hombre, la intuición de poderes inabarcables y entidades inhumanas ha teñido la imaginación y los sueños de todos los pueblos dando lugar a las mitologías, religiones y supersticiones de todas las culturas de la Tierra. Pero poco tienen que ver todas ellas con los Mitos.

Es cierto que los Mitos son también una construcción humana, pero se basan en acontecimientos cuya naturaleza es tan enloquecedora que difícilmente pueden considerarse una visión racional. Los Mitos no tienen una estructura definida ni tampoco siguen un canon, sino que están formados por retazos de información dispersos, caóticos, contradictorios y confusos. Y es que las fuentes de los Mitos son escasas y no muy fiables por muy buenas razones.

Ocasionalmente, algunos individuos han entrado en contacto con los Mitos, ya sea por casualidad, porque anden buscando secretos que no deben o por haber seguido inconscientemente los designios de alguna entidad. En cualquier caso, tal contacto suele ser fatal. Pocos son los que sobreviven, y muchos menos los que no enloquecen. Sin duda, ninguno consigue salir de tales encuentros con su cordura intacta.

Abundan entre tales personas historiadores y científicos que se han topado con algún detalle desconcertante en el transcurso de su trabajo, como una estatuilla de orígenes desconocidos en una excavación arqueológica, restos de una criatura imposible o un efecto inexplicable por la ciencia actual, y han decidido investigarlo. Con mucho esfuerzo, y a riesgo de su propia vida y cordura, pueden llegar a unir suficientes piezas del puzzle como para percatarse de los horrores cósmicos que acechan a la humanidad y «mirar hacia arriba en la pirámide», como diría L. Edtown siguiendo su teoría de la pirámide escalonada (ver cuadro de texto de la página 69).

Y es que los pocos testigos que sobreviven suficientemente cuerdos suelen preferir el silencio. Saben que de entre sus amigos y vecinos pocos habrá que no los tomen por locos, y con justicia. Y aún podría ser peor si todo el mundo los creyera, pues tan terrible es lo que han averiguado que podría hacer enloquecer a todo el género humano. Es preferible la ignorancia y el silencio, cargar a solas con tan terrible peso hasta que desaparezca, normalmente con la propia muerte.

Por otro lado, aquellos que han perseguido el conocimiento y el poder a través de los Mitos han guardado sus secretos celosamente para ellos o para el grupo al que pertenecen. No solo por el poder que pueden representar y por el alto precio que han tenido que pagar por él, también porque en cualquier época pasada se les habría acusado de practicar magia negra o adorar a demonios. Y es que la corrupción que provoca la exposición voluntaria y prolongada a los Mitos provoca una degeneración, física y psíquica, que en muchos casos es un aura casi palpable que un humano, de forma instintiva, identificaría como maldad.



Aunque Lovecraft se inspiró en lugares reales, sus relatos tienen lugar en ubicaciones ficticias que crean toda una geografía personal. Miskatonic, Arkham, Dunwich, Innsmouth son lugares emblemáticos de las historias de Lovecraft, lugares que solo existen en ellas. Al jugar a **Cultos Innombrables** se presenta la disyuntiva de si ambientar las historias en el mundo de Lovecraft, donde todos estos lugares existen, o jugar en el mundo «real».

Jugar en el mundo de Lovecraft es la decisión oficial de diseño. Digamos que es el equivalente a avanzar la línea temporal que Lovecraft describe en sus relatos hasta la actualidad. Es un mundo en el que todos esos lugares ficticios pueden visitarse y en el que todos los personajes mencionados por Lovecraft existieron. Pero también es un mundo en el que Lovecraft no es un famoso novelista ni sus obras forman parte de la cultura pop. No hay gente con camisetas de «vota a Cthulhu» y la historia de *El horror de Dunwich* ocurrió exactamente tal como se cuenta en el relato. Es un mundo en el que Lovecraft quizás ni siquiera existe y en el que desde luego no existen este ni otros juegos de rol basados en su obra.

Jugar en nuestro mundo implica que, aunque los cultistas son los únicos que se acercan a la Verdad, los Mitos se esconden a simple vista disfrazados de inocentes relatos de terror. Es un mundo en el que Lovecraft es un reconocido escritor y su obra tiene impacto en el cine, la televisión y los juegos. Es un mundo en el que si Lovecraft escribió todas esas cosas es posiblemente porque estaba al corriente de parte de la Verdad, pero cambió el nombre de los lugares y de las personas para relatar hechos terribles en forma de ficción. No es el mundo que recomendamos para jugar a **Cultos Innombrables**, pero puede ofrecer interesantes situaciones de contraste entre lo que sabe la gente normal sobre los Mitos y lo que saben los cultistas.

Y ya que la multidimensionalidad es una parte intrínseca de la ficción lovecraftiana, ¿por qué no suponer que ambas opciones son correctas? La primera constituiría la realidad «oficial» de este juego, mientras que la segunda sería una dimensión muy parecida pero realmente desconcertante para los personajes en la que los Mitos de Cthulhu forman parte de la cultura pop.

Por todo ello, es mucho más sencillo, aunque no más seguro, iniciarse en los Mitos mediante un libro o códice que explique esos temas. Estos tratados, escritos por sabios, locos, magos o las tres cosas a la vez, se han difundido a lo largo y ancho del mundo pese a la persecución constante por parte de las autoridades religiosas y los sabios que entendían el peligro que suponían esos libros. Tales volúmenes están escritos en las lenguas cultas de las épocas en que fueron escritos, generalmente latín, griego, árabe y a veces lenguas aún más antiguas, aunque ocasionalmente pueden encontrarse versiones traducidas

a lenguas modernas. Aunque por otro lado, la redacción de estos escritos es oscura y está llena de complejas referencias y simbologías, ya sea para que los no iniciados no puedan provocar un desastre con su lectura casual, porque se trata de un diario de un mago que no fue escrito para explicar nada a nadie, o tal vez porque no hay una forma mejor de explicar ideas para las que no existen palabras humanas, ni siquiera conceptos remotamente similares.

Su contenido varía enormemente de una obra a otra, o incluso a lo largo de una misma obra. Pueden encontrarse desde descripciones de las visiones del autor hasta diarios de sus experimentos, desde reflexiones filosóficas hasta métodos alquímicos, y desde hechizos de protección hasta invocaciones para traer criaturas del «exterior». De estos textos no existe una bibliografía posible. Existen tantos descubiertos como por descubrir. Muchos han desaparecido para siempre antes incluso de ser siquiera conocidos. Otros pasarán desapercibidos unos cuantos años más hasta que alguien los encuentre en un baúl cerrado en algún sótano polvoriento. Hay, por tanto, una cantidad innumerable, y a su vez variable, de ellos, pero entre todos, el *Necronomicón* es tal vez el más famoso en los círculos ocultistas.

Durante la historia, los volúmenes más codiciados y conocidos se han guardado muy celosamente y apenas se han copiado. En las épocas más recientes podían encontrarse copias o fragmentos de ellos en universidades y bibliotecas importantes o antiguas, aunque sin duda existían más ejemplares escondidos de lo que se podría imaginar en manos de particulares, iniciados en los Mitos o sociedades secretas. En cualquier caso, estos grimorios eran de muy difícil acceso.

Todo esto ha cambiado con el auge de las comunicaciones y la libertad de expresión durante el último siglo, que han permitido que el contenido de estos libros se difunda más libremente hasta llegar a un nivel alarmante. Se han encontrado fotocopias de algunas de sus páginas e incluso algunos de sus fragmentos traducidos circulando por Internet. Es evidente que tal situación es extremadamente peligrosa, pues las probabilidades de que el fragmento equivocado llegue a malas manos, o peor aún, a manos demasiado ignorantes, son cada vez mayores. De hecho, en los últimos veinte años el número de cultos, sociedades secretas, brujos y otros grupos que juegan con el poder de los Mitos ha crecido exponencialmente, así como la cantidad de desastres naturales y acontecimientos inexplicables que pueden relacionarse con la actividad de tales grupos. Muchos califican este hecho como un síntoma de que algo terrible va a suceder pronto.

Puede también obtenerse información más directa si se interroga a criaturas inhumanas. Sin embargo, tales seres suelen estar más interesados en devorar el cuerpo y el alma de los humanos curiosos que de revelarles secretos. Tales criaturas solo cederán conocimientos a los humanos por muy buenas razones, como que en realidad siguen el plan de una entidad mucho más poderosa, que el humano las obligue mediante la magia o porque les ofrezca algo especialmente interesante a cambio. Aun así, lo que puedan transmitir tales seres puede estar más allá de la lógica humana, ser falso o letalmente inexacto.

TEORÍA DE LA PIRÁMIDE ESCALONADA INCLUIDA EN LA TESIS DE L. EDTOWN DE LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC

Imagina una pirámide de varios escalones. En cada escalón habitan cada uno de los tipos de seres que pueblan el universo, según su nivel de consciencia. Los habitantes de cada piso solo son conscientes de los escalones que tienen por debajo del suyo. En la base de esta pirámide se encuentran los minerales, lo inorgánico. Por encima, el mundo vegetal. Otro escalón más arriba, los animales; y encima de estos, los humanos.

Hay dos normas que parecen cumplirse en dicha pirámide, que son:

- Los escalones superiores se alimentan o se aprovechan de los inferiores para subsistir. En un sentido esquemático y simplista, los humanos se alimentan de los animales, estos de las plantas y estas a su vez de los minerales.
- Los escalones inferiores no perciben o no son capaces de entender los escalones superiores. Por ejemplo, un mineral no percibe las plantas, o una hormiga no entiende a un humano.

Ahora pensemos: ¿cuántos escalones tiene la pirámide que has imaginado? ¿Solo cuatro? La inmensa mayoría de los humanos solo puede mirar hacia abajo en la pirámide, porque sigue el sistema, cumple la regla de la pirámide escalonada de las especies. Por tanto, en general no podemos saber si hay escalones por encima ni cuántos. De hecho, nos confortamos considerándonos la cúspide de esa pirámide.

Planteemos por un momento que no somos la cúspide. No es sencillo, ya que solo unos pocos humanos hemos conseguido mirar hacia arriba en la pirámide. Para ello pueden emplearse otros estados de consciencia, e incluso una ciencia tan avanzada que podría considerarse magia hoy en día (al igual que hace muchos años el fuego o la electricidad se consideraron magia) y que no es de origen humano.

Sin embargo, otear lo que está más allá de nuestra naturaleza ha vuelto loco a más de uno. El esfuerzo de intentar encajar el siguiente nivel de consciencia en términos que podamos emplear es traumático. Pero al entender siquiera una mínima fracción, repentinamente la civilización y la propia vida humana se devuelan enormemente. En el fondo, se perfila con claridad que humanos y hormigas tenemos más en común, en todos los sentidos, que los humanos y aquellos seres que habitan los escalones superiores.

Dadas mis propias experiencias en la materia, afirmo con rotundidad que la pirámide escalonada tiene muchos más niveles que los cuatro clásicos. De hecho, mis estudios me han llevado a plantear dos escalones superiores al nuestro. En el inmediatamente superior habitan criaturas cuya ciencia o naturaleza es mucho más avanzada que la nuestra, y, aunque poseen unas capacidades inimaginables para nosotros, en esencia son esclavas de gran cantidad de leyes naturales, como nosotros. De hecho, son sirvientes o esclavas del nivel superior al suyo, habitado por seres primigenios, de una naturaleza inconcebible, que se rigen por unas leyes cósmicas absolutamente incomprensibles para nosotros y para ellas. ¿Existe otro nivel superior? No podría afirmarlo con seguridad, pero la simple posibilidad es estremecedora.

Pese a todo, en el trabajo que he realizado en la materia, y que expondré a lo largo de esta tesis, afirmo que la humanidad aún está lejos de entender los escalones superiores, si es que acaso algún día seremos capaces de hacerlo. Sin embargo, si hay una conclusión irrefutable es que no estamos solos en el universo, ni siquiera estamos cerca de la cúspide de la pirámide. Y esto tiene implicaciones de la más honda gravedad ya que, si se cumplen las normas de la pirámide, significa que en cierta forma somos solo una forma de subsistir para estos seres superiores. Cómo es esto posible lo expondré detalladamente en el resto de mi obra.

Ahora bien, existe un camino mucho más directo para llegar a conocer los Mitos y que es el más frecuente para la mayoría: ser captados por un culto. Hay organizaciones y grupos que se dedican a explorar en la magia, las tecnologías inhumanas y lo oculto, a las cuales se ha llamado tradicionalmente **cultos**, aunque no necesariamente tienen un componente religioso. Los pocos individuos que se ven expuestos a la influencia de los Mitos por alguno de los caminos anteriormente mencionados pueden convertirse en nuevos focos desde los que, como una enfermedad, se extiende el conocimiento de los Mitos. Se convierten así en el núcleo de nuevos cultos y reúnen nuevos seguidores, extendiendo su corrupción y conocimientos blasfemos al tiempo que persiguen sus metas particulares, sean las que sean.

Aunque como ya se ha comentado, existe una creciente oleada de nuevos cultos que acarician el conocimiento de los Mitos y persiguen sus secretos. La gran mayoría no llega ni a rascar la superficie. Persiguen habladurías, leyendas y susurros sin llegar nunca demasiado lejos. Son pocos los realmente peligrosos, los que tienen entre sus manos verdaderos conocimientos arcanos. Estos cultos antepondrán sus intereses a los de cualquier otro. Incluso a los de toda la humanidad.

MÁS ALLÁ DE LA HUMANIDAD

Pese a las diferentes versiones y los dementes desvaríos con los que suelen expresarse, los Mitos tienen un fondo común del que pueden extraerse algunas conclusiones, aunque ninguna de ellas es halagüeña para la humanidad.

Dioses exteriores

Todas las religiones humanas tienen uno o más dioses, que se conciben como seres de enorme poder, incluso infinito, pero que son humanos en sus atributos, motivaciones o pasiones. Ahora bien, cualquier planteamiento humano sobre este tema solo da una idea de la sombra de los seres que aguardan más allá del espacio y el tiempo, pues son los principios nacidos del vacío primigenio y cuya naturaleza trasciende el universo. Por ello, en los Mitos se los suele llamar «dioses exteriores», o simplemente «otros dioses».

Estos seres poseen un poder inconcebible, pues no están sujetos a la naturaleza del universo, todo lo contrario, lo que llamamos leyes de la naturaleza no son más que las expresiones que toman en nuestro universo los principios fundamentales que ellos encarnan. Sin embargo, carecen de lo que los humanos podríamos identificar como una personalidad: no parece que tengan planes, objetivos ni pasiones; y si los tienen, están más allá del entendimiento humano. No son seres bondadosos que cuidan del universo, pero tampoco son demonios que pretendan destruir a la humanidad. Sencillamente son.

La única analogía que la humanidad puede usar para entenderlos es considerar que son como las fuerzas de la naturaleza que conocemos. Nadie diría que la gravedad es

maligna o bondadosa, sencillamente es como es, para bien y para mal. Y la gravedad es inconsciente e indiferente al destino de la humanidad: la Tierra existe porque hay gravedad, lo que permite nuestra existencia, pero si cayera un meteorito que arrasara toda la vida en nuestro planeta, no podría decirse más que siguió su curso natural debido a la gravedad. Sin embargo, la gravedad es una fuerza cuya intensidad depende de la cantidad de materia: es finita, medible, exacta; mientras que los dioses exteriores son principios incontenibles, infinitos, inabarcables, que cuando encuentran una brecha por la que desbordarse en nuestro universo pueden arrasar planetas y galaxias con igual facilidad.

En los Mitos hay referencias a muchos nombres diferentes de los otros dioses, pero los principales son tres: **Azathoth**, el informe caos primigenio al que toda existencia tiende a retornar, por lo que se le identifica con el principio de la destrucción y la degradación; **Yog-Sothoth**, llamado «la puerta y la llave», pues él está en los intersticios que unen los fragmentos de espacio y tiempo, es lo que mantiene unida la propia realidad y lo que separa un instante del siguiente y el anterior; y **Shub-Niggurath**, el impulso de la creación y lo que podríamos entender como vida, pero sin objetivo ni sentido, simplemente la propia fecundidad. De la interacción entre los tres surge la naturaleza del universo tal como lo conocemos, en el que sus elementos nacen, tienen existencia en el tiempo y el espacio y finalmente se degradan y se destruyen. Sin embargo, hay otras dimensiones en el que esta estructura no se manifiesta en la misma forma, tal vez debido a que uno de los otros dioses impera sobre los demás o a que el precario equilibrio entre estas titánicas fuerzas se manifiesta de una forma completamente diferente, como ocurre en las Tierras del Sueño.

Primigenios

Los Mitos, sin embargo, se centran más en entidades cuyo poder es muchísimo menor, pero cuya presencia es terriblemente concreta. A estos seres, que existen desde los albores del universo, se los conoce como «primigenios», «primordiales» o, a veces, «falsos dioses». Aunque sus poderes son enormes y pueden violar fácilmente lo que la humanidad llama las leyes de la naturaleza, no están exentos de cumplir ciertas leyes de origen cósmico, incomprensibles o irracionales para la humanidad. Así, los que se cree que habitan la Tierra están dormidos, en una especie de letargo hasta el momento propicio, en el que las estrellas estarán en las posiciones correctas y entonces despertarán para volver a dominar nuestro mundo y muchos otros, como hicieron antaño. La razón de su sueño es desconocida, aunque en los Mitos hay multitud de hipótesis y creencias al respecto. Unos dicen que siguen ciclos vitales de eones de duración, como el oso que se aletarga en invierno y no despierta hasta la primavera, mientras que otros plantean que están cautivos debido a que perdieron una lucha contra otros seres similares o contra los propios dioses exteriores. En cualquier caso, tal es su poder que incluso aletargados en sus sueños filtran su voluntad a sus



seguidores y los instan a seguir terribles planes que aceleren el momento de su resurgimiento. Hay incluso libros y tradiciones que sugieren que los primigenios no están dormidos, sino que se esconden de otras fuerzas hasta el momento en que tengan suficiente poder, y prefieren actuar insidiosamente mediante seres inferiores que los sirvan.

Sería necio pensar que todos los primigenios habitan en nuestro mundo. Muchos duermen en lejanas estrellas de este y otros universos, gobiernan abiertamente mundos alienígenas u observan desde antikuísimas fortalezas situadas en lo profundo de las Tierras del Sueño. Aunque no por eso son menos letales para nosotros. Igualmente querrian llegar a este mundo para dominarlo y utilizarlo para sus fines, o simplemente para devorarlo.

Cada uno de estos primigenios tiene su carácter y sus intereses, aunque para los humanos son en su mayoría indescifrables, salvo en sus implicaciones más directas, como que pretendan esclavizar a la humanidad, devorarla o aniquilarla. Por supuesto, eso es solo un paso más en sus planes, no un objetivo final. Aparentemente, el destino de la humanidad les trae sin cuidado, como a los humanos les traen sin cuidado las hormigas que viven donde va a levantarse un rascacielos.

Para llevar a cabo sus designios, muchos usan seres inferiores como servidores o esclavos que cumplan sus órdenes y planes, pues aunque a veces quieran dar a entender lo contrario, los primigenios no son todopoderosos y están sujetos por leyes cósmicas. Algunos seducen o engañan a humanos para que creen cultos a su figura y actúen bajo sus órdenes, mientras que otros tienen sus propias criaturas, ya sean solo sirvientes o su inmundia prole.

El papel exacto de sus siervos no está claro del todo y varía de un primigenio a otro. En cualquier caso, les dispensan una adoración divina y realizan abominables rituales en su nombre. Muchas veces no está claro si tales rituales tienen por objetivo mantenerlos vivos en su letargo, aumentar su poder, simplemente rendirles pleitesía o despertarlos. Tal vez exista una forma de llamarlos, como un hechizo o un artefacto suficientemente poderosos, aunque muchos piensan que tales minucias no pueden alterar los ciclos cósmicos por los que se rigen, y consideran que la liberación de los primigenios es exclusivamente cuestión de tiempo, quizás hasta que las estrellas se alineen de una determinada forma. En cualquier caso, estos siervos son los peones que los primigenios utilizan en su eterna lucha de poderes y, como tales, no conocen la estrategia real, si es que existe. Y por supuesto, son completamente prescindibles.

Los primigenios tienen relaciones variadas entre ellos. Algunos parecen ignorarse o incluso colaborar entre sí, mientras que otros son abiertamente hostiles. Obviamente, ningún ser humano ha sido testigo de tales situaciones, pero a lo largo de los siglos han podido extraerse dispares conclusiones a partir de los enfrentamientos entre servidores de las diferentes deidades. De hecho, parece que los primigenios disputan una compleja partida en la que, gane quien gane, la humanidad pierde.

Se conoce un número no pequeño de primigenios, algunos de los cuales duermen en nuestro mundo, pero nadie sabe cuántos otros puede haber, ya sea en la Tierra, en el resto de nuestro universo o incluso en otras dimensiones, como las Tierras del Sueño.

REACCIONES MÁS COMUNES AL DESCUBRIMIENTO DE LOS MITOS



La gente del siglo XXI está acostumbrada a oír historias de todo tipo, a leer sobre multitud de testimonios de sucesos extraños, a ver películas donde contemplan acontecimientos catastróficos, aterradoros o increíbles. Podría decirse que sus mentes están anestesiadas. Sin embargo, cualquier contacto con los Mitos en sus formas menos diluidas es absolutamente impactante y destructivo para la mente humana, que intenta defenderse con alguno de los siguientes mecanismos:

- **Negación o rechazo:** Es el más común en el primer contacto con los Mitos. La incredulidad, la racionalización de lo imposible o la negación de lo evidente son las reacciones humanas típicas. No obstante, es solo una defensa temporal. Pronto esta negación no será posible y los acontecimientos superarán la resistencia de la persona, haciéndola ver que lo que sucede es muy real. Incluso demasiado real.
- **Locura:** La mente humana no está preparada para enfrentarse a los horrores cósmicos de los Mitos. La incapacidad de la mente para asimilar la información a la que se ve expuesta provoca que esta colapse y se fragmente, como en un cortocircuito ante una subida repentina de tensión.
- **Obsesión:** Experimentar con los Mitos y entenderlos puede alterar completamente la personalidad. Así surge la obsesión por ellos. Para algunos es una cuestión de curiosidad malsana y corruptora, como una droga. Para otros, descubrir la verdad y darse cuenta de la insignificancia del hombre les hace percatarse de lo innecesarias que son muchas de las cosas que hacían en su vida diaria, quedando solo una cosa auténticamente real en su mundo: los Mitos. Otros, sencillamente, sufrirán un trauma que los llevará a vivir con miedo de aquello que les recuerde su experiencia: fobia a la oscuridad, al mar, a los cementerios...
- **Comprensión:** Cualquiera que sea la primera reacción de la persona ante los Mitos, hay una cosa que se quedará grabada a fuego en su mente: los Mitos son una apertura a fuentes de poder inimaginables. De ahí a querer comprender más cosas de los Mitos para lograr una fuente de poder personal solo hay un pequeño paso. Ahora que conocen la magia y el poder de los primigenios, se sentirán tentados de adorarlos e incluso, muy neciamente, de tratar de controlarlos. Todo con tal de usar los poderes de los Mitos en su beneficio. Y no cabe duda de que esta es, con creces, la más peligrosa de las reacciones.

Otras criaturas

Finalmente hay que mencionar que existen otros seres alienígenas, más similares a los seres humanos que a los primigenios en su naturaleza, pero que dominan tecnologías y poderes que la humanidad aún no sueña con alcanzar y que incluso algunos humanos denominan «magia». Algunas de estas especies sirven a los primigenios, mientras que otras simplemente actúan siguiendo su propia voluntad. En cualquier caso, no tienen como objetivo asegurar nuestra supervivencia. De hecho, contemplan a la humanidad como nosotros contemplaríamos a ratones de laboratorio. Nos estudiarán o nos usarán a conveniencia, si es que siquiera se dignan a prestarnos atención antes de pasar sobre nosotros. De hecho, si no los observamos de forma directa y nos dejan más o menos en paz es por dos razones: la primera, porque nos consideran inofensivos y creen que estorbamos poco en sus planes; la segunda, porque saben que otras fuerzas, como algunos primigenios, actúan a través de nosotros, por lo que prefieren esconderse de tales agentes.

CONTEXTO ACTUAL

UN NUEVO SIGLO

El siglo XX ha sido testigo de la culminación de las exploraciones que comenzaron en el Renacimiento. Desde los páramos helados de los polos a los áridos desiertos de Asia y Australia, desde las más altas montañas del Himalaya a las más profundas fosas abisales del Pacífico. Y más allá aún, pues el hombre se ha aventurado poco a poco en el vacío exterior, llegando hasta la Luna. Y adonde no ha podido llegar él mismo, ha enviado a sus máquinas, logrando así alcanzar incluso los confines del Sistema Solar.

Entretanto, la ciencia ha investigado sin descanso las más lejanas fronteras de la naturaleza en busca de sus secretos mejor guardados. A finales del siglo XX, la física estaba rozando lo que se consideran los límites de la estructura de la materia, el espacio, el tiempo y la mismísima realidad. La química ha avanzado rápidamente, consiguiendo fabricar materiales cada vez más sofisticados y de propiedades inimaginables décadas atrás. La biología ha desentrañado cómo modificar a voluntad la propia naturaleza de cualquier ser vivo, al tiempo que experimenta incansablemente, como hicieran los antiguos alquimistas, en busca de quimeras, como la inmortalidad o la creación de vida artificial. Al mismo tiempo, la medicina juega con el cerebro y se pregunta por la mente, averiguando cómo alterar o preservar la misma esencia del yo.

Alimentada por la ciencia, la tecnología se desarrolla y evoluciona cada vez más rápido, superando la imaginación de las generaciones pasadas y presentes. Ahora se puede ir de un extremo del mundo a otro en cuestión de horas, cientos de satélites vigilan desde el cielo toda la superficie terrestre y la mayor parte del conocimiento humano circula libremente en Internet. Incluso se han creado armas capaces de matar a miles de millones con solo pulsar un botón.

El hombre se adentra en el siglo XXI henchido de orgullo por sus logros, hambriento de nuevos conocimientos y nuevas fronteras, sintiendo que es amo y señor de todo lo que puede alcanzar. Mira al firmamento y sueña con llegar a los otros planetas y las

estrellas, sintiendo que su hogar ancestral, la Tierra, ya no guarda secretos.

Sin embargo, en su soberbia, no logra ver que se está tambaleando al borde de un abismo, y que cada descubrimiento y avance es un nuevo paso en esa dirección. Cuanto más se conoce sobre el pasado de la Tierra y sobre el funcionamiento del universo más se plantean preguntas que no deberían hacerse, y menos aún deberían buscarse sus respuestas. Lentamente, pero cada vez con mayor frecuencia, conocimientos para los que los humanos no están preparados van filtrándose en su sociedad. Algunos pueden detenerse a tiempo, pero muchos otros terminan circulando gracias a los medios de comunicación modernos. Afortunadamente, en muchos casos este conocimiento se ha mezclado con supersticiones y creencias de corte religioso que nada tienen que ver con la Verdad y que son generalmente inocuas. Ahora bien, esto es un arma de doble filo, ya que quienes exploran tales temas inocentemente pueden verse expuestos a retazos de información que los termine conduciendo a la locura o a cosas peores.

Sin duda, el fin de la humanidad está cerca.

TERRA INCOGNITA

En la antigüedad, los cartógrafos escribían «*terra incognita*» en los vacíos de sus mapas que no sabían completar, y rellenaban el espacio en blanco dibujando los monstruos que creían, o tal vez intuían, que existían allí, como advertencia para exploradores y viajeros. Con el tiempo, los mapas fueron llenándose de nombres y lugares, y puede parecer que hoy en día no queda ya lugar para los monstruos en nuestros mapas. Sin embargo, la mayor parte de la Tierra sigue siendo desconocida.

Bajo la Tierra se extienden cuevas y redes de túneles que apenas conocemos, habiendo explorado solo las más accesibles y menos profundas. Los océanos cubren la mayor parte de la superficie del planeta, pero sus llanuras oceánicas apenas se han explorado o cartografiado. El hielo cubre los polos y sus secretos: un océano jamás explorado en el norte y un continente entero en el sur. Incluso en las regiones que figuran en los mapas abundan los lugares olvidados. Valles recónditos y bosques siniestros que todos evitan sin saber exactamente por qué. Pueblos y comarcas remotas, decadentes, estancadas en las costumbres de hace décadas o siglos. Alcantarillas, túneles y catacumbas plagan el subsuelo de nuestras grandes ciudades, además de sus numerosos suburbios, edificios abandonados y callejones oscuros, todo ello producto del crecimiento urbano desmesurado de los últimos doscientos años.

Y mirando al firmamento, ahí están los planetas. Todos ellos apenas conocidos, llenos de misterios. Desde Venus, cuya atmósfera de humos, ácido y azufre cien veces más pesada que la nuestra esconde una superficie de pesadilla, digna imagen del averno, hasta los océanos internos de Europa o Titán, mil veces más profundos que los de la Tierra, jamás mancillados por la luz solar. Desde los ignotos acantilados y cañones de Marte hasta el lejano Plutón, del que la mejor imagen que tenemos es solo una pequeña mancha borrosa.

Por último queda mencionar la frontera menos explorada, la de nuestra propia realidad. Otras dimensiones y universos existen igual que el nuestro, más allá de nuestro tiempo y espacio, con sus propias leyes y sus propios habitantes. La más «conocida» de estas otras dimensiones son las Tierras del Sueño, pues cada vez que un humano duerme, parte de su yo se traslada a este lugar, aunque sea muy tenuemente. Estas dimensiones están más lejos de lo que ninguna nave podría recorrer, y al mismo tiempo pueden estar tan cerca que solo nos separa de ellas un sueño o el espesor de una sombra.

Aún hay muchos lugares en los que podría haber monstruos. De hecho, los hay.

LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LOS MITOS

Incluso ahora, en los albores de una sociedad en la que la información se difunde a la velocidad de la luz por todo el globo, a veces literalmente, son pocos los estudiosos de los Mitos que han llegado a comprender que los horrores que nos acechan al otro lado, más allá de una amenaza física, son una amenaza informacional.

Los que creen haberlo comprendido, y quién sabe si tienen razón, dicen que si el conocimiento de los Mitos, la simple visión de esos seres, es capaz de transformar el cuerpo y la mente de los hombres es debido a que nuestros cerebros no están preparados para procesar esa información. La metáfora informática (o la paradoja del programa inefable, como lo llaman algunos) viene a comparar a los seres humanos con conjuntos de variables definidos para tipos concretos de datos, en el sentido informático. Expuestos al conocimiento de los Mitos, esos conjuntos de variables empiezan a llenarse con tipos de datos que el sistema ni siquiera sabía que existían, información que no se puede procesar ni almacenar correctamente y que provoca un funcionamiento anómalo al tratar de recuperarse: alteraciones en la realidad, cambios físicos y mentales... El crepúsculo hacia otra forma de existencia conforme la información transforma el sistema desde dentro para amoldarlo a sí misma.

Pero al margen de lo correcto o simplista de esta metáfora, es indudable que el auge de la sociedad de la información es uno de los pilares sobre los que se apoya la explosión de cultos de los Mitos y estudiosos de lo oculto del último siglo. Conforme proliferan los blogs, el acceso a libros escaneados, los foros, el *microblogging*, las redes sociales y el resto de herramientas de difusión, la verdad sobre los Mitos, antaño guardada celosamente en los sótanos de viejas bibliotecas, surca la red a disposición de quien sepa buscarla.

De este modo, la verdad de los Mitos ya no se encuentra únicamente en polvorientos volúmenes ocultos, sino que puede aparecer en la pantalla de tu ordenador si tecleas la URL adecuada. Pero por cada pieza de información útil y verdadera hay diez mil o cien mil páginas que solo contienen superchería, supersticiones y rumores infundados. Incluso en los sitios web donde se acaricia la Verdad, esta puede estar mezclada con tal cantidad de datos inexactos que la labor de investigación



continúa siendo ingente. Así que si te dispones a buscar una versión escaneada del *Necronomicón* para descargarla en tu equipo, ármate de paciencia, porque puede que resulte más fácil encontrar una edición impresa después de todo.

Los conjuros, la descripción de criaturas y lugares imposibles, fotografías y vídeos de seres de otro mundo y planos y esquemas para fabricar artilugios alienígenas están ahí fuera, en alguna parte. En realidad, muchas de estas cosas siempre han estado ahí, en los diarios de investigadores que perdieron el juicio y en ajados tomos escritos en lenguas desaparecidas, conservados en el interior de templos perdidos... Con el devenir de los tiempos, parte de esa información maligna incluso pasó a estar en discos de cera, vinilos y cintas magnéticas, pero estas fuentes seguían ocultas en lugares concretos, lejos de las manos del curioso que no conociera su localización exacta. Ahora todo ese conocimiento está en la red, y su esencia malsana, la perversión que su simple existencia supone, puede extenderse no solo de mente en mente y de libro en libro, sino también de ordenador en ordenador, de *tablet* en *tablet* y de *smartphone* en *smartphone*. Así es, porque sea o no correcta la metáfora informática antes expuesta, lo que sí parece cierto es que la información sobre los Mitos pervierte y corrompe los soportes que la almacenan: si antes un viejo libro se convertía en un artefacto malvado, ahora es un ordenador el que puede llegar a tener una especie de propósito propio y latente, inhumano sin duda, adquirido como un virus por haber almacenado información que no debería existir en nuestra dimensión.

A este respecto, añade a los tradicionales volúmenes centenarios el soporte digital como refugio de blasfemias alienígenas y corrupción inimaginable. Sea un disco duro extraíble, un *pendrive*, un CD-ROM o un *netbook*, la verdad sobre los Mitos altera la estructura de las cosas, su estructura conceptual y a veces incluso la física: una cámara digital queda dotada de la capacidad de revelar el verdadero aspecto de las cosas, pero su batería debe sumergirse en sangre humana para recargarse, o un *smartphone* permite comunicarse con un dios durmiente, pero drena la vida de su portador lentamente. Es la nueva generación de artefactos mágicos malignos, objetos corrientes contaminados por la influencia de los Mitos. Influencia que en pleno siglo XXI ya no se encuentra solo en antiquísimas estatuillas, vetustos libros y camafeos renacentistas, sino también en tu teléfono móvil y en tu ordenador portátil.

LA VERDAD EXPUESTA

En los primeros años del siglo XX, la creciente influencia de los Mitos en la sociedad humana no transcendía de forma notoria, seguramente debido a su carácter más apartado, marginal y, sobretudo, puntual. Los acontecimientos relacionados con los Mitos se convertían en leyenda local o se perdían para siempre en el olvido y la locura de sus testigos. Eran tiempos en los que los seres de los Mitos estaban ocultos pero podían actuar a plena luz del día. Conforme pasaron los años y algunos acontecimientos pasaban a ser portada de los periódicos, las cosas cambiaron. Parece que muchos seres, se desconoce por qué, intentaron pasar desapercibidos. Es difícil entender

qué fuerzas hay en juego, pero sin duda no es por temor a los humanos que tales seres decidan ocultarse. Por ejemplo, tras los incidentes en Innsmouth, los profundos dejaron de exponerse de forma tan evidente en asentamientos costeros y pasaron a actuar de forma más sutil. Al mismo tiempo, las sociedades modernas abandonaron sus viejos mitos y leyendas, demasiado ocupados en el acelerado desarrollo social y tecnológico. Nuevas leyendas oscuras surgieron, pero quedaron empujadas ante la luz cada vez más brillante de la ciencia y la tecnología modernas.

Sin embargo, con la llegada del siglo XXI, la forma de difundir la información ha cambiado radicalmente. Nuevos canales e incipientes herramientas se han extendido por todos los rincones del mundo. Los medios de comunicación y, sobretodo, Internet han convertido a la humanidad en una enorme telaraña en la que cualquier temblor en uno de sus extremos se transmite rápidamente a todo el resto de la red. Cualquier noticia, por pequeña que sea o por local que parezca, puede tener una enorme repercusión, incluso a escala global, en pocos minutos. En estas condiciones, sería absurdo pensar que elementos de los Mitos no serían expuestos de alguna forma, tarde o temprano, a todo el mundo. Después de todo, los acontecimientos relacionados con los Mitos no han dejado de suceder, pero ahora hay cámaras y móviles que pueden captar a la perfección lo que ocurre y transmitirlo al resto del planeta.

Entonces ¿por qué no está Internet plagado de vídeos, documentos e información de los seres de los Mitos? El hecho es que sí lo está, pero muy camuflado en la ingente cantidad de información irrelevante generada por nuestra sociedad, o envuelta en fuentes, ideas o documentos erróneos, inventados o falsos. Es una cuestión de volumen de información. Al crecer la capacidad para registrar y transmitir información, también ha crecido de forma exponencial la cantidad de información disponible. Es más fácil registrar acontecimientos relacionados con los Mitos pero, al final, quedan diluidos en la enorme cantidad de ruido informativo. Es como buscar una aguja en un pajar.

Internet, por ejemplo, está plagado de vídeos, documentos e historias relacionadas con los Mitos. Es probable que muchas personas del mundo se hayan topado alguna vez con una noticia relacionada con los Mitos y sus seres, pero sin percatarse de ello porque la información se encuentra descontextualizada, muchas veces disimulada entre una gran cantidad de basura informativa. Mucha gente habla de avistamientos en el cielo de luces o cosas extrañas, y en algunos casos puede que se trate de byakhees o ángeles descarnados de la noche, pero en la mayoría de los casos son efectos naturales, bromas o mentiras elaboradas. El tema de abducciones no es para nada desconocido, pero quién sabe si un caso entre un millón es cierto y se debe a experimentos de los mi-go. El verdadero caso quedará mezclado con gran cantidad de montajes, farsas o alucinaciones. Tampoco es raro que los medios hablen de secuestros sin motivo aparente, o de desapariciones nunca explicadas. Algunos serán acontecimientos completamente mundanos pero, sin duda, una pequeña fracción de los desaparecidos serán personas secuestradas y asesinadas de forma ritual por algún

culto. Internet está plagado de vídeos que hablan de reptilianos, alienígenas que se esconden entre nosotros que parecen sacados de una mala película de ciencia ficción, así que, de forma sistemática, el tema se toma a broma o como paranoia de unos cuantos locos amantes de las conspiraciones. Entre todas las «pruebas» que se exponen a favor de esa teoría de la conspiración puede que haya un puñado de ellas que en realidad estén mostrando a hombres serpiente.

LOS CÍRCULOS OCULTISTAS DE LOS MITOS



Aunque los diferentes cultos son, por lo general, grupos muy celosos de su privacidad y poco dispuestos a compartir información con otros grupos similares, es inevitable que tales contactos se produzcan tarde o temprano.

A veces dos cultos comparten un interés común y se verán obligados a competir o cooperar temporalmente para conseguirlo. Otras veces un culto necesita habilidades o artefactos que no posee y está dispuesto a hacer un trato para conseguirlos: lo que es útil para ti puede no serlo para otros, y viceversa. En el peor de los casos, los intereses de dos cultos pueden ser radicalmente opuestos y el enfrentamiento entre ellos, un paso inevitable del camino.

Con los cultos proliferando desde el albor del siglo XXI y la facilidad para comunicarse asociada a las nuevas tecnologías, los contactos entre grupos diferentes se han vuelto necesariamente más comunes. Comunes no significa, claro está, amistosos, y solos los ingenuos ignoran que incluso dos cultos que comparten una alianza están dispuestos a destruirse si prevén un beneficio mayor del que pueda proporcionarles la alianza. Pero esto tampoco significa que la reacción de dos cultos al encontrarse sea necesariamente agresiva. La mayor parte de las veces, un culto mostrará interés y curiosidad por sus posibles rivales y evitará, si puede, el conflicto con una fuerza cuya magnitud no conoce, aunque tampoco se quedará de brazos cruzados si percibe que sus objetivos pueden ser amenazados.

Si te ayuda, piensa en los cultos como grandes depredadores solitarios. Normalmente cazarán solos y se mantendrán en su territorio. Cuando se encuentren con otros depredadores, evaluarán al rival, y si pueden, evitarán el conflicto recurriendo a amenazas o compartiendo las sobras de una presa. Serán más cautos en territorio ajeno y más agresivos en el propio, pero llegado el momento estarán dispuestos a combatir a muerte.

De estas complejas relaciones entre los cultos emerge lo que algunos llaman «los círculos ocultistas de los Mitos»: una red de grupos expuestos a la Verdad que conocen la existencia de otros grupos similares y, en cierta medida, de sus actividades. Una red en la que cada nodo, cada culto, solo conoce unos pocos elementos que le son próximos por la razón que sea, pero de la que forman parte prácticamente todos los estudiosos de lo oculto con mínima relevancia. Una red en continuo cambio conforme surgen nuevos cultos y se destruyen otros anteriores.

La lista de ejemplos de cómo los Mitos, más que nunca, han quedado expuestos a la opinión pública es enorme. Sin embargo, la humanidad sigue negándose a creer que exista un nexo entre todos estos acontecimientos, ya que los casos auténticos están mezclados con historias falsas, bulos, mentiras y montajes. Que haya una verdad entre mil mentiras es lo que provoca que la gente no sea capaz de percatarse de lo que ocurre en realidad.

Esto se ha convertido en todo un alivio para los miembros de los cultos, que pueden seguir su camino más o menos sin preocuparse de que quede constancia de sus actos más atroces. Aun si alguno de sus actos llegase a trascender, la gente se negaría a creerlo. Sería más fácil pensar que todo es mentira o que se debe a motivaciones más mundanas.

Aun así, los cultos no gustan de actuar abiertamente. No solo temen desvelar a la opinión pública que los Mitos existen, en muchos casos su miedo se debe a razones mucho más prácticas: desvelarse ellos mismos como conocedores de los Mitos ante los ojos de aquellos que saben separar el grano de la paja. Podrían, entonces, quedar expuestos ante criaturas muy peligrosas. El anonimato y la clandestinidad son la primera defensa de cualquier culto.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Los seres humanos llevamos toda la vida experimentando situaciones inverosímiles, horribles en ciertas ocasiones y siempre extrañas. Nos ocurre día a día, a cada uno de nosotros. Monstruos horribles nos persiguen, caemos cientos y cientos de metros o somos el centro de atención de todas las miradas de la calle. Y sin embargo siempre hemos pensando que solo eran sueños. Pero ¿y si no solo fueran sueños? ¿Y si tales «sueños» tuvieran mucha más importancia de la que los humanos habitualmente les damos?

¿QUÉ SON LAS TIERRAS DEL SUEÑO?

Imagina por un momento que todos los sueños que tienes cada noche ocurrieran en un lugar. Imagina que cada noche entrases en un mundo intangible, pero muy real, donde vives tantas experiencias como las que vives despierto. No tienes que imaginarte este lugar, porque esa otra realidad existe y se llama las Tierras del Sueño.

La gran mayoría de la gente no es capaz de controlar su ser en tales circunstancias. Habitualmente no consiguen pasar de un estado en el que las Tierras del Sueño no se ha materializado aún del todo y, por tanto, los sueños se quedan a las puertas de esa increíble dimensión. No obstante, todo el mundo sueña y todo el mundo alguna vez en su vida termina por visitar este lugar.

Para entender un poco mejor las Tierras del Sueño solo tienes que pensar en algún sueño muy vívido que hayas tenido. Un sueño de los que te levantas pensando que ha ocurrido

de verdad, que has estado allí, has hecho o visto algo. Incluso recuerdas lo que oliste, escuchaste, sentiste, y cuando te levantas sientes que sigues allí. O quizás que el sueño sigue aquí. Esas noches son las que sin duda más cerca has estado de atravesar la barrera hasta las Tierras del Sueño. Puede que incluso hayas entrado sin querer.

Aunque como te habrás podido percatar, si no es fácil ir, ¿cómo es posible que hayas estado alguna vez? Esto se debe a que nuestra realidad y esa otra están intrínsecamente relacionadas, podría decirse que superpuestas. Además, la mente humana, al igual que la de muchos otros seres, está preparada para traspasar hasta llegar a este lugar que la humanidad ha llamado las Tierras del Sueño, pero hace mucho que los humanos olvidamos cómo entrar conscientemente y, aunque conservamos la capacidad de soñar, no todos conservamos la de entrar con facilidad.

CÓMO ENTRAR Y SALIR DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Para entrar en las Tierras del Sueño lo primero que necesita un soñador es ser consciente de que quiere entrar, pues, aunque es posible aparecer allí sin pretenderlo, es poco probable. Lo segundo que necesita es un poder y una voluntad suficiente para mantenerse cuerdo. Dado que las Tierras del Sueño son un universo paralelo totalmente independiente del nuestro, los lugares, acontecimientos, seres e incluso las leyes de la naturaleza pueden ser totalmente diferentes a lo que conocemos. Es importante que el viajero sea fuerte mentalmente para que sea capaz de afrontar cualquier acontecimiento extraño que presencie allí.

Puede entrarse en las Tierras del Sueño de dos formas: mentalmente o físicamente. La primera forma es la más común, y consiste en que la persona debe dormir y desear entrar allí durante un sueño normal. La probabilidad de que entre será alta, sobre todo si ya ha estado antes y es capaz de dormir concentrándose en el lugar que ya conoce de las Tierras del Sueño. De esta forma, si varios soñadores sueñan al mismo tiempo con el mismo lugar, podrían encontrarse en el mismo emplazamiento.

La otra forma es bastante más complicada. Se puede acceder físicamente mediante determinados objetos que existen en ambos mundos. Son los llamados «portales», y en la Tierra existen algunos de ellos, aunque el que vaya a usarlos ha de conocer la forma correcta de activarlos. Estos portales suelen ser objetos peligrosos, además de escasos y codiciados, por lo que suelen estar bajo el control de individuos que los ocultan para evitar que puedan usarse o de cultos, sectas y adoradores de ciertos primigenios que los guardan celosamente para su propio uso.

También existen ciertos lugares en la Tierra que están directamente conectados con las Tierras del Sueño, aunque estos lugares son muy escasos y habitualmente muy peligrosos, y la ubicación de la mayoría de ellos se olvidó hace

mucho tiempo. Por ellos puede penetrarse de un mundo al otro, aunque pueden existir requisitos adicionales: que las estrellas estén alineadas de determinado modo, pertenecer a un grupo determinado de personas (por ejemplo, ser virgen o ser pelirrojo), etcétera.

Para salir de las Tierras del Sueño lo más habitual es despertarse de forma natural en nuestro universo, con lo que desapareces del mundo onírico. Este es un momento

delicado, ya que el soñador puede olvidar todo lo que ha vivido allí y, en consecuencia, debe esforzarse en recordar durante los primeros minutos. También es posible despertar a un soñador como despertarías a cualquiera normalmente, pero no es posible despertarse a uno mismo desde las Tierras del Sueño.

Si alguien ha entrado físicamente mediante un portal, la única forma que tiene de volver a nuestro mundo es mediante un portal (el mismo que utilizó u otro).

LAS TIERRAS DEL SUEÑO EN REGLAS


Entrar mentalmente en las Tierras del Sueño requiere pensar con determinación en dicho lugar y superar una prueba de Voluntad a dificultad difícil. Si el personaje ha estado previamente en las Tierras del Sueño y conoce un lugar concreto que puede visualizar, la dificultad baja a media. Si alguien ha descrito los parajes de las Tierras del Sueño al personaje o lo guía (por ejemplo, narrándole una historia de las Tierras del Sueño mientras va quedándose dormido), considera esto un aspecto que podría activarse para hacer el viaje más sencillo.

Si se ha entrado de este modo, solo se puede salir despertando. Esto requiere que el personaje despierte (o sea despertado) de manera normal, pero en ocasiones puede forzarse «deseando» despertar. Esto último requiere una prueba de Voluntad a dificultad muy difícil.

Al despertar y salir de las Tierras del Sueño, la mayoría de la gente olvida lo sucedido allí. Cuando el personaje despierte, será necesaria una prueba de Intelecto a dificultad media para recordar, de forma general, las experiencias allí vividas, incluso si quedan efectos visibles (por ejemplo, daño físico). Si el personaje falla esta prueba ni siquiera sabrá con seguridad si consiguió visitar las Tierras del Sueño. Si el personaje tiene éxito, a no ser que su éxito sea crítico o active un aspecto apropiado, su recuerdo será difuso y algo borroso: el recuerdo de un sueño en el que el orden de los acontecimientos y la causalidad no siempre están claros. Si el personaje quiere recordar algún detalle concreto tendrá que superar una prueba difícil de Intelecto. El director de juego puede incluso pedir pruebas diferentes para recordar aspectos del sueño que no tengan demasiada relación entre sí.

Todo el daño físico y desequilibrio mental sufrido en las Tierras del Sueño te acompañará cuando despiertes. Ahora bien, despertar supone una ruptura suficientemente fuerte como para que se apliquen inmediatamente las reglas de daño consolidado y desequilibrio consolidado (ver páginas 53 y 58), de manera que el personaje se libra del *shock* y el estrés temporal en el mismo momento en que deja de soñar. Las secuelas sufridas en las Tierras del Sueño desaparecen si son secuelas temporales de una escena, pero permanecen en cualquier otro caso. Pueden transformarse para reflejar que el daño en la realidad se ha vuelto más inespecífico de lo que era en las Tierras del Sueño.

El daño que sufras en nuestro mundo mientras duermes no te afecta en las Tierras del Sueño (aunque normalmente hará que te despiertes, salvo que estés sedado o algo parecido). Sin embargo, al despertar se combinará con cualquier daño que hayas podido sufrir en las Tierras del Sueño. Si mueres en la realidad mientras estás soñando, quedarás atrapado para siempre en las Tierras del Sueño... o, al menos, hasta que encuentres un modo mágico de volver, si es que lo hay. En cambio, si mueres en las Tierras del Sueño morirás inmediatamente en la realidad.

Si un personaje tiene la habilidad  «Soñador» (ver página 192), suma la puntuación de esta habilidad a cualquier prueba de Voluntad para entrar o salir de las Tierras del Sueño, así como a las pruebas de Intelecto para recordar lo ocurrido allí.



VIAJANDO POR LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Es importante entender que las Tierras del Sueño es algo imposible de comprender completamente, al igual que ocurre con otras dimensiones ajenas a la nuestra. Todo el conocimiento que se tiene de las Tierras del Sueño se ha obtenido por dos vías.

Por un lado, por las experiencias de viajeros que han querido relatarlo en libros, diarios, etcétera, y en los que no es raro encontrarse datos, descripciones y observaciones que se contradicen. Es muy difícil distinguir los pasajes que dicen la «verdad» de los delirios o exageraciones, puesto que dos versiones distintas de una misma cuestión pueden ser contradictorias y ciertas a la vez.

Por otro lado están los conocimientos que pueden obtenerse directamente de los propios habitantes de las Tierras del Sueño. Esta información normalmente es veraz, pero es más difícil de conseguir ya que los seres nativos de las Tierras del Sueño no son habitualmente demasiado

abiertos. Podría decirse que es peligroso andar haciendo preguntas indiscretas a los habitantes oníricos.

Otro punto a considerar es que el tiempo allí transcurre de forma diferente a como lo hace en la Tierra. Un soñador que esté ocho horas dormido puede pasar varios días, incluso semanas o meses, en las Tierras del Sueño. O, como sucede a veces en los sueños, puede que una noche de sueño que se alargue por ocho horas no dé para más de unos minutos allí.

La extensión espacial también es un punto habitual de controversia. Se conocen ciertas ciudades concretas, pero se desconoce si existen otros continentes u otros planetas dentro de ese universo tan particular, o si tales conceptos tienen siquiera sentido allí.

El tipo de ciudades y habitantes humanos que pueden encontrarse en las Tierras del Sueño depende del lugar que se visite. Por ejemplo, existen algunas ciudades donde parece que el tiempo se detuvo en la Edad Media de la Tierra, con sus gentes trabajando el campo, las típicas posadas en los



B
13

caminos y los animales de granja por todas partes. También existen ciudades más modernas, algunas que podrían incluso confundirse con una ciudad cualquiera del mundo del siglo XXI. Cualquier elemento que intentemos introducir allí que no corresponda con la época aparente se transforma como si se tratara de un truco onírico o desaparece sin que le demos demasiada importancia en ese momento.

Ahora bien, en las Tierras del Sueño no solo hay ciudades «humanas». Si no se tiene cuidado podemos terminar llegando a ciudades de arquitectura imposible, habitadas por seres inimaginables que adoran a ídolos abominables y que no dudarían en devorarnos.

Hay que tener en cuenta que en las Tierras del Sueño es posible enloquecer, sufrir daño e incluso morir, aunque no se haya viajado físicamente. De hecho, no es algo tan poco frecuente como se cree, pues los peligros a los que los soñadores se enfrentan allí pueden no percibirse como tales hasta que es demasiado tarde, y es posible que los viajeros se encuentren con criaturas o eventos para los que no estaban preparados.

Cuando se viaja mentalmente, los daños físicos no tienen por qué traducirse en el mismo tipo de heridas para nuestro cuerpo físico. Si nos rompemos un brazo allí, aquí no tenemos por qué tenerlo roto, tal vez solo nos duela horrores durante semanas sin causa aparente, o tal vez aparezcan en él terribles quemaduras o moretones. Cuando alguien muere en ese mundo mientras duerme, en el nuestro puede sufrir un paro cardíaco o un coma, pero como sea, es seguro que el cuerpo no puede seguir viviendo sin la mente. Sin embargo, lo contrario sí es posible. Se conocen casos de humanos que han permanecido vivos en las Tierras del Sueño una vez que su cuerpo moría aquí. De todas formas, esto no es frecuente, pues para ello debe tenerse bastante poder mágico.

En cuanto a la experiencia de viajar físicamente, es más parecida a nuestro mundo. Los peligros son tangibles y sus secuelas tan duraderas como lo serían las de aquí. Una herida recibida en las Tierras del Sueño volverá con nosotros al mundo normal.

CRONOLOGÍA

Es imposible determinar las fechas exactas de todos los sucesos relevantes relacionados con los Mitos que ha habido desde el comienzo de este universo, pero aquí pretendemos reseñar aquellas más notables para el devenir de la Tierra.

Muchos de los acontecimientos aquí recogidos no han dejado en el tiempo ninguna huella que la ciencia moderna pueda

analizar, mientras que otros han dejado rastros que, o bien no han sido encontrados o han sido ocultados. Entre los que la ciencia ha podido descubrir, los más perturbadores han sido malinterpretados, inconscientemente o debido a la manipulación de

TEORÍA DE LA CONSPIRACIÓN

Entre los círculos iniciados en los Mitos existen varias teorías respecto al filtrado o la censura de información por parte de grupos poderosos. Es cierto que la gran mayoría de los sucesos relacionados con los Mitos quedan diluidos en la marea informativa, pero es solo cuestión de tiempo que un acontecimiento demasiado terrible e innegable desvele la Verdad. Por qué eso no ha pasado aún es tema de debate.

En algunos casos, se habla de una «mano negra» detrás del hecho de que no trasciendan vídeos, ni en los medios ni en Internet, que desvelen demasiado de la horrible Verdad, volviendo locos a aquellos incautos que lo visionaran. O que hace que ciertos tomos sobre los Mitos que son subidos a Internet no duren ni unos minutos en los portales de descarga.

Por otro lado, existe la certeza de que algunos objetos relacionados con los Mitos han sido recuperados por grupos demasiado poderosos como para tratarse de un culto típico, poderosos tanto a nivel de información, como de preparación y sofisticación. En consecuencia, hay quien cree que los gobiernos o agencias de inteligencia están al tanto de los Mitos. Los defensores de esta teoría argumentan que en los años treinta el Gobierno de Estados Unidos tuvo un contacto bastante directo con una colonia entera de profundos y, aunque es más incierto, parece ser que en los años cuarenta se toparon con varios mi-go que realizaban experimentos en algún lugar de Nuevo México.

Si hay gobiernos realmente enterados de los Mitos, no es difícil imaginar gran cantidad de razones por las que los acontecimientos relacionados con los Mitos no se han presentado de forma pública como lo que son en realidad. De hecho, estos gobiernos serían los principales candidatos a ser la «mano negra» detrás de la censura y las grandes operaciones paramilitares relacionadas con los Mitos.

Es posible que estos gobiernos estén preparándose para una guerra contra los seres de los Mitos, por lo que se encuentran recopilando información para ello. O tal vez, simplemente, consideren lo relacionado con los Mitos como un medio de guerra sucia contra otros gobiernos. En cualquier caso, de momento parece que dejan más lado a los cultos, aunque ello no significa que no sepan de su existencia ni que no hayan desarticulado puntualmente alguno especialmente problemático o peligroso, pero siempre bajo la mascarada de acciones policiales contra delincuencia común o terrorismo. Es muy probable que no todos los miembros de estos gobiernos sepan qué ocurre en realidad. Tal vez en algunos casos se trata solo de grupos o agencias que operan con cierta independencia respecto a sus mandos superiores. Si esto es cierto, podría decirse que hay cultos que han nacido y se han extendido como un cáncer dentro de los gobiernos o agencias de inteligencia. De estos grupos, muy probablemente solo los más altos cargos sean conscientes de toda la verdad, mientras que los equipos de asalto, los científicos y los investigadores sean meros peones.

Sin embargo, cualquiera que esté al tanto de las políticas económicas mundiales tiene que dudar necesariamente de que los gobiernos estén actuando como «mano negra». Si en las decisiones políticas del día a día los gobernantes del «mundo libre» parecen a veces impulsados por amos secretos que dictan las reglas, ¿no serían esos maestros de títeres la verdadera «mano negra» si esta existiera? Esto señala, para algunos, a los hombres más ricos del mundo. Para otros, a las empresas más poderosas entendidas casi como entes inteligentes. Y todavía hay quien piensa que la verdadera conspiración es hacernos creer que la conspiración existe.


Por último, corren rumores de que la auténtica autoridad detrás de esta «mano negra» sería una entidad de los Mitos. Hay quien, incluso, se atreve a susurrar el nombre de Nyarlathotep. Nadie sabría decir con seguridad qué planes pueda tener una criatura semejante y cuáles son sus verdaderas intenciones al manipular a los gobiernos y corporaciones de esa forma, pero existen miles de ideas, a cada cual más terrible y sombría, sobre ello.

otras razas, de forma que los más terribles secretos del pasado de este mundo aún permanecen lejos del conocimiento de la mayoría de humanos. Sin embargo, el contacto con diversos primigenios, dioses exteriores y otras criaturas de los Mitos a lo largo de los siglos han proporcionado a los estudiosos información suficiente para poder entender muchos de los sucesos anteriores a la llegada del hombre al mundo.

No obstante, hay que entender que todos ellos, incluso aquellos que puedan estar sostenidos por pruebas científicas, no


dejan de tener un cierto grado de incertidumbre sobre su verosimilitud. Y no es extraño encontrar a menudo nueva información que proporcione fechas diferentes o interpretación diferente de lo ocurrido. Únicamente quienes estuvieron allí conocen la verdad.

Partiendo de esto, a continuación puedes encontrar una serie de acontecimientos relativos a los Mitos, que puedes utilizar de la forma que creas más conveniente, ya sea para ampliar tus conocimientos sobre los Mitos o para ambientar tus partidas.



14 000 millones de años en el pasado: Nuestro plano de existencia toma forma. Es decir, nace nuestro universo.


4500 millones de años en el pasado: Se forma el Sistema Solar y la Tierra. Cthugha envía aquí a los vampiros de fuego.




4000 millones de años en el pasado: Shub-Niggurath disemina en nuestra galaxia el germen de la vida. Debido a la panspermia (materia orgánica proveniente del espacio) comienza a haber vida en la Tierra y otros planetas del Sistema Solar. Tsathoggua se desplaza hasta Saturno.




2000 millones de años en el pasado: Otros primigenios llegan al Sistema Solar y galaxias cercanas.




1000 millones de años en el pasado: Los antiguos llegan a la Tierra y fundan su primera ciudad en el océano Antártico. Crean los primeros shoggoths para que los sirvan como esclavos.




900 millones de años en el pasado: Los antiguos tienen ya ciudades en todos los océanos de la Tierra.




800 millones de años en el pasado: Los antiguos comienzan a expandirse en tierra firme.




750 millones de años en el pasado: Otras especies extraterrestres intentan instalarse en la Tierra pero los antiguos no lo permiten.




450 millones de años en el pasado: Los antiguos experimentan con los primeros vertebrados, los peces, a los que permiten evolucionar libremente. Aparecen los primeros antepasados de los profundos.




400 millones de años en el pasado: La gran raza de Yith sufre una catástrofe en su mundo y transmiten sus mentes a una raza en la Tierra que habitaba lo que ahora es Australia. Construyen su primera gran ciudad, con altas torres de basalto sin ventanas.




370 millones de años en el pasado: Aparecen los primeros anfibios.




350 millones de años en el pasado: Un cataclismo, posiblemente provocado por una alineación de las estrellas, destruye muchas de las ciudades sumergidas de los antiguos y hace emerger numerosas islas y tierras, como Ponape. Cthulhu llega a la Tierra desde la estrella Koth, pero no es bienvenido por los antiguos, quienes emprenden una guerra contra él. Los profundos, que han evolucionado hasta ser una raza primitiva pero inteligente, entran al servicio de Cthulhu y lo ayudan a construir la ciudad de R'lyeh.




300 millones de años en el pasado: Yig llega a la Tierra coincidiendo con la aparición de los primeros reptiles, entre ellos los antepasados de los hombres serpiente.




250 millones de años en el pasado: Los shoggoths se alzan contra sus amos, los antiguos, pero estos consiguen sofocar la rebelión.




225 millones de años en el pasado: Comienza la era de los dinosaurios. La civilización de los hombres serpiente entra en decadencia y prácticamente desaparece. Los pocos que sobreviven se ocultan.




200 millones de años en el pasado: El único supercontinente que existe en ese momento, Pangea, comienza a fragmentarse.



180 millones de años en el pasado: Jurásico. Algunos de los primeros profundos mutan hacia formas más terribles y poderosas. Los más poderosos serán llamados Dagon y Madre Hydra y serán adorados por el resto.



160 millones de años en el pasado: Los mi-go llegan desde Yuggoth (Plutón) a la Tierra y ocupan parte del hemisferio norte, expulsando a los antiguos. Los mi-go traen consigo varios objetos únicos, entre ellos, el Trapezoedro Resplandeciente, que más tarde terminará en manos humanas. Algunos mi-go viajan al continente de Mu donde se encuentran (o traen) a Ghatanortha.



150 millones de años en el pasado: Comienza la era Pérmica y el apogeo de la civilización de los antiguos.

65 millones de años en el pasado: Los antiguos deciden extinguir a los dinosaurios.

50 millones de años en el pasado: Otro cataclismo azota la Tierra. Se destruyen algunas ciudades de los antiguos, incluyendo la ciudad original (situada en lo que ahora es la Antártida), que es reconstruida posteriormente. Los lemurianos construyen la ciudad de Shamballah en el Gran Desierto del Este.

40 millones de años en el pasado: Se rompe la última porción de tierra que unía Europa y América a través de Islandia.

30-25 millones de años en el pasado: Se crea la Corriente Circumpolar Antártica al tiempo que esta se cubre de hielo.

5 millones de años en el pasado: Algunos hombres serpiente comienzan a adorar a Tsathoggua, lo que provoca un enfrentamiento entre Yig y este primigenio y sus respectivos seguidores hombres serpiente.

3 millones de años en el pasado: Rhan-Tegoth llega a la Tierra desde Yuggoth. Este primigenio permanece durante varios periodos en hibernación en una forma que los primitivos humanos que lo encuentran mucho más tarde consideran una estatua.

2,5 millones de años en el pasado: La evolución de los primates ha dado lugar a los primeros individuos del *Homo habilis*, antepasados lejanos de la humanidad.

2 millones de años en el pasado: Los antiguos continúan en su decadencia, relegados a sus ciudades de Sudamérica y Antártida.

1,7 millones de años en el pasado: El Wendigo aparece en las regiones árticas de la Tierra.

1,5 millones de años en el pasado: Las bestias lunares toman la ciudad de Sarkomand, capital de los hombres de Leng, y los esclavizan. La ciudad queda en ruinas tras los acontecimientos.

1 millón de años en el pasado: El poder del Wendigo provoca una glaciación global que congela toda la superficie del planeta.

750 000 a. C.: La gran civilización de los antiguos desaparece, quedando solo unos pocos de ellos.

750 000 a. C.: Primera constancia de la existencia del *Libro de Eibon*, en posesión de un culto prehumano.

500 000 a. C.: El género *Homo* ha evolucionado hasta dar lugar a los primeros individuos del *Homo sapiens*. Se enfrentan durante mucho tiempo a los hombres serpiente, sobre los cuales prevalecen. Cthulhu se comunica con los individuos del *Homo sapiens* y unos pocos le rinden culto, el primer culto a un ser de los Mitos de la raza humana.

210 000 a. C.: Los lloigor se hacen visibles en nuestro plano y llevan a cabo los deseos de Ghatanothoa, el cual parece alimentarlos.

200 000 a. C.: Apogeo del reino de Mu, en donde adoran a varios primigenios, entre los que destaca Ghatanothoa. Los lloigor esclavizan a los humanos del continente.

23 000 a. C.: La hermandad Pnakótica lleva los manuscritos pnakóticos de la Tierra a Ulthar para conservarlos a salvo.

18 000 a. C.: Otro enorme cataclismo azota la Tierra y destruye la Atlántida y Lemuria, entre otros lugares. En muchas culturas el recuerdo de este cataclismo da lugar a las leyendas de los grandes diluvios. Bokrug llega a las Tierras del Sueño.

9550 a. C.: Otro cataclismo destruye los vestigios de casi todas las civilizaciones que habían emergido en los milenios anteriores.

8000 a. C.: Bokrug, que ya es considerado un dios en varias partes de las Tierras del Sueño, destruye la ciudad de Sarnath.

5100 a. C.: El culto a Cthulhu ubica su principal fuente de poder en Irem, la ciudad de las columnas, en Arabia.

3700 a. C.: Apogeo de la civilización sumeria y del levantamiento de la ciudad de Uruk.

3100 a. C.: La civilización egipcia proclama el reinado de su primera dinastía.

2600 a. C.: Durante la tercera dinastía egipcia se comienza a adorar a Nyarlathotep. Muchas de las tablillas y jeroglíficos que hablan sobre este culto abierto desaparecen o se destruyen por faraones posteriores. Se desconoce el motivo.

2500 a. C.: Los egipcios descubren otros muchos dioses y primigenios, a los que comienzan a adorar bajo diversos nombres y por diversos motivos.

1200 a. C.: El culto a Shub-Niggurath se generaliza en la región de Frigia. Poco a poco se extiende por toda la cuenca mediterránea.

- 1100 a. C.:** Aparece un culto humano a Nodens en Grecia, donde le erigen un templo.
- 230 a. C.:** Durante la dinastía Qin, el culto a Cthulhu se extiende por muchos lugares de China, e incluso aparecen varias figuras que las crónicas describirán como «sumos sacerdotes».
- 203 a. C.:** El culto a Magna Mater sufre una escisión que separa a los verdaderos conocedores de la existencia y poderes de Shub-Niggurath, que se ocultan a partir de este momento, del resto de creyentes, que mantiene el culto vivo y visible pero alejado de sus creencias iniciales.
- 150 a. C.:** En algún momento cercano a esta fecha varios sabios chinos tradujeron a su lengua *Los siete libros crípticos de Hsan* desde una lengua desconocida.
- 31 a. C.:** La civilización egipcia, apogeo de la raza humana en lo que se refiere al conocimiento de lo arcano, cae bajo dominio romano, lo que acelera su decadencia.
- 395:** Final del Imperio Romano de Occidente. ✕
- 730:** Abdul Alhazred concluye su mayor obra, el *Kitab Al-Azif*, más conocido por el nombre de su traducción al griego: *Necronomicón*. Es el mayor compendio de conocimiento sobre los Mitos y lo arcano que se ha escrito por manos humanas.
- 738:** Muere Abdul Alhazred. Su muerte se produce a plena luz del día, en el mercado de Damasco y ante mucha gente que dio testimonio de que Abdul fue despedazado en el aire a manos de una «criatura invisible». Muchos consideran que se trató de la venganza de algún culto por haber escrito sus secretos.
- 950:** Theodorus Philetas de Constantinopla traduce el *Kitab Al-Azif* al griego y lo renombra como *Necronomicón*.
- Siglo x:** Los primigenios permanecen ocultos o aletargados y para la humanidad casi han caído en el olvido. Proliferan muchos cultos pequeños, que comienzan de nuevo a adorar a los antiguos dioses y a interesarse por su historia de los Mitos. Se cree que podría deberse a la traducción al griego del *Necronomicón*.
- 996:** Se forma el culto de los Guardianes de Nebu, en el seno del Califato de Córdoba.
- 1000:** Un poderoso culto construye el Priorato de Exham, un monasterio de piedra sobre las ruinas de un antiguo templo.
- 1228:** El monje Olaus Wormius traduce del griego al latín el *Necronomicón*.
- 1232:** El papa Gregorio IX censura y condena el *Necronomicón*. En consecuencia, se queman muchos ejemplares.
- 1373:** Desaparece la única copia del *Necronomicón* que poseía el Museo del Louvre.
- 1472:** Una copia de la edición en latín del *Necronomicón* es impresa en Lion, Francia.
- 1500:** Se publica en la ciudad de Wuttemberg (Alemania) una edición del *Necronomicón*.
- 1501:** En Italia se imprime una edición en griego del *Necronomicón* con una baja tirada.
- 1584:** El alquimista y artista Van Weyden abre un portal y abandona este mundo, pero deja en sus obras de arte las pistas necesarias para traerlo de vuelta y para obtener la inmortalidad.
- 1595:** Se publica en Lion (Francia) el *Daemonolatreia* de Remigius, como guía para aquellos que persiguen y juzgan casos de brujería.
- 1623:** Se publica en España una versión en latín del *Necronomicón*.
- 1643:** Se funda la ciudad de Innsmouth en Massachusetts.
- 1666:** Un culto de Cthuegha provoca un gran incendio que asola todo Londres.
- 1681:** Se publica el *Saducismus Triumphatus* de Joseph Glanvil.
- 1692:** Un culto desata la histeria en la ciudad de Salem, Massachusetts. Al ser descubierto, la mayoría de sus miembros son detenidos y se requisan algunos tomos relacionados con los Mitos. Tras un juicio, se los condena a muerte y deciden quemar todo lo relacionado con ellos. Otros ciudadanos inocentes también se ven enjuiciados y condenados a morir. Los supervivientes del culto huyen a poblaciones cercanas, como Dunwich.
- 1701:** Joseph Curwen funda un culto secreto junto con otros ocultistas. Este culto rinde pleitesía a Yog-Sothoth, el cual les concede amplios conocimientos arcanos, como no envejecer o poder resucitar y hablar con los muertos.

- 1702: Francois-Honore Balfour, conde d'Erlette, termina de escribir el *Cultes des Gules*. Poco después es incluido en el índice de libros prohibidos de la Iglesia y se destruyen la mayoría de los ejemplares.
- 1729: Se traducen al inglés, por primera vez, *Los siete libros crípticos de Hsan* bajo el nombre de *The Seven Cryptical Books of Earth*.
- 1771: Ciudadanos de Providence descubren la guarida de Joseph Curwen, a quien culpan de varios atroces crímenes producidos por la zona. Se organiza una turba que lo atrapa y lo lincha.
- 1811: Un misterioso sujeto deja una copia latina del *Necronomicón* en la Biblioteca de París y días más tarde es encontrado muerto. Nunca se pudo averiguar su identidad ni de dónde había sacado el libro.
- 1839: El *Unaussprechlichen Kulten* es publicado en Dusseldorf. Su autor, Friedrich von Junzt, muere seis meses después, asesinado en extrañas circunstancias.
- 1840: Obed Marsh funda en Innsmouth la Orden Esotérica de Dagon. Además de adorar al gran Dagon, también mantiene contactos con profundos de la ciudad submarina de Y'ha-nthlei, quienes proporcionan riquezas y fortuna a Obed Marsh y a la Orden.
- 1844: El profesor Enoch Bowen descubre durante las excavaciones de la tumba de Nephren-Ka el Trapezoedro Resplandeciente. Al volver a Providence, funda el Culto de la Sabiduría Estelar. En los años siguientes habrá varias desapariciones que se relacionarán con esta organización.
- 1845: Se traduce el *Unaussprechlichen Kulten* al inglés.
- 1846: Obed Marsh y algunos de sus seguidores son arrestados y encarcelados bajo sospecha de secuestro y asesinato. Dos semanas más tarde, una «plaga» golpea Innsmouth. La mitad de la gente del pueblo muere. La población superviviente se coloca firmemente bajo el control de Obed Marsh y la Orden Esotérica de Dagon.
- 1859: Durante el mes de septiembre pudieron verse auroras boreales en latitudes tan bajas como las de Hawái, Cuba y las Islas Canarias, provocadas por la tormenta solar más intensa jamás registrada. Mientras duraron, varios manicomios sufrieron graves disturbios, motines y suicidios. La tasa de asesinatos durante ese mes llegó a multiplicarse por diez en algunas ciudades.
- 1863: El Culto de la Sabiduría Estelar tiene más de doscientos miembros y comienza a ser llamativo para otros cultos. El Dr. Raymond Flagg se pone al cargo del culto tras la muerte del profesor Enoch Bowen.
- 1877: Después de las amenazas de los lugareños, se anuncia la disolución oficial del Culto de la Sabiduría Estelar, pero solo se muda de ciudad.
- 1878: Muere Obed Marsh pero la Orden Esotérica de Dagon continúa al cargo de su familia.
- 1905: Arkham sufre un brote de fiebre tifoidea. Herbert West ayuda a combatir la epidemia mientras experimenta con los cadáveres para revivirlos. Sus experimentos continuarán a lo largo de los siguientes años.
- 1907: La policía de Nueva Orleans interviene contra un culto al que se relacionó con desapariciones y asesinatos. Se detiene a varios miembros, pero las autoridades los consideran locos y los encierran en manicomios sin realizar mayores investigaciones. Entre los objetos incautados hay una estatuilla de una horrible deidad marina (Cthulhu) hecha de un material desconocido.
- 1908: Gigantesca explosión cerca del río Tunguska, Rusia. La detonación se detectó incluso desde Reino Unido. Oficialmente se atribuye al impacto de un cometa, y los científicos que han estudiado el caso han calculado que debió de equivaler a varias bombas de Hiroshima.
- 1919: Un culto filma la invocación que realizan de Hastur.
- 1921: Herbert West desaparece en extrañas circunstancias.
- 1921: Una expedición rusa llega a Tunguska para buscar los restos del meteorito. Lo único que encuentra es una enorme devastación posiblemente provocada por una gran explosión a gran altura, equivalente a varias bombas de Hiroshima.
- 1925: En París, un culto abre un portal hacia Azathoth pero no consigue estabilizarlo. Como consecuencia, el portal se abre intermitentemente, permitiendo entrar a varios ángeles descarnados a nuestro mundo. Cuando el portal se cierra, succiona el edificio entero y todo cuanto había en él.
- 1925: R'lyeh emerge del océano y la influencia de Cthulhu, aunque aún está dormido, provoca por todo el mundo cientos de casos de locura transitoria e histeria colectiva, así como extrañas visiones y sueños a aquellos más sensibles a lo arcano.

- 1928: Charles Dexter Ward, descendiente de Joseph Curwen, resucita al mago, quien lo asesina y suplanta. Trata de reorganizar su culto, pero es destruido por un hechizo que lanza el médico de la familia de Charles Dexter Ward.
- 1928: El Gobierno de Estados Unidos manda una fuerza federal a Insmouth para detener a la gran mayoría de sus habitantes, de los que no vuelve a saberse nada. Al mismo tiempo, fuerzas navales lanzan cargas de profundidad en las cercanías del Arrecife del Diablo, sobre la ciudad submarina de Y'ha-nthlei. La ciudad queda dañada pero no destruida.
- 1928-1929: La *Revista de la Sociedad Americana de Psicología* publica una serie de artículos que describen a la Gran Raza de Yith con gran detalle, que incluyen bocetos rudimentarios de las formas, escenas, motivos ornamentales y jeroglíficos que Nathaniel Wingate, su autor, decía haber soñado.
- 1931: La Expedición Pabodie, financiada y organizada por la Universidad de Miskatonic, llega a la Antártida y encuentra una ancestral ciudad de los antiguos. Durante sus experimentos en el lugar son atacados y solo uno de sus miembros sobrevive.
- 1932: Un mago llamado Mefisto se une al Circo de los Magníficos. Durante los años siguientes convertirá a sus miembros en un culto itinerante que ataca y roba los conocimientos de otros cultos.
- 1935: Robert Blake encuentra el Trapezoedro Resplandeciente en la antigua sede de la Orden de la Sabiduría Estrellada, una iglesia abandonada. Poco después muere durante una tormenta eléctrica, en extrañas circunstancias. No vuelve a saberse del Trapezoedro Resplandeciente desde entonces.
- 1935: La Universidad de Arkham organiza una expedición al Gran Desierto Arenoso, en Australia Occidental, en busca de unas antiguas ruinas de las que se habían encontrado algunos indicios. No encuentran ningún gran yacimiento, pero traen consigo varias piedras con extraños tallados que coincidían en diseño con aquellos publicados en la *Revista de la Sociedad Americana de Psicología*, en 1928 y 1929. Varios expertos consideraron que las piedras eran demasiado antiguas para presentar esos diseños y consideraron que se trataba de una falsificación, seguramente producida por Nathaniel Wingate, quien estuvo en la propia expedición.
- 1938: Las auroras boreales en enero de ese año fueron tan intensas que pudieron verse incluso desde algunos puntos del Norte de África. Algunos lo consideraron un presagio de la Segunda Guerra Mundial. Al igual que en las grandes auroras de 1859, hubo graves disturbios en manicomios, y aumentó el número de asesinatos.
- 1947: Incidente de Roswell. Un objeto volador, posiblemente extraterrestre, se estrella en el desierto y el ejército de los EE. UU. se apodera de él. A 400 km de Vladivostok (Unión Soviética) se estrelló un meteorito casi exclusivamente compuesto por metales. Se estima que por la zona quedaron repartidas hasta setenta toneladas de hierro y níquel. Los mayores fragmentos han sido muy codiciados debido a las propiedades mágicas que se atribuyen al «metal estelar» en los códices de magia y esoterismo.
- 1952: El Gobierno de los EE. UU. desarrolla un arma a partir de tecnología mi-go, capaz de freír el sistema nervioso humano.
- 1954: Se funda la Iglesia de la Mitociencia.
- 1959: Los miembros más jóvenes de los Guardianes de Nebu eliminan a la vieja guardia y se hacen con el control del culto. A partir de este momento apuestan por la tecnología espacial para lograr sus objetivos.
- 1962-1973: Durante la Guerra de Vietnam la CIA arma a varios grupos étnicos en Indochina, entre los que están los tcho-tcho, un pueblo de humanos degenerados y caníbales que adoran a los lloigor.
- 1972: Un grupo de soldados estadounidenses encuentra un ídolo de piedra roja en una extraña y macabra aldea del interior de Vietnam. Los supervivientes se lo llevan y el ídolo acaba en EE. UU.
- 1986: Se funda la ONG medioambientalista ¡Salvemos la Tierra!, tapadera de un culto obsesionado con salvar el medio ambiente de la perniciosa acción del ser humano.
- 1997: El cometa Hale-Bopp puede observarse en su máximo brillo en el mes de abril. La secta Puerta del Cielo se suicida en masa debido a la creencia de que sus almas, liberadas de su cuerpo terrenal, ascenderían a una nave espacial que seguía al cometa.
- 1998: Se filtran los documentos del Proyecto Hacedor, en el que se estudia multitud de posibilidades para combinar magia, tecnología mi-go y tecnología humana.
- 1999: Los Guardianes de Nebu fundan la empresa Mercury Spaceteck como tapadera de sus investigaciones en tecnología para viajes espaciales.

2000: A principios del siglo XXI se publican algunas historias relacionadas con los Mitos de Cthulhu, que unen ficción y hechos reales. Sin embargo los textos en los que se basan jamás salen a la luz, pues siguen siendo un patrimonio valioso para los verdaderos iniciados en los Mitos.

2001: Primera constancia de fragmentos auténticos del Necronomicon subidos a Internet por una fuente anónima.

2002: El Culto de las Garras de Azathoth, instalado en países de Europa del Este, es aniquilado por la Sociedad del Resurgir, un culto recientemente formado.

2004: Aparece por primera vez la página web <http://cys2ndatfwxlp32x.onion>, que durante los siguientes años mostrará información sobre los Mitos de forma esporádica y aleatoria.

2005: Tres estudiantes de la Universidad de Miskatonic graban un documental sobre las leyendas de Innsmouth y los sucesos de 1928. Los autores desaparecen en extrañas circunstancias a los largo de los tres meses posteriores a que el vídeo se difundiera por Internet.

2006: Un culto formado por científicos y matemáticos crea un ordenador inteligente combinando tecnología moderna con medios arcanos. El microprocesador se construye con una antiquísima piedra encontrada en una excavación.

2008: Arqueólogos descubren en México una red de nueve cuevas que, según la cultura maya, se consideraban accesos al mundo de los muertos: Xilbalbá. Según escritos españoles del siglo XVI, existían hasta diecisiete de estas cuevas, en las que depravados cultos practicaban sus ritos, pero fueron perseguidos hasta su extinción por los conquistadores cristianos. Las zonas más profundas de las cuevas se consideran demasiado peligrosas y no se han explorado aún.

2010: Aparece en la red el *Pervobytnyy Khaos*, un documento que describe un programa ruso desarrollado durante la Guerra Fría para crear el arma de destrucción masiva definitiva empelando medios arcanos.

2014: El número de cultos de los Mitos y su actividad crece. Aunque no están claras las causas, se ha relacionado con el alineamiento de estrellas (Próxima Centauri) que se produce en noviembre.

PREDICCIONES DE UN FUTURO POSIBLE

A continuación encontrarás una serie de hechos cronológicos datados en el futuro, testimonios de cultistas que han podido entrever los hechos venideros o incluso visitar otros tiempos. Por supuesto, las fechas son totalmente especulativas y la veracidad de los acontecimientos registrados solo podrá comprobarse... con el tiempo.

2517: En Australia, el médico Nevel Kingston-Brown tiene contacto con la Gran Raza de Yith.

5000: Auge del cruel Imperio humano del Tsan-Chan. Uno de sus ciudadanos, Yiang-Li es abducido por la Gran Raza de Yith.

16 000: La Tierra es conquistada por un clan de magos, entre los que se encuentra Nug-Soth, cuya mente suplanta la Gran Raza de Yith.

50 000: La humanidad desaparece como tal y una raza de coleópteros se convierte en la raza predominante en la Tierra.

100 000: En la Tierra se produce un cataclismo a nivel global, asociado a movimientos sísmicos y tectónicos, que hace entrar en erupción a todos los volcanes del planeta. Se produce un gran cambio climático.

10 millones de años en el futuro: Un nuevo océano, denominado «océano Rojo», divide el continente africano por la mitad.

250 millones de años en el futuro: Los continentes vuelven a unirse en uno solo.

1000 millones de años en el futuro: Una nueva alineación de las estrellas provoca que casi todos los habitantes de la Gran Raza de Yith que aún quedan en la Tierra migren a otra especie vegetal de Mercurio.

5000 millones de años en el futuro: La Tierra, ahora demasiado cerca del Sol, es difícilmente habitable en la superficie. Las razas de ese tiempo crean túneles en su interior en los que vivir.

5400 millones de años en el futuro: El Sol termina su secuencia principal, empezando a fusionar helio en su núcleo y expandiéndose en consecuencia. En el siguiente millón de años multiplica por doscientos su tamaño, por lo que prácticamente engulle a la Tierra. Se vuelve inestable y empieza a tener gigantescas eyecciones de masa.

6500 millones de años en el futuro: El Sol se apaga tras engullir la mayor parte del Sistema Solar. Azathoth pone fin a este universo.

RUMORES

Terminamos este capítulo con rumores, historias que corren por los círculos ocultistas, a veces en versiones bastante diferentes, y que no poseen el grado de credibilidad o la precisión temporal suficientes como para formar parte de la cronología.

- Existen relatos en varios tomos que narran la extraña historia de Khephnes, un egipcio que vivió bajo la XIV dinastía egipcia. En ellos se cuenta que su mente fue sustituida por la de otra entidad. Se cree que seguramente fue un miembro de la Gran Raza. Al parecer, cuando su mente volvió a su cuerpo trajo con él muchos y terribles secretos sobre Nyarlathotep.
- Durante la Edad Oscura griega, antes del primer milenio a. C., un culto a Nodens fundó una ciudad en una pequeña isla del mar Egeo. Los relatos cuentan que en ella alzaron un imponente templo para rendir culto y celebrar sus rituales. El nombre de dicha isla se desconoce, pero en muchos lugares se la conoce como la Isla de Nodens. Según esos mismos relatos, siglos después la isla se sumergió junto con todos sus habitantes, que se transformaron en criaturas capaces de vivir bajo las aguas.
- Según algunos relatos de tiempos romanos, en algún momento de los años posteriores a la muerte de Julio César, fuerzas romanas se enfrentaron a unas extrañas criaturas descritas como estrellas caídas del cielo, espíritus ígneos que protegían a una terrible criatura. Seguramente se tratase de vampiros de fuego que habían acudido en defensa de Cthugha.
- Según distintas fuentes, hacia el 27 a. C. Cthulhu estuvo a punto de salir de su letargo debido a un alineamiento estelar, aunque hay quienes opinan que fue invocado y, solo en el último momento, alguien o algo evitó que despertara.
- Durante el brote de histeria provocado por la quema de brujas en Salem, en Arkham se produce la detención de Keziah Mason, quien, según las crónicas, desapareció de su celda antes de ser ejecutada. Muchos estudiosos de lo arcano han llegado a la conclusión de que ella tenía verdaderos conocimientos de los Mitos, pero no han averiguado qué fue de ella.
- Existen varios lugares donde figuran fragmentos del relato de un marinero llamado Gustaf Johansen, quien narra cómo su barco encalló en una isla desconocida del Pacífico, llena de una arquitectura imposible y donde una criatura abominable y tentaculada los atacó. Es probable que llegaran a R'lyeh y vieran al propio Cthulhu o a una imagen onírica suya. No mucho después de su viaje, Gustaf, único superviviente del barco, murió por el deterioro general de su salud, pero muchos creen que fue asesinado por un culto a Cthulhu.
- El científico y explorador William Scoresby contempló durante sus viajes por el Ártico una ciudad imposible en el hielo. La plasmó en sus dibujos, pensando que se trataba de un espejismo polar. Se especula que en realidad se trata de una ciudad de los antiguos.



- El profesor William Channing Webb, durante su viaje por la costa de Groenlandia en 1859, dejó constancia de una serie de cultos entre algunos nativos a una extraña y abominable deidad marina. Es muy probable que se tratara de uno de los más antiguos cultos a Cthulhu.
- Muchos de los pergaminos del mar Muerto fueron vendidos por pastores locales a anticuarios del lugar, que los revendieron a colecciones privadas, antes de que la Universidad Hebrea de Jerusalén se percatara del hallazgo. Se cree que, aunque la mayoría es de contenido religioso, podría haber algunos que trataran de magia y rituales.
- Algunos estudiosos han relacionado el culto romano a la Magna Mater con cultos prerromanos a una extraña entidad que, según muchos iniciados en los Mitos, podría tratarse de Shub-Niggurath.
- Existen rumores de que un monje de la Edad Media fue secuestrado por la Gran Raza de Yith y trasladado a su tiempo, donde aprendió muchos secretos que, al volver, dejó por escrito.
- Recientemente, en una vieja casa de Melbourne que se estaba demoliendo se encontró un antiguo sótano tapiado. En él se halló una caja llena de orfebrería en oro. Según los historiadores encargados de su estudio, los objetos hallados coinciden con piezas conservadas del Imperio mongol, de principios del siglo XIII. Lo más extraño es que en ese mismo sótano se encontraron ejemplares de varios periódicos internacionales que anunciaban en primera plana el descubrimiento de la tumba de Gengis Kan en 1928. Sin embargo, tales periódicos jamás habían sido publicados, ya que la tumba de Gengis Kan sigue en paradero desconocido. Corre el rumor en Internet de que también había un diario de viaje y que podrían encontrarse copias digitales de él, ya que fue escaneado o fotografiado por el asistente de uno de los historiadores.
- Existen leyendas locales en Arkham que hablan de una maldición que cayó del cielo en la granja Gardner: tras la caída de un meteorito a principios del siglo XX toda la tierra se volvió estéril y la familia Gardner, igual que todos sus animales, sucumbió a una extraña enfermedad.
- Algunos eruditos han encontrado en los diseños originales de la basílica de la Sagrada Familia, en Barcelona, motivos y esquemas esotéricos. Consideran que la basílica pretendía imitar la arquitectura imposible descrita en ciertos volúmenes ocultistas que hablan de las Tierras del Sueño y de las épocas anteriores a Lemuria. Otros, en cambio, creen que se trata de algo más que una imitación, y que su diseño podría tener algún propósito mágico.
- Entre los iniciados a lo esotérico corre el rumor de la existencia de un circo maldito del que todos deberían mantenerse alejados.
- Existen historias locales que hablan de potentes temblores de tierra y llamaradas que surgían de lo alto de Sentinel Hill, Providence, en algunos momentos del año, entre 1915 y 1925.
- Tras la muerte de Robert Blake, última persona conocida que poseyó el Trapezoedro Resplandeciente, este artefacto desapareció. Existen muchas especulaciones sobre su destino, pero casi todas coinciden en que fue el médico y amigo de Blake, Ambrose Dexter, quien se llevó el artefacto. Sin embargo, no se sabe qué hizo con él, si acaso lo escondió, se deshizo de él de alguna manera o si aún está en posesión de alguno de sus descendientes.
- En 1921 una expedición rusa encontró el lugar de la explosión del área de Tunguska (Siberia rusa) de 1908. El bosque había sido arrasado por una bola de fuego, pero no había rastro de ningún cráter. Hay al menos dos hipótesis relacionadas con los Mitos sobre este suceso. La primera es que pudo tratarse de una invocación fallida, o incluso con éxito, de un primigenio o incluso a una deidad mayor, como Azathoth. Por otro lado, la corriente mayoritaria se decanta por la posibilidad de que se tratara de un vehículo alienígena que explotó al entrar en la atmósfera.
- A principios de 1926, el condado de Lancashire (Gran Bretaña) sufrió unas lluvias torrenciales que hicieron que se desbordaran los arroyos cercanos. Los campos y varios pueblos de la zona quedaron inundados. Ciertos testigos afirmaron que durante los días posteriores a la inundación, una espesa y apesetosa niebla permaneció en un pueblo de la comarca, Goosnargh, y que varios habitantes tuvieron que ser hospitalizados con signos evidentes de intoxicación. Se creyó que el origen de la peste podrían haber sido los cuerpos de aquellos que se llevó la riada, pero algunos dijeron que el olor emergía de un antiguo caserío, Chingle Hall. De una manera u otra, esto despertó el interés por Chingle Hall, y desde entonces empezó a forjarse la fama que tomaría a partir de los años setenta como una de las casas más embrujadas de Reino Unido.
- La Operación Crossroads, llevada a cabo en el atolón Bikini en 1946 por EE. UU., evaluó los daños a una flota mediante la detonación submarina de un arma nuclear. Después de la explosión, se encontraron gran cantidad de animales marinos muertos en las costas de Oceanía y Filipinas y, entre ellos, algunos especímenes inclasificables por la taxonomía moderna. Todos ellos fueron desapareciendo a medida que iban encontrándose, ya fuera por compras de particulares o por robos a las autoridades locales. Parece que ningún espécimen «extraño» llegó a manos de ninguna institución científica, por lo que oficialmente se considera que se trataba de rumores infundados o simplemente animales corrientes pero desconocidos para los ignorantes lugareños.
- En algunos artículos de mediados del siglo XX se hablaba de que el Gran Cañón del Colorado no se formó por erosión, sino que es el resultado de un evento catastrófico de origen desconocido. Incluso hay quienes piensan que aquello que lo provocó puede estar aún allí, enterrado o en alguna de las profundas cuevas de la zona.
- La III Expedición Antártica Soviética encontró cerca del Polo Sur, en 1958, los restos congelados de un grupo de expedicionarios. Esta información permaneció clasificada

- hasta 2008. Según la investigación realizada, el grupo debió de perecer en algún momento de 1899, pero se desconocen los detalles de esta expedición ya que no hay constancia oficial de la misma. Lo más siniestro del caso es que todos los cuerpos presentaban un clavo de hierro incrustado en la coronilla. Los restos de la expedición están actualmente en algún lugar de Rusia, pero se desconoce dónde.
- Durante el expolio de las propiedades judías en la Alemania nazi se incautaron muchas antigüedades de gran valor. Se cree que algunas de ellas eran antiguos artefactos y códigos, reliquias familiares guardadas desde la Edad Media o incluso desde tiempos anteriores. Muchas de estas antigüedades jamás volvieron a recuperarse y se encuentran en paradero desconocido. Algunas de ellas, además, «desaparecieron» de los registros nazis mucho antes de que el régimen cayera. Se piensa que uno o varios altos mandos de Alemania pudieron esconderlos o escapar con ellos.
 - En las comunicaciones grabadas de las misiones Apolo, varios astronautas dicen haber visto cómo algunas piedras se movían a lo lejos, en la superficie lunar. Oficialmente se achaca a ilusiones ópticas, pero se especula si acaso no contemplaron de lejos las míticas bestias lunares.
 - El Gran Terremoto de Chile de 1960, de una magnitud de 9,5 en la escala de magnitud momento, es el mayor terremoto registrado en la historia. Por todo Chile surgieron grietas que se cerrarían en días posteriores debido a las réplicas y los corrimientos de tierra. Algunos campesinos supervivientes declararon que desde algunas de las grietas habían oído extraños cánticos y ruidos, así como lo que algunos describieron como «el sonido de la respiración de un ser colosal». La explicación oficial es que sufrieron alucinaciones debido a los gases subterráneos que emanaron de algunas de estas grietas o que escucharon los ecos de movimientos de tierra subterráneos.
 - Algunos veteranos de la guerra de Vietnam, enloquecidos por el estrés postraumático, aseguran que en las profundidades de la jungla algunos grupos del Vietcong practicaban asesinatos rituales y canibalismo con prisioneros. Según sus testimonios, tales rituales les conferían fuerza y resistencia sobrehumanas, además de una insaciable sed de sangre, que convertía a los soldados del Vietcong en temibles predadores, más animales que humanos. De hecho, hay dibujos y descripciones de seres que poco tienen que ver con ningún animal conocido.
 - El satélite de vigilancia nuclear Vela detectó en 1979 una explosión de dos kilotones sobre el océano Índico. Inicialmente se pensó que se trataba de una prueba nuclear, pero no se encontraron restos de radiación en la zona. Investigaciones posteriores situaron el día de la explosión, en esa misma zona, al barco Shebean, que había sido alquilado por la secta Iglesia del Treceavo Apóstol de las Estrellas. Nunca se volvió a ver el barco ni a ninguno de los que iban en él. Las investigaciones oficiales concluyeron que la explosión fue provocada por un meteorito y que este debió de hundir, por pura casualidad, el Shebean.
 - La gran tormenta permanente del polo norte de Saturno tiene forma perfectamente hexagonal. Este extraño fenómeno sigue sin explicación científica definitiva. Sin embargo, en Internet circulan varios dibujos, presuntamente originales del *Necronomicón*, que describen un tipo de círculo de invocación de gran parecido con la gran tormenta de Saturno.
 - Cerca de cierta mina de uranio de Sudáfrica se han encontrado evidencias de que en algún momento la región funcionó como un reactor nuclear de fisión. Para muchos científicos, la única posibilidad es que eso ocurriera de forma natural. Hay quienes ponen en duda su origen, pero la dificultad para acceder a la zona no ha permitido que se estudie en detalle.
 - En algunas páginas web sobre los efectos nocivos de los teléfonos móviles se comenta que si se usan cerca de ciertos megalitos situados en ciertos lugares de Europa, estos empiezan a brillar. Hay quien dice incluso que pueden leerse extrañas runas brillantes. Sin embargo, esto es considerado un bulo por casi todos los iniciados en lo oculto.
 - En 2006, tres pasajeros japoneses del crucero de lujo RMS Queen Mary desaparecieron sin dejar rastro en algún lugar del Pacífico, en alta mar. Inicialmente la desaparición se atribuyó a la *yakuza*, ya que los desaparecidos se dedicaban al tráfico ilegal de antigüedades. Seis meses después, en Suiza, durante las labores de rescate después de un alud que atrapó a varias personas, se encontraron los cadáveres, congelados y horriblemente mutilados, de tres personas de origen asiático. Aunque oficialmente se tapó todo el asunto, hay quien ha conectado ambos casos y llegado a la conclusión de que podrían ser las mismas personas.
 - Una de las filtraciones de Wikileaks en 2010 muestra imágenes de satélite de una excavación arqueológica en Irak, en medio del desierto, con fecha de 2002. Según algunos de los desvaríos conspirativos más dementes de Internet, la verdadera razón de la invasión por parte de EE. UU. fue dicha excavación, ya que en ella había algún tipo de arma de destrucción masiva de origen no humano.
 - En 2012 se encontraron más de cien cuerpos, datados en la Alta Edad Media, que habían sido estacados en el pecho. Esto se ha relacionado con algunas descripciones de rituales dedicados a Shub-Niggurath que requieren sacrificios que siguen ese mismo patrón.
 - En 2013, científicos estadounidenses descubrieron en el lago subglacial Vostok (Antártida) trazadores genéticos de más de tres mil quinientas especies. Algunos cultos creen que entre ellos puede haber restos biológicos de los antiguos o de otras criaturas de la misma época, y están muy interesados en hacerse con ellas.
 - Según varios astrólogos de renombre entre los iniciados a los Mitos, parece que en el año 2014 se producirá un alineamiento de estrellas en el cosmos. Algunas fuentes afirman que este cambio se producirá hacia mediados de otoño, y que traerá consigo grandes cambios y consecuencias importantes tanto para la Tierra como para sus habitantes, pero especialmente para aquellos que conocen los Mitos.

A las madres

Nyasha apresuró el paso. Solo a una manzana de casa, su taxi había quedado bloqueado por un camión de mudanzas que maniobraba con demasiada torpeza. Estando ya tan cerca parecía absurdo esperar, así que se había bajado del taxi para intentar recuperar a pie el tiempo perdido. Llegó a la puerta de su edificio casi a la carrera. Cruzó la imaginaria línea de meta y se giró levantando los brazos, esperando encontrarle.

Sentadas en el banco junto a la portería estaban aquellas tres mujeres. Las sobrias vestimentas, cubiertas de polvo, nada tenían que ver con los mármoles, dorados y maderas nobles del enorme vestíbulo. Ni los cabellos trenzados de forma indistinguible con las fibras de los *isicholos*, ni las capas grises que escondían ristras de collares arcoíris y que caían también sobre las rígidas faldas de cuero plisado, ni los pies descalzos y llenos de barro.

—¿Qué hacéis aquí? —Las tres se levantaron al tiempo—. ¿Ha sucedido algo?

—Señora Ngubane —el portero sonreía pero sus palabras era apremiantes—, estas personas esperan aquí desde hace tres horas.

Las tres mujeres se situaron frente a Nyasha sin decir una palabra. Tras unos segundos de tenso silencio al portero debió de parecerle que era más prudente regresar a la garita, pero una vez allí no se decidía a sentarse, miraba tras los cristales con una sonrisa cada vez más forzada. Silencio. Aunque en realidad podía oírse la radio que tenía el portero en la garita e incluso el tráfico de la calle. También se oía el zumbido eléctrico del ascensor que bajaba. Las palabras, sin embargo, faltaban.

Del ascensor salió una vecina, la del cuarto, una señora mayor, viuda, que vestía siempre con un gusto exquisito. Leves pinceladas de oro y piedras preciosas enmarcaban su rostro, realizaban su cuello y las manos.

—Buenas tardes, señora Ngubane —dijo la vecina alegremente—. ¡Qué día maravilloso! Si no fuese por este calor... ¿No creen?

—Buenas tardes, señora Van der Beek —respondió Nyasha en voz queda, volviéndose apenas—. Un calor insoportable, sí.

—Pues yo no perdono mi paseo vespertino, son órdenes del médico: tengo huecos los huesos, como los de un pájaro. Pronto saldré volando —rio—. Con la edad de usted tenía los pies en la tierra, pero ahora... —Miró a las tres mujeres buscando una suerte de complicidad generacional, pero ellas seguían formando imperturbables—. En fin, no las entretengo.

—Que disfrute de su paseo, señora Van der Beek —casi inaudible.

—Me voy volando —volvió a reír la vecina mientras marchaba hacia el portón—. Que pasen ustedes buena tarde —dijo ya en el umbral, mirando de nuevo a las tres mujeres en busca de algún gesto de reconocimiento: nada.

«Lo mejor es subir», pensó Nyasha. Así que sin más, sin despedirse siquiera del portero, ascendió por la escalinata de mármol y luego siguió por las anchas escaleras de madera. Eran cinco pisos de techos muy altos, casi parecía un octavo: lo normal hubiese sido coger el ascensor. Las tres mujeres desfilaban detrás de la joven pisando solo donde ella pisaba, ágiles, silenciosas.

El piso era muy amplio, ocupaba toda la planta. Se entraba a una estancia diáfana, con algunos pilares

aquí y allá, ventanales a la calle por los que pasaba una luz anaranjada y muebles solitarios, camuflados hasta casi desaparecer en su entorno. Parecía más una galería de arte que un hogar.

Las tres mujeres avanzaron hacia el centro de la estancia y se pararon allí como si se tratase de un escenario. Habla el coro.

—Nyasha, ha llegado la temporada de siembra. —En realidad hablaba una de ellas, en un dialecto zulú muy oscuro, las demás solo movían sus cuerpos teatralmente, imitando el lenguaje corporal de la portavoz—. Hace demasiado tiempo que nos faltas.

La joven estaba aún en la entrada. Dejó el minúsculo bolso en un aparador, se quitó los zapatos, se soltó el pelo... Respiró profundamente.

—Quisiera encontrar la forma de no ofenderte, Sikhelele: yo te aprecio mucho. Os aprecio a todas —con una sonrisa amable, abriendo los brazos hacia ellas en un gesto espontáneo—. Pero tienes que aceptar de una vez por todas que yo he crecido en una cultura muy distinta. ¿Cuántas veces vamos a tener esta conversación? —Dio un par de pasos cortos hacia ellas, con precaución.

—Matimpula te arrancó de nuestros brazos, te negó la cultura que te pertenece, a la que perteneces. —Las mujeres extendieron sus brazos agarrotados hacia ella—. Hemos sido pacientes, las Madres han sido pacientes.

—No me gusta que hables así de papá —se revolvió Nyasha—, no me gusta que lo digas como si hubiese sido un secuestro. Él nunca encajó en esa cultura de la que hablas y quería para mí... —se frenó en seco—. Por favor, no hables así de mi padre, él siempre fue respetuoso contigo, con tu cultura.

—Matimpula no conocía el respeto. —Sikhelele hizo un gesto de desprecio que inmediatamente copiaron sus hermanas—. Matimpula se formó junto al hombre blanco, que cree que camina por el techo del mundo, que nos mira desde arriba. Matimpula nos veía como animales.

—Eso no es verdad —gritó la joven, lanzándose hacia delante con violencia—, papá era un hombre bueno, intentó siempre ayudarnos.

—Nunca comprendió que no necesitamos ayuda. —Las tres dieron un artificioso paso al frente.

Nyasha respiraba pesadamente. Cuando Sikhelele hablaba, las consonantes características del *isizulu*, sus estallidos y chasquidos parecían proyectarse lejos de ella: como si hablase desde otro lugar, desde Qudene, a su alrededor se oían gotas de lluvia que caían en las charcas, y al cruzar la hierba dorada podía distinguirse también el rasguído de esta en sus piernas, así como pequeñas ramas que se quebraban a cada paso. Pero frente al discurso fluido de Sikhelele, el de la joven se interrumpía constantemente, se atragantaba.

—Papá se preocupaba por todos —estas palabras tristes salieron en inglés, que era el idioma que compartía con él—, pasó su vida entera dedicado a los demás, recorriendo todos los caminos, llevando medicinas y vacunas de pueblo en pueblo, tratando a personas sumidas en la más profunda pobreza.

No hubo respuesta. Las tres mujeres habían quedado paralizadas en mitad de la representación, esperando que volviesen los estallidos y los chasquidos, por torpes que estos fuesen.

—Es posible que él no consiguiese comprender —*isizulu* de nuevo—, pero al menos lo intentó. Y me enseñó vuestro idioma, y me enseñó todas las tradiciones que pudo recordar, y me pidió que fuese paciente.

—¿Paciente? —Las mujeres dejaron caer sus pesadas capas al unísono y sobre las camisolas de lino los collares irisados mostraron al fin sus colores—. ¡Tú has de ser paciente!

—Cuando os parece irrumpís en mi mundo —la voz de Nyasha se quebró, como si se tratase de la reclamación de una adolescente—, sin pedir permiso, sin avisar tan siquiera. Y llegáis a mi mundo con el vuestro a rastras, me lo arrojáis encima. Ni por un momento os ponéis en mi lugar. Soy una mujer adulta. Y no solo eso, también soy una profesional altamente cualificada, reputada incluso. ¿Os habéis parado a pensar cómo es que puedo permitirme vivir en este barrio, en una casa como esta? No ha sido fácil siendo mujer.

—Tú no eres mujer aún —no eran palabras de desprecio, de hecho la expresión de Sikhelele y de las otras era por primera vez de ternura—: no hasta que no sepas lo que es llevar una vida dentro de ti, no hasta que regreses al abrazo de las Madres.

Estaban ya muy cerca una de otra, más cerca de lo que habían estado nunca. Nyasha tuvo el impulso irracional de atravesar el espacio que quedaba, de echarse en brazos de Sikhelele.

—¿Quién eres tú para negarme como mujer? —dijo sin embargo la joven, ahogándose de rabia—. Soy algo más que una incubadora, que un ama de cría. ¿Cómo pretendes que os entienda si me queréis anular?

—Aquí no hay nada que entender —con un gesto Sikhelele frenó a las otras dos mujeres que se disponían de nuevo a amplificar los gestos de su portavoz, y es que la representación había terminado—: eres carne de mi carne y no puedes escapar a tus responsabilidades. Crees que no conozco tu mundo, pero te equivocas, conozco tu mundo mejor que tú el mío. Sé que uno puede llegar a olvidar aquí las fuerzas naturales, sé que en las grandes ciudades a casi nadie le preocupa, por ejemplo, ser alcanzado por un rayo: para vosotros el rayo es solo un bello adorno del cielo. Pero el rayo existe aunque no penséis en Él, aunque no le deis la debida importancia. Él sigue arrasando las praderas, los bosques, sigue alcanzando al ganado y a las personas, reduciéndolos a cenizas. El rayo no te necesita. Y si tu destino es que el rayo te alcance, no importa dónde te escondas, pues Él te encontrará.

Desprovistas del anterior efectismo, estas palabras causaban no obstante mucho más daño.

—Nací de tu vientre, sí —dijo Nyasha tras unos segundos, abatida—. Nací también en cierto modo del vientre de Qudene, de entre sus árboles, en aquel poblado minúsculo, tan pequeño que nadie se ha molestado en ponerlo en los mapas aún. Esa es mi herencia y no renuncio a ella. Pero no puedo evitar pensar que soy sobre todo fruto de la casualidad, el resultado de una escena fugaz en la que dos personas se entendieron por única vez. Y si mi padre se hubiese apartado, si no hubiese estado presente en mis primeros momentos, renunciando a todo por estar a mi lado, quizás hubiese permanecido con vosotras y mi vida hubiese sido muy distinta. El pasado me enriquece pero no puede dictar mi futuro. ¿Entiendes?

Las tres mujeres cogieron del suelo las capas y comenzaron a caminar sin más hacia la puerta, inexpresivas.

—No quiero que estemos enfadadas —continuó Nyasha, siguiéndolas—, perdonad si he dicho algo que os haya ofendido: me he dejado llevar. ¿Os quedaréis más días en Johannesburgo? ¿Dónde os alojáis? —abriendo ya la puerta para que las mujeres pudiesen salir—. Podríamos hablar otro día con más calma, hoy ha sido un día muy duro en la oficina, estoy cansada.

Las tres mujeres cruzaron la puerta y comenzaron a bajar las escaleras, una detrás de la otra, sin decir una palabra más.

El silencio es un territorio peligroso. Si uno cede a la parálisis, las fotografías y vídeos caseros toman el control. Enseguida pasamos de ser espectadores a la desesperación ilusa de intentar cambiar el pasado. Repasaremos una y otra vez en nuestra memoria cada cuchillada, cada golpe, intentando discernir qué fue lo que salió mal, tratando de aprender para la próxima vez. Es fácil perderse. Tras la parálisis llega la zozobra.

Pero bastaría interrumpir el discurso automático por un instante, dar solo un paso. Ya en movimiento, mientras cruzamos el salón, quizás oigamos aún el goteo, el rasgar de la hierba alta y el crujir. También nos asaltarán imágenes antiguas. Es mejor abrir las ventanas, encender la televisión, las noticias en inglés y, sobre todo, es mejor ocupar las manos, preparar por ejemplo algo de cenar.

Nyasha sintió el impulso de hacer algo especial. «Si no cocino de vez en cuando perderé lo que aprendí en el curso», se dijo. Así que comenzó a darle vueltas a los ingredientes que tenía, comenzó a mezclar sabores en su cabeza. Tenía un aceite balsámico buenísimo que podía ser la base de la salsa. Puso agua a hervir, con aceite y sal. Los langostinos eran congelados pero servirían. Cortó un pepino en finas rodajas para romper con el verde el rosado del plato. Dibujó cuidadosamente líneas oscuras sobre los langostinos, una espiral.

Varios de sus seguidores marcaron rápidamente como favorito el *tweet* con la foto del plato. «@QudeneNyasha gracias, yo voy a cenar un batido de proteínas !:->», respondió @Sindiwe1978. «Esos Parktown están por todas partes en [>==];>», respondió a su vez @UbuntuRUs.

Ya en la cama, con la luz apagada, Nyasha mandó un *whatsapp* a James y se quedó esperando a que apareciera el segundo *check*, a que bajo el nombre de usuario la fecha de la última conexión se transformase en la palabra *online*.

¿Es posible una noche sin estrellas? El cielo en Qudene tendría estrellas, más de las que se pueden soñar.

Decenas de hombres y mujeres rodean a Nyasha, pero no la miran a ella sino a los árboles, con sus ramas que se mecen suavemente. Todos caminan hacia los árboles, la llevan colina arriba en una especie de parihuela, atada. A su lado está Sikhelele, con el torso desnudo, cubierto solo por hileras de cuentas multicolor. Hombres y mujeres desnudos cantan, crujen y restallan sus lenguas. Nyasha también está desnuda. No importa, no hace frío, no sopla una brizna de viento. No obstante las ramas se mueven.

En lo alto de la colina hay varias piedras planas de gran tamaño, altares que forman un círculo. Los hombres y mujeres dejan sobre una de las piedras a Nyasha. Hay otras mujeres, la mayoría mucho más jóvenes. Las otras mujeres también están desnudas, pero no las llevan atadas, caminan por su propio pie: cada una se tumba sobre uno de los altares hasta que todos están ocupados. Los hombres y mujeres salen del círculo.

¿Serviría de algo gritar? Los troncos a los que está atada pesan tanto que al resbalar por los bordes del altar, a un lado y al otro, tiran de los miembros de Nyasha, hacen que sus brazos y piernas se doblen, que se estiren demasiado, apenas puede levantar la cabeza. El dolor parece sin embargo un rumor lejano, no importa.

Y entonces se acercan los árboles, caminan con pesados pasos, hacen temblar la tierra. De cerca las raíces parecen recubiertas de un tupido pelo negro, de cerca no parecen raíces sino patas terminadas en óseas pezuñas que se hunden en la tierra a cada paso. En el tronco los nudos de la agrietada corteza se abren, como labios se desfruncen, y se oye un coro de gritos, voces muy distintas una de otras. Son gargantas llenas de espinas que dejan escapar sonidos que no les pertenecen, voces robadas.

— ¡lā! ¡lā! — gritan hombres y mujeres —. *¡lā, Shub-Niggurath!*

El tronco de uno de los árboles se ciernen sobre Nyasha, sus fauces rezumando un limo ocre, y, tendiendo una de sus ramas sobre ella, la inmoviliza. Tiernamente se desliza por encima de la piel de Nyasha, una caricia áspera de inesperada tibieza.

— Estas son las hijas de las hijas — grita entonces Sikhelele, lejos —. Madres, vosotras sois también hijas. Hermanas, traed los dones de la Gran Madre.

— ¡lā! ¡lā! — se oye de nuevo en un clamor —. *¡lā, Shub-Niggurath!*

Y Nyasha, que no recuerda la ternura de una madre, se deja ir en su abrazo. Siente quizás un desgarró, un líquido cálido derramarse de ella. No importa.

Caminamos por el mundo sin mirar dónde pisamos, y así es fácil caer por una grieta. Caeremos, y aún sin mirar alrededor seguiremos caminando. Caminaremos a ciegas por lugares tenebrosos pensando que no hay otro mundo posible. Y caeremos de nuevo, quizás a un nivel inferior o puede que esta vez hacia arriba. Y de vuelta en la superficie, al volver la vista atrás pensaremos: «¿Cómo no me di cuenta de que estaba en una cueva?».

Sikhelele tuvo que instruir a Nyasha en una nueva forma de interpretar el mundo. Sus tías, Nkhele y Pukhazi, también la ayudaron a entender. El mundo desde Qudene era de una enormidad abrumadora, costaba conciliar la contingencia del individuo con la extrema importancia del grupo. Sin embargo, de forma natural el espacio entre ella y las demás se fue acortando.

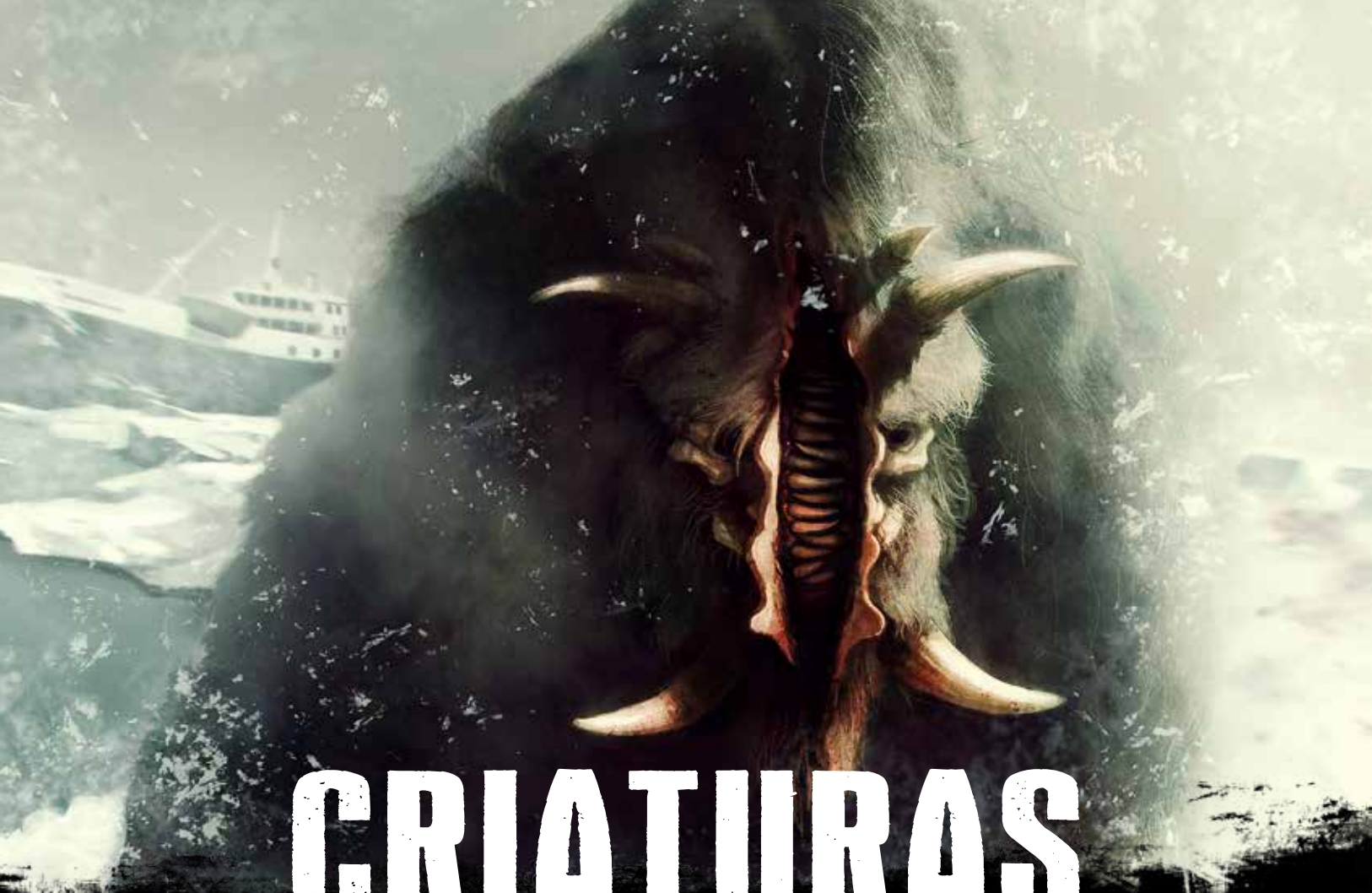
La mañana en la que se convirtió en una de ellas el pueblo entero esperaba fuera de la choza rezando. Sikhelele sonrió a su hija y dijo solo: «¿Estás preparada?». Nyasha asintió. Entonces Sikhelele introdujo en ella la mano, con un movimiento violento, causando aún más dolor. El abultado vientre se agitaba de forma visible. Nyasha gritaba. Casi todo el antebrazo de Sikhelele estaba dentro de su hija, luchando: no hubiese sido la primera ni la última en perder un dedo. «¡Lo tengo!», dijo por fin, y tiró con todas sus fuerzas.

Estaba todo lleno de sangre. Nyasha estaba al borde de la inconsciencia.

— El círculo se ha cerrado, hija mía — Sikhelele lloraba de alegría —. No temas, ahora las Madres te sanarán.

— Déjame ver — acertó a decir Nyasha con un hilo de voz.

Era bellissimo.



CRIATURAS

CAPÍTULO V

Son muchos, posiblemente incontables, los seres y las especies alienígenas asociadas a los Mitos. Seres de otros mundos, de otras dimensiones, de otras eras... Las posibilidades son virtualmente ilimitadas. No tiene sentido, por tanto, intentar catalogar todas las criaturas de los Mitos en un listado finito: precisamente en su variedad inimaginable surge esta imposibilidad.

No obstante, cualquier juego de los Mitos que se precie debería incluir una sección en la que se describieran los seres más clásicos de la mitología lovecraftiana y eso es precisamente lo que haremos en este capítulo: ofrecer un compendio de muchas de las razas y seres conocidos de una u otra manera por algunos de los cultos. Hay que aclarar que mucha de esta información puede ser errónea, estar incompleta, no contrastada o ser solo parte de la imaginación de un loco. Esto se debe a que la humanidad, pese a estar directamente influenciada por estos seres de otros mundos y haber mantenido contacto con ellos, ha transmitido el conocimiento de sus hallazgos mediante libros, diarios u oralmente de generación en generación, y mucha se ha perdido o tergiversado a lo largo de los siglos. Además, la mente humana no está preparada para comprenderla sin sufrir un daño psicológico, lo que la

mayoría de las veces conlleva que el humano que se enfrenta a la Verdad no sea capaz de expresarla con coherencia.

LOS DIOSES EXTERIORES

Los dioses exteriores, también llamados «otros dioses», están en lo que se considera por encima de todos los seres del cosmos, tanto en esta como en cualquiera de sus realidades. Son verdaderos dioses de los cuales la humanidad nunca jamás debió haber oído hablar, pero que han estado ahí, antes, ahora y siempre, en este y en todos los demás planos de existencia. En esta sección te ofrecemos un listado de algunos de ellos, pero por supuesto, existen otros muchos más que pueden ser desconocidos para los ocultistas humanos.

Carece de sentido detallar unos valores para sus características ya que el director de juego no va a necesitarlos: en el caso de que alguno de estos seres aparezca, no necesitará hacer ninguna prueba para provocar cualquier efecto deseado. Lo que sí hemos incluido en cada uno de estos apartados es un aspecto que puede usarse en el juego cuando el influjo de estas deidades haga acto de presencia,

bien sea a través de sus seguidores, de artefactos o de su influencia directa en los acontecimientos de la historia.

Estos son los apartados que podrás encontrar en cada una de las deidades aquí incluidas:

Historia: Un breve resumen de la historia que se conoce o se especula de cada dios y la descripción (o descripciones) de la que se dispone en las fuentes. Esta información puede ayudarte a saber cómo presentar estos dioses a los personajes jugadores, por ejemplo, en antiguos tomos o relatos. Los aspectos de esta parte harán referencia a la naturaleza del dios, por ejemplo, mediante el título por el que se lo conoce.

Ejemplo: *En su búsqueda de la inmortalidad, la septuagenaria actriz Nicoline Lauridsen ha encontrado un antiguo incensario y está convencida de que tiene relación con Tulscha. Por mucho que ha intentado hacer que su poder salga a la luz, sus esfuerzos han sido en vano, así que decide acudir al área de cuidados paliativos del hospital de la ciudad como último recurso. Entonces, su jugador activa el aspecto de Tulscha «Cercano a lo que muere». Del incensario empieza a ascender un humo verdusco y Lauridsen ve cómo un gusano blanquecino se escabulle por el puño de su camisa.*

Cultos: En este apartado se detalla el estado en que están los cultos adoradores de este dios, como en qué lugares geográficos se encuentran, qué tipo de personas los conforman, qué relación tienen con otros cultos o por qué nombre o apariencia conocen a la entidad a la que adoran. Los aspectos de esta sección podrán ser citas que repitan los cultistas, descripciones de lugares que frecuentan o características propias de estos cultos.

Ejemplo: *Richard Dort, aspirante a miembro de pleno derecho de un culto a Shub-Niggurath, trata de officiar un ritual en un monte a las afueras del pueblo como prueba última para su ingreso. Su jugador obtiene un éxito crítico en la tirada, pero el director de juego no quiere ponérselo tan fácil y le entrega un punto dramático, pues ha activado el aspecto de Shub-Niggurath «En la profundidad del bosque», y describe cómo Richard Dort se siente intimidado por los extraños ruidos «ambientales» que ha empezado a escuchar. El jugador tendrá que repetir la tirada a riesgo de que su resultado sea peor de lo que esperaba.*

Seguidores: Aquí se especifica si se conoce alguna raza de los Mitos que siga a este dios. Los aspectos de este tipo pueden ser características de los seguidores más representativos del dios, la manera en que este los utiliza para llevar a cabo sus designios o el modo que tienen de actuar ante el ser al que adoran.

Ejemplo: *Investigando unas abandonadas ruinas egipcias, Sir Michael Sawyer topa con un blasfemo ídolo de obsidiana del infame Faraón Negro, uno de los múltiples avatares de Nyarlathotep, y un frío sudor recorre su espalda cuando el propio Faraón se materializa ante él. En un intento desesperado por salvar su vida, Sawyer intenta vencer al dios de que es mejor dejarle vivir para que pueda compartir su descubrimiento con el resto de su comunidad científica, y ayudar a expandir el caos. El director de juego permite al jugador de Sawyer que active el aspecto «La esencia del caos», representando que el dios acceda a tan pintoresca proposición y le perdone la vida.*

Influencia en el mundo: Aquí encontrarás detalles sobre si el dios ejerce alguna influencia directa en el mundo, si la humanidad ha tenido contacto alguna vez con él, si tiene presencia en la Tierra de algún modo e, incluso, qué actos exige a los cultos que lo siguen. Los aspectos pueden hacer referencia a la manera que tiene de comunicarse con los humanos, a objetos o lugares que se cree que están relacionados con él, etcétera.

Ejemplo: *Louis Wiggin está intentando descifrar un ajado manuscrito para buscar información sobre cierto amuleto relacionado con Hypnos. El director de juego solicita a su jugador una prueba de Intelecto más su habilidad «Secretos arcanos», y al fallarla, dado que es Hypnos sobre quien está investigando y lleva varias noches estudiando el manuscrito, el director de juego le permite activar el aspecto de Hypnos «Está en tus sueños» para mejorar la tirada, representando que una revelación que ha tenido mientras dormía lo ha ayudado a entender mejor algunos pasajes.*

A efectos de juego: Información valiosa para el director de juego, ideas de aventuras o detalles para crear un culto que venere a este dios. En esta sección no se proveen aspectos.

LO INNOMBRABLE

A lo largo de la historia, los estudiosos de los Mitos han otorgado nombres a los dioses exteriores, a los primigenios y al resto de criaturas extraterrestres con la clara finalidad de ayudar a identificarlos y diferenciarlos. Sin embargo, esta tarea de clasificación no ha sido perfecta ni exacta. Es por esto que los seres del panteón de los Mitos han tenido diferentes nombres a lo largo de la historia, dependiendo de un gran número de factores. Hay que tener en cuenta que, para determinar cómo se llaman cada una de las especies, los estudiosos han recurrido a fuentes poco fiables. Estos elaboraron los nombres gracias a contactos con dichos entes, a sueños, a relatos de encuentros, a artefactos, etcétera, y estas fuentes eran interpretadas por la persona que entraba en contacto con ellas. A esto debe añadirse el hecho de que la propia traducción o interpretación de

los nombres a lo largo del tiempo ha tergiversado los términos, de manera que el nombre original seguramente no se parezca al que ha trascendido.

La inmensa mayoría de los nombres que comúnmente conocen los cultistas provienen de la edición en griego del *Necronomicón* y de los textos derivados o influenciados por este. Pero se sabe que la edición original en árabe contenía otros nombres diferentes y que estos se tradujeron de manera libre. Es por esto que en otros tomos no relacionados directamente con el *Necronomicón*, las mismas criaturas pueden aparecer con nombres diferentes o con nombres similares pero con matices. Además, contactos posteriores con estas entidades mediante sueños o encuentros han proporcionado diferentes nombres (por ejemplo, Cthulhu no se llama así para los profundos), lo que complica aún más la problemática de los nombres.

En términos de juego, el director de juego puede presentar cualquier criatura de este bestiario de la manera que prefiera. Un tomo puede hablar de «Ktulhu» en vez de «Cthulhu» o de los «hijos del mar» en vez de los «profundos».

La inmensa mayoría de los cultos y personas relacionadas con los Mitos diferencian varias categorías de seres de otros mundos, como has podido ver en el capítulo «Ambientación» en la página 70. La clasificación es la siguiente por orden de importancia: dioses exteriores, primigenios y otras criaturas. Aunque sigamos esta clasificación no hay que olvidar que no tiene por qué ser la única ni la correcta, aunque sí es posiblemente la más sencilla. Al final de este capítulo incluimos unas reglas de creación de criaturas para poder crear seres propios o adaptar los de otros juegos.

AZATHOTH

Esta última entidad maligna y amorfa del caos inferior, que blasfema y babea en el centro de toda infinidad, no es sino el ilimitado Azathoth, el sultán de los demonios, cuyo nombre labios humanos jamás se atrevieron a pronunciar, el que roe hambriento en inconcebibles cámaras oscuras, más allá de los tiempos, entre los fúnebres redobles de unos tambores de locura y el agudo y monótono gemido de unas flautas execrables, hacia cuyas percusiones y silbos danzan lentos y pesados los gigantescos dioses finales, ciegos, mudos, tenebrosos, estúpidos; y los otros dioses.

En busca de la ciudad del sol poniente
H. P. LOVECRAFT

Historia

Dios entre los dioses.

Azathoth, según cuentan algunos libros prohibidos, es el que gobierna sobre todos los dioses exteriores. Se encuentra, por tanto, en el centro del universo, tanto de este como del universo del resto de realidades, y más allá del tiempo y espacio comunes: él encarna el final de todas las cosas.

Otras versiones hablan de que allí donde mora permanece anclado mientras escucha la melodía que otras deidades tocan para él. Y se dice también que se trata de un dios ciego, idiota, privado de mente e inteligencia. No hay duda de que muchos relatos tratan de expresar con palabras hechos incomprensibles para la mente humana, y que esto no debería interpretarse al pie de la letra.

Sin duda, Azathoth podría tratarse simplemente de un agujero negro en el centro del universo que absorbe y destruye todo lo que puede. Incluso podría tratarse del desencadenante del Big Bang mismo. Se le atribuyen catorce mil millones de años de antigüedad, por lo que es coetáneo a la «creación» de nuestro plano de existencia y universo.

Estudios recientes de la teoría del caos también están cerca de comprender parte del misterio que supone Azathoth, aunque sin comprender los Mitos es probable que los científicos jamás consigan entender lo que tienen realmente entre manos.

Cultos

¿Quién seguiría a un dios estúpido?

Azathoth no posee prácticamente ningún culto en la Tierra. Esto es debido posiblemente a que su portavoz es Nyarlathotep, el que cumple sus designios, y es este, por tanto, el que sí los tiene. No obstante, también es posible que Azathoth no los necesite o que este dios exterior

sea simplemente una invención del propio Nyarlathotep para preservar el miedo a algo mucho más poderoso que él mismo. De una forma u otra, nadie duda del poder de Azathoth.

Seguidores

Todas las criaturas conocen su nombre.

Este dios es seguido por el resto de dioses como el principal, el más grande. La inmensa mayoría de las entidades de los Mitos tienen respeto o directamente miedo al gran dios Azathoth.

Influencia en el mundo

No atiende ni escucha a seres inferiores.

Este dios no realiza ningún tipo de contacto con sus seguidores, que habitualmente terminan adorando a Nyarlathotep al comprender que este es su mensajero y portavoz.

Se dice que la única vez que este ser fue convocado con éxito fue en el área de Tunguska, donde al aparecer arrasó todo a su paso, sin importarle en absoluto quiénes lo habían invocado ni cuáles eran sus intenciones.

A efectos de juego

Azathoth debería tomarse como algo peligroso. Un dios destructor como este no será el dios típico que sigan los cultistas ya que no es una deidad que vaya a hacerles caso, pero puede que eso no sea un problema para un culto nihilista dispuesto a todo para lograr la destrucción definitiva. Sin duda una buena frase para definir un culto a Azathoth podría ser: «No importan los medios, lo importante es el fin».

La influencia de Azathoth en los Mitos puede encontrarse en cualquier tomo arcano o relato en el que aparezca, provocando escalofríos y un sentimiento de vacío y desconsuelo.



HYPNOS

Joven, de una juventud ajena al tiempo y de rostro bello y con barba, labios curvados en una sonrisa, frente olímpica y densos mechones ondulados coronados de amapolas.

Hypnos
H. P. LOVECRAFT

Historia

Benévolo y maligno a la vez.

Hypnos es considerado el dios de las Tierras del Sueño por excelencia. Allí ejerce una dualidad entre dios benévolo y malvado. Por un lado, su apariencia es la de un hombre joven, extremadamente atractivo, representado habitualmente sentado en su trono e iluminado por una luz casi divina. Pero en otras ocasiones su apariencia es la de las peores pesadillas de un soñador, con el trono transformado en una aberrante malformación de tentáculos entrecruzados que rezuma un hedor al mal en estado puro.

Algunos libros relacionan al dios de los sueños de la Grecia clásica, Morfeo, con Hypnos. Ningún tomo de los Mitos habla de Hypnos fuera de las Tierras del Sueño, aunque algunos diarios de sus seguidores afirman que es capaz de representarse en el mundo real gracias a su gran poder o a determinados rituales que sirven para llamarlo a esta realidad.

Por supuesto, hay quienes creen que Hypnos puede ser la forma en que Nyarlathotep o el mismo Azathoth se presentan en las Tierras del Sueño.

Cultos

Solo los que sueñan lo adoran.

En el mundo real se ha visto en muy contadas ocasiones y parece que no tiene casi influencia, así que prácticamente carece de cultos. Sin embargo, en la época de la Grecia clásica existían bastantes cultos en su honor.

Los soñadores que conocen de su existencia en las Tierras del Sueño suelen terminar por creer en este dios, al menos cuando sueñan, ya que saben que su poder es algo muy real cuando se encuentran en sus dominios. Aunque no se consideren sus seguidores, los soñadores lo temen y lo tienen presente. No sería raro encontrar un grupo de seguidores de Hypnos en el mundo real formado por soñadores asiduos.

Seguidores

Las Tierras del Sueño son su feudo.

En las Tierras del Sueño prácticamente todas las criaturas y lugareños conocen a Hypnos. Al tratarse de un dios que castiga y beneficia por igual, es un dios temido y venerado a partes iguales. Lo que se forma a su alrededor es como una religión que tiene pruebas irrefutables de la existencia de su dios.

Influencia en el mundo

Está en tus sueños.

Cada noche cientos de personas humanas visitan sin querer sus dominios. Sin embargo, no parece que Hypnos preste mucha atención a los humanos.

A efectos de juego

Solo aquellos cultos que viajen a menudo a las Tierras del Sueño deberían seguir a Hypnos. Su poder en las Tierras del Sueño, donde puede que esté anclado, es bastante patente, ya que fuera de ellas no parece tener tal poder. Esto podría ser un gancho para que Hypnos solicite a sus seguidores que realicen determinadas acciones en el mundo real, donde parece que él no puede vigilarlos ni ayudarlos.

Hypnos puede ser un dios benévolo si recibe lo que desea, pero también es el propio Diablo de las Tierras del Sueño, las pesadillas personificadas, por lo que también debe ser temido por sus seguidores. No obstante, Hypnos no es un dios al que se pueda llegar a comprender. Carece de toda lógica humana, no es un dios que consideraríamos justo. Los que parecen buenos actos a ojos de sus seguidores no tienen por qué ser premiados, ni los malos ser castigados.

Por otro lado, si Hypnos es el dios de un culto enfrentado al de los personajes jugadores, es muy posible que utilice pesadillas y sueños como armas para ayudar de alguna forma a sus seguidores.



NODENS

Y sobre el lomo de unos delfines se sostenía una concha almenada en la que iba montada la gris y terrible figura de Nodens, el señor del Gran Abismo [...]. Entonces el viejo Nodens extendió una arrugada mano y ayudó a Olney y a los suyos a subir a aquella enorme concha.

La extraña casa de la niebla

H. P. LOVECRAFT

Historia

Señor del Gran Abismo.

Nodens es el dios de los mares, del agua, de los océanos, tanto de este universo como de las Tierras del Sueño, como de otras realidades que desconocemos. Habitualmente es un dios benévolo. Incluso se relatan algunas historias de que este dios ha llegado a ayudar a ciertos humanos en la lucha contra los primigenios. Sin embargo, otras historias también hablan de su crueldad y corrupción provocando terribles tormentas, tsunamis y otras inclemencias en las aguas de todo el mundo. Además, algunos piensan que Nodens es el que permite a Cthulhu y a otros permanecer protegidos.

Nodens suele representarse como un anciano de barba gris montado en un carruaje de concha marina tirado por unos extraños seres monstruosos, aunque es probable que esta solo sea su forma en las Tierras del Sueño o una burda representación de la realidad.

En las descripciones de Nodens hay ciertas advertencias que previenen de hablar con este dios de las profundidades. Las advertencias dicen que, aunque pueda aparecer en los fondos oceánicos y socorrer a los necesitados, su ayuda siempre tendrá un alto precio. No está claro qué puede pedir como pago, pero las leyendas dicen que los que han sido ayudados por este dios no vuelven a ser los mismos: un brillo azulado permanece en sus ojos, sus mentes quedan tocadas y su personalidad y forma de ser, cambiadas.

En algunos textos clásicos se habla de una lucha entre Nodens y Nyarlathotep, pero no se conserva ni el motivo ni el desenlace de dicho encuentro.

Las sirenas, que embaucaban a los marineros con sus cánticos y con su belleza para terminar matándolos o ahogándolos también han sido relacionadas con la historia de Nodens.

Cultos

Quien ha sido tocado por Nodens sigue a Nodens.

Sus cultos en la Tierra son muy minoritarios. Esto es debido a que Nodens no ha querido influir en la humanidad y esta tampoco ha centrado su interés en él. Pese a que se le ha relacionado con el dios Neptuno de la época clásica, momento en el que su influencia pudo ser mayor,

hoy en día no hay prácticamente seguidores de Nodens en la Tierra.

Los pocos cultos dedicados a Nodens posiblemente sean los compuestos por individuos que han sido influidos o tocados por él directamente.

Seguidores

Quién sabe lo que mora en los océanos de otros mundos.

Es totalmente seguro que los profundos saben de su existencia, pero no le rinden pleitesía ya que son seguidores natos de Cthulhu. Los únicos seres que parecen venerar a Nodens son los ángeles descarnados de la noche. Aunque quién sabe lo que habita en lo más profundo de los océanos de cada mundo del universo, en cada una de las realidades.

Influencia en el mundo

Los humanos son sus juguetes favoritos.

Al contrario que el resto de dioses, parece que a Nodens le divierte jugar con los humanos. Aunque no podamos decir que sea algo habitual, cada cierto tiempo surge algún acontecimiento o leyenda en la historia de la humanidad que puede relacionarse con la intervención directa de Nodens.

A efectos de juego

Dentro de **Cultos Innombrables**, Nodens es un dios tan activo como el director de juego quiera. Puede aparecer cada vez que los personajes están cerca de un océano o, por el contrario, puede no aparecer nunca. Incluso en el primer caso hay que recordar que es un dios, y no debe ser utilizado como un ente sobrenatural cualquiera, como pueden ser los profundos. De todas formas, su influencia podría plasmarse en el agua de muchas formas.

Un buen gancho para el director de juego es un primer encuentro en el que los personajes, o algunos de ellos, sean «tocados» por Nodens o hablen con él. De esta forma, los jugadores obtendrán ese destello azul característico en sus ojos y pasarán sin darse cuenta a creer y seguir a este extraño dios.

Un culto de Nodens contrario al de los personajes que haga acto de presencia en una aventura tendrá gran ventaja en cualquier momento en el que se produzca un enfrentamiento en el océano.



12

NYARLATHOTEP

... dioses finales, ciegos, mudos, tenebrosos, estúpidos; y los otros dioses, cuyo espíritu y emisario es Nyarlathotep, el caos reptante.

En busca de la ciudad del sol poniente
H. P. LOVECRAFT

Historia

El dios de las mil caras.

Nyarlathotep es considerado el portavoz y representante del resto de deidades. Esto es así porque es el único de los dioses que ha sido visto en la Tierra por ciertos cultos, tomando forma humana y dirigiéndose directamente a ellos. Sin embargo, no se presenta de la misma forma ante unos que ante otros. Por eso se dice que tiene un millar de formas.

Nyarlathotep es un ente extremadamente críptico y su mensaje resulta muy difícil de descifrar. Se desconoce si lo que dice es verdad y jamás ha expresado claramente sus intenciones, sean cuales sean.

Habitualmente Nyarlathotep proporciona recompensas a sus súbditos, siempre y cuando estos cumplan con sus designios. Sus regalos, hechizos u objetos poderosos siembran el caos y la locura, lo que sugiere que este dios únicamente juega con sus seguidores o, como suele ser habitual, que los humanos no estamos preparados para entender su forma de actuar y de pensar.

Cultos

Uno y muchos a la vez.

Los cultos a Nyarlathotep son, sin duda, los cultos a un dios exterior más extendidos en la Tierra. Su millar de formas hace imposible cuantificar la cantidad de seguidores que tiene, pero se puede presuponer que muchísimas. Sin embargo, Nyarlathotep no los hace trabajar juntos. Al contrario, frecuentemente estos cultos pueden verse envueltos en peleas o rencillas entre ellos mismos, pese a que ambos sigan y adoren al mismo dios sin saberlo.

Algunas de las formas que Nyarlathotep adopta son: el Faraón Negro, Athu, la Mujer Abotargada, el Hombre Negro, el Padre de Todos los Murciélagos.

Seguidores

La esencia del caos.

Se desconocen todas las razas servidoras que siguen a este dios, aunque se piensa que puede tener cultos

entre la gran mayoría de las especies alienígenas existentes. De los que sí se reconocen como sus adoradores están los shantaks, en las Tierras del Sueño, y los horrendos cazadores.

Influencia en el mundo

Está entre nosotros.

Incuantificable aunque muy poderosa. Es probable que los propios Mitos se conozcan en la Tierra por su actuación. Muchos de los cultos tienen formas de tratar directamente con Nyarlathotep y este habitualmente les exige que lleven a cabo actuaciones concretas.

A efectos de juego

Nyarlathotep es el más común de los dioses adorados por los cultos en la Tierra. De una u otra forma, este dios es de los más extendidos y, además, de los pocos que parecen interesados en los humanos. También es cierto que en muchas ocasiones parece que este interés sea meramente recreativo. No será extraño que los personajes que terminen por adorar a Nyarlathotep contacten con él en alguna de sus diversas formas, incluso algunas nuevas o que cambian de un encuentro a otro. Y también, que reciban encargos de este a cambio de poderes.

Los cultos de Nyarlathotep que se enfrenten a los personajes jugadores serán habitualmente seguidores que deseen por todos los medios conseguir lo que hayan venido a buscar o hacer. Suelen preferir morir intentando cumplir sus designios que volver a Nyarlathotep con las manos vacías. ¿Por qué será?

Es posible que los personajes se encuentren con Nyarlathotep sin saber que es él. Puede que incluso este los ayude en algún momento, aunque no sean seguidores suyos. Esto puede ser parte de un plan de Nyarlathotep para contactar con estos más tarde, por ejemplo, porque se ha sentido atraído por un grupo de seguidores de los Mitos que están empezando a ganar poder y los desea de su lado.



RHAN-TEGOTH

Ya voy, oh, Rhan-Tegoth, voy con tu alimento. Largo tiempo has esperado y malcomido, pero ahora tendrás lo que se te prometió. Esto y más, ya que en vez de Orabona será uno de los que más han dudado de ti. Lo aplastarás y secarás, con todas sus dudas, y así te harás más fuerte. E incluso entre los hombres será mostrado como un monumento a tu gloria. Rhan-Tegoth, infinito e invencible, soy tu esclavo y sumo sacerdote. Yo aplacaré tu hambre. He leído el signo y te he guiado avante. Te alimentaré con sangre y tú me alimentarás con poder.

Horror en el museo
H. P. LOVECRAFT

Historia

El que habita en el frío.

Existen tantas fuentes que hablan de este ominoso ser como un dios como las que hablan de él como un primigenio. En cualquiera de los dos casos parece que este ser, procedente de Yuggoth, hizo acto de presencia en la Tierra hace tres millones de años.

Rhan-Tegoth ejerció su influencia en la Tierra durante cientos de años hasta que algo o alguien (quizás él mismo) provocó que terminase enterrado bajo el hielo en la zona de Alaska. Su historia trascendió primero como una leyenda, luego como una religión y finalmente como un culto, compuesto por nativos de la zona.

A finales de los años veinte una expedición lo encontró aún congelado y, pensando que se trataba de una estatua, lo trasladó a un museo. Estos acontecimientos no hicieron otra cosa que despertar el hambre a este extraño ser. Ocurrieron entonces muchos hechos inexplicables, algunas muertes extrañas, gente que caía desmayada al contemplar la estatua, etcétera, hasta que un buen día la estatua desapareció. En el museo se habló de un robo, pero no se hicieron demasiados intentos por recuperar la que parecía una estatua maldita. Es bastante probable que los seguidores de este dios la recuperasen, o que ciertas personas que sabían de lo que se trataba quisieran sacar de en medio un ser así.

En cualquier caso, en pleno siglo XXI aún se desconoce el paradero de dicha estatua y si realmente se trataba del propio Rhan-Tegoth o, lo que es más probable, de una imagen del mismo.

Algunos relatos hablan de que la estatua era solo una representación del dios en la Tierra, al igual que podría haber otras en otros planetas, y que, por tanto, no era el dios en sí. Esas mismas historias coinciden en que el poder de dicho dios sí residía en ella y que era importante de alguna forma para él.

Cultos

Tu dios debe ser liberado.

Se sabe que aún hay ciertos cultos que adoran a este extraño dios y que han intentado recuperar su estatua por si se trataba del propio dios congelado. También continúa la tradición de realizar sacrificios en su honor.

Algunos cultos que no creen que la estatua sea el mismo Rhan-Tegoth y creen que su verdadero cuerpo permanece aún en Alaska han intentado encontrarlo, con escaso éxito al parecer.

Seguidores

Presente en cada mundo.

Fuera de la Tierra, los gnoph-kehs pueden estar bajo la influencia de Rhan-Tegoth. En otras especies puede haber grupos de seguidores de esta deidad.

Influencia en el mundo

Todos buscan la estatua.

Existen muchos cultos que piensan que deben encontrar la estatua para que Rhan-Tegoth sea libre de nuevo. Así es como este dios ejerce su influencia, aunque se desconozcan sus motivos y si la estatua es realmente el propio dios, una parte de él o un objeto imbuido con su poder.

A efectos de juego

Cualquier culto que siga a Rhan-Tegoth tiene como objetivo la búsqueda de la estatua que lo representa en la Tierra, aunque no conozcan el propósito ni la forma de encontrarla.

Es posible que el propio Rhan-Tegoth no se haya dirigido a sus cultistas para solicitarles nada, pero inconscientemente estos llevan a cabo lo que creen que es su «misión» para su dios.

Un culto de Rhan-Tegoth que crea que los personajes jugadores poseen información sobre la estatua se enfrentará a ellos sin dudarlo.



B
P12

SHUB-NIGGURATH

*Siempre sus alabanzas, y abundancia para la Cabra Negra de los Bosques. ¡Iä! ¡Shub-Niggurath!
¡La Cabra de un Millar de Descendientes!*

El que susurraba en las tinieblas

H. P. LOVECRAFT

Historia

La Madre de todas las criaturas.

Este dios es citado frecuentemente en los libros de ocultismo como «la Cabra Negra de los Bosques de los Diez Mil Retoños» y representa la fertilidad y fecundidad. Por eso en más de una ocasión se le atribuye el género femenino. Shub-Niggurath es la completa oposición de Azathoth: mientras que este es la destrucción, Shub-Niggurath es la creación. ¿Significa esto que están enfrentados o que sean enemigos? Algunas tesis dicen que en absoluto, ya que se necesitan mutuamente. Uno no podría existir sin el otro y, por tanto, no solo no son enemigos sino que son aliados que se complementan.

El nombre de Shub-Niggurath aparece también en muchísimos de los encantamientos de los Mitos, lo que hace de este dios uno de los más adorados y conocidos. Aunque, como el resto de deidades, carece de una forma única, hay descripciones de Shub-Niggurath que hablan de una enorme masa hirviente, sin forma completamente definida, formada por tentáculos negros, bocas babeantes y apéndices que recuerdan a cortas pezuñas negras.

El sobrenombre con el que se conoce a Shub-Niggurath, «la Madre de los Mil Retoños», se ha relacionado con la capacidad de esta para engendrar horrendas bestias cuando aparece durante los ritos e invocaciones. Además de estas entidades que siembra en la tierra allí donde aparece, también suele provocar cambios físicos en sus más fervientes seguidores. Cambios que aparecen en relatos antiguos que cuentan que a los bendecidos por Shub-Niggurath se les concedía una gran longevidad y un aspecto terrible que podría vagamente recordar a la imagen que hoy tenemos del diablo como macho cabrío.

Cultos

En la profundidad del bosque.

Este dios ha sido adorado a lo largo de la historia de la humanidad bajo infinidad de nombres. El conocimiento de su existencia llegó a los primeros hombres y estos transmitieron su veneración generación tras generación. Incluso se le ha relacionado con Satán, por su representación como macho cabrío.

Sin embargo, los únicos en la Tierra que pueden conocer de alguna forma su oscuro propósito son los druidas, que llevan adorándolo milenios y nombrándolo en sus rituales de muy distintas formas. Sus cultos siempre han estado ligados a los bosques por el hecho de ser tierras fértiles donde prospera la vida.

También hay humanos que dejaron de serlo para convertirse en servidores de Shub-Niggurath al ser bendecidos por él, criaturas de miles de años con formas terribles y gran poder.

Seguidores

¡Iä, iä, Shub-Niggurath!

La única especie de los Mitos conocida que sirve y adora a este dios de forma exclusiva es la de los retoños oscuros. Aunque hay quien afirma que los mi-go también lo temen y adoran y pueden existir grupos pequeños de seguidores de Shub-Niggurath en cualquier especie.

Influencia en el mundo

Presente en todo lo que está vivo.

Si Shub-Niggurath ejerce una influencia directa en la Tierra lo hace a través de sus representantes, los retoños oscuros. Hay quien dice que la diosa de la fertilidad está en todas partes, actuando constantemente cada vez que un nuevo nacimiento se produce. Aunque quizás esto sea decir demasiado.

A efectos de juego

Shub-Niggurath es un dios suficientemente poderoso pero a la vez ambiguo. Es posible contactar con él en los bosques de forma más o menos fácil mediante algún ritual de llamada. Sus intenciones no están nada claras, lo que dará al director de juego libertad de acción.

Casi cualquier encantamiento, ritual, etcétera, que aparezca en un tomo de los Mitos contendrá la palabra «Shub-Niggurath» en alguna de sus partes. Esto es debido a que suele pedirse su aprobación para casi cualquier ritual. Es muy probable que a los cultistas recién iniciados, al adentrarse en los Mitos y encontrarse con el nombre de Shub-Niggurath, les surja el ansia de conocer más sobre él.



13
12

TULZSCHA

Una eruptiva columna de fuego verde y enfermizo [...] surgiendo a modo de volcán desde inconcebibles profundidades, sin producir sombra alguna como haría una llama normal, y bañando la piedra nitrosa de un venenoso y feo verdín. En toda aquella hirviente combustión no había calor alguno, y solo podía sentirse el frío de la muerte y la corrupción.

El ceremonial
H. P. LOVECRAFT

Historia

Cercano a lo que muere.

Pocos son los dioses exteriores que la humanidad conoce. Entre todos ellos, Tulscha sin duda se encuentra entre los más desconcertantes. Algunos afirman que no es sino una de las representaciones de Azathoth; pero otros, que es un dios cruel totalmente diferente. Algunos lo comparan con la propia muerte, ya que ciertos tomos de los Mitos describen a este dios como una llama verde que provoca frío en vez de calor y que no genera sombra. En algunos textos se puede interpretar que es una de las deidades que baila y danza alrededor de Azathoth.

Otros relatos hablan de la corrupción de Tulscha, una especie de virus que muta en las criaturas y las vuelve salvajes y carentes de sentimientos. Hay quien ha relacionado estas entidades sobrenaturales violentas y monstruosas con algún tipo de zombis. Esta corrupción es la que da forma a los reptantes, monstruos compuestos de miles de gusanos y larvas que forman un todo.

Cultos

Corrompe y enloquece.

Se conocen diversos cultos a este dios, muchos seguramente atraídos por uno de los poderes que se dice que otorga Tulscha: la vida eterna. Sin embargo, algunos interpretan que, tras su muerte, los adoradores de Tulscha se convierten en reptantes. Por tanto, no es raro deducir que hay un culto a Tulscha cerca cuando se oyen noticias de la actuación de un reptante.

Seguidores

La inmortalidad tiene un precio.

Los reptantes son los únicos seres de los Mitos conocidos que siguen a Tulscha de manera dedicada, aunque puede que tenga grupos de seguidores entre cualquier otra especie.

Influencia en el mundo

Hay un plan que no puedes ver.

Parece que Tulscha tiene cierto interés en los humanos, dado que hay numerosos relatos que lo describen y ha otorgado la inmortalidad a muchas personas al convertirlas en reptantes. Sin embargo, se desconocen sus intenciones.

A efectos de juego

Tulscha es un dios atípico que normalmente no prestará demasiada atención a sus seguidores. Es probable que los seguidores de Tulscha terminen por corromperse y acaben convertidos en reptantes a sus órdenes.

Si se le invoca, este dios aparecerá como una nube gaseosa y formada por un fuego verde flotante que emergerá de alguna parte rocosa de la Tierra, de la que no se moverá hasta que se vaya por completo.

Los motivos de Tulscha no están nada claros, pero puede que simplemente desee obtener nuevos reptantes a sus órdenes para alguna tarea futura, por lo que puede interesarse por humanos dispuestos a obtener esa forma de inmortalidad sin darse cuenta de que se trata de una maldición.

Un culto seguidor de Tulscha que se enfrente a los personajes jugadores sin duda contará con más de un reptante en sus filas.



B
P12

YOG-SOTHOOTH

Yog-Sothoth conoce la puerta. Yog-Sothoth es la puerta. Yog-Sothoth es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente y futuro, todo es uno en Yog-Sothoth. Él sabe por dónde entraron los Ancianos en el pasado y por dónde volverán a hacerlo cuando llegue la ocasión. Él sabe qué regiones de la Tierra hollaron, dónde siguen hoy hollando y por qué nadie puede verlos en Su avance.

El horror de Dunwich
H. P. LOVECRAFT

Historia

Presente, pasado y futuro.

Existen numerosos libros y relatos que hablan de este magnífico dios exterior, y todas las fuentes coinciden en que Yog-Sothoth vive a la vez en todos los planos de existencia y en todos los tiempos a la vez. Es el tiempo en sí mismo. En ocasiones se le denomina «la Puerta y la Llave», en referencia a los portales que dan paso de unas realidades a otras y la forma de cruzarlos.

Su apariencia es bastante difícil de comprender, ya que las pocas descripciones que existen de este ser hablan de una masa informe de globos iridiscentes, fluctuantes, que fluyen unos dentro de otros y de vez en cuando revientan para volver a formarse. Su tamaño es inexacto y depende de cada momento, lo que puede ser una consecuencia de su existencia multidimensional. En lo que coinciden casi todas las descripciones es que el ser se mantiene flotante.

Algunos ufólogos vinculados a los Mitos mantienen que los platillos volantes son probablemente apariciones de Yog-Sothoth en nuestro mundo. Ciertos tomos de los Mitos hablan de Yog-Sothoth como el tercero de los dioses más importantes de los Mitos, junto con Shub-Niggurath y Azathoth.

Cultos

Viajeros en el tiempo y en el espacio.

En la Tierra existen diversos cultos que adoran a este ser, ya que se cree (y hay testimonios que así lo refuerzan) que ha permitido a sus servidores viajar entre planos o permanecer en dos lugares a la vez. A cambio, estos cultos invocan a Yog-Sothoth para que actúe directamente en la Tierra cuando las condiciones son favorables.

Seguidores

Su toque te vincula a él.

Yog-Sothoth es capaz de crear sus propios seguidores tocando a otras razas. Es posible que un humano tocado por Yog-Sothoth se transforme en un ser monstruoso o que, por el contrario, no cambie de forma, pero sea cual sea el resultado, dejará de ser él mismo y se convertirá en parte de los seguidores de Yog-Sothoth.

El más conocido de estos humanos transformados es Tawil al Umr, adorado también por otros cultos como el más poderoso de los portavoces de Yog-Sothoth. Su apariencia es similar a la de un humano y aparecerá tapado por una capa multicolor raída y con la cara embosada. Dicen que esto es porque su cara ya no es del todo humana y su cuerpo no es realmente el de una persona.

Influencia en el mundo

Él es todas las posibilidades.

Parece que Yog-Sothoth tiene cierto interés en la Tierra, ya que se puede decir que, bien a través de Tawil al Umr o de sus servidores, se le ha visto actuar en nuestro planeta. No obstante, al tratarse de un ser que vive simultáneamente en todos los tiempos y espacios posibles, es difícil saber lo que pretende o si en realidad ya ha conseguido sus objetivos.

A efectos de juego

Yog-Sothoth es, consecutivamente, uno de los dioses que más difícilmente seguiría un culto formado por los personajes jugadores. Es todo un reto preparar campañas en las que sea Yog-Sothoth la causa de que los cultistas se vean involucrados en una historia. Esto es así porque para ste dios exterior no existe la distinción entre pasado, presente y futuro y la causalidad de los acontecimientos no tiene por qué ser lineal para él. Aunque esto puede ser difícil de manejar para el director de juego, puede ser también muy divertido.

Sobre su introducción en la historia, es posible que un grupo haya tenido contacto con Yog-Sothoth directamente a través de un ritual descrito en algún tomo y los haya transformado en sus seguidores, como ocurrió con Tawil al Umr, pero de manera menos pronunciada.

Los cultos de Yog-Sothoth que pudieran aparecer como rivales de los personajes jugadores pueden mostrar un talento para actuar justo en el momento adecuado, como si supieran el instante preciso en el que hacerlo. Cuando parece que la casualidad se ha aliado con los enemigos de los personajes, quizás sea porque Yog-Sothoth les ha permitido controlar el tiempo y para ellos la línea temporal no se ordena igual.



3
P12

PRIMIGENIOS

Más presentes en nuestra existencia que los dioses exteriores, existen unos seres de gran poder a los que comúnmente se les denomina «primigenios» o «primordiales». Estas extrañas y terriblemente poderosas criaturas se encuentran repartidas a lo largo y ancho de este y otros universos conocidos. Entre los que están en nuestra realidad, algunos están atrapados en la Tierra y otros confinados en diferentes lugares del espacio. A pesar de la distancia o de, en muchos casos, estar prisioneros, no cabe duda de que la mayoría de ellos ejerce una influencia bastante directa sobre la humanidad y sobre el resto de seres del universo.

En esta sección ofrecemos información sobre los primigenios siguiendo el mismo formato que para los otros dioses. No en vano los primigenios son llamados a veces «falsos dioses» y disponen de sus propios cultos y seguidores. Igual que en el caso anterior, omitimos las características de los primigenios ya que, aunque su poder no rivaliza con el de los dioses exteriores, siguen siendo unas criaturas de poder inimaginable cuando se las compara con los humanos. Como en el caso anterior, hemos incluido aspectos que pueden utilizarse libremente cuando estos monstruos hagan acto de presencia en la historia o ejerzan su influencia de otra manera.

BOKRUG

... adoraban a un ídolo de piedra verde mar cincelado a semejanza de Bokrug, el gran lagarto de agua, ante el cual danzaban de forma horrible durante la luna gibosa.

La maldición que cayó sobre Sarnath
H. P. LOVECRAFT

Historia

El gran lagarto acuático.

Este primigenio está encerrado en las Tierras del Sueño, en la región de Mnar, cerca de las ruinas de Sarnath. Su aspecto es confuso, como la mayoría de las criaturas de los sueños. Algunos lo describen como una iguana gargantuesca de color azul verdoso. Ciertas descripciones afirman que posee unas escamas de textura metálica y unos ojos brillantes de color verde amarillento. También se le describe con tentáculos que salen de su cara y espinas afiladas emergiendo por todo su cuerpo.

Este extraño primigenio es probablemente uno de los pocos que se encuentran anclados en las Tierras del Sueño y no pueden existir simultáneamente fuera de ellas.

Cultos

Sus adoradores moran en los sueños.

En las Tierras del Sueño existen diversos cultos conocidos a este primigenio, mientras que puede afirmarse casi con total rotundidad que en el mundo real no tiene ningún culto activo.

Seguidores

La lealtad tendrá sus frutos.

Se sabe que los seres de Ib eran unos de sus más fervientes seguidores. Sin embargo, estos seres desaparecieron

en el olvido y con ellos un enorme número de cultos a Bokrug. Los hombres de Ilarneke tomaron el relevo de aquellos y ahora son fuertemente protegidos por Bokrug.

Influencia en el mundo

Lo que conocen los soñadores.

Su influencia en nuestro mundo es desconocida por completo. Es altamente probable que Bokrug no sepa ni de la existencia de la humanidad del mundo real ni de la tierra fuera de los sueños. O puede que sí la conozca pero carezca de interés, dado que sus adoradores pertenecen por completo a las Tierras del Sueño y es allí donde ejerce su influencia.

A efectos de juego

Bokrug puede ser adorado prácticamente por cualquier culto que se enfrente a los personajes jugadores en las Tierras del Sueño.

Un grupo de personajes jugadores debería escoger como centro de su culto a Bokrug únicamente si se trata de un grupo formado por soñadores experimentados, ya que la mayoría de las tareas que Bokrug les encomendará transcurrirán en las Tierras del Sueño.

Es posible encontrarse físicamente con el propio Bokrug en las Tierras del Sueño, lo cual generalmente no augurará nada bueno.



CTHULHU

Representaba un monstruo vagamente antropomórfico, pero con una cabeza semejante a la de un pulpo cuya cara fuera una masa de tentáculos; un cuerpo con escamas, de aspecto gomoso; tremendas garras en las extremidades delanteras y traseras, y alas largas y estrechas detrás. El objeto, que parecía imbuido de una malignidad sobrenatural y aterradora, tenía un contorno corpulento [...]. Se hizo visible, y estrujó su verde inmensidad gelatinosa a través de la negra abertura hasta salir al aire viciado de aquella ciudad de pesadilla.

La llamada de Cthulhu
H. P. LOVECRAFT

Historia

Cthulhu, el más grande de los primigenios.

Según algunas fuentes, Cthulhu pertenece a una raza extraterrestre originaria de un sistema que orbita alrededor de una estrella denominada Xoth. Esta especie dominó todos los planetas de su sistema y conquistó también otras galaxias. Cthulhu era el sumo sacerdote y el más poderoso de sus miembros. Según otras fuentes, Cthulhu es una criatura única que no pertenece a especie ninguna, si bien su origen en esta versión es totalmente inespecífico. Sea como fuere, Cthulhu llegó de las estrellas hace aproximadamente trescientos cincuenta millones de años y se enfrentó a la raza predominante de la Tierra en aquella era: los antiguos.

Se desconocen completamente las demás fuerzas que tomaron parte en aquella guerra, pero sí se sabe el desenlace: Cthulhu terminó anclado a una zona submarina del océano Pacífico. Más tarde, y con ayuda de los profundos, crearía la ciudad de R'lyeh, donde permanece aún hoy alestargado esperando el día en que la ciudad vuelva a emerger para despertar y volver a dominar la Tierra.

Algunos textos relatan una lucha entre los dioses exteriores y los primigenios, siendo este enfrentamiento el que llevó a estos últimos a desaparecer. Sin embargo, al no poder morir, los primigenios quedaron solo confinados, y esperan alestargados el momento de regresar. Necesitan la ayuda de otras razas, como la humana, que cumplan sus designios, para poder así volver y vengarse de los otros dioses.

En este sentido, se sabe que Cthulhu es capaz de enviar sueños a ciertos humanos psíquicamente preparados y a sus servidores en general. Estas visiones, a veces imposibles de descifrar, influyen sobre ellos y pueden llegar a convertirse en vívidas pesadillas.

Cultos

En cualquier rincón del mundo.

Con seguridad se trata del primigenio que más seguidores tiene en la Tierra. Existen múltiples tomos que hablan de él, aunque no siempre bajo el mismo nombre. La suma de

los cultos centrados en Cthulhu es superior a la de todos los de los demás primigenios juntos.

Hay cultos de este primordial que se remontan a los inicios de la humanidad, y la imagen de la cabeza tentacular aparece en casi todas las culturas de una u otra forma. Su intención suele ser la de devolver a Cthulhu a la superficie y elevar con él la ciudad de R'lyeh, donde descansa. Aunque no parece su único fin.

Seguidores

En el agua no debes temer solo a los tiburones.

También los profundos, entre otras especies de los Mitos, son una raza seguidora del gran Cthulhu. Su devoción es tremenda, aunque Cthulhu tiene que compartir la lealtad de esta raza submarina con otros dos primigenios menores: Dagon e Hydra.

Influencia en el mundo

Lo he visto en sueños.

Cthulhu es capaz de influenciar mediante sueños y pesadillas a cualquiera, sea seguidor suyo o no, aunque en la mayoría de los casos la mente humana no es capaz de comprender lo que Cthulhu quiere transmitirle.

A efectos de juego

Si los personajes jugadores deciden seguir a Cthulhu, es probable que este se comunique con ellos mediante sueños que deben interpretar para saber cuáles son sus designios. También es probable que el culto de los personajes cuente con la ayuda de los profundos, y que los propios personajes jugadores se vean afectados por la degeneración y vayan transformándose paulatinamente hasta convertirse en miembros de esta raza submarina.

Es complicado saber lo que Cthulhu ordena o solicita. Puede parecer bastante claro que su deseo es escapar de su prisión, pero eso no significa que sea una cuestión fácil de conseguir, sin contar que otros grupos se opongan al alzamiento de este primigenio y hagan lo posible por impedirlo. Incluso puede que otros seguidores de Cthulhu hayan entendido lo contrario y se produzca una lucha interna.



DAGON E HYDRA

... la entidad surgió a la vista sobre las aguas oscuras. Inmenso, repugnante, aquella especie de Polifemo saltó hacia el monolito como un monstruo formidable y pesadillesco, y lo rodeó con sus brazos enormes y escamosos al tiempo que inclinaba la cabeza y profería ciertos gritos acompasados [...]. No puedo pensar en las profundidades del mar sin estremecerme ante las espantosas entidades que quizá en este instante se arrastran y se agitan en su lecho fangoso, adorando a sus antiguos ídolos de piedra y esculpiendo sus propias imágenes detestables en obeliscos submarinos de mojado granito. Pienso en el día que emerjan de las olas y se lleven entre sus garras de vapor humeantes a los endeble restos de una humanidad exhausta por la guerra.

Dagon

H. P. LOVECRAFT

Historia

Sacerdotes supremos de las aguas oscuras.

Muchos de los textos relacionados con los Mitos que hablan de la raza de los profundos (página 149) hablan además de dos ejemplares bastante particulares de esas especie: unos profundos que sin duda podrían recibir la consideración de primigenios y que son adorados como dioses para los propios profundos. En los Mitos estas dos criaturas reciben los nombres de Padre Dagon y Madre Hydra.

Estos dos seres, al igual que el resto de profundos, habitan en los abismos marinos de la Tierra. Se diferencian del resto en su enorme tamaño de más de seis metros de altura y el enorme poder que se cuenta que poseen. Puede que hace eones fueran dos profundos normales, pero hoy en día son algo definitivamente diferente y mucho más terrible. Se han convertido en sacerdotes supremos entre los suyos y dirigen su especie en su adoración hacia el Gran Cthulhu.

Cultos

Primero Padre Dagon y Madre Hydra, después Cthulhu.

Dagon e Hydra son adorados por todos aquellos que de una forma u otra van a convertirse en profundos. Sin embargo, no son unos primigenios que parezcan buscar su propio beneficio y, al contrario que el resto de los primordiales, sus intenciones parecen bastante claras: despertar y proteger a Cthulhu. ¿Tendrán realmente algún interés oculto en ello?

Seguidores

La estirpe de los profundos.

No cabe duda alguna de que todos y cada uno de los profundos son sus seguidores y comparten un vínculo especial con Dagon e Hydra desde el momento de su nacimiento, como si estos fueran sus progenitores.

Para algunos estudiosos, Dagon e Hydra son entre los profundos una versión monstruosa de Adán y Eva.

Influencia en el mundo

Son el parangón de su raza.

Dagon e Hydra no suelen permanecer quietos en una determinada colonia como pueden hacer el resto de los profundos. Al contrario que ellos, estos dos primigenios se mantienen siempre en movimiento a través del mar, unas veces juntos y otras por separado. Centrados en su propia especie, parece que no están muy interesados en la ayuda humana, ni en sus cultos. No obstante, la obsesión por la llegada de Cthulhu los lleva a veces a reclutar nuevos humanos para que algún día se conviertan en profundos.

A efectos de juego

Dagon e Hydra son unos primigenios con intenciones bastante claras, casi humanas. Los cultos humanos que los tengan como centro compartirán su objetivo y, en ese sentido, pueden ser más fáciles de jugar para un grupo novato. Pero no conviene olvidar que el camino para llegar hasta esa meta puede seguir siendo un galimatías para las mentes humanas.

Padre Dagon y Madre Hydra terminan por corromper a sus seguidores y convertirlos en leales profundos que los ayuden bajo el mar. No obstante, hasta que esto suceda puede resultarles útil tener agentes humanos en tierra firme, allí donde no tienen control y donde sus más fieles seguidores, los profundos, no pasan desapercibidos.

Es posible seguir únicamente a Dagon o a Hydra y no a ambos. Aunque a efectos de juego sea similar, esta diferenciación puede crear elementos narrativos diferentes. Por ejemplo, un culto de Madre Hydra puede tener que enfrentarse a profundos que siguen a Dagon.



B
12

GHATANTHOA

Nada de lo que diga puede servir siquiera para dar una idea del repugnante, impío, inhumano y extragaláctico horror y del odioso y absoluto mal, propios de aquella semilla del caos negro y la noche sin límites.

Reliquia de un mundo olvidado
H. P. LOVECRAFT y Hazel HEALD

Historia

La fuerza interna de la Tierra.

Es posible que la presencia de Ghatanothoa en la Tierra se deba exclusivamente a que los mi-go (página 146) le proporcionaron una forma de llegar hasta aquí hace eones, dado que parece provenir de Yuggoth. En la Tierra, este ser permaneció durante mucho tiempo en su madriguera en el extinto continente de Mu, en el océano Atlántico, antes de que dicho continente desapareciera. Ghatanothoa quedó atrapado allí, sepultado. Algunos de sus seguidores creen que aún puede volver a emerger, quizás gracias a algún desastre natural como un volcán o un terremoto, pero otros afirman que lo retiene bajo tierra el mismo encantamiento o fuerza desconocida que al Gran Cthulhu (página 114), y que su liberación solo puede llegar mediante el ritual apropiado... o cuando las estrellas estén alineadas.

Textos antiguos que hablan de este primigenio hacen notar que la simple visión de su horrible cuerpo, formado por una masa de tentáculos, fauces y órganos, provocaba en los habitantes de Mu lo que se conocía como «la maldición de Ghatanothoa»: un encantamiento por el que la piel y los músculos se endurecían poco a poco, hasta que el afectado se convertía prácticamente en una estatua. La víctima de esta maldición, aunque de piedra, permanecía consciente y viva, lo que sin duda debía de hacer que enloqueciera.

Es probable, también, que esta facultad tan singular de Ghatanothoa sea en realidad un conjuro que sus seguidores serían capaces de controlar para obtener víctimas que sirvieran de alimento para este primigenio.

Cultos

Abre los ojos y contéplalo.

Debido a la maldición de Ghatanothoa y a su encierro, es difícil encontrar nuevos cultos a este primigenio hoy en día, pero es posible que hayan perdurado cultos que en la antigüedad adoraban a este ser para calmarlo. Igualmente podría ser que Ghatanothoa haya proporcionado a sus seguidores una forma de evitar su maldición, o que simplemente a estos no les importe transformarse en piedra por su señor e incluso lo vean como una bendición.

Seguidores

Su poder infunde temor.

Muy posiblemente tenga seguidores entre los mi-go (página 146), ya que fueron estos seres los que lo trajeron a la Tierra originalmente por algún motivo que se desconoce. Sin embargo, hay textos que sostienen que los mi-go únicamente trajeron a este primigenio a la Tierra para protegerse de él cuando lo encontraron en sus excavaciones en Yuggoth, pues temían su poder. También es posible que haya seguidores de este primigenio entre los lloigor (página 145).

Influencia en el mundo

Debes temer el volcán en erupción.

Ghatanothoa es un primigenio encerrado en un mundo en el que no quiere estar, por lo que luchará por despertar con cualquier medio que esté a su alcance. Parece que en los últimos siglos ha despertado en él cierto interés por la humanidad, y está empezando a apoyarse en cultos para escapar de su prisión. Sus continuos movimientos bajo tierra provocan terremotos en la superficie, y hay quienes dicen que ese es un síntoma ineludible de que su resurgimiento esta cerca.

A efectos de juego

Este primigenio cuenta con una gran desventaja: la maldición asociada a contemplarlo. Es difícil que pueda presentarse ante sus seguidores sin causarles daño, así que debe actuar mediante métodos menos directos. No obstante, su intención de liberarse parece clara y esto debería ser fácil de comprender para sus cultos. No está tan claro, en cambio, la forma en que esto deba llevarse a cabo, ni lo que sucederá una vez que logre abandonar su prisión, pero a pesar de todo puede ser un buen primigenio para que un grupo de jugadores novatos lo elija como centro de su culto.

No hay muchos cultos que sigan a Ghatanothoa, pero los que lo hagan pueden ser muy antiguos y poderosos. Algunos pueden incluso saber cómo provocar la maldición de Ghatanothoa sin necesidad de presenciar a este ser, o cómo protegerse de ella si lo contemplan. Quizás sus seguidores sepan provocar movimientos sísmicos o quieran colocar una bomba nuclear en una falla encima de Los Ángeles porque creen que así lo liberarán.



LA MALDICIÓN DE GHATANOTHOA

Quienquiera que esté en presencia de este primigenio deberá superar una prueba de Entereza a dificultad 12 (incrementada en 1 cada turno adicional que se esté expuesto) o perderá tantos puntos de la característica Reflejos como el resultado del dado M de su tirada. Esta pérdida será permanente (aunque puede haber medios mágicos para revertirla) y, si los Reflejos del personaje llegan a 0, este quedará convertido en una estatua viviente e inmortal, inmóvil pero plenamente consciente de lo que lo rodea y condenado a vivir para siempre consumido por la locura del paso inexorable del tiempo. Incluso contemplar una efigie del monstruo (como una pintura, una fotografía o una estatuilla) puede ser peligroso: la dificultad inicial de la prueba de Entereza baja a 5 (y se incrementa en 1 por cada turno adicional de exposición) y, en caso de fallo, la pérdida de Reflejos es igual al resultado del dado m de su tirada. En cualquiera de los dos casos, si el personaje tiene alguna puntuación en Degeneración (ver página 224), resta dicha puntuación de la pérdida de Reflejos sufrida.

3
12

HASTUR

Los mi-go nunca hicieron daño conscientemente a ningún hombre, y al contrario, han sido molestados y espiados por seres de nuestra especie. Hay toda una secta secreta de hombres malvados (un erudito como usted me comprenderá cuando los relaciono con Hastur y el Signo Amarillo) dedicada a perseguirlos y matarlos en beneficio de unos monstruosos poderes provenientes de otras dimensiones.

El que susurraba en las tinieblas
H. P. LOVECRAFT

Historia

Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado.

La historia de este primigenio es casi desconocida, y lo poco que se conoce de ella es bastante desconcertante. Por un lado se sabe que es uno de los seres más poderosos que han visitado la Tierra y que ahora habita encerrado cerca de la estrella de Aldebarán, en la constelación de Tauro. También se sabe que ha sido adorado como un dios protector por algunos pueblos recónditos de nuestro mundo y que se le ofrecían sacrificios humanos, aunque no está claro si por petición de Hastur o por iniciativa propia de sus seguidores.

Ya que no se ha visto a Hastur en la Tierra desde hace eones, es realmente difícil conocer sus intenciones e incluso su forma. No obstante, sigue teniendo seguidores, que sostienen que Hastur es el verdadero poseedor del espacio sideral, signifique lo signifique eso.

Otro de los misterios que envuelven a este primigenio es el del Signo Amarillo. Dicho signo ha pasado a la leyenda por ser causante de grandes males a todo aquel que lo haya visto. Se dice que ha causado ceguera, locura e incluso posesión y control del propio Hastur. Es posible que sus seguidores hayan utilizado este signo para incorporar sangre nueva al culto, aunque también puede ser que solo sea parte de la leyenda de Hastur, ya que no se sabe con seguridad la forma que tiene, ni si existe realmente o es parte de una farsa construida por sus seguidores.

Existen relatos que explican que Hastur no es el verdadero nombre de este primigenio. Por esta razón se le denomina «Hastur el Innombrable», ya que cualquiera que pronuncie su verdadero nombre podría provocar desde su propia locura hasta la liberación del primigenio.

Cultos

Sacrificios en nombre del Signo Amarillo.

Hastur es uno de los primigenios más seguido en la Tierra, aunque está extendida la norma no escrita de no pronunciar su nombre, por lo que muchos de sus seguidores lo denominan con muy diferentes sobrenombres: «Magnum Innominandum», «el Innombrable» o «Aquel que No Debe Ser Nombrado». Para algunos, el auténtico nombre del primigenio es

un misterio cuyas claves permanecen celosamente guardadas por los más altos sacerdotes de su culto.

Algunos consideran a Hastur un protector y sacrifican en su honor vidas animales y humanas. Muchos de sus seguidores solo lo siguen porque desean obtener su protección. Sin embargo, hay otros entre las filas de sus seguidores que creen que trayéndolo a la Tierra podrán obtener el conocimiento suficiente para viajar por las estrellas. Unos pocos de los cultos de este primordial buscan revelar el secreto de su nombre y del Signo Amarillo, en una constante y peligrosa búsqueda de lo desconocido.

Seguidores

Los gritos son mudos en el espacio.

La única raza servidora de este primigenio que se conoce es la de los seres voladores interestelares llamados byakhees. Estos seres probablemente lo visiten y hagan de portavoces en otros mundos, ahora que Hastur está anclado en un sitio fijo.

Influencia en el mundo

Sus emisarios portan su palabra.

Hastur no se comunica con sus seguidores humanos de ninguna forma que ellos puedan entender, a excepción de utilizando a los byakhees. Aunque quizás en el espacio exterior la cosa sea diferente...

A efectos de juego

Hastur puede ser uno de los primigenios más interesantes para ser elegido como centro de un culto. Su poder parece bastante importante, sus seguidores son ciertamente poderosos y su objetivo es del todo indescifrable a simple vista. Es posible incluso que la búsqueda del Signo Amarillo o del verdadero nombre de Hastur sea irresoluble. Sin embargo, Hastur desea liberarse y puede que, paradójicamente, esto suceda solo cuando su verdadero nombre sea recordado. O puede que la llave que lo libere no tenga absolutamente nada que ver con su nombre y simplemente esto sea un juego más de un primigenio al que la humanidad le importa más bien poco.



TSATHOGGUA

N'kai, negro y sin luz. De N'kai procede aquel terrible Tsathoggua que usted debe de recordar. Tsathoggua, esa amorfa criatura divina, semejante a un sapo, mencionada en los manuscritos pnakóticos y el Necronomicón, y el ciclo mítico de Commorion preservado por el sacerdote atlanteano Kiarkash-Ton.

El que susurraba en las tinieblas

H. P. LOVECRAFT

Historia

La monstruosidad abotargada.

Las descripciones de este primigenio varían según el relato, posiblemente porque puede cambiar de forma. No obstante, la gran mayoría habla de él como un ser enorme con un gran pelaje por todo el cuerpo. Su cabeza, de aspecto anfibio, tiene unas peculiares orejas puntiagudas que pueden recordar a las de los murciélagos comunes. Sus ojos, siempre entornados, y su boca ancha terminan por definir la apariencia de un ser insólito.

La información que se dispone de él relata que fue aprisionado en Saturno durante la lucha contra los dioses exteriores. Según esto, se encontraría atado a dicho lugar sin posibilidad de escapar. Sin embargo, muchos cultos a lo largo de la historia han afirmado que este primigenio habita en la Tierra desde hace más de cinco mil millones de años, y otros matizan que se trasladó a Saturno hace unos cuatro mil millones de años.

Cultos

Adorado por hechiceros y brujos solitarios.

Es raro que se encuentren cultos a este primigenio entre la humanidad hoy en día, debido sobre todo a que se desconoce si es poderoso o no, si está presente en la Tierra o está fuera de ella. Esto, unido al poco interés que muestra por el devenir de la humanidad, hace que sus cultos sean más bien escasos. Sin embargo, de manera paradójica, es un primigenio al que siguen bastantes brujos y hechiceros solitarios que desean poder personal, ya que parece que Tsathoggua a veces premia a sus seguidores con poderosos encantamientos.

Seguidores

Su séquito reptiliano está en decadencia.

Se cree que diversos grupos de criaturas han adorado a este primigenio, por ejemplo, los hombres serpiente en tiempos remotos. En la actualidad es muy probable que los hombres serpiente ya no le rindan culto, aunque no puede descartarse que algunos grupos apartados de esas criaturas aún lo hagan.

Influencia en el mundo

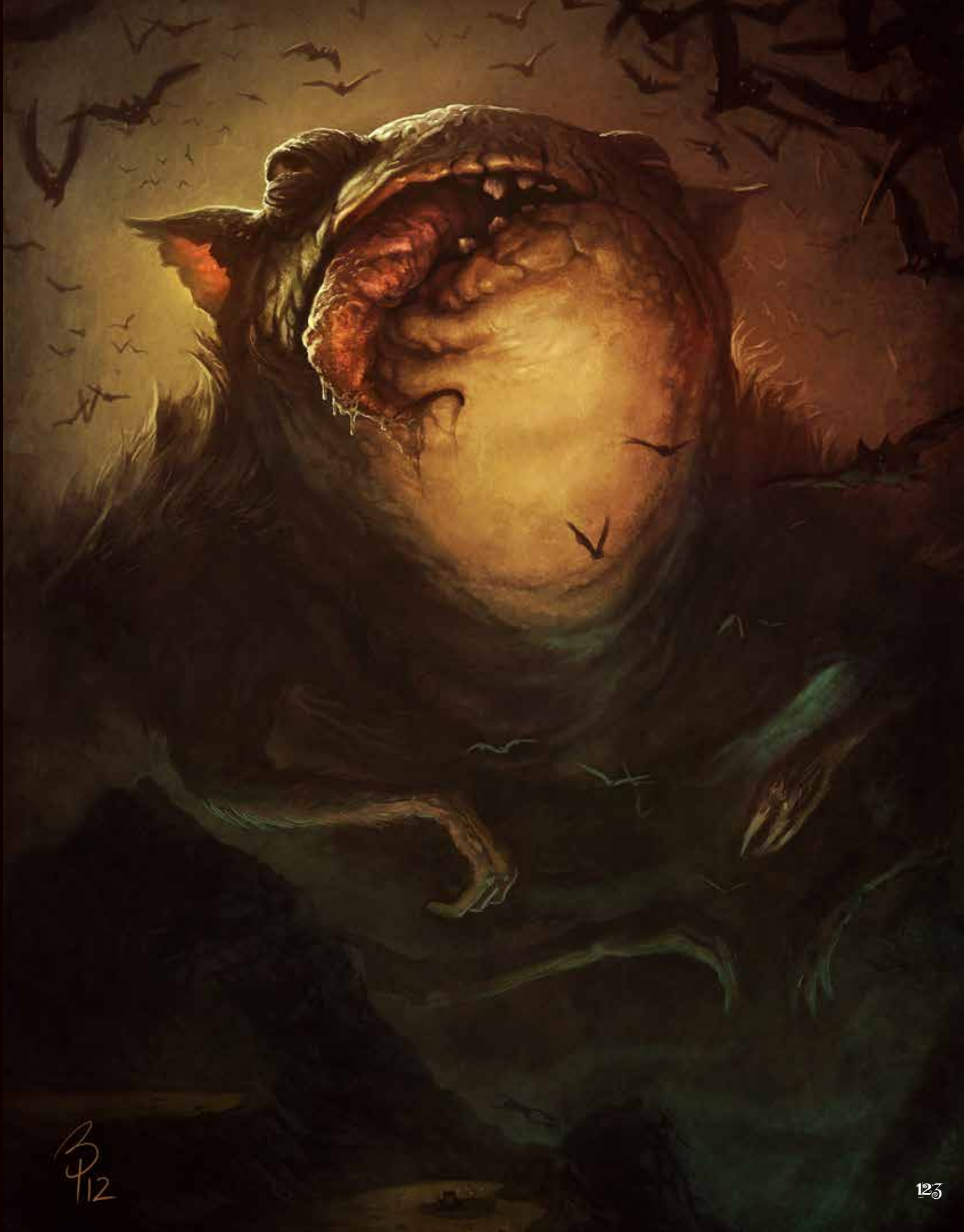
Gruñidos incomprensibles.

Su influencia en la Tierra es escasa, posiblemente reducida a los poderes que otorga a sus seguidores. No parece tener interés en los acontecimientos actuales o quizás sus propósitos no son perceptibles en nuestro mundo.

A efectos de juego

Este primigenio no tiene objetivos claros, y un culto que lo adore se encontrará habitualmente desamparado en cuanto a objetivos que cumplir, aunque como contrapartida gozarán de gran libertad para escoger su camino. No obstante, Tsathoggua parece apreciar los esfuerzos de sus cultos y esto puede llevarlo a otorgar grandes poderes a sus seguidores.

Es probable que los cultos que sigan a Tsathoggua crean que está en la Tierra y luchen con todo lo que tengan por encontrarlo. Además, pueden ser cultos bastante poderosos en cuanto a conocimientos y encantamientos y algunos serán cultos realmente antiguos. No olvidemos que también habrá personas individuales que adoren a este primordial y que pueden haber prolongado su vida durante siglos mediante hechizos que han aprendido gracias a Tsathoggua. Algunos de estos estarán completamente degenerados después de tantos años y habrán perdido todo vestigio de humanidad, lo que los convierte en enemigos más peligrosos y duros de batir.



3
412

YIG

La leyenda de Yig, padre de las serpientes, dejó de ser un mero símbolo.

El que susurraba en las tinieblas
H. P. LOVECRAFT

Historia

El Padre de las Serpientes.

Este primigenio llegó a la Tierra hace trescientos millones de años. Con él, los reptiles prosperaron hasta convertirse en una de las especies más extendidas y peligrosas de toda la fauna terrestre. Y entre todas las especies de reptiles emergió la más inteligente de todas: los hombres serpiente (página 141).

Miles de años después los propios humanos también se postrarían ante este primigenio y lo adorarían como a un dios al que llamarían Quetzalcóatl, «serpiente emplumada». Su apariencia podría asemejarse a la de un hombre de grandes proporciones con escamas por todo su cuerpo, cabeza de serpiente y unos penetrantes ojos de reptil, aunque algunos lo describen como una enorme serpiente formada por los cuerpos entrelazados de cientos de reptiles. Sin embargo, pocos son los que han visto a este primigenio y han sido capaces de comprender lo que veían, así que su aspecto real, de tener solo uno, es difícil de precisar.

Cultos

En la profunda selva hay lugares aún sin explorar, llenos de misterio y peligros.

Yig es adorado en zonas muy concretas de nuestro planeta, como las selvas del Amazonas o lugares en los que abundan las serpientes. Se dice que aparece en estos lugares muy de vez en cuando, seguramente porque su culto es muy activo en ciertas áreas en las que se realizan constantemente sacrificios y rituales para invocarlo. Cuando Yig hace acto de presencia, lo hace rodeado de serpientes de la zona, marcadas con el símbolo de Yig (una luna en cuarto creciente de color blanco).

Hay fuentes que lo citan como un compañero de guerra de Cthulhu y le confieren la misma suerte que a este: permanecer atado, encerrado o aletargado en la Tierra, en el caso de Yig, en la zona del Amazonas. Según esta versión, ejercería su poder desde su prisión, pero nunca habría hecho acto de presencia ante sus seguidores debido a su cautiverio. De aquí se deduciría que siempre que sus servidores lo requieren envía un

avatar distinto cada vez: a veces un hombre serpiente imbuido por su poder, otras alguna criatura monstruosa creada por el poder de sus sueños. Esto explicaría las diferentes versiones sobre su aspecto.

Seguidores

Sssshhhhssshssshhssssshhh.

Sin duda los hombres serpiente son sus seguidores más acérrimos. Es posible que pertenezcan a su misma raza y que Yig sea el más poderoso entre ellos, como sucede con los profundos y Dagon (página 116). En cualquier caso los hombres serpientes adoran a Yig con un fervor fanático. Según la creencia general, las serpientes comunes de la Tierra son también sus seguidoras, o al menos Yig tiene la capacidad de influir sobre ellas con facilidad.

Influencia en el mundo

Y Eva comió la manzana como le dijo la Serpiente.

Yig no interviene demasiado en el devenir de la Tierra, pero, como el resto de primigenios, no se siente a gusto cautivo y clama venganza hacia los dioses exteriores. La búsqueda de su libertad y frustrar los planes de los otros dioses serán lo más parecido a objetivos que los humanos podemos atribuir a este ser.

A efectos de juego

Los cultos tribales de cualquiera de las selvas del mundo son buenos candidatos para ser adoradores de Yig. Tampoco es extraño que un culto que viaje por una de estas selvas se acerque a este primigenio o a alguno de sus múltiples cultos. Lejos de las selvas, cultos urbanos pueden elegir la serpiente como símbolo por su paralelismo con el Diablo en la historia del jardín del Edén.



Hay que tener en cuenta que los hombres serpiente pueden actuar como portavoces de Yig y que pueden estar disfrazados como humanos normales en cualquier lugar del mundo gracias a sus hechizos de ocultación (ver página 142). La degeneración habitual de los seguidores humanos de Yig conlleva la transformación paulatina en hombres serpiente.




B
12

CRIATURAS DE LOS MITOS EN JUEGO



Estos seres no pertenecen a nuestro mundo tal y como lo conocemos, por lo que muchas de sus capacidades exceden lo que entendemos por normal. La mayoría tiene habilidades arcanas, pero funcionan de forma ligeramente distinta que para los personajes humanos (ver página 184). Una criatura de los Mitos nunca sufrirá pérdidas de puntos de Estabilidad Mental por hacer uso de estas habilidades (no tiene ese atributo de juego), dado que para ella utilizar esos poderes es algo tan mundano como lo es para la humanidad disparar, correr o tocar el violín. Además, y como es obvio, no sufrirán los efectos de la Degeneración, por su propia naturaleza inhumana. Tampoco tienen el atributo de Entereza, ya que forman parte del universo sobrenatural de los Mitos y son conscientes de su propia existencia y de la de los seres de los que ya hemos hablado. Esta también es la razón por la que sus habilidades relacionadas con el conocimiento son generalmente habilidades de . Los saberes que manejan estas criaturas suelen pertenecer a los Mitos, y solo aquellas que tienen un contacto más constante con la civilización humana tienen habilidades de .

Muchas de estas criaturas carecen de manos o extremidades con las que sostener un arma a distancia. Incluso si lanzaran un objeto o lo dejaran caer desde las alturas, serían ataques que dependerían de su fuerza física, por lo que no todas tienen bonificación al daño a distancia. El daño cuerpo a cuerpo funciona de manera normal, así como los ataques. En este último caso, para facilitar la labor del director de juego, indicamos junto al nombre del ataque la suma de Reflejos y , que se utiliza para resolver la prueba del ataque correspondiente, y el daño que produce si logra impactar, incluida la bonificación al daño.

Finalmente, cada criatura tiene un tipo de exposición al terror que se produce al contemplarla. Entre paréntesis se indica la dificultad estándar del nivel de exposición y la pérdida de puntos de Estabilidad Mental si se supera y si se falla la prueba, separadas por una barra diagonal. Esta es la pérdida normal por ver un único individuo de esa especie, pero puede reducirse la dificultad o el nivel de exposición (por ejemplo, de pánico a miedo) si solo se le ve una parte, se le ve en penumbra, etcétera. Por el contrario, si en lugar un solo individuo se trata de un grupo, en lugar de realizar una prueba por cada uno se hace solo una a un nivel de exposición mayor (por ejemplo, de estupor en lugar de miedo). En el indeseable caso de que se trate de un único individuo pero de gran magnitud o presencia, aumenta la dificultad un nivel (por ejemplo, de media a difícil), pero aplica la pérdida de puntos de Estabilidad Mental del nivel de exposición indicado.

CRIATURAS DE LOS MITOS

Mucho más cercanos a nosotros de lo que creemos, coexistiendo con la humanidad, hay una cantidad incuantificable de seres extraterrestres y de otros universos. Estos seres no han podido clasificarse aún, pero en su mayoría se trata sin duda de entidades superiores a nosotros, tanto a nivel tecnológico como de comprensión de la Verdad. Estas especies suelen cumplir los designios de primigenios y de los otros dioses.

El listado que ofrecemos de estas criaturas incluye, además de una descripción esencial, los siguientes apartados:

Motivación: Es difícil traducir a términos humanos las motivaciones de las entidades de los Mitos, pero aquí te ofrecemos algunas ideas. Es solo una guía de ejemplos que no debería coartar la libertad e imaginación del director de juego.

Forma de actuar: Estas criaturas tienden a comportarse de una forma determinada en presencia de humanos, algunas con agresividad, otras huidizas. No todas gruñen y atacan instintivamente, sino que la mayoría actuará de forma inteligente. Esta sección contempla la posible reacción de los miembros de cada especie, lo que no significa que un individuo no pueda tener una reacción inesperada contraria a la que se describe. Hay que tener en cuenta, además, que los humanos no tenemos por qué entender la forma de actuar de estos seres, aunque a menudo intentemos racionalizar y humanizar su comportamiento.

A efectos de juego: Por último, este apartado ayudará a los directores de juego a entender cómo utilizar estas criaturas en sus historias de **Cultos Innombrables**.

Al final de estos apartados encontrarás los valores de las características de la criatura. Estas características están representadas con valores medios de la especie. Un espécimen particular puede desviarse dos o tres puntos de estos valores medios para representar la variabilidad intraespecie. Se incluyen también aspectos de la criatura, pero estos podrían variar de un individuo a otro. En principio no se ofrecen hitos para estos seres, pero el director de juego podría querer personalizar a individuos concretos que fueran a tener un papel importante en la campaña añadiéndoles uno o dos hitos. Estos seres no tienen Entereza ni Estabilidad Mental: no la necesitan, ya que se encuentran mucho mejor adaptados que los humanos para atisbar la Verdad. Por supuesto, tampoco tienen puntuación de Degeneración (ver página 224).

ÁNGEL DESCARNADO DE LA NOCHE

Estas criaturas de la noche son unas bestias grandes y gomosas de piel aceitosa y completamente negra. Poseen unas enormes alas, parecidas a las de los murciélagos, con las que pueden volar sin emitir ningún sonido al batirlas. Poseen, además, colas afiladas con púas que utilizan para atacar y defenderse. En su cabeza lucen unos cuernos curvados, y su rostro es un inquietante vacío oscuro. Sus extremidades son protuberancias tentaculares. Habitan principalmente en lugares apartados y solitarios de las Tierras del Sueño, y se sabe que son capaces de cruzar al mundo real y otras dimensiones, seguramente mediante hechizos, aunque solo suelen hacerlo de noche. No parecen demasiado inteligentes, aunque se cree que se comunican con otras entidades de los Mitos como los gules, con los que se muestran amistosos y a los que a veces ayudan.

Es posible que algunas de las historias de la Edad Media que hablaban de demonios surgieran a raíz de las apariciones de estas criaturas, y que algunas de las estatuas de este periodo de la historia, como las gárgolas, estén ligeramente basadas en estos seres.

Motivación

Sirven principalmente a Nodens y cumplen sus designios, sean los que sean. El resto de criaturas de los Mitos los temen y respetan, aunque no sean demasiado poderosos. Tienen una naturaleza tremendamente inflexible y parece que no atienden a razones, y cumplen con su cometido sin importarles nada más. Se han dado casos de enfrentamientos con estas entidades sobrenaturales en las que derrotarlas solo ha sido un aplazamiento hasta que, pasado un tiempo, otros ángeles descarnados de la noche han aparecido para completar su objetivo.

Forma de actuar

Habitualmente se muestran irracionales y agresivos con los humanos. Utilizan su destreza y sigilo a la hora de atacar, primero para desarmar a sus víctimas y posteriormente para inmovilizarlas utilizando su cola. Pueden atacar en grupo, aunque habitualmente son solitarios.

A efectos de juego

Es perfectamente posible encontrarse ángeles descarnados de la noche en las Tierras del Sueño y menos probable que aparezcan en el mundo real, pero ambas cosas son factibles. Si Nodens está implicado en lo que quiera que busquen los personajes jugadores, estas criaturas sobrenaturales les harán una visita tarde o temprano. Incluso puede que este dios exterior utilice a estos seres para medir las fuerzas del culto.

No obstante, puede entablarse un vínculo con estas entidades mediante encantamientos, llegando a controlarlas y darles órdenes. De este modo pueden ser un buen añadido para un culto, aunque será un arma peligrosa y de doble filo: es difícil saber qué piensan realmente estas horribles criaturas sin rostro y no cabe duda de que pueden volverse contra los mismos conjuradores que han intentado controlarlas.



Concepto: Horror alado

FORTALEZA	5	Flaco
REFLEJOS	5	Silencioso
VOLUNTAD	3	Mudo
INTELECTO	1	No piensa

HABILIDADES

	7	Vuelo en silencio
	8	Agarrar y no soltar
	1	Comunicación rudimentaria
	7	Sentidos de cazador
	9	Ser uno con la oscuridad
	4	Saberes oníricos

Ser uno con la oscuridad: Los ángeles descarnados de la noche son extremadamente sigilosos, hasta el punto de ser casi imperceptibles si quieren, siempre y cuando no estén expuestos a una luz directa. Esto afecta no solo a la vista, sino a todos los sentidos, y pueden, si así lo desean, moverse sin emitir sonido ni olor alguno y hacerse perceptibles o imperceptibles a voluntad. Esto último equivale a un uso menor de habilidad arcana a efectos de pérdida de estabilidad de los presentes (ver página 185).

Aguante: 6

Resistencia: 18 (RD 1 Piel gomosa)

Defensa: 18

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +3

Ataques: Cola afilada +13 (M+3).

Exposición al terror: Pánico (difícil, C/CM).

ANTIGUO

Lo primero que cabe destacar de la raza de los antiguos es que, como su propio nombre indica, se trata de una de las especies más arcaicas que se conocen, y también una de las más maravillosas de cuantos seres se describen en los Mitos. Muchos relatos hablan de esta raza como unos seres voladores de las estrellas que eligieron la Tierra como un lugar en el que prosperar, después de haber visitado numerosos mundos. Su forma era similar a un tonel de casi dos metros de altura, con extremidades en los costados, varios tentáculos inferiores y unas enormes alas membranosas de gran tamaño.

Se dice que estos seres poseían una inteligencia increíble capaz de, por ejemplo, crear a los shoggoths (ver página 154) y convertirlos en sus esclavos. Además, fueron capaces de adaptarse a las regiones más frías y más áridas del planeta, e incluso crearon colonias bajo el mar. Algunos de los tomos de los Mitos hablan de que estas criaturas se comunicaban mediante una especie de silbidos y poseían su propia escritura y escultura. Estos vestigios de su civilización pueden encontrarse en ciertos lugares de la Tierra. Sin duda son todo un hallazgo para los humanos que lo han comprendido y que ya no piensan que nosotros hemos sido los primeros habitantes inteligentes de la Tierra.

No obstante, la mayoría de las fuentes no confiere un final demasiado halagüeño a los antiguos, y es que se vieron enfrascados en guerras contra otras razas, como por ejemplo, los mi-go (página 146), e incluso tuvieron que solventar una rebelión de los propios shoggoths. Estos hechos

llevaron al final de su civilización, pues esta vez les resultó imposible escapar volando a las estrellas.

Algunos textos cuentan que los antiguos engendraron por accidente lo que más tarde sería la humanidad. Para algunos, esto podría apuntar a un plan de estos seres para regresar algún día de algún modo, dado que los antiguos experimentaron en muchas ramas de la ciencia y puede que descubrieran una forma de traspasar sus mentes de un cuerpo a otro, incluso a través del tiempo y el espacio. Por eso, parte de la leyenda de estas entidades espaciales dice que no están extintos, y que algunos de su especie migraron a otros cuerpos, puede que a otra raza de los Mitos, puede que a través del tiempo a algunos humanos... Sea cierto o no, nadie lo sabe.

Motivación

Supervivencia y conocimiento son sus principales impulsos. No son criaturas peligrosas en un sentido físico ni desean otra cosa que no sea sobrevivir, ya que si su especie no está extinta puede que esté cerca de estarlo: si hay antiguos en el siglo XXI, están muy bien ocultos. Su curiosidad científica puede ser peligrosa para los humanos si deciden usarlos como conejillos de indias, ya que los antiguos que queden querrán seguir perfeccionando sus descubrimientos pase lo que pase.

Forma de actuar

Principalmente huidizos, aunque también puede mostrarse curiosos. Si se sienten atacados emplearán tecnología propia para defenderse, como dispositivos electroquímicos o armas de energía.

A efectos de juego








Los antiguos están prácticamente desaparecidos en la Tierra y encontrarse con uno debería ser todo un acontecimiento en la campaña. Es posible que aún perduren ciudades de los antiguos bajo el mar, dado que son extremadamente longevos y, como se reproducen por esporas, un único superviviente podría dar lugar a una nueva colonia. No obstante, de ser así, su presencia se habría hecho notar.

También, ya que el tiempo y el espacio pueden resultar especialmente fluidos en el marco de los Mitos, existiría siempre la posibilidad de encontrarse con los antiguos mediante portales temporales.

Concepto: Miembro de una civilización extinta

FORTALEZA	13	Robusto
REFLEJOS	6	¿Cómo puede moverse tan rápido?
VOLUNTAD	3	Afán por crear
INTELECTO	5	Incomprensible

HABILIDADES

-  3 Volar lentamente
-  6 Arma de energía
-  5 Topetazo con tentáculo
-  5 Comunicarse por silbidos
-  3 Ver en la oscuridad
-  2 Escondarse con dificultad
-  6 Poseen la Verdad

Poseen la Verdad: Los antiguos disponen de una enorme cantidad de conocimientos, muchos de los cuales están vendidos a la humanidad. Entre esos conocimientos se incluye

el de cosas que solo ellos fueron capaces de hacer, destacando todo lo relativo a su más obscena creación, los shoggoths, por lo que esta habilidad les permite comunicarse, ordenar e incluso dominar dichas criaturas. Aunque esto no es tarea fácil.

Aguante: 14

Resistencia: 42 (RD 5 Piel dura)

Defensa: 17

Iniciativa: 8

Bonificación al daño: +4/+1

Ataques: Tentáculo +11 (C+4), arma de energía +12 (mM+1).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

ARAÑA DE LENG

En la Meseta de Leng, en las Tierras del Sueño, habitan unas criaturas muy peligrosas llamadas arañas de Leng. Son similares a las arañas de la Tierra, pero de un tamaño monstruoso, pudiendo llegar a ser más grandes que un coche. Tienen unas patas largas y peludas y un cuerpo bulboso. Pese a lo que se pueda pensar al verlas, son seres bastante inteligentes y, aunque pueden cooperar entre sí, son territoriales y muy agresivas, hasta el punto de comerse unas a otras.

No hay casos documentados de avistamientos de estas criaturas fuera de las Tierras del Sueño, y normalmente se localizan en la Meseta de Leng.

Motivación

Por lo poco que se sabe de ellas, las arañas de Leng adoran a una especie de diosa araña de tamaño desorbitado. Este ser podría estar en el mundo real y, según la creencia, sería la madre de todas las arañas. Pero probablemente esto no sea más que elucubraciones de algún viajero de las Tierras del Sueño que haya tratado de algún modo con ejemplares de esta especie. Después de todo, podría ser que estas criaturas, pese a

su inteligencia, no posean más que instintos primarios de supervivencia y territorialidad: estas arañas solo parecen tener la motivación de procrear y ampliar su territorio. Para esto último intentan expandir continuamente las fronteras de la Meseta de Leng, tanto en la superficie como mediante túneles subterráneos.

Forma de actuar

Las arañas de Leng son extremadamente agresivas en su territorio, donde tejen sus telas de araña y cuidan de sus crías. Algunas fuentes afirman que custodian grandes secretos en sus túneles, pero como no es nada fácil salir de ellos con vida, no hay muchos testimonios que lo corroboren.

A efectos de juego

La Meseta de Leng es un lugar interesante al que llevar al culto de los personajes jugadores. Este será prácticamente el único lugar donde puedan encontrar a estas criaturas.

También podría ser que algún culto tenga la misión de traer al mundo real una

de estas arañas, primero capturándola y después soltándola en cierta región del planeta, quizás como parte de un ritual mayor, por los designios de un dios o para destruir a sus enemigos.

Concepto: Arácnido gigante


FORTALEZA 11 Puede destrozar a un humano


REFLEJOS 5 Tan ágil como su tamaño le permite


VOLUNTAD 4 Cruel


INTELECTO 3 Astuta


HABILIDADES

 8 Tregar

 8 Tejer

 6 Picotazo venenoso

 5 Sentidos de cazador

 7 Depredador silencioso

Aguante: 13

Resistencia: 39 (RD 5 Cascaron quitinoso)

Defensa: 18

Iniciativa: 6

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +4

Ataques: Picotazo venenoso +11 (M+4 y veneno: dificultad 15, m/M).

Exposición al terror: Estupor (media, l/m).



BESTIA LUNAR

Estas criaturas son habitantes de las Tierras del Sueño, aunque se sabe que frecuentan también otros planetas, incluso la Luna de nuestro sistema solar, donde pueden pasar días enteros prácticamente inmóviles, terminando por quedar cubiertas de polvo espacial. Esta rara especie recuerda vagamente a un sapo, si bien son grandes como un gato y pueden cambiar su tamaño a voluntad, hasta ser más grandes que un caballo. Su cuerpo está lleno de protuberancias verrugosas y tienen en la cara una serie de tentáculos que utilizan como órgano sensorial.

Según archivos clasificados de la NASA, los astronautas de las misiones Apolo 12 y 14 llegaron a ver en la superficie lunar cómo unas extrañas rocas parecían moverse. Entre los conocedores de los Mitos se cree que se trataba de bestias lunares cubiertas con un manto de polvo.

Motivación

Estos seres parecen más activos en las Tierras del Sueño que en otros entornos. Comercian con esclavos con otras especies y ellos mismos los utilizan para sus propósitos. Esclavizan fundamentalmente hombres de Leng, pero también humanos. Además, parece que disfrutan torturando a sus esclavos y regodeándose en su sufrimiento. Se sabe que cumplen los designios de Nyarlathotep a cambio de favores concretos.

Forma de actuar

Las bestias lunares utilizan a los hombres de Leng para que luchen por ellos, ya que no son especialmente diestras en el combate. No obstante, debido a que pueden cambiar de tamaño, sus capacidades pueden aumentar y ser realmente peligrosas para los humanos, por ejemplo.









A efectos de juego

Es posible que algunas bestias lunares aparezcan en algunas de las fotografías que tiene la NASA de la Luna. En las Tierras del Sueño pueden intentar capturar a los personajes jugadores para esclavizarlos y venderlos, o tal vez posean un esclavo que los personajes quieran liberar, con lo que se verán obligados a tratar con estas repugnantes criaturas.

Concepto: Esclavista interplanetario

FORTALEZA	5	Mutable y resbaladiza
REFLEJOS	3	Pasos cortos
VOLUNTAD	3	Sádica
INTELECTO	4	Más evolucionada

HABILIDADES

	5	Adaptación a la gravedad lunar
	4	Lanza
	4	Dar órdenes
	4	Olisquear
	5	Ocultarse
	5	Torturar
	6	Sabiduría lunar
	4	Cuerpo lunar

Cuerpo lunar: Las bestias lunares son capaces de cambiar su tamaño a voluntad mediante una prueba fácil de esta habilidad. Pueden aumentar su puntuación de Fortaleza y reducir la de Reflejos o aumentar la de Reflejos y reducir la de Fortaleza. La cantidad de puntos que cambian es igual al resultado del dado menor.

Aguante: 6

Resistencia: 18 (los ataques con armas de fuego solo les infligen daño m)

Defensa: 13

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +2/+1

Ataques: Lanza +7 (M+2).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).





BYAKHEE

Esta raza extraterrestre tiene una morfología vagamente humanoide, aunque no tiene ningún rasgo humano, lo cual le confiere un aspecto francamente terrorífico. Poseen grandes alas que les permiten volar a través del espacio, una cabeza tubular repleta de dientes afilados, y unas extremidades inferiores similares a las de un hombre adulto, pero con garras en vez de dedos. Su aspecto con las alas extendidas es incluso más terrorífico.

Los byakhees se comunican entre ellos con un lenguaje formado por gruñidos, silbidos y chasquidos, lo que indica que son inteligentes. Se han avistado en nuestro mundo de manera ocasional, aunque normalmente asociados a un ritual de invocación, por lo que se desconoce si poseen asentamientos en la Tierra.

Motivación

Suelen aparecer cuando se invoca a Hastur, para el cual parecen realizar tareas a través del espacio.

Forma de actuar

Los byakhees aparecen normalmente en grupo, actuando de forma violenta. No les gusta que intenten controlarlos y parece que desprecian a los humanos.

A efectos de juego

Aquellos capaces de atar estos seres con un encantamiento los utilizan habitualmente de montura para viajar por la Tierra

o incluso el espacio (aunque un humano no aguantaría en el espacio exterior sin otro hechizo que lo protegiera). También pueden usarse como armas, aunque siempre con cuidado de no estar cerca de la criatura cuando se libere del conjuro de control.

Concepto: Mensajero de Hastur

FORTALEZA	6	Puede transportar un humano
REFLEJOS	4	Salto torpe
VOLUNTAD	3	Solo obedece a su amo
INTELECTO	3	No toma decisiones

HABILIDADES

	7	Vuelo
	2	Moverse en lugares cerrados
	5	Picotazo mortal
	4	Chillido ensordecedor
	4	Patrulla aérea
	4	Quieto como una estatua
	3	Conoce a sus amos

Aguante: 7

Resistencia: 21 (RD 2 Cascarón quitinoso)

Defensa: 16

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +2

Ataques: Pico +9 (C+2).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

DHOLE

Estas criaturas subterráneas tienen la forma de gigantescos gusanos de decenas o cientos de metros, con enormes bocas llenas de hileras de dientes que utilizan para engullir cuanto encuentran a su paso. Además, tienen la capacidad de escupir una baba ácida a largas distancias.

Únicamente se mueven en la oscuridad y la noche, y solo se dejan ver en el exterior en planetas que controlan por completo. Esto no significa que la luz les haga daño, puede que simplemente no les guste exponerse a plena vista hasta que saben que han establecido su control sobre un mundo.

Motivación

Es improbable que estas bestias extraterrestres sean capaces de comunicarse de forma inteligente, por lo que sus motivaciones deben de ser simplemente de supervivencia o demasiado alienígenas para comprenderlas. Los dholes se mueven habitualmente por instinto, aunque pueden ser controlados por otros seres inteligentes mediante hechizos.

Forma de actuar

Suelen asolar los planetas en los que se encuentran, ampliando sus túneles y causando la muerte de cuantas criaturas encuentren. Son unas bestias peligrosas e indomables con una capacidad de destrucción desmesurada, si bien muchos de los daños que provocan son colaterales a sus excavaciones de túneles.

A efectos de juego

Es improbable que estas terribles bestias actúen en la Tierra, puesto que causarían estragos en poblaciones, ciudades y continentes enteros. Sin embargo, circulan diversos rumores e historias sobre dholes que duermen a grandes profundidades esperando el momento de ser despertados. Si esto ocurriera, uno de estos monstruos podría ser una buena amenaza a la que enfrentarse.

Probablemente tengan una mayor presencia en otros planetas, y si un portal mágico lleva al culto de los personajes hasta un mundo alienígena, podrían encontrarse allí un dhole.

En las Tierras del Sueño existe una versión de esta misma criatura que tiene básicamente sus mismas características y que puede suponer un peligro para los soñadores, aunque como en otros casos, se les conozca con otros nombres.

Concepto: Verme de los túneles oscuros

No tendría demasiado sentido ofrecer características para el dhole dado su monstruoso tamaño. Asume que un dhole tiene las siguientes puntuaciones:

- 👁 8 Percibir criaturas insignificantes
- 🔪 15 Proyectil de baba ácida
- 👄 15 Tragar de un solo bocado

Iniciativa: 4

Proyectil de baba ácida: Un personaje que esté en la trayectoria de un escupitajo ácido puede realizar una prueba enfrentada de sus Reflejos más 🎲 frente al ataque del dhole para evitar quedar sepultado bajo una montaña de baba ácida. En caso de fallar sufrirá un daño mCM y deberá realizar pruebas de asfixia (página 49) hasta que consigan sacarlo de ahí o fallezca.

Tragar de un solo bocado: Un personaje que sea engullido por un dhole morirá automáticamente.

Exposición al terror: Pánico (difícil C/CM).



GATO DE SATURNO

Los gatos de Saturno son unos seres con forma similar a los gatos terrestres pero de gran tamaño y formados por hilos de colores brillantes que se entremezclan con la carne. Los ojos de estas criaturas son de múltiples colores brillantes y su cabeza tiene un aspecto ligeramente mecánico, como de engranajes superpuestos a la piel. Su cola es flexible y está cubierta de partes metalizadas. Pueden tener un número variable de patas, aunque lo más frecuente es entre dos y cinco.

Los miembros de esta especie están enfrentados con los gatos terrestres y parecen sentir un temor absoluto hacia ellos. Algunos textos mencionan que los gatos de Saturno acompañan, pero desde luego no como mascotas, a las bestias lunares (página 130).

Estas criaturas apenas se han visto en el mundo real, pero sí con frecuencia en las Tierras del Sueño, por lo que se desconoce si son oriundas de ese mundo y pueden viajar al nuestro o si moran también la Tierra.

Motivación

Parecen carecer de una motivación concreta. Son criaturas peligrosas si se sienten amenazadas, pero inofensivas la mayor parte del tiempo.

Forma de actuar

Suelen huir ante las visitas inesperadas y reunirse en pequeños grupos para defenderse. Si se sienten amenazados o acorralados no dudarán en atacar.

A efectos de juego

Los personajes podrían encontrarse fácilmente con estas criaturas en las Tierras del Sueño. Un ser de esta especie podría «adoptar» a los personajes y ayudarlos o meterlos en problemas según su humor. Si un gato de Saturno detecta en los personajes jugadores el olor de un gato de la Tierra (por ejemplo, si uno tiene a este animal como mascota) se sentirá amenazado y podría atacar al grupo.

Concepto: Felino enigmático

FORTALEZA	5	Del tamaño de una pantera
REFLEJOS	4	Algo más lento que un gato
INTELECTO	2	Inteligencia casi humana
VOLUNTAD	5	Enigmático

HABILIDADES

	6	Movimientos felinos
	5	Zarpazo
	4	Parece que maulla
	8	Todos los sentidos
	7	Se mueve en silencio
	7	Odia a los gatos
	2	Saber de más allá de las estrellas

Aguante: 6
Resistencia: 18 (RD 1 Pelaje)
Defensa: 15
Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +2
Ataques: Zarpazo +9 (M+2).
Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).



GNOPH-KEH

Estas enormes criaturas habitan las zonas más heladas de la Tierra, aunque no es el único planeta donde se les puede encontrar. Su especie está en franca decadencia, con cada vez menos especímenes, debido fundamentalmente a dificultades de reproducción.

Se les vincula habitualmente con Rhan-Tegoth y otras deidades relacionadas con el frío, aunque no está claro si estas criaturas son herramientas de estos dioses o si tienen la suficiente inteligencia como para desarrollar sus propias creencias y prácticas religiosas. A simple vista pueden parecer simples bestias que actúan por instinto más que por inteligencia, pero no está claro que así sea.

Grandes como un oso polar y cubiertos por un pelaje blanco, estos seres cuyo aspecto recuerda vagamente a un gorila tienen tres pares de patas y, aunque son capaces de erguirse sobre el par inferior, normalmente corren usándolas todas, lo que les permite moverse a gran velocidad. En el monstruoso rostro de estos seres emerge un cuerno retorcido sobre las fauces. Este cuerno se utiliza como componente en algunos conjuros y rituales.

Los habitantes humanos del Polo Norte que han tenido la desgracia de encontrarse regularmente

con estas bestias han buscado la manera de aplacarlas entregándoles sacrificios o grandes cantidades de comida para evitar convertirse ellos en el menú. Esto podía dar la idea de que estas tribus adoraban a los gnoph-kehs, cuando más bien se trataba de un intercambio para no terminar muertos. Es posible que algunos avistamientos de esta especie sean responsables de la leyenda del Yeti.

Motivación

En definitiva, aunque alienígenas, son seres que se mueven fundamentalmente por sus instintos animales. Al tratarse de una especie solitaria y casi extinta, lo normal es que huyan de otros animales a no ser que tengan hambre y deban cazar, en cuyo caso se muestran tremendamente agresivos.

Forma de actuar

Si tienen hambre y deben atacar utilizarán todos sus recursos disponibles, desde su capacidad para inducir la congelación del entorno hasta su enorme cuerpo y garras.







A efectos de juego

Por su hábitat específico e inhóspito y su número reducido no debería ser fácil toparse con uno de estos seres. Un encuentro con uno de ellos en las zonas más profundas de los polos podrían poner en aprietos a una expedición de cultistas. ¿Quién sabe?, quizás el objetivo de la expedición era precisamente encontrar un gnoph-keh para hacerse con su cuerno. No se conoce forma de controlarlos y, por tanto, es difícil que otros cultos los utilicen, aunque no totalmente descartable.

Concepto: Morador de la tundra

FORTALEZA	11 Embestida mortal
REFLEJOS	4 Muy rápido
VOLUNTAD	8 Impresionante
INTELECTO	2 Tiene múltiples recursos

HABILIDADES

-  7 Correr con seis patas
-  6 Cornear y desgarrar
-  6 Olfato
-  8 Camuflarse en la nieve
-  4 El saber de Rhan-Tegoth
-  10 Provocar ventisca

Provocar ventisca: El gnoph-keh tiene la capacidad de reducir la temperatura en un área dada y de provocar ráfagas de viento helado, que funciona como un conjuro ofensivo. Evidentemente, el gnoph-keh es inmune al frío.

Aguante: 15

Resistencia: 45 (RD 3 Pelaje)

Defensa: 16

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +4

Ataques: Cornada +10 (M+4).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).



GRAN RAZA DE YITH

Nadie conoce cuál era la forma original de la Gran Raza de Yith (o yithianos) y nadie sabe cuál será la siguiente. Esta especie tiene la capacidad de ocupar psíquicamente los cuerpos de otros seres, a los que migran en masa para sobrevivir. Esta migración puede producirse no solo a través del espacio, sino también a través del tiempo. Esta capacidad permite a un miembro de esta especie ocupar un cuerpo, intercambiando la mente original del anfitrión con la suya. De este modo, la mente original queda atrapada en el cuerpo que el yithiano ocupara en ese momento.

La forma que actualmente ocupan los yithianos es la de unos seres que vivieron en la Tierra hace cuatrocientos millones de años. El cuerpo de esta forma es cónico y de unos tres metros de altura. Una serie de miembros tentaculares brotan de la parte superior, coronados en órganos sensoriales y prensiles. Estos últimos toman la forma de pinzas y actúan también como sistema de lenguaje, ya que los yithianos se comunican chasqueándolas. Carentes de extremidades inferiores, los yithianos avanzan contrayendo y expandiendo la parte inferior de su cuerpo, arrastrándose como las babosas.

Sin embargo, esta versión de la Gran Raza, que es la que más conocen los cultistas, fue prácticamente extinguida por otras especies de los Mitos hace siglos, a raíz de lo cual los yithianos comenzaron una nueva migración psíquica. Trasladados a otra especie en otro tiempo, que según algunos relatos aún no se ha producido, esta Nueva Gran Raza continúa su extraño ciclo vital aparentemente ajena a nuestro siglo. Algunos textos dicen que los humanos pueden ser esta nueva especie, de modo que los miembros de la Nueva Gran Raza caminan ya entre nosotros. Otras fuentes mencionan, por otro lado, que las criaturas elegidas fueron unos insectos gigantes. Por supuesto, ambas versiones pueden ser ciertas. También es posible que la forma original de la Gran Raza aún no se haya extinguido del todo y algunos miembros que decidieron no trasladarse mentalmente permanezcan ocultos en la Tierra.

Las mentes de los seres que pasan a ocupar los cuerpos que la Gran Raza deja tras de sí son tratados de forma deferente por los miembros de la Gran Raza que se han quedado. Como si fueran sus invitados, se les permite relacionarse con la Gran Raza y que compartan sus experiencias. No importa que aprendan cosas sobre la Gran Raza, porque si el intercambio es temporal y son devueltos a sus cuerpos, una parte del proceso de

transferencia se encarga de borrar lo vivido durante ese periodo, de manera que los secretos de la Gran Raza se mantienen a salvo. No obstante, el proceso de borrado no es totalmente fiable ni definitivo, y algunos relatos humanos hablan de estas experiencias, a veces enmascaradas como abducciones. Ni que decir tiene que recordar haber ocupado un cuerpo alienígena en un lugar y tiempo extraños puede resultar absolutamente enloquecedor.



Motivación

Se piensa que la principal motivación de la Gran Raza es el estudio de la historia. Esta podría ser la razón por la que han desarrollado esta capacidad de intercambio mental con seres de cualquier tiempo y planeta: estudiar periodos de tiempo determinados.

Forma de actuar

En la actualidad no es nada fácil encontrar seres de la Gran Raza en sus cuerpos cónicos, pero tampoco imposible, aunque puede ser más sencillo encontrarse un miembro de la Gran Raza que se ha trasladado a un cuerpo humano. En esos casos, y pese a la voluntad del yithiano de pasar desapercibido, los conocidos del suplantado notarán cambios extraños e inquietantes en su comportamiento. Los allegados del propietario original del cuerpo ocupado pueden llegar a obsesionarse con la idea de que algo ha suplantado el cuerpo de su amigo o familiar y acabar sufriendo el trastorno mental conocido como síndrome de Capgras. El miembro de la Gran Raza será cuidadoso con el cuerpo que ocupa y evitará exponerse a riesgos o cometer imprudencias ya que si dicho cuerpo muere, no tendrá la posibilidad de trasladarse a otro cuerpo o regresar al que ocupara anteriormente, y su mente morirá con él.

A efectos de juego

Encontrarse con un ser de la Gran Raza en su forma cónica debería ser algo infrecuente y, sobretodo, muy especial. Incluso para lo que suponen los Mitos, se trataría de un acontecimiento único, quizás el eje de una campaña o un punto de inflexión de la misma. Es más probable encontrárselo ocupando un cuerpo humano o incluso que se produzca un intercambio de mentes entre un personaje jugador y un miembro de la Gran Raza.

Por otro lado, la idea de que estos seres desarrollaron la capacidad de trasladar sus mentes de un cuerpo a otro puede ser un punto interesante de investigación para un culto deseoso de obtener los medios para viajar psíquicamente por el espacio y el tiempo.

Además, si el director de juego desea introducir miembros de esta especie en sus nuevos cuerpos, puede desarrollar una Nueva Gran Raza a su antojo siguiendo las pautas de creación de criaturas de los Mitos (página 242), quizás teniendo en cuenta que ciertos relatos cuentan que trasladaron sus mentes a unas criaturas parecidas a coleópteros.








A pesar de su rareza, un miembro de la Gran Raza en su forma cónica podría ser el centro de un culto interesado en aprender sobre la avanzada tecnología de esta especie y absorber el conocimiento de los Mitos que estos seres han llegado a acumular a través de sus viajes psíquicos.

Concepto: Viajero del espacio-tiempo

FORTALEZA	15	Por algo los llaman GRAN Raza*
REFLEJOS	2	Se mueve con torpeza*
VOLUNTAD	4	Condescendiente con las razas inferiores
INTELECTO	7	Más allá de la concepción humana

* En su forma cónica. Cuando controla la mente de alguien, tiene las puntuaciones y rasgos de Fortaleza y Reflejos del cuerpo ocupado.

HABILIDADES

	3	Moverse solo lo necesario
	6	Arma lanzarrayos
	7	Ojos que todo lo ven
	4	Pasar por humano
	10	Biblioteca del saber
	7	Entrar en la mente
	7	Viajar en el tiempo

Entrar en la mente: Esta habilidad permite intercambiar el cuerpo con otro. Funciona igual que el poder «Cambiar de recipiente» (ver capítulo «Magia», página 194). Además, sirve para leer mentes inferiores (es decir, las que ellos consideren inferiores).

Viajar en el tiempo: Los miembros de la Gran Raza pueden moverse por el tiempo con la misma naturalidad que por el espacio, pero en este caso no se mueven físicamente, sino que trasladan su consciencia hasta encontrar un ser adecuado con el que intercambiar su cuerpo. Si no lo encuentran, solo pueden limitarse a contemplar el pasado o el futuro ya que no tendrían modo de interactuar. Aunque, quién sabe, tal vez podrían usar esta capacidad para comunicarse a través de Internet.

Aguante:	17
Resistencia:	51 (RD 4 Armadura de piel)
Defensa:	13
Iniciativa:	5
Bonificación al daño:	+5/+1
Ataques:	Pinzas +8 (C+5), arma lanzarrayos +8 (mCM+1).
Exposición al terror:	Miedo (media, m/M).

GUG

Estos terribles seres viven en las Tierras del Sueño, aunque vienen de vez en cuando a la Tierra mediante los caminos que confluyen entre ambos mundos. Son seres de casi seis metros de altura con una forma grotesca, similar a la de un oso pero con algunas interesantes particularidades. Su cabeza tiene la boca dispuesta en posición vertical, y sus antebrazos se dividen en un par de fuertes brazos, lo que da lugar a cuatro grandes zarpas. En su pelaje descuidado y habitualmente lleno de suciedad puede distinguirse la sangre seca de las víctimas que atrapan y devoran.

No emiten sonido ninguno y parece que se comunican con gestos faciales. Son claramente inteligentes y se entregan a

rituales grotescos en los que abundan los sacrificios de otros habitantes de las Tierras del Sueño. Según algunas fuentes, la naturaleza abocerrible de estas prácticas ha tenido como consecuencia que estas criaturas se encuentren confinadas en el mundo subterráneo de las Tierras del Sueño.

Motivación

Los gugs realizan rituales a varias deidades de los Mitos, fundamentalmente a primigenios como Bokrug (página 112), lo que los convierte en una raza seguidora a la que estos dioses están más inclinados a escuchar.

Forma de actuar

Muy agresivos, atacan a miembros de otras especies en cuanto los divisan en sus territorios de las Tierras del Sueño. Sus víctimas terminan devoradas o se convierten en protagonistas de sus rituales de apaciguamiento de los dioses. No suelen perseguir a sus presas fuera de su territorio ni dejarse ver en la Tierra.







A efectos de juego

Estas criaturas pueden ser un encuentro desafiante durante una aventura en las Tierras del Sueño, pero el director de juego no debería olvidar que los gugs son físicamente muy peligrosos, con lo que el resultado del encuentro puede ser fatal para los personajes jugadores. Con suerte, podría ser que únicamente quieran atrapar a los personajes jugadores para realizar una ofrenda a sus dioses, lo que les daría tiempo para aprender más de estas criaturas y de su submundo antes de escapar.

Concepto: Titán destructor

FORTALEZA 19 Gigantesco
REFLEJOS 3 Múltiples zarpas
VOLUNTAD 3 Agresivo
INTELECTO 3 No es estúpido

HABILIDADES

 5 Mover su cuerpo imponente
 5 Devorar
 3 Gesticular
 4 Mirada miope
 4 No emite sonido alguno
 2 Conocimiento prohibido

Devorar: Con esta habilidad un gug puede hacer un ataque adicional cada turno sin ninguna limitación.

Aguante: 20

Resistencia: 60 (RD 5 Piel muy dura)

Defensa: 13

Iniciativa: 4

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +6

Ataques: Zarpas +8 (M+6).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).



GUL

Los gules son seres humanoides con garras en el final de sus extremidades y rasgos caninos en la cabeza. Sin apenas pelo, el color de su piel cubierta de polvo y moho y sus facciones mortecinas pueden recordar también a los de un muerto viviente. Aunque algunos pueden hablar idiomas humanos, entre ellos se comunican con un lenguaje basado en gemidos y gorgoteos.

Los gules viven habitualmente entre las Tierras del Sueño y la Tierra real, ocupando los túneles que comunican ambos mundos. Estos túneles desembocan con frecuencia en los cementerios más antiguos de la Tierra. Es en dichos cementerios donde estas criaturas encuentran su alimento predilecto: la carne de los muertos.

Algunos relatos de los Mitos hablan de humanos que han convivido con estos horribles seres y que han llegado a comprender que sus gemidos y gorgoteos son una forma de comunicación comprensible y, en consecuencia, que estas repugnantes criaturas son también sabias y conocedoras de poderes arcanos. Como contrapartida, también se describe una cierta tendencia a la degeneración al estar en su compañía, hasta el punto de convertirse en uno más de su especie.

Motivación

Estas criaturas no parecen seguir a ningún dios o primigenio en particular. Se sabe que han ayudado a otras razas en algunos cometidos que requirieran el paso de las Tierras del Sueño a la Tierra real o viceversa, pero esto no los relaciona directamente con nadie.

Forma de actuar

Pese a lo que pueda parecer, los gules prefieren comer la carne fresca, solo que generalmente la carne muerta es más fácil de conseguir. Además, algunos tienen propensión por el sabor de la carne que está imbuida de alguna manera por el poder de los Mitos, lo que hace a los cultistas un bocado delicioso para estas criaturas. Es posible que un encuentro con gules termine en enfrentamiento si estos creen que pueden convertir a los personajes en alimento sin mucho riesgo (por ejemplo, si están en clara superioridad numérica) o si se encuentran lo suficientemente hambrientos.

A efectos de juego

Los gules pueden ser tanto buenos aliados como terribles enemigos, incluso pueden pasar de una cosa a otra a lo largo de una campaña. Como viven entre dos mundos es fácil encontrarse con ellos en los lugares más oscuros y tenebrosos de ambos lugares.









Como aliados pueden proporcionar a los cultistas un nuevo grupo de apoyo, un contacto con acceso a información sobrenatural o una fuente de conocimiento y poder menor a la que seguir hasta estar preparados para acudir a amos más poderosos.

Como enemigos pueden suponer una amenaza en los caminos entre la Tierra real y las Tierras del Sueño, por donde se moverán con mucha más facilidad que los personajes. También pueden buscar alianzas con enemigos del culto, o tal vez los gules sean los guardianes de un secreto que los personajes jugadores quieran y estos tengan que encontrar un modo de ganarse su confianza... o arrebatárselo por la fuerza.

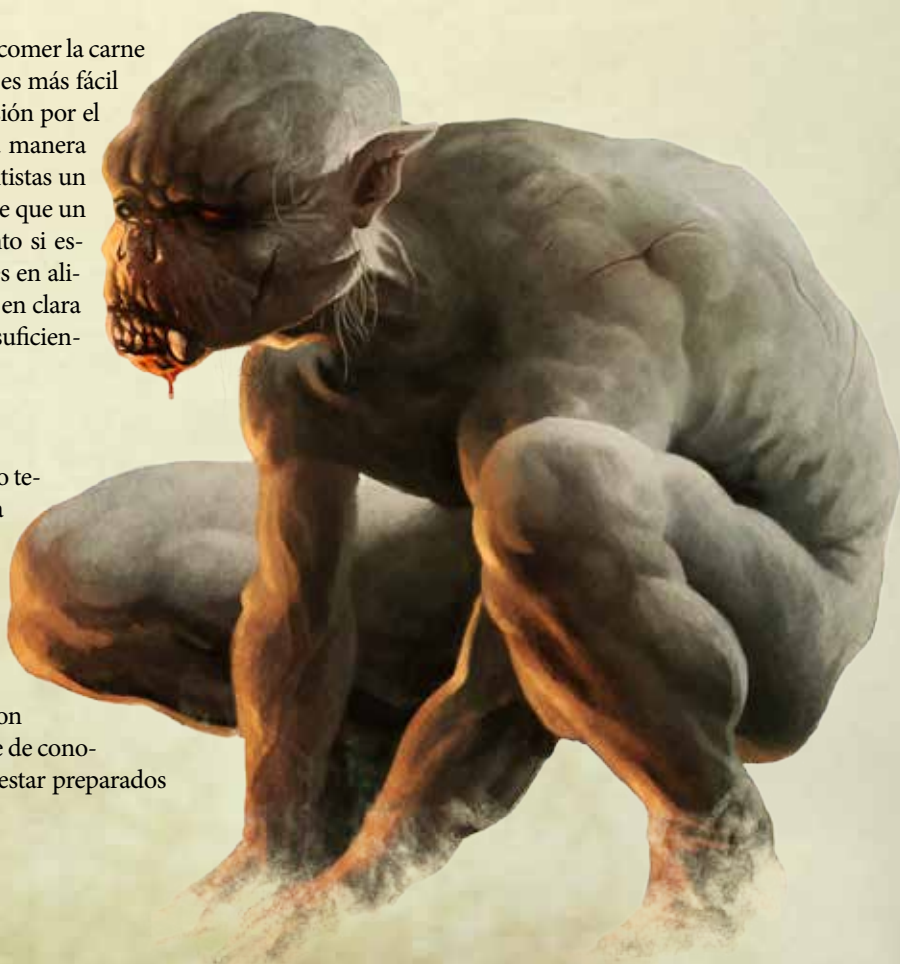
Concepto: Necrófago grotesco

FORTALEZA	5	Parece un muerto viviente
REFLEJOS	4	Para cuando te das cuenta ya está aquí
VOLUNTAD	3	Hedor de la tumba
INTELECTO	3	Si le dejas en paz, te dejará en paz

HABILIDADES

	4	Correr por túneles
	5	Garrazo
	2	Conserva la capacidad de hablar
	5	Ver en la oscuridad
	6	Silencioso como la muerte
	4	Mantiene sus conocimientos
	4	Acoger nuevos miembros
	3	Criatura de la cripta

Acoger nuevos miembros: Los gules no se muestran necesariamente hostiles, pero pasar demasiado tiempo con ellos puede hacer que una persona se convierta en gul. En términos de juego, una persona que pase demasiado tiempo con ellos deberá hacer cada semana una prueba de Estabilidad Mental opuesta a esta habilidad arcana del gul, que recibe



un +1 en cada semana adicional. Cada vez que el personaje falle la tirada obtendrá un punto de Degeneración.

Criatura de la cripta: Los gules pueden alimentarse de cadáveres para recuperar su energía. Pueden consumir carne muerta y recuperar un punto de Resistencia por turno que pasen comiendo. El número de puntos que se pueden recuperar de este modo depende del estado del cadáver: el máximo es la Fortaleza del difunto si se trata de un muerto muy reciente (unas horas como máximo), pero solo la mitad de la Fortaleza si lleva más tiempo muerto. A

HEMÓFORO

Estos pequeños seres suelen encontrarse en los caminos de las Tierras del Sueño, donde acechan cautelosamente a los viajeros antes de atacarlos. Se les conoce con muchos nombres, pero se ha popularizado el término «hemóforo», ya que se alimentan principalmente de sangre. Su aspecto recuerda vagamente al de un batracio malformado, pero del tamaño de un niño pequeño. Sus extremidades acaban en patas palmeadas y su piel es viscosa, de un enfermizo aspecto translúcido. Su boca ancha puede abrirse como un cepo y tiene tres ojos redondos fríos e inexpresivos.

Cautelosos y tímidos, pueden resultar inofensivos, pero son bastante peligrosos a pesar de su pequeño tamaño, ya que son capaces de absorber en muy poco tiempo toda la sangre de un cuerpo humano. La sangre consumida los hace hincharse como globos hasta que la digieren, de manera que les es difícil moverse después de una buena comilona.

Como urracas malignas, sienten una poderosa atracción por los objetos brillantes, que tratan de robar para almacenarlos en sus guaridas. Dicen que una guarida de hemóforos puede estar llena de tesoros.

Motivación

La necesidad de alimentarse es su principal impulso; por lo demás, tratan de pasar desapercibidos. Su interés por los objetos brillantes también los mueve a robar o atacar a los viajeros, pero siempre tratando de correr los menores riesgos posibles. No parece que tengan mayores preocupaciones que las de un animal corriente, ni que sean capaces de dominar ninguna forma de lenguaje, pero sin duda son muy astutos y maliciosos.

Forma de actuar

Siguen a sus presas de forma sigilosa, esperando una situación de ventaja de la que puedan beneficiarse. Suelen esperar a la noche o momentos en los que la víctima esté desprevenida. Llegada la ocasión, asaltan a la víctima tratando de sorprenderla para alimentarse de su sangre. Tras el festín, registran las pertenencias del desafortunado individuo en busca de cualquier objeto valioso o simplemente brillante.

A efectos de juego

Durante cualquier viaje a pie por las Tierras del Sueño puede darse un encuentro con los hemóforos.

discreción del director de juego, cadáveres muy antiguos solo permiten recuperar un punto de Resistencia.

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 14

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +2

Ataques: Garras +9 (C+2).

Exposición al terror: Estupor (media, m/M), miedo si se le conoció cuando era humano (media, 1/m).



Concepto: Sanguijuela hambrienta

FORTALEZA	1	Pequeño tamaño
REFLEJOS	6	Pasmosamente rápido
VOLUNTAD	6	Nunca se da por vencido
INTELECTO	2	Actúa por instinto

HABILIDADES

	4	Corretear
	5	Chupar la sangre
	8	Detectar presa
	12	Pasar desapercibido

Chupar la sangre: El hemóforo recupera un punto de Resistencia por cada punto de daño producido al morder, hasta un máximo de tres por turno.

Aguante: 4

Resistencia: 12

Defensa: 16

Iniciativa: 7

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Morder +11 (m+1).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

HOMBRE DE LENG

Esta raza originaria de las Tierras del Sueño está actualmente esclavizada por las bestias lunares (página 130). Uno de los usos principales que les dan es como intermediarios en el comercio con las poblaciones humanas de las Tierras del Sueño, y es que los hombres de Leng pueden pasar por humanos bajo ciertas circunstancias. Efectivamente, estas criaturas parecen humanos, aunque sus piernas tienen un aspecto caprino y finalizan en pezuñas, mientras que su cabeza está coronada por dos cuernos y su boca es desproporcionadamente grande. A pesar de estas grotescas diferencias, el disfraz adecuado puede hacer pasar a un hombre de Leng por humano con cierta facilidad (por ejemplo, se le tapan los cuernos con un turbante y se le ocultan las piernas bajo una túnica).

Motivación

Recibieron a las bestias lunares como dioses y terminaron como sus esclavos. Las bestias lunares devoran a cualquier hombre de Leng que se opone a ellas, por lo que no hay revueltas. Los motivos que mueven a los hombres de Leng es cumplir las órdenes de las bestias lunares y sobrevivir, aunque puede que en el fondo solo deseen ayuda para destruirlas.

Forma de actuar

Habitualmente sus órdenes son pasar desaparecidos y no crear enfrentamientos con otras razas. Pero en algunas ocasiones sí pelean, por ejemplo, con las arañas de Leng, a las que les enfrenta una rivalidad que se pierde en los orígenes del tiempo. Desde luego también combatirán contra cualquiera que las bestias lunares les ordenen matar.

A efectos de juego





Encontrarse y tratar con bestias lunares casi siempre se producirá con los hombres de Leng como intermediarios. Las bestias lunares han conseguido que estos seres les hagan el trabajo sucio, así que un culto que las moleste seguramente tenga que vérselas con hombres de Leng.



También podría ocurrir que un grupo de hombres de Leng solicite ayuda a algún culto para que les ayude a escapar de su esclavitud, quizás a cambio de conocimiento, secretos de las bestias lunares o a cambio de actuar como guías en las Tierras del Sueño.

Concepto: Soldado de las bestias lunares

FORTALEZA 4 Fornido
REFLEJOS 4 Entrenado en combate
VOLUNTAD 2 Degenerado
INTELECTO 2 No piensa, obedece

HABILIDADES

 3 Montar guardia
 4 Lanza
 3 Intimidar
 2 Moverse en silencio

 4 Instrucción severa
 3 Conocimiento de Leng

Aguate: 5

Resistencia: 15 (RD 3 Armadura ligera)

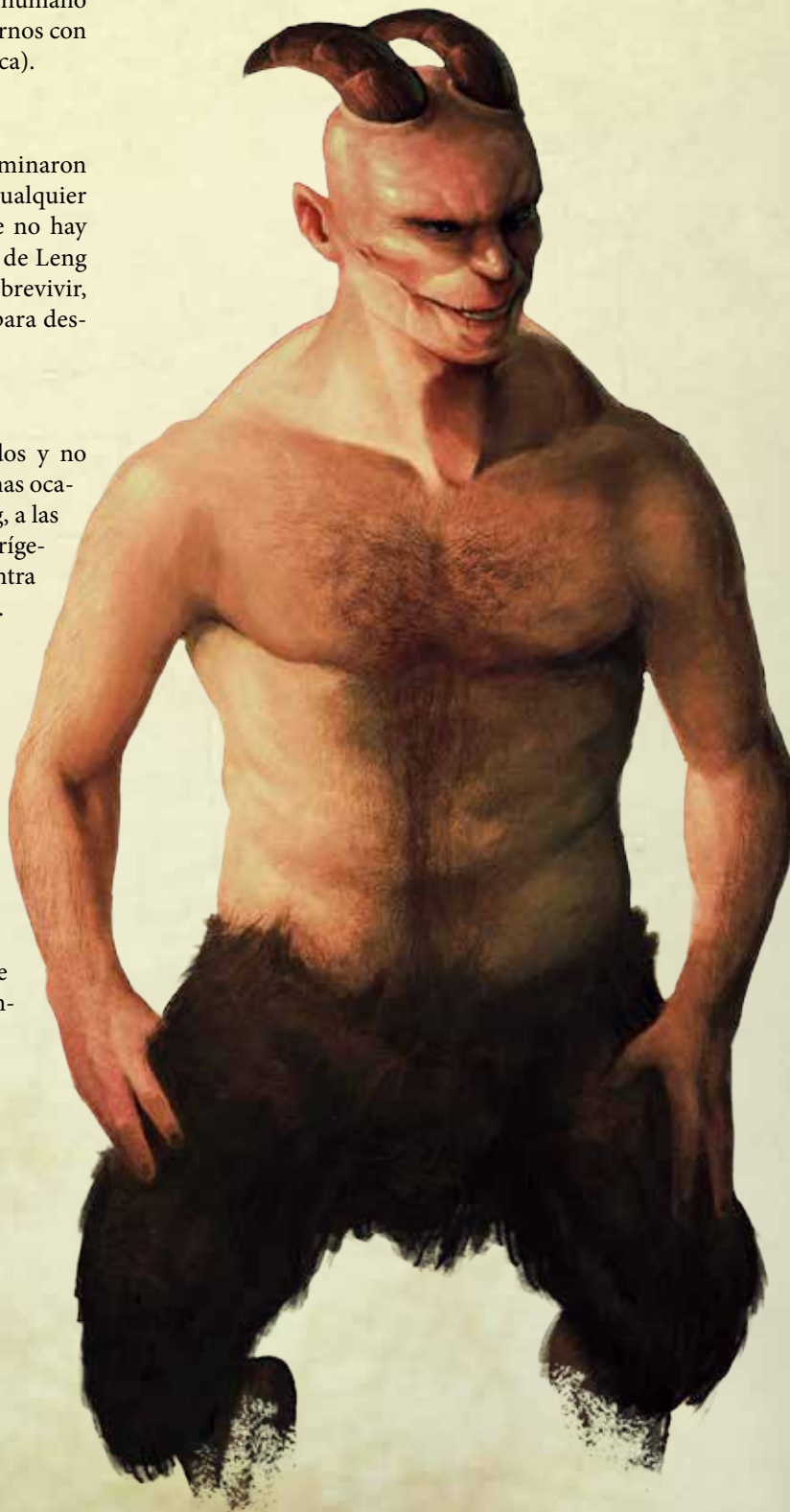
Defensa: 13

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +2/+1

Ataques: Lanza +8 (M+2).







Exposición al terror: Desasosiego (fácil, 0/1).



Concepto: Sacerdote de las bestias lunares

FORTALEZA 2 Débil
REFLEJOS 3 Preciso
VOLUNTAD 4 Disciplinado
INTELECTO 4 Astuto

HABILIDADES

 2 Eludir golpe
 5 Comerciar
 3 Escudriñar
 5 Conocimiento de Leng
 5 Llamar bestia lunar
 4 Maldición de Leng

Llamar bestia lunar: Los sacerdotes de Leng pueden llamar a las bestias lunares y tratar de comunicarse con ellas. Esta habilidad también sirve para mantenerlas a raya, de forma que no tomen acciones agresivas contra el sacerdote, pero en ningún caso sirve para controlarlas ni darles órdenes.

Maldición de Leng: Las capacidades mágicas de los sacerdotes de Leng incluyen conjuros ofensivos que deforman el cuerpo de la víctima, provocándole dolorosas llagas y laceraciones (las bestias lunares son inmunes a esta magia). También incluyen rituales para crear algunos objetos, como las dagas de Leng (ver «Daga de Leng» en el capítulo «Magia»), o realizar peligrosas invocaciones. Pueden convocar e incluso intentar atar a las arañas de Leng, pero ningún sacerdote de Leng con apego por su vida intentaría hacer algo así.

HOMBRE SERPIENTE

Estas criaturas pasmosamente longevas aparecieron en la Tierra hace trescientos millones de años. Algunos relatos hablan del primigenio Yig como su progenitor, aunque otros simplemente hablan de Yig como «padre de todas las serpientes», lo que evidentemente incluye a los hombres serpiente.

Estos seres tienen el aspecto de serpientes erguidas con brazos y piernas. Pueden parecer, en cierto modo, lagartos gigantes que anduviesen a dos patas. Tienen el cuerpo totalmente cubierto de escamas y su cabeza es claramente de serpiente: con lengua bífida, sin orejas, etcétera. Son capaces de ver en el espectro infrarrojo y usan sus lenguas bífidas para captar olores y rastrear. Pese a sus características de reptil son de sangre caliente. Además, muchos de ellos son venenosos y pueden escupir o inocular veneno.

Se dice que los miembros de esta especie son inteligentes, y que crearon una civilización rica, con profundos estudios de hechicería y alquimia. Una civilización entregada a la veneración del dios Yig por encima de todas las cosas, al que ofrecían sus sacrificios y cuyos designios se esforzaban en seguir.

Sin embargo, la historia cuenta otros detalles de esta raza particularmente siniestros. Por ejemplo, se dice que sufrieron una escisión provocada por un grupo de hombres serpiente que decidió seguir a Tsthoggua tras descubrir unos altares en su honor. Se enfrentaron a sus iguales y provocaron un derramamiento de sangre que concluyó con la exclusión y

Aguate: 4

Resistencia: 12

Defensa: 10

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +1/+0

Ataques: Sin armas +5 (m+1).

Exposición al terror: Desasosiego (fácil, 0/1).

Concepto: Siervo de las bestias lunares







FORTALEZA 3 Inasequible al cansancio

REFLEJOS 3 Movimientos mecánicos

VOLUNTAD 1 Vive para servir

INTELECTO 2 Simple

HABILIDADES

 3 Trabajo extenuante
 2 Defenderse
 4 Servir a sus amos
 3 Vigilar
 2 Aplacar a su amo
 3 Conocimiento de Leng

Aguate: 3

Resistencia: 9

Defensa: 11

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +1/+0

Ataques: Sin armas +5 (m+1).

Exposición al terror: Desasosiego (fácil, 0/1).

casi completa eliminación de casi todos los herejes. Además, el propio Yig maldijo a los supervivientes, que fueron convirtiéndose poco a poco en meras serpientes. Algunas leyendas de los propios hombres serpiente aseguran que todavía hay algunos entre ellos que escaparon de la maldición de Yig y que aún adoran al otro dios en secreto.

Se cuenta también que los hombres serpientes fueron los amos y señores de la Tierra durante miles de años, hasta la llegada de los mamíferos y del hombre en particular. Fueron entonces diezmados y sus civilizaciones, olvidadas, pero evitaron la extinción ocultándose del hombre. Muchos lo hicieron en cavernas, selvas y otros refugios naturales alejados de la civilización humana, pero otros prefirieron esconderse a plena vista, manipulando su forma con hechicería para mostrarse como humanos y vivir entre ellos. Así podrían preparar el regreso triunfal de su especie y recuperar el poder que les corresponde.

Sus encuentros con humanos en el mundo moderno han dejado claro que existen al menos cuatro tipos de hombres serpiente, aunque se presupone que podría haber otros. Los primeros de estos cuatro son los hombres serpiente **ocultos**. Son los que se encuentran entre la humanidad, grandes hechiceros de miles de años que pueden estar bien posicionados en la sociedad actual y que únicamente desean venganza. Los teóricos de la conspiración los llaman «reptilianos».

Por otro lado, también se distingue a los hombres serpiente **degenerados**, que viven en el mundo subterráneo y que perdieron muchas de sus capacidades hace miles de años. Entre estos algunos han perdido las extremidades y parecen serpientes gigantes, mientras que la mayoría ha involucionado a formas más simples. Su influencia en el mundo es muy escasa y son particularmente difíciles de encontrar.

Los terceros son los hombres serpiente **durmientes**. Estos llevan hibernando miles de años, desde la época de esplendor de su imperio, y han ido despertando lentamente desde comienzos del siglo pasado. Son seres antiguos, muy poderosos, que contemplan con desagrado cómo el hombre ha desplazado a su especie del dominio del planeta y que son capaces de cocinar a fuego lento una terrible venganza.

Por último están los **soñadores**, que es como se denomina a los hombres serpiente que habitan en las Tierras del Sueño y que conservan la forma original de la especie de hace miles de años. Entre ellos hay muchos adoradores de Tsathoggua, ya que la mayoría de los supervivientes a la herejía huyeron allí.

Motivación

Cualquiera que sea la condición de un hombre serpiente, le mueve un sentimiento de venganza contra la humanidad, puede que por considerar a los humanos causantes de la caída de su especie o porque estos conforman la civilización más extendida de la Tierra. Sea como sea, los humanos son los enemigos de la especie de los hombres serpiente, independientemente del tipo. A pesar de lo dicho, esta venganza no tiene por qué que presentarse necesariamente en forma de violencia; los hombres serpiente son criaturas pacientes y astutas, capaces de utilizar métodos más sutiles que la simple violencia para lograr su tan ansiada venganza.

Además de por su odio a la humanidad, estas criaturas se mueven por los designios ordenados por su dios: Yig para la mayoría de ellos, Tsathoggua para los soñadores. La devoción por su deidad es habitualmente más fuerte que cualquier otra motivación, lo que los ha llevado a aliarse e incluso hibridarse con humanos adoradores de Yig.

Muy arriba en su escala de motivaciones está también la adquisición de conocimiento. Fue esta ansia por el saber lo que los llevó a convertirse en una gran civilización en el pasado. Sus estudios son parte fundamental de su cultura y hoy en día siguen avanzando en muchos campos científicos y mágicos.

Forma de actuar

Con los humanos suelen ser precavidos cuando están ocultos, no les gusta llamar la atención. Una vez rota la máscara, acostumbran a ser muy agresivos.

Los hombres serpiente soñadores no están tan en contra de los humanos, principalmente porque los enemigos de sus enemigos son sus amigos. No obstante, tampoco tienen una gran confianza en ellos.









A efectos de juego

Estamos ante los enemigos naturales de la humanidad. Inteligentes, poderosos y capaces de ocultarse con forma humana. Quizás estén detrás de muchas misiones fallidas de un culto, o quizás puedan ser compañeros de cultos que adoren a Yig.

Concepto: Reptiliano oculto

FORTALEZA 3 Gomoso
REFLEJOS 4 Rápido y silencioso
VOLUNTAD 3 Carente de empatía
INTELECTO 4 Astuto

HABILIDADES

 3 Agilidad reptil
 3 Escupir veneno
 5 Engañar
 6 Visión en la oscuridad
 6 Culebrear en silencio
 5 Tecnología
 4 Saber de los Mitos
 6 Ofuscación de Yig

Ofuscación de Yig: La apariencia humana de los hombres serpiente ocultos es una mera fachada, una careta que pueden quitarse para volver a su forma normal cuando lo deseen o para cambiar de un aspecto humano a otro. Esta habilidad incluye también su capacidad para hacerse pasar por humano, imitar la voz humana, moverse como un humano, comer como un humano, etcétera.

Aguante: 4

Resistencia: 12 (RD 2 Piel escamosa)

Defensa: 12

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +1/+0







Ataques: Pistola +7 (mM), Escupir veneno +7 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

Concepto: Reptiliano degenerado

FORTALEZA 5 Bestial
REFLEJOS 4 Mortífero
VOLUNTAD 2 Salvaje
INTELECTO 1 Solo obedece a sus instintos

HABILIDADES

 5 Tregar y correr
 5 Lanza rudimentaria
 3 Gruñido intimidante
 6 Sentidos de serpiente
 5 Reptar en silencio
 1 Cultura de sierpe

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 14 (RD 2 Piel escamosa)

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +2/+1

Ataques: Lanza +9 (M+2), Escupir veneno +9 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

Concepto: Reptiliano durmiente

FORTALEZA: 5 Adaptable

REFLEJOS: 4 Sutil

VOLUNTAD: 3 Lo mueve el rencor

INTELECTO: 3 Primitivo

HABILIDADES

- 8 Vida en la jungla
- 5 Gran guerrero
- 4 Inspirar terror
- 7 Visión en la oscuridad
- 7 Arrastrarse en silencio
- 3 Urdir plan
- 6 Saber de las serpientes

Aguante: 6

Resistencia: 18 (RD 1 Armadura natural)

Defensa: 17

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +2/+1

Ataques: Escupir veneno +9 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM),
Mordisco +9 (C+2 y veneno: dificultad 10, m/C).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

Concepto: Reptiliano soñador

FORTALEZA 4 La forma primitiva

REFLEJOS 4 Hipnótico

VOLUNTAD 5 La vida es sueño

INTELECTO 5 Consciencia paralela

HABILIDADES

- 5 Movimiento antinatural
- 4 Mordisco venenoso
- 4 Discernir la realidad
- 3 No sabes si es real
- 8 Soñar
- 5 Enviar pesadillas

Soñar: El mundo de los sueños es un terreno en el que algunos se mueven como pez en el agua. Los soñadores más poderosos pueden usar esta habilidad para leer los sueños ajenos o enviar mensajes perturbadores. Incluso pueden trasladarse a lugares donde el mundo de los sueños conecta con el mundo físico y valerse de esta capacidad para transportarse largas distancias.

Enviar pesadillas: Un hombre serpiente soñador puede enviar terribles sueños a su víctima, que ha de estar dormida o en las Tierras del Sueño para verse afectada. Esto funciona como un uso ofensivo de habilidad

arcana que daña la Estabilidad Mental del blanco si está dormido o su Resistencia si está en las Tierras del Sueño.

Aguante: 6

Resistencia: 18 (RD 2 Piel escamosa)

Defensa: 14

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +2/+1

Ataques: Escupir veneno +8 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).



HORRENDO CAZADOR

Estos entes del espacio se mueven por todo el cosmos cazando a sus presas, algunas veces por voluntad propia y otras muchas siguiendo las órdenes de Nyarlathotep. Es difícil escapar ileso de un horrendo cazador, pues son extremadamente peligrosos. Las pocas historias que hablan de estas criaturas cuentan que podrían ser la oscuridad encarnada, ya que la luz les perjudica (incluso la luz de la luna o de una linterna puede hacerles daño). También provoca su enfurecimiento.

Los horrendos cazadores tienen la forma que pudiera tener un dragón, pero también podría tratarse de un gusano o serpiente con alas. A veces incluso se describe una sola ala posterior con la que vuelan a gran velocidad en espiral. Desprenden un olor bastante fuerte que los humanos asociamos a la descomposición o la muerte.

Su cuerpo es absolutamente negro y aceitoso, con una larga y sinuosa cola. Sus fauces tienen multitud de dientes irregulares y afilados.

Algunas historias hablan de que estas criaturas pueden mutar, de manera que no siempre son iguales. A veces poseen un ojo trilobulado y amarillo. Incluso algún registro de un ataque de estas entidades hablan de una vasta nube desdibujada de humo negro.

Motivación

Suelen perseguir aquellos que Nyarlathotep les señala, habitualmente aquellos que lo han ofendido. Algunas veces atrapan a sus víctimas para llevarlas ante Nyarlathotep, y otras simplemente las matan.

Forma de actuar

Son extremadamente agresivos y atacarán siempre que las condiciones les sean favorables (en lugares oscuros, de noche...).

Los horrendos cazadores no hablan, emiten estridentes chillidos que les permiten comunicarse. Se cree que pueden comprender a otros seres, incluidos los humanos.

A efectos de juego

Esta especie será un peligroso enemigo de los personajes jugadores. Un primer encuentro podría producirse con la aparición de uno de estos seres que viene a llevarse a alguien de un culto enemigo, a modo de advertencia de lo que les sucederá si un horrendo cazador se fija en ellos.

Por supuesto, cualquier culto que tenga de su lado a Nyarlathotep podrá contar con la ayuda inestimable de los horrendos cazadores, tanto si son jugadores como si son un culto enemigo de estos. Así que cuidado.



Concepto: Depredador fotosensible

FORTALEZA 11 ¡Es enorme!
REFLEJOS 5 Demasiado rápido para su tamaño
VOLUNTAD 8 Perseguidor implacable
INTELECTO 5 Si te busca te encuentra

HABILIDADES

5 Vuelo
 6 Dientes muy afilados
 3 Chillido estridente
 3 Comprender habla humana
 7 Localizar a su presa
 2 Silencioso en la oscuridad

Aguante: 15

Resistencia: 45 (RD 8 Piel extremadamente dura. Su vulnerabilidad a la luz potente lo obliga a hacer una prueba de Entereza —la dificultad varía en función de la fuente de la luz— o salir despavorida).

Defensa: 16

Iniciativa: 7

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +4

Ataques: Mordisco +11 (mM+4).

Exposición al terror: Pánico (difícil, C/CM).

LLOIGOR

Son pocas las criaturas con características tan inusuales como las de los lloigor. Estos seres son tetradimensionales, es decir, tienen una dimensión más que los humanos y el resto de criaturas de nuestro mundo. Esto hace que puedan moverse en esa cuarta dimensión y parecer invisibles a los ojos de los que no tienen acceso a ella.

El conocimiento de su existencia nos llega principalmente de su periodo de máxima actividad en la Tierra, en el continente de Mu hace más de doscientos mil años. Allí esclavizaron a sus habitantes mientras rendían culto al poderoso Ghatanothoa (ver página 118). Sin embargo, la caída de este primigenio hizo decaer la presencia de los lloigor en nuestro mundo hasta el punto de prácticamente desaparecer. Algunos estudiosos de los Mitos han especulado que la derrota y encierro de Ghatanothoa tuvo como consecuencia que estos seres perdieran parte de la energía que les permitía acercarse a nuestra realidad.

La forma en que se percibe a estos seres cuando se hacen presentes en nuestro espacio dimensional puede recordar a grotescos reptiles, aunque muy alejados de otras criaturas reptilianas de los Mitos, como los hombres serpiente. Su forma real debe de ser bastante más compleja, pero no podemos percibirla al no ser capaces de procesar esa cuarta dimensión. En esta forma los lloigor pueden atacar con sus garras y sus terribles mandíbulas.

Sus movimientos resultan incomprensibles, ya que aparecen y desaparecen en cuestión de milésimas de segundo, como si se teletransportaran. Esto es consecuencia de su capacidad de entrar y salir en nuestro espacio dimensional, lo que les confiere una apariencia difuminada y extraña.

Pero sin duda sus mentes alienígenas, muy alejadas de la estructura mental humana, son lo más llamativo de estos seres. Los lloigor carecen de emociones (o al menos de emociones que podamos entender) y tienen una consciencia plena, sin restricciones atencionales. Esto hace que recuerden todas sus vivencias permanentemente, sin posibilidad de olvido o distorsión de la información. Esto les dota también de una visión de la realidad alejada del sesgo optimista que domina a los seres humanos. Esta forma de entender el mundo puede producir un pesimismo asfixiante a aquellos infelices que entren en contacto con la mente de un lloigor, inundándoles de terror y oscuridad y llegando incluso a generar ideas autodestructivas. Parece que esta puede ser una forma de alimentarse del lloigor.

Los lloigor poseen además unas importantes capacidades telequinéticas que les permiten mover objetos de nuestro mundo, y son prácticamente inmunes en su estado invisible, dado que realmente no se encuentran en nuestro espacio dimensional en ese estado. En su forma corpórea pueden ser destruidos, aunque al morir sus cuerpos desaparecen de esta dimensión. Algunos de los relatos tradicionales o más recientes de encuentros con demonios fantasmales podrían estar describiendo encuentros con estos seres.

Motivación

La principal motivación de los lloigor es conseguir el despertar de Ghatanothoa. También han sido asociados en ciertas ocasiones a otros primigenios, por lo que puede que haya miembros de esta raza al servicio de otras entidades.

Alimentarse de la energía de otros seres estará bastante arriba en su pirámide de necesidades, y será probablemente su forma principal de influir en nuestro mundo.

Forma de actuar

Los lloigor aparecen representados en algunos textos como vórtices de energía, probablemente por su actuación en su forma invisible, es decir, desde su dimensión. De este modo absorben energía de los humanos, habitualmente mientras estos duermen. Son capaces de hacerlo sin estar siquiera cerca de su víctima debido a las peculiaridades de la relación entre nuestra dimensión y la de los lloigor. Esta absorción provoca en la víctima intensos dolores de cabeza, malestar general y un debilitamiento extremo que puede evolucionar a enfermedades o a la muerte.

Sin embargo, como más peligrosos resultan estos seres es en su forma corpórea, ya que al ser tangibles pueden interactuar a voluntad con nuestra dimensión, aunque esto también los haga más vulnerables.



A efectos de juego

Los lloigor son temibles monstruos que pueden atacar a los personajes sin que estos puedan verlos, por lo que tendrán que averiguar primero qué les está pasando y, luego, encontrar algún objeto mágico o hechizo que les permita plantarles cara.

En aventuras en las que Ghatanothoa sea parte de la historia, con toda probabilidad los lloigor estarán cerca, aunque recordemos que pueden estar relacionados también con otros primigenios.

En cuanto a la degeneración que pueden provocar en humanos que se asocian con ellos, se sabe que un contacto prolongado con estos seres puede producir tumores en la piel de los que crecen tentáculos y otras protuberancias. La transformación puede terminar con el afectado abandonando nuestra dimensión y desapareciendo para siempre de nuestra realidad.

Concepto: Acechador invisible


FORTALEZA 17 Tetradimensional


REFLEJOS 3 Se mueve de forma extraña


VOLUNTAD 4 Adicto a absorber mentes


INTELECTO 7 Incapaz de olvidar

HABILIDADES

 7 Forma de reptil

 3 Garras y mordiscos

 6 Contacto mental

 4 Percepción alienígena


MI-GO


Desde la perspectiva humana, esta raza extraterrestre podría definirse como una mezcla de crustáceos y hongos. Rondan el metro y medio de altura, y tienen antenas y extremidades similares a las de ciertos crustáceos o insectos, con apéndices parecidos a pinzas. Poseen también unas alas membranosas que utilizan para desplazarse por el espacio, aunque la gravedad de la Tierra no les permite volar con ellas.

Sin embargo, la materia con la que están formados dista mucho de cualquier sustancia que los humanos puedan comprender. Evidencias como que sus cuerpos se deshacen por completo después de muertos o que no se reflejan en vídeos ni fotos refuerzan este hecho.


Viven en el universo desde hace miles de años, construyendo enormes ciudades muy similares entre sí en los planetas en los que residen. Estas enormes extensiones suelen comprender cientos de kilómetros de túneles excavados en la corteza de los planetas, con grandes torres y templos con puentes de proporciones ciclópeas en la superficie. Son estructuras huecas, carentes de más aberturas que los pequeños agujeros que utilizan como entradas. Acostumbrados a vivir en absoluta oscuridad, los mi-go no tienen ojos y utilizan otros sentidos para compensar esa carencia.

Los mi-go se consideran una de las razas más avanzadas tanto socialmente como en muchas ramas científicas. Han desarrollado métodos para extraer recursos naturales de los planetas a los que se desplazan y llevan a cabo experimentos científicos de muy diversas índole que les proporcionan

 7 Forma incorporea

 7 Guardián de los secretos

 8 Telequinesia

 6 Drenar energía

 5 Vórtice de energía

Forma incorporea: Un lloigor puede cambiar voluntariamente de forma reptil a su forma inmaterial y viceversa, aunque el cambio le cuesta un turno completo.

Telequinesia: Un lloigor puede mover objetos con la mente. También puede mover seres vivos, incluso en contra de su voluntad. La dificultad depende del tamaño de lo que quiera mover y de la distancia a la que se encuentre.

Drenar energía: Un lloigor puede absorber energía de su víctima. Puede hacerlo como acción, produciendo daño como si fuera un conjuro ofensivo, o como parte de su ataque de garras. Recupera un punto de Resistencia por cada uno de daño que provoque.

Aguante: 19

Resistencia: 57 (en forma reptiliana: RD 8 Escamas duras. En forma invisible: inmune a ataques físicos).

Defensa: 15

Iniciativa: 6

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +5

Ataques: Garras +6 (M+5), vórtice de energía +8 (CM+1).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

información valiosa para mejorar sus armas y su tecnología en general.

Su llegada a nuestra galaxia hasta el planeta Yuggoth (Plutón) y a la Tierra se produjo hace aproximadamente ciento sesenta millones de años. En esos tiempos, en la Tierra, la raza de los antiguos estaba en plena expansión, pero fueron rápidamente expulsados de algunas zonas del planeta por los mi-go y su tecnología. Los mi-go buscaban recursos aprovechables y encontraron minerales que les interesaban en diferentes puntos de la Tierra, por lo que decidieron establecer colonias para su explotación. Les interesaba especialmente una piedra negra de composición desconocida para nosotros que es de gran valor para su tecnología y que en la Tierra solo se encuentra en sitios muy específicos, siempre a grandes profundidades. Aún hoy en día, pequeñas colonias de mi-go permanecen en nuestro planeta sus trayendo dichos minerales y realizando experimentos con la flora y fauna local, humanos incluidos.

Que los mi-go no llegaran a establecer grandes ciudades en la Tierra como han hecho en otros mundos parece debido al efecto del resto de criaturas que habitaban el planeta, especialmente los humanos. Podría ser que el desarrollo de estos impidiera que los mi-go pudieran expandirse como hubiesen querido.

Se sabe que hay ciertos cultos que siguen o se relacionan de algún modo con los mi-go, y estos los utilizan como agentes para llevar a buen puerto sus planes en la Tierra.



Motivación

Los mi-go son fundamentalmente una raza invasora, con amplios conocimientos científicos y que recurren sobre todo a la explotación mineral en cada planeta adonde llegan. Su principal motivación parece el avance científico de su especie, por lo que llevan a cabo experimentos de muy diversa índole.

Se sabe que siguen a Nyarlathotep y Shub-Niggurath principalmente, aunque también se les ha asociado con Hastur y otras deidades.

Forma de actuar

Los mi-go no son agresivos, aunque su carácter invasor pudiera sugerir lo contrario. La realidad es que no suelen invadir planetas ya ocupados, sino que buscan planetas deshabitados para desarrollarse. Su principal interés son los planetas ricos en minerales adecuados para sus necesidades científicas y tecnológicas.

En la Tierra, por ejemplo, pese a sus disputas iniciales con los antiguos, no han vuelto a alzarse con actitud conquistadora. Por el contrario, han preferido dejar únicamente pequeñas colonias ocultas en la Tierra y continuar su viaje de expansión por otros planetas.

Es por esto que suelen evitar a los humanos, aunque, conocedores de sus inquietudes y sus capacidades, pueden mostrarse violentos si se les molesta de algún modo; no hay que olvidar que los mi-go llevan experimentando con los humanos desde

que el hombre es hombre y han presenciado su expansión y crecimiento como especie, por lo que saben muy bien de lo que son capaces. Además, humanos y mi-go han tenido sus diferencias a lo largo de la historia, como robos de tecnología mi-go por parte de los humanos, lo que no ha sentado nada bien a las relaciones entre estas dos especies.

A efectos de juego

Es posible que un objeto mágico sea en realidad tecnología de los mi-go, por lo que el camino de los cultos podría terminar por cruzarse con alguna colonia de esta especie. Además, no hay que olvidar que los mi-go son seguidores de Nyarlathotep, Shub-Niggurath y Hastur, así que es posible que aparezcan involucrados en los planes de estas entidades, aliados o enfrentados a los personajes.

Debido a sus propias motivaciones científicas, puede que alguna desaparición de personas (como un personaje jugador) o animales sea realmente una abducción realizada por los mi-go para obtener sujetos para sus experimentos.

Concepto: Extraterrestre ansioso de conocimiento

FORTALEZA	3	La fuerza de un humano
REFLEJOS	4	Movimiento hipnótico
VOLUNTAD	4	Instinto de conservación
INTELECTO	6	Mente evolucionada

HABILIDADES

	3	Arma alienígena
	3	Negociar
	5	Intuir su entorno
	4	Imitar humano
	7	Tecnología avanzada
	4	Yuggoth y sus secretos
	5	Vuelo espacial

Tecnología avanzada: La tecnología mi-go es difícilmente diferenciable de la magia a los ojos humanos, aunque ellos, claro, no la perciben como magia, sino como la cosa más natural del mundo. Esto significa que prácticamente no hay límites a los efectos que puedan conseguir, siempre que dispongan de los materiales adecuados, un entorno físico para prepararlo y el tiempo suficiente. En términos de juego, pueden emular los efectos de cualquier habilidad arcana que el director de juego estime conveniente.

Vuelo espacial: Los mi-go pueden viajar libremente por el espacio y alcanzar altísimas velocidades (cercanas a la velocidad de la luz) cuando salen de la atmósfera planetaria, lo que les permite recorrer enormes distancias interplanetarias.

Aguante: 5

Resistencia: 15 (Su peculiar fisionomía hace que los ataques exitosos con armas terrestres solo le provoquen 1 punto de daño, independientemente del arma y del resultado).

Defensa: 12

Iniciativa: 7

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Pinza +7 (C+1), arma alienígena +7 (CM).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

PINGÜINO GIGANTE ALBINO

En varios textos de los Mitos se puede leer sobre encuentros en lugares helados de la Tierra con unos seres que parecen pingüinos que llegan a alcanzar los dos metros de altura.

Se desconoce si esta especie es una mutación evolucionada a partir de los actuales pingüinos o, por el contrario, se trata de un antepasado prehistórico de los mismos. Algunos textos elucubran incluso con la posibilidad de que de esta especie sea un experimento de los antiguos (página 128). Otros creen que podría tratarse de un efecto de degeneración de los pingüinos normales debida a la exposición a los Mitos (por ejemplo, a las ciudades de los antiguos ocultas bajo la nieve). Sea como sea, estas criaturas están ahora prácticamente extintas, habitando únicamente las zonas más frías del Polo Sur.

Motivación

Esta especie no parece ser inteligente ni tener una motivación más allá de la propia supervivencia, aunque si se trata realmente de un efecto de la degeneración producida por los Mitos podría tratarse de una fachada bajo la que se esconde algo más siniestro.

Forma de actuar

Suelen ser pacíficos, aunque pueden volverse agresivos si se sienten atacados, por lo que no dudarán en intentar aplastar o golpear con sus picos a sus agresores.

A efectos de juego






Esta rara especie de pingüinos puede aparecer en los medios de comunicación como una nueva mutación de los pingüinos normales que lleve al mundo a preguntarse cómo ha podido pasar y a interesarse por zonas del planeta donde aún viven especies de los Mitos ocultas.

Es posible que los personajes se encuentren con estos pingüinos gigantes en una aventura ambientada en la Antártida y sean atacados por ellos. Además, estos extraños animales pueden no ser los únicos que han sufrido una transformación por habitar cerca de antiguas ciudades de seres de los Mitos. Podrían aparecer, por ejemplo, serpientes de tamaño imposible en el Amazonas por la presencia de un lugar sagrado o ciudad de los hombres serpiente, u otros horrores aún peores.

Concepto: Pingüino mutado por los Mitos

FORTALEZA 4 Grandote
REFLEJOS 2 Andares ridículos
VOLUNTAD 1 Asustadizo
INTELECTO 1 Estúpido

HABILIDADES

 7 Nadar
 3 Picotazo
 4 Aspecto simpático
 7 Sentir al shoggoth
 6 Camuflarse en la nieve

Aguante: 4

Resistencia: 12 (RD 2 Plumaje)

Defensa: 14

Iniciativa: 2

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Picotazo +5 (C+1).

Exposición al terror: No provoca pérdida de estabilidad, aunque puede resultar francamente desconcertante para un biólogo.



PROFUNDO

Estas ancestrales criaturas han vivido en los mares y océanos de la Tierra desde hace más de cuatrocientos cincuenta millones de años. Son seres humanoides con el cuerpo escamado y la cabeza similar a la de los peces. Tienen grandes ojos carentes de párpados y agallas distribuidas por su cuerpo a partir del cuello que utilizan para respirar bajo el agua, aunque son capaces de sobrevivir fuera de esta. Tanto sus manos como sus pies están palmeadas, lo que les permite bucear de una manera formidable. Se cree que los profundos se desarrollan a lo largo de toda su vida y que en condiciones normales no mueren de causas naturales.

Adoran mayoritariamente a Cthulhu (página 114) y viven en ciudades submarinas repartidas por todos



los fondos oceánicos del mundo. Su capital es Y'ha-nthlei, donde están establecidos los más poderosos y evolucionados de la raza de los profundos: Padre Dagon y Madre Hydra (página 116).

Otro punto destacable es su capacidad para procrear con la raza humana. A estos seres se les conoce entre los propios profundos como híbridos. Humanos en su concepción, los híbridos poco a poco van deshumanizándose y convirtiéndose en profundos, tanto a nivel físico como mental. La transformación empieza normalmente en la vida adulta de la persona, generalmente iniciada por alguna exposición a los Mitos o a su herencia. Pasados unos años su transformación es completa y suelen adentrarse en el mar para reunirse con los de su especie. Este proceso puede ocurrir también en los humanos que conviven con profundos durante mucho tiempo. En los círculos ocultistas se conoce a este proceso como «la marca de Insmouth», ya que esta ciudad pesquera fue famosa a principios del siglo pasado precisamente por la proliferación de híbridos.

Motivación

La principal motivación de los profundos es la supervivencia de su especie y la protección de todo aquello en lo que creen: su religión, basada en el culto a Cthulhu, sus valores como especie y la defensa de los miembros ancestrales de su raza, como Padre Dagon y Madre Hydra, venerados prácticamente como si fueran dioses.

Forma de actuar

Los profundos son una de las razas de los Mitos que menos ha evolucionado en los últimos milenios. Podrían considerarse casi tribales en su sociedad. En los últimos tiempos evitan subir a la superficie, ya que saben que los humanos son peligrosos y lo han descubierto por las malas.

Siguen las órdenes de Dagon, Hydra y sobre todo de Cthulhu, quienes habitualmente les ordenan lo que tienen que hacer.

A efectos de juego

Los profundos pueden guardar secretos milenarios que cualquier culto estaría encantado de conseguir, desde el conocimiento de hechizos hasta la posesión de objetos mágicos. Tratar con ellos es posible, aunque son recelosos de los humanos y pueden volverse agresivos fácilmente. Desde luego, un culto vinculado a Cthulhu tendrá tratos

con estos seres e incluso podrá considerarlos sus aliados, aunque los profundos siempre verán a los humanos con desconfianza. Otra cosa distinta sería si se descubriera que alguno de los personajes es un híbrido que poco a poco va completando su transformación para terminar convirtiéndose en uno más de esta especie. Investigar el propio árbol genealógico para descubrir que hay un antepasado profundo en la familia puede ser parte de la campaña del grupo de juego.

Concepto: Híbrido entre humano y pez

FORTALEZA 5 Anfibio
REFLEJOS 3 Acostumbrado a un medio acuático
VOLUNTAD 3 Presencia inquietante
INTELECTO 4 Fanático

REPTANTE

Los reptantes son aberraciones que, pese a su forma humanoide, están formadas por miles y miles de gusanos y larvas en constante movimiento que, al mismo tiempo, están inexplicablemente unidos entre sí, sin desprenderse ni dejar de ser un ente único y formado.

Se desconoce por completo su origen, aunque se sabe que pueden crearse mediante hechizos. Recién creados, tienen un apetito antinatural que solo pueden saciar comiendo carne cruda, por lo que no dudarán en atacar a cualquier animal o humano vivo para devorarlo. Pese a su inicial carácter inhumano e irracional, parece que estos seres rápidamente cobran consciencia de su propia existencia y buscan el conocimiento con el mismo apetito que la carne. Y su ansia por ambas cosas jamás se ve saciada.

Inmortales y muy difíciles de dañar, los reptantes viven vidas largas y muchos de ellos terminan por convertirse en increíbles conocedores de los Mitos y de sus secretos. Otros adoran de forma incondicional a los dioses exteriores o primigenios que les parezcan más convenientes en cada momento.

Es muy raro que estos seres se unan en cultos propios, dado que por fortuna son muy escasos. Es más común que deambulen solos, tratando de permanecer ocultos en su continua búsqueda de conocimiento y poder. Más extraño, pero no infrecuente, es que se introduzcan en cultos existentes, a veces usando magia para enmascarar su auténtica naturaleza. De estos cultos aprenden todo el conocimiento que puedan, absorbiendo lo necesario para desaparecer una vez cumplido su objetivo. No es raro que el culto correspondiente desaparezca también sin dejar rastro una vez que ha dejado de ser útil al reptante.

Estos seres, por su especial anatomía, no pueden hablar por medios naturales, y habitualmente se comunican solo mediante la escritura. Muchos creen que algunos documentos de los Mitos podrían haber sido escritos por reptantes.

HABILIDADES

10 Bucear
5 Salto poderoso
4 Desgarrar
2 Comunicarse con los de su especie
4 Sentidos acuáticos
5 Acechar desde las sombras
3 Cultura abisal

Aguante: 6

Resistencia: 18 (RD 1 Piel dura)

Defensa: 13 en tierra, 18 bajo el agua

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: +2/+1

Ataques: Garras +7 (C+2), tridente +7 (M+2).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).



Motivación

Parece ser que lo que los mueve es el ansia de conocimiento. A parte de eso, solo su hambre parece motivarlos. Son terriblemente peligrosos, pero también pueden ser grandes y poderosos aliados.

Forma de actuar

Los reptantes suelen tener objetivos claros y no suelen cejar en su empeño de conseguirlos. Son capaces de manipular, engañar y mentir tanto como sea necesario para desviar la atención sobre sus planes. Tampoco evitarán el combate si lo consideran necesario, aunque preferirán emplear medios mágicos, ya que saben que físicamente no son grandes rivales.

A efectos de juego

Un reptante podría ser parte de un culto, con la ambigüedad de ser un miembro valioso pero a su vez muy peligroso y con unos objetivos propios que claramente serán diferentes a los del propio culto. Un personaje jugador podría degenerar hasta convertirse en un reptante.

Concepto: Reptante

FORTALEZA	3	Enjambre vivo
REFLEJOS	2	Lento pero imparable
VOLUNTAD	6	Nunca cede en su empeño
INTELECTO	4	Ansia de conocimiento









RETOÑO OSCURO

Numerosos textos de los Mitos hablan de ruinas antiguas en los bosques más profundos e inaccesibles para el hombre. Lugares antiguos e inhóspitos, cada vez más escasos, en los que la naturaleza desatada y salvaje aún gobierna. En esos parajes profundos y misterios es donde habitan en la Tierra los retoños oscuros.

Estos seres podrían pasar desapercibidos en un primer vistazo al confundirse con extraños árboles de enormes proporciones. Una observación un poco más detenida revelaría enseguida que son mucho más que eso. Para empezar, desprenden un característico olor nauseabundo, mezcla de putrefacción y tierra removida que se ha descrito a veces como el de una tumba abierta. Poseen tres extremidades inferiores, gruesas y totalmente negras con las que son capaces de moverse a una velocidad sorprendente para su tamaño. Lo que podría confundirse con el tronco de un árbol es en realidad su cuerpo, y está lleno de bocas informes y arrugadas. Por último, allá donde termina el cuerpo y donde parecen hallarse diferentes ramas crece una infinidad de tentáculos negros y viscosos. De entre estos tentáculos destacan habitualmente tres o cuatro por su gran tamaño.

Aunque se ignoran muchas cosas sobre la historia de estos seres, siempre se les ha vinculado a la diosa de la fertilidad Shub-Niggurath (página 106), a la cual veneran y siguen. Es habitual que un grupo de retoños oscuros

HABILIDADES

	3	Moverse como uno
	3	Arma humana
	6	Escribir
	4	Miles de ojos
	4	Uso del engaño
	5	Se alimenta de libros
	3	Cosas que el hombre no debería conocer
	4	Absorber la vida

Absorber la vida: El horrible ataque de esta criatura colectiva vampiriza a su víctima en cuerpo y alma, tras lo cual le nacen nuevos gusanos cada vez que devoran un organismo vivo, del que también roban sus recuerdos. En términos de juego, por cada punto de daño que provoca este ataque, el reptante recupera uno de Resistencia.

Aguante: 6

Resistencia: 18 (Al estar compuesto por múltiples organismos es inmune a resultados críticos en las tiradas de ataque —no sufre doble daño ni secuelas— y no tiene umbrales de salud. Simplemente aguantará en pie mientras le queden puntos de Resistencia).

Defensa: 10

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +1/+0

Ataques: Sin armas +5 (m+1).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

aparezca o participe de algún modo en rituales destinados a esta diosa.

Cabe destacar que no hay constancia de que estos seres sean capaces de comunicarse de manera inteligente, pero emiten horribles y desgarradores gritos cuando están enfurecidos.

Motivación

Sin duda alguna estas criaturas podrían considerarse los guardianes de los bosques antiguos y protectores de Shub-Niggurath. Posiblemente esta diosa dirija sus acciones o, al menos, influya de gran manera en su comportamiento.

Forma de actuar

En la mayoría de las ocasiones son seres tranquilos que permanecen en los bosques que custodian sin abandonarlos. Sin embargo, son bastante susceptibles a las intromisiones y actuarán con gran violencia contra cualquiera que perturbe el equilibrio natural del bosque. Además acuden con frecuencia cuando se llama a Shub-Niggurath, probablemente por petición de esta.

A efectos de juego

Cualquier bosque de un tamaño respetable es candidato para que haya algún retoño oscuro velando por él que



considere que los cultistas humanos no son bienvenidos. Un culto seguidor de Shub-Niggurath probablemente tendrá contacto con los retoños oscuros y contará con ellos entre sus aliados.

Concepto: Guardián de la Madre


FORTALEZA 16 Árbol andante


REFLEJOS 3 Camina despacio


VOLUNTAD 4 Inamovible


INTELECTO 4 Sirven a la Madre


HABILIDADES


 3 Mole en movimiento


 6 Tentáculos aplastantes

 6 Aterrorizar acólitos

 4 Detectar incauto

 4 Camuflarse en el bosque

 6 La sabiduría de la Madre

 6 Caricia de Shub-Niggurath

Aguante: 18

Resistencia: 54 (RD 10 Dureza, inmune al fuego)

Defensa: 14

Iniciativa: 5

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +5

Ataques: Aplastar +9 (CM+5).

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

SHANTAK

Estas enormes criaturas del tamaño de un elefante son habitantes de las montañas de las Tierras del Sueño (no hay constancia de avistamientos de estos seres en el mundo real). Son seres voladores que recuerdan vagamente a descomunales cuervos. Poseen dos enormes garras con las que atacan y su rostro parece desollado, desnudo, con el cráneo a la vista.

Muchos textos que hablan de estas criaturas las denominan «las monturas», debido a que en las Tierras del Sueño algunas especies las utilizan para viajar grandes distancias. También hay historias que cuentan que los shantaks son una especie servidora de Nyarlathotep.

Los habitantes de las Tierras del Sueño también llaman a estas criaturas «las presas de Nodens», ya que se dice que este dios les da caza de vez en cuando.

Motivación

Es probable que estas criaturas respondan únicamente ante los deseos de Nyarlathotep y que hagan creer a otras especies que les son serviciales cuando realmente siguen un plan de este dios. Es muy peligroso pensar que los shantaks pueden ser controlados y utilizados sin consecuencias.

Se conoce, además, su profundo temor a los ángeles descarnados de la noche.

Forma de actuar

Aunque suelen comportarse de forma indiferente ante otras especies, si necesitan atacar lo harán utilizando sus mandíbulas, mediante mordiscos.






A efectos de juego

En las Tierras del Sueño pueden verse sirviendo de montura a otras especies o en su hábitat, en cualquier región montañosa, donde podrían atacar a los personajes jugadores. Capturar y domar un shantak podría ser una tarea encomendada por alguien como pago por un favor en las Tierras del Sueño, o podría ser un objetivo propio de los personajes para desplazarse por ese paraje largas distancias.

Concepto: Rapaz servidora de Nyarlathotep

FORTALEZA 13 Grande como un elefante
REFLEJOS 3 Montura perfecta
VOLUNTAD 3 Teme a los ángeles descarnados de la noche
INTELECTO 1 Servil

HABILIDADES

-  8 Volar largas distancias
-  4 Mordisco
-  5 Sentidos primarios
-  1 Pasar desapercibido
-  7 Orientarse en las estrellas

Orientarse en las estrellas: Un shantak siempre sabrá llegar al destino al que quiere llegar su amo, esté lo lejos que esté. No necesita conocer el sitio, ni que su amo le dé las indicaciones, pues el shantak sabrá automáticamente dónde desea que lo lleve. Además es capaz de sobrevivir en el vacío.

Aguante: 14

Resistencia: 42 (RD 8 Escamas)

Defensa: 16

Iniciativa: 3

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +4

Ataques: Mordisco +7 (M+4).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).



SHOGGOTH

Estas terroríficas bestias son una creación de los antiguos. Son seres amorfos que pueden sobrevivir tanto en el mar como en la tierra. Están compuestos de una masa de tejido pútrido del que son capaces de formar órganos como si nada: ojos, bocas, corazones o tentáculos surgen y desaparecen de la masa de su cuerpo continuamente. Son de tamaño variable, pueden contraerse y estirarse de forma imposible para la física conocida, y pueden reproducirse por fisión.

Estos seres fueron creados como seres sin mente a los que poder utilizar como esclavos y mano de obra. Ellos fueron los constructores de las majestuosas ciudades que habitaron los antiguos y trabajaron durante mucho tiempo para estos. Fueron utilizados también como máquinas de guerra que protegían a sus amos de otras especies. Sin embargo, poco a poco fueron mutando, transformándose y adaptándose. Primero aprendieron el idioma de los

antiguos y por último tomaron conciencia de sí mismos. Entonces se dieron cuenta de su condición de esclavos y se sublevaron. Durante la rebelión, los antiguos lograron sofocarlos, pero se vieron incapaces de exterminar a todos los shoggoths ya que su cultura se había vuelto muy dependiente de estos seres, que eran su fuerza de trabajo y principal forma de protección. Poco se sabe de cómo terminó la guerra. Algunos relatos hablan de la victoria de los shoggoths y de cómo ganaron su independencia, mientras que otros textos dicen que fueron casi exterminados y esclavizados de nuevo por sus tiránicos amos.

Acabara como acabara realmente aquella historia, los shoggoths aparecen en multitud de textos, incluyendo el *Necronomicón*, como una de las especies más terribles de los Mitos. Son una especie fuerte, no demasiado inteligente aunque capaz de aprender cualquier idioma si se le enseña con suficiente paciencia, y por ello es fácil encontrarlos al servicio de otras especies como fuerza bruta o guardianes de sitios sagrados. No conviene olvidar que también son rebeldes y pueden volverse contra sus amos en cualquier momento.

Motivación

Los shoggoths son una especie que habitualmente recibe órdenes y las cumple, son serviciales e implacables. No obstante, son también incontrolables, y con el tiempo se rebelan contra sus amos. Es común que los shoggoths aprendan comportamientos, el idioma o incluso magia de sus amos. Son unos seres terribles a los que enfrentarse, pero también son aliados muy inestables, con lo que tenerlos de tu lado puede ser incluso más peligroso.

Forma de actuar

Habitualmente su forma de actuar es más una cuestión de fuerza y resistencia que de técnica y preparación. Son incansables y no se detienen hasta arrollar a sus presas. Los encuentros con estas bestias que han narrado los supervivientes demuestran que la mejor estrategia es correr lejos del alcance del shoggoth sin mirar atrás.

A efectos de juego

Esta terrible criatura sobrenatural puede estar a las órdenes del culto, quizás como regalo de un aliado, o, por el contrario, estar al servicio de otros cultos rivales. No conviene olvidar que lo primero puede terminar incluso peor que lo segundo: el fiel shoggoth que siempre obedece sin rechistar un día indeterminado se cansará de recibir órdenes y tratará de destruir a sus amos.

También pueden aparecer en el juego como guardianes de alguna antiquísima ruina abandonada en tiempos inmemoriales que los personajes visiten en busca de conocimiento perdido.



Concepto: Monstruosidad que ha roto sus cadenas

FORTALEZA 29 Gigantesco
REFLEJOS 1 Lento
VOLUNTAD 3 Indomable
INTELECTO 2 Inteligencia primaria

HABILIDADES

8 Levantar peso
6 Persecución implacable
4 Aplastar
3 Imitar voz
7 Buscar comida
1 Pasar inadvertido
5 Alterar su tamaño y forma

ZOOG

Los zoogs son una de las criaturas más extrañas que pueden encontrarse en las Tierras del Sueño. Son pequeños seres de color marrón que recuerdan a los roedores de la Tierra, pero con pequeños tentáculos que sobresalen de su morro y que tapan sus bocas llenas de dientes afilados. Viven en madrigueras y troncos de árboles en muchas partes de las Tierras del Sueño, pero la comunidad más extendida se encuentra en un paraje llamado el Bosque Encantado.

Su alimentación se basa principalmente en hongos, aunque se han visto zoogs devorando la carne de otras especies tanto de las Tierras del Sueño como del mundo real. Algunas fuentes dicen que estas pequeñas criaturas pueden ser amistosas y proporcionar ayuda a los soñadores, ya que poseen un idioma propio que algunos habitantes de los sueños conocen.

Motivación

Parece que estos seres vivieran para no ser molestados. Únicamente se conoce su enfrentamiento con los gatos de las Tierras del Sueño, pero por lo demás no parecen entrometerse en la vida de las demás especies. No obstante, no dudarán en atacar si sienten que se invade su territorio.



Alterar su tamaño y forma: Rara vez con la misma forma, el shoggoth puede alterar su volumen corporal para pasar por lugares más estrechos o también para intentar camuflarse. Puede, además, crear bocas y tentáculos por todo su cuerpo con los que atacar a sus víctimas.

Aguante: 30

Resistencia: 90 (RD 8 contra ataques que no sean fuego, ácido o electricidad. Regenera 5 puntos por asalto).

Defensa: 14

Iniciativa: 2

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +8

Ataques: Aplastamiento +5 (mCM+8).

Exposición al terror: Pánico (difícil, C/CM).

Forma de actuar

Estos pequeños seres son bastante inteligentes. Si necesitan atacar no lo harán en solitario, pues saben que son vulnerables, sino que lo harán en conjunto y mediante emboscadas. Habitualmente atacan a los soñadores que descansan en sus territorios.

A efectos de juego

Estas criaturas pueden ser parte de un pequeño encuentro durante un viaje en las Tierras del Sueño. No se los ha visto nunca en el mundo real, así que podrían considerarse una nueva especie si alguien llegase a capturar a un zoog allí.

Concepto: Roedor del Bosque Encantado

FORTALEZA 1 Diminuto
REFLEJOS 6 En constante movimiento
VOLUNTAD 3 Apariencia amigable
INTELECTO 4 Prudente

HABILIDADES

8 Moverse muy rápido
4 Mordisco
4 Sonidos chirriantes
5 Atento a su entorno
7 Permanecer oculto
5 Aspecto inofensivo
6 Conocimiento de los sueños

Conocimiento de los sueños: Los zoogs conocen bien las Tierras del Sueño y sus habitantes. Esta habilidad les permite encontrar objetos en las Tierras del Sueño con los que pueden ayudar a los visitantes que les caigan en gracia, o pueden servirles para encontrar trampas a las que conducirlos en caso contrario.

Aguante: 2

Resistencia: 6

Defensa: 19

Iniciativa: 8

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +1

Ataques: Mordisco +10 (m+1).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

Corro a tus brazos

Las piernas me temblaban de cansancio. Habíamos trabajado treinta horas de forma ininterrumpida y, situados en nuestros puestos, de pie, esperábamos una vez más a que el Alto Maestre revisase sección a sección los ideogramas escritos con nuestra propia sangre. Tres horas antes, en la anterior revisión, hubiera apostado mi vida a que por fin lo teníamos, pero el Alto descubrió leves incorrecciones en la penúltima sección y hubo que volver a comenzar desde el principio. No tenía sentido hacerse ilusiones.

Nunca hubiese pensado que la magia podía llegar a ser tan prosaica. La sangre con la que escribíamos los ideogramas, por ejemplo, nos la habían extraído meses antes. Aportamos cada uno más de diez litros, unas veinte bolsas como las que se usan en los hospitales, etiquetadas y almacenadas con sumo cuidado en neveras portátiles —me es imposible imaginar cómo se conseguiría llevar a cabo un hechizo semejante en otros tiempos. Pero es que la magia es al parecer poco más que un problema de matemáticas: en vez del pentágulo que uno hubiese esperado, al llegar me encontré con una espiral de triángulos equiláteros que formaban, según la sucesión de Padovan, un dibujo trazado con la ayuda de instrumental propio de arquitectos y geólogos, desde niveles láser a dispositivos para el sondeo sísmico de terrenos, así como artefactos que no por ser arcanos carecían de su propio manual de instrucciones. En fin, decepcionante.

Alcé la vista deseando ingenuamente encontrar estrellas, pero el techo del hangar era opaco. No obstante cerré los ojos e imaginé que estaba en casa, entre las edificaciones heterogéneas que mis hermanos y yo habíamos levantado con nuestras propias manos. Imaginé decenas de fogatas alrededor del monolito, ancianos, mayores, jóvenes y niños celebrando. Y sobre nuestras cabezas, el cielo austral colmado de estrellas.

Cuando el Alto dijo que era la hora, con el mismo tono que había utilizado en cada intento fallido, tardé aún unos segundos en reaccionar. «Cogeos las manos», añadió, tomando su lugar en el centro de la espiral.

Esa primera sección, el primero de los triángulos, estaba reservada al ancestral Kaenu, con su negra túnica que le cubría por completo como si fuese un espectro —su apariencia sin duda alimentaba la leyenda de que no era sino el espíritu de un antiguo líder que volvía para guiarnos en rituales ya olvidados. También un único anciano habitaba la segunda sección, Alexander, un hombre joven a pesar de su título, que vestía la túnica negra por encima de un carísimo traje a medida. Y en la tercera, un único anciano también, Tane, con el aspecto de un aborigen maorí, casi desnudo, apenas un taparrabos, tatuado todo él de intrincadas filigranas negras que no dejaban ver la piel. Nunca antes había visto a estos tres personajes, pero entre los mayores de mi nivel se hablaba de otros rituales que habían oficiado y de las proezas de las que eran capaces.

«Decid las palabras», ordenó el Alto. Y uno por uno, en el orden acordado, fuimos leyendo la parte del hechizo que nos tocaba, sin decidírnos a dar a nuestro discurso una entonación concreta, dudando a cada palabra de si la frase sería una pregunta o quizás una exclamación. Oímos las vacilantes palabras propagarse desde el centro al extremo de la espiral hasta que todos hubieron recitado su parte. Entonces el Alto concluyó con su tono monocorde: «Ya está».

Ni una luz, ni una energía recorriendo nuestros cuerpos, ni siquiera un temblor. Los ancianos, que ocupaban las diez primeras secciones de la espiral, parecían convencidos de que el hechizo había tenido éxito. El resto de los hermanos nos mirábamos unos a otros sin saber qué pensar.

Sin más, Alexander se quitó la túnica, la dejó allí tirada y subió a la limusina que le había traído. Tane aprovechó también que habían abierto las enormes puertas del hangar y salió detrás de la limusina, realizando una especie de baile apoyado en vocalizaciones monótonas. Nadie vio a Kaenu salir, simplemente ya no estaba.

Y tras horas de lentos preparativos, la realidad tomó una velocidad vertiginosa. Y a los que habíamos formado parte de la undécima sección comenzaron a empujarnos de un lado a otro para que nos cambiásemos, para que cogiésemos nuestras cosas y subiéramos al avión.

Amanecía cuando nuestro bimotor, un viejo Nomad de principios de los ochenta, despegó de aquel pequeño aeropuerto comercial cerca de Brisbane. Me abroché el cinturón y el cansancio de las horas anteriores cayó sobre mí como una losa. Hubiera querido permanecer despierto, no quería perderme nada.

Cuando abrí de nuevo los ojos todo el mundo dormía. Por la ventana pude ver que estábamos sobre las nubes, una arrebujada colcha que se extendía en todas direcciones hasta donde alcanzaba la vista. Parecía que estuviésemos suspendidos en el aire, inmóviles.

Una sombra.

Algo había pasado sobre nosotros, seguramente otro avión, o quizás hubiésemos cruzado bajo una nube alta. El cielo estaba, sin embargo, completamente despejado, de un encendido cian. La sombra volvió a pasar. Me pegué al cristal esperando encontrar un avión como el nuestro volando a diferente altura: no había manera, seguramente estuviese en nuestra misma vertical. La sombra de nuevo, esta vez permaneciendo entre el sol y nosotros. Se oía ahora una especie de zumbido entremezclado con el estruendo de nuestros motores, una vibración grave. Y por mucho que forzase mi postura en el asiento para mirar por la ventana, aún era incapaz de ver el otro avión, que debía de ser bastante grande a juzgar por la sombra que proyectaba. El zumbido creció, tanto que poco a poco se levantó por encima del sonido de los motores. Las paredes de la cabina comenzaron a estremecerse. Tenían que ser los motores de otro avión, un aparato enorme que se acercaba a nosotros peligrosamente. Entonces la sombra comenzó a rebasarnos lentamente y pude verlo por fin: a nuestro lado volaba, con toda naturalidad, un colosal escarabajo.

No sentí miedo, más bien oleadas de calor que nacían en algún lugar de mi pecho, muy dentro. Sin darme cuenta lloraba. Deseé poder acercarme para acariciar su rugosa piel, volar a su lado. Había una estática de palabras sin voz que intentaban penetrar en mí. Ella quería conocerme, quería conocer mis secretos. Y yo que me sentía tan lejos de los míos, tan desconectado, hubiese deseado que entrase. Pero de mi memoria emergió entonces una nube de humo oscuro, entre dos mundos, y tenía cientos de bocas que gritaban, y ojos que buscaban. «Mi dios me espera», pensé.

Y dejé de sentir las silenciosas palabras. El batir de las alas arreció y su vibración comenzó a resquebrajar el fuselaje de nuestro aparato. Mis oídos se habían rendido, sangraban. Ya solo podía notar la violenta oscilación de sus alas a través de mi piel.

Entonces el escarabajo viró y nos arrolló.

La metálica voz del piloto a través de la megafonía del avión me pareció tan irreal que no pude entender lo que decía. Creo que atravesábamos una nube baja. Me sentí muy desorientado durante un par de minutos. Mis compañeros se agarraban a sus asientos con manos encrespadas, la mirada fija al frente o incluso con los ojos cerrados, moviendo los labios en silencio — con ajeno cinismo me pregunté a qué dios estarían rezando. Pero al salir de la nube se hizo de nuevo la luz y las turbulencias cesaron. En el amplio giro de aproximación al aeropuerto de Nusatupe pudimos ver incluso el majestuoso volcán Kolombangara, que también esperaba su momento. Se oyeron algunas risas y los hermanos miraban por las ventanas como si fuesen niños en una excursión del colegio. Y tras tomar tierra en la irregular pista de aterrizaje, la única pista, cuyo tamaño parecía del todo insuficiente por mucho que ocupase la

isla entera, los hermanos llegaron incluso a aplaudir, como si se tratase de un vuelo comercial en el que se felicita al piloto por llevarnos a buen puerto.

Aquella sensación de estar participando en un viaje organizado tardó aún en disiparse. Nos dejamos, pues, conducir por Robert y Sveinn, nuestros guías, ancianos que durante el hechizo habían formado parte de la novena sección y de los que no sabíamos nada apenas. En algún momento de la jornada anterior alguien nos había dicho que Robert venía de Brighton y Sveinn, de Reikiavik, pero tuvimos que esperar a llegar a Nusatupe para escuchar por fin sus voces. Me extrañó el tono, su frialdad era muy distinta del cuidado con que tratábamos en la casa de Sídney a los aspirantes en los ritos de paso.

Los catorce pudimos apretarnos con nuestras mochilas en el pequeño transbordador que nos llevó hasta Gizo. Los hermanos hablaban aún animosos. Yo sin embargo callaba.

Y una vez más, aunque hubiera querido encontrar un paraíso oculto, una selva que los aborígenes apenas se atrevieran a traspasar prefiriendo vivir sobre el agua en precarios palafitos, la realidad volvió a decepcionarme: en muchos sentidos el pueblo no era diferente a los puertos del norte de Queensland y, de hecho, me recordó al mismo Cooktown, mi pueblo. Gizo fue seguramente levantado por pescadores, y todavía quedaban rastros de una época anterior en forma de suvenires y animadores turísticos disfrazados, que llevaban redes de un lugar a otro sin llegar nunca a abandonar el puerto. Resaltaban los típicos complejos turísticos isleños que te podías encontrar en las Filipinas o en Hawái —la globalización resulta a veces sumamente confusa.

En cualquier caso no recorrimos las calles de Gizo, ni siquiera salimos del puerto. Nos quedamos allí, apoyados en nuestras voluminosas mochilas, esperando a que llegase el barco que iba a llevarnos a nuestro destino, la isla de Ranongga. No era por supuesto un pesquero, ni siquiera un carguero: el barco hacía normalmente una ruta turística alrededor de las islas, tenía el fondo transparente para que se pudiese ver la fauna marina y su patrón, un alemán llamado Ulf, orondo, enrojecido por el sol tropical y aún así descamisado, nos recibió abordo con exagerada alegría, anunciando a voces cada uno de sus pensamientos. Ulf estaba empeñado en que no nos fuésemos de allí sin probar la cocina local, y constantemente nos arrojaba datos históricos o simplemente curiosos que probablemente serían muy del gusto de los turistas, convirtiendo el viaje a través del mar de Salomón en un episodio delirante. Ni Robert ni Sveinn se atrevieron a contrariar a Ulf, todos prestábamos atención a sus explicaciones y asentábamos, absolutamente estupefactos.

Anohecía cuando por fin llegamos a Ranongga, a aquella playa desordenada que se disolvía inadvertidamente en una alfombra rala de pasto bajo, dando paso enseguida a la impenetrable selva. «¡Cuidado con lo que deseas!», pensé. Le habíamos dicho a Ulf que queríamos pasar la noche al raso: a gritos, mientras su barco lentamente se alejaba, hizo una promesa que me sobrecogió: «Veréis las estrellas como nunca antes». Solo yo prestaba atención.

Había que llegar cuanto antes a la costa oeste de la isla, eso decía Sveinn, sin revelar el más mínimo detalle de lo que nos esperaba al otro lado. Robert, consultando un sofisticado GPS, añadió que, a pesar de que solo teníamos que recorrer unas cuatro millas y el desnivel era como mucho de mil pies, al tener que caminar por la selva nos llevaría entre cuatro y cinco horas. Sin embargo tras la primera impresión resultó que no se trataba del tipo de selva que primero le viene a uno a la cabeza, esas de las películas en las que el aventurero necesita abrirse paso con un machete. Aquí y allá se veían rastros de los habitantes de la isla y también de los turistas: una lata de cerveza semienterrada, una bolsa de plástico enganchada en una rama... Pero la oscuridad sí dificultaba la marcha, con insidiosas sombras que ocultaban las irregularidades del terreno y las nubes de insectos que se arremolinaban sobre nosotros, danzando según los haces de nuestras linternas.

Aunque lo peor eran los ecos ininteligibles que nos rodeaban. Había algunos que podían atribuirse sin esfuerzo a pájaros nocturnos, otros resultaban demasiado extraños. Me perturbaba especialmente un chirrido largo que sonaba primero hacia el norte y luego más grave al sur, cada vez más cerca. Enfoqué a la copa de los árboles esperando encontrar una respuesta, quizás una exótica especie de pájaro carpintero, pero fue una bandada de murciélagos la que alzó el vuelo con estruendoso batir de alas,

haciendo que la comitiva al completo se tirase cuerpo a tierra y, aterrorizada, apuntase también a los árboles con sus respectivas linternas. Sveinn llevaba de repente una pistola en la mano.

¿Una pistola?! Adentrarse en Ranongga no era como explorar el Amazonas, los aborígenes se habían integrado hacía tiempo en la industria del turismo y no había peligrosos señores de la guerra como en África, ni guerrilleros como los de Sudamérica. Quizás hubiese algún tipo de animal que no conocíamos, lagartos como los de Indonesia, capaces de devorar a un hombre, o simplemente perros salvajes.

El grave chirrido sonó esta vez muy cerca. Apunté mi linterna hacia donde se había oído y quedé paralizado al ver a un hombre allí de pie, observándome. Era un hombre pequeño de piel oscura, casi desnudo. Por un instante pensé que era Tane, que se había materializado allí para conducirnos él mismo a nuestro destino. Pero el extraño llevaba una máscara de madera, con dos ramas retorcidas que parecían una cornamenta, y también una especie de capa compuesta de largas cortezas de árbol, como si fuesen alas. Estaba muy oscuro, al principio no pude ver que llevaba además un machete en cada mano.

Oí un grito a mi espalda y casi inmediatamente comenzaron a escucharse disparos. Di un par de pasos hacia atrás, sin dejar de iluminar al extraño, y tropecé con el cuerpo de uno de mis compañeros, tendido en el suelo, inerte. Los haces de las linternas se agitaban enloquecidos, tratando de enfocar a los atacantes. Se oían disparos ensordecedores y gritos aterrados de mis compañeros, pero también gritos proferidos por los enemigos, gritos de guerra.

No recuerdo tomar la decisión de huir. Estaba tirado en el suelo, incapaz de moverme, iluminando con mi linterna la escena dantesca de aquel guerrero que acuchillaba el cuerpo caído de un hermano, una y otra vez, y sin transición alguna me encontré corriendo por la selva. Me perseguían, oía un barullo de hojarasca e incluso una respiración agitada que se acercaba cada vez más. Pero no podía volverme, eso hubiera significado pararme. Tenía que continuar, porque mi vida no era mía, no tenía derecho a rendirme, a dejarme atrapar, a dejar que todo acabase de una vez.

De repente apareció en mi camino otro de los guerreros, tan de improviso que no pude esquivarle: caímos los dos al suelo y rodamos. La luz de la linterna se filtraba entre hojas haciendo que las sombras se retorciesen a nuestro alrededor, confiriendo a mi atacante una apariencia monstruosa, la de una cucaracha enorme que se levantaba sobre las patas traseras para amenazarme con sus brazos aserrados.

Un disparo.

Sveinn, que había perdido su linterna, había visto a lo lejos la luz de la mía, como un faro. Los dos jadeábamos incapaces de articular palabra. Y el guerrero yacía aún sobre mí: su máscara partida por el impacto de bala dejaba ver el rostro de un niño.

Gritos. Sveinn me cogió de la mano y me arrastró por la selva lo más rápido que pudo, no sé si huyendo o en un intento desesperado por alcanzar la costa oeste. Una vez más me dejé conducir. Pero nuestros cuerpos no daban ya más de sí y se oían gritos de guerra cada vez más cerca. Solo quedaba esconderse. Apagamos la linterna y nos refugiarnos en una zanja parcialmente oculta bajo un tronco.

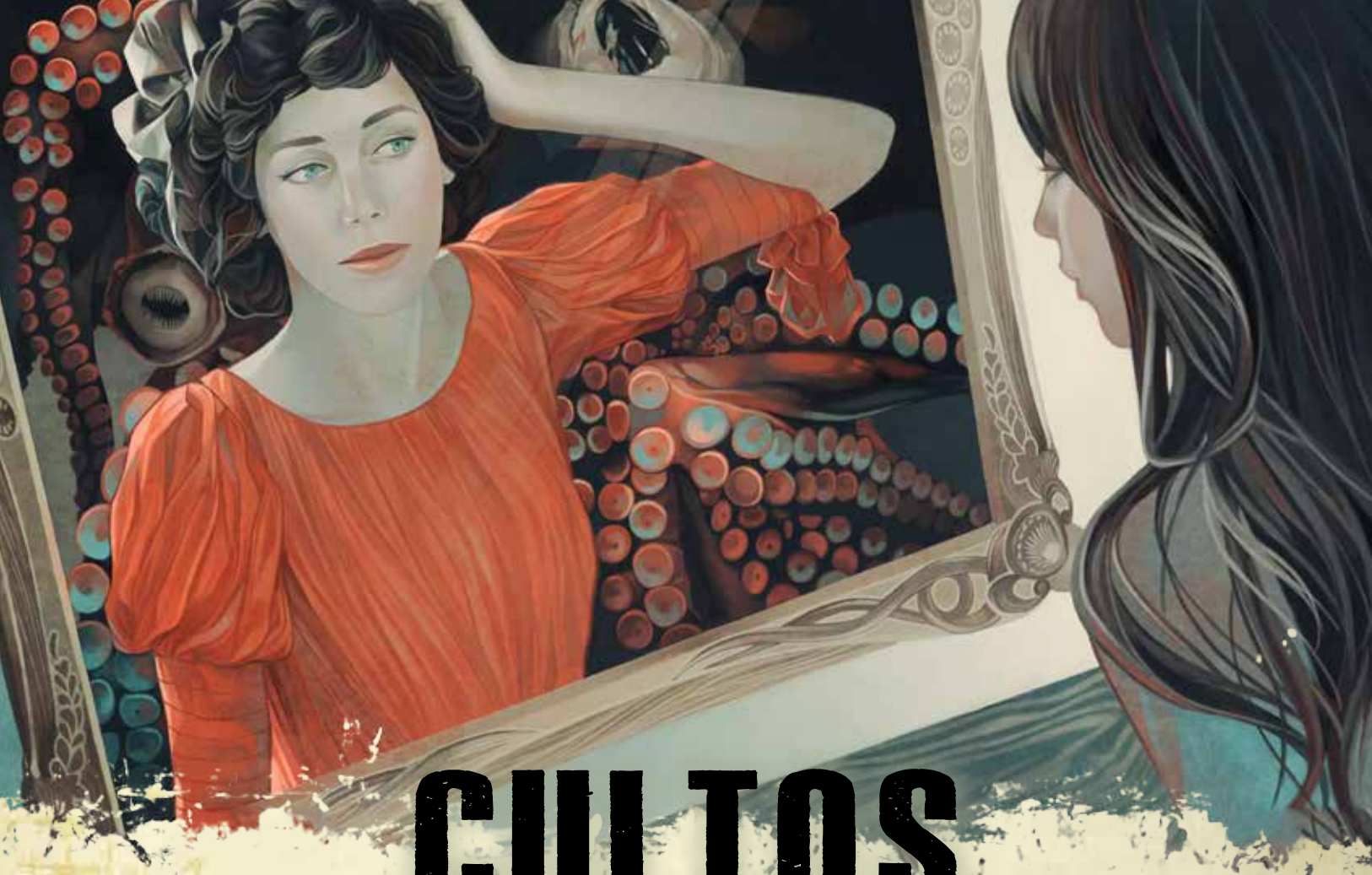
Esperamos.

Cuando abrí de nuevo los ojos ya había amanecido. Me encontré empapado de la sangre de Sveinn, sentado en un charco de sangre. Así que tomé la pistola de su mano y me pareció cumplir otro rito de paso, que ahora estaba más cerca del centro de la espiral. Mi dios me esperaba.

La playa estaba unos metros más allá, o quizás anduve durante horas hasta encontrarla, no lo sé. Caminé sobre la oscura arena hasta la orilla y allí me dejé caer. La sangre de mi hermano me cubría por completo. Las olas me acariciaban con ternura. Pero no diluían la sangre, esta se arremolinaba a mi alrededor, parecía crecer, formando una nube granate que se movía como dotada de vida. La sangre de Sveinn avanzó mar adentro, una franja estrecha que se alejaba de mí. Y por fin la tierra tembló, y el mar retrocedió.

Vi una torre negra en mitad del mar, tan negra que más parecía una grieta en el paisaje. La torre de la casa de Sídney era solo un tenue reflejo de esta. Desde la torre se oyó entonces un aullido, desesperado.

Pero la ola ya había llegado, una ola majestuosa. Miré la pistola en mi mano.



CULTOS

CAPÍTULO VI

La naturaleza humana es esencialmente sociable. Si miras a tu alrededor, verás que te rodea multitud de agrupaciones, cada una con objetivos, miembros, filosofías, motivaciones e idiosincrasias muy variadas. Piensa cuantos ejemplos quieras: una familia, un círculo de amigos, compañeros de clase o de trabajo, un club de astronomía, una asociación de coleccionistas, una comunidad de Internet, una congregación religiosa, los fans de un grupo musical, un grupo terrorista, una comunidad de vecinos, una banda de moteros, los empleados de multinacional dispersos por todo el globo, los afiliados a un partido político, una banda organizada de ladrones, los seguidores de un cierto ideario político...

Un culto no es más que otro grupo humano (más o menos humano, claro) que se diferencia de cualquier otro en que tiene un contacto directo con los Mitos. Este contacto puede impregnar uno, varios o todos los aspectos del grupo. Así, puede que los Mitos sean un medio para alcanzar objetivos mundanos, como riqueza y poder, o tal vez sea al revés y sean los Mitos un objetivo a alcanzar usando todos los me-

dios posibles. Es posible que un elemento de los Mitos dicte las tradiciones y la filosofía del grupo, qué deben hacer y cuándo, aunque también es posible que la mayoría de sus miembros sigan una filosofía aparentemente inocente o a un líder carismático y no entiendan completamente qué influencia tienen los Mitos en lo que hacen. Incluso es posible que parte del grupo desconozca qué son los Mitos y qué tienen que ver con su grupo. En cualquier caso, la influencia de los Mitos no es nunca un elemento marginal, pues su naturaleza corrompe las mentes, aunque sea poco a poco, y va volviendo inhumanos a quienes se exponen a ella de forma frecuente.

Un culto es algo más que un grupo de fanáticos religiosos vestidos con extrañas túnicas, blandiendo cuchillos rituales y que quieren sacrificar vírgenes en blasfemos altares en honor a oscuras deidades primigenias. De hecho, tales grupos son una pequeña minoría. Un culto, en realidad, suele estar formado por personas que alguna vez fueron normales y que pudieron haber seguido siéndolo si las circunstancias

hubieran sido otras, pero que aun así tienen su carácter, sus motivaciones, su pasado, sus ambiciones y sus ideas. Además, casi nadie es un «cultista» a tiempo completo. Hay que ganarse la vida de alguna forma y, además, de una forma u otra, interactuará con el resto de la sociedad. O al menos con el resto de integrantes del culto.

En **Cultos Innombrables** planteamos que los personajes pertenecan a un culto que existe en la sociedad actual, y que-remos remarcar que sus posibilidades son muchísimo más amplias que los típicos clichés. Piensa en todos los grupos que hemos citado antes. No es difícil introducir en ellos uno o varios elementos de los Mitos que cambien su naturaleza, dando lugar a una siniestra parodia de lo que deberían ser en realidad. Estos elementos pueden ser tan descaradamente arcanos como un artefacto alienígena, establecer contacto con entidades de otras dimensiones o poseer un ejemplar del *Necronomicón*. Pero también pueden ser mucho más sutiles y mundanos, como una vieja tradición familiar de oscuro significado que termina llevando a la demencia con el paso de los años, unas claves alquímicas escondidas en las obras de arte de un pintor renacentista, sueños sobre profundidades marinas que acosan las noches de un grupo de amigos cuando pasan el verano en una casa junto a la playa...

Aléjate de la idea de que los cultistas son los simples villanos de una película en la que los buenos son muy buenos y los malos, muy malos. Tanto los cultistas como los cultos pueden tener multitud de motivaciones, que pueden ser inocentes, como los científicos que están trasteando con tecnología alienígena por curiosidad; bienintencionadas, como las de unos ecologistas dispuestos a evitar el desastre medioambiental recurriendo a una antigua deidad de la «naturaleza»; que creen perseguir un bien mayor, como un grupo de policías que encuentra una forma «poco ortodoxa» pero muy eficaz de combatir el crimen; simplemente egoístas, como el pequeño grupo de abogados que descubre que ciertos rituales hacen que siempre ganen los juicios en los que participan; o abiertamente malvadas, como un grupo de terroristas dispuestos a usar fuerzas arcanas sobre poblaciones enteras.

Ten en cuenta dos cosas muy importantes. La primera es que la diferencia fundamental entre un cultista y cualquier otra persona que se vea expuesta a los Mitos es que el primero siente una fascinación que supera su horror instintivo hasta el punto de que estará dispuesto a usar lo que la casualidad o el destino ha puesto ante él, por abominable que sea. En segundo lugar, independientemente de la motivación y las intenciones de cualquier persona, todo lo que pertenezca al reino de los Mitos no es humano y, por tanto, corromperá la humanidad de quienes se expongan a ello. Le hará mutar física y mentalmente convirtiéndolo en un ser cada vez más terrible, más inconsciente de lo que es ser humano y, en consecuencia, más dispuesto a lo que sea para lograr sus fines. En este sentido, un culto tendrá la semilla de su propia destrucción desde su mismo origen, ya sea por las fuerzas con las que juega o porque sus acciones, que ellos perciben como «normales» pero que son en realidad de una demencia aberrante, moverán a otras personas a intentar detenerlos.

EL CULTO EN LA CAMPAÑA

Trasladar una organización cultista a la campaña de juego, dotándola de vida y profundidad, es un proceso que implica responder a una serie de preguntas y definir determinados aspectos clave. Piensa en el culto como un personaje más de la historia, algo que está vivo y tiene sus propios detalles, un personaje que deben saber manejar a gusto entre todos los jugadores. Llevar el culto a la mesa de juego implicará perfilarlo bien de manera narrativa, además, por supuesto, de aplicar ciertas reglas que se explicarán en las secciones «Creación de un culto» y «El culto en reglas» (páginas 166 y 169).

Cada uno de los cultos debería ser una organización única y singular, con una visión del mundo diferente a la del resto y con su propio estilo de hacer las cosas. Ahora bien, si se pretende crear al vuelo se corre el peligro de estereotiparlo y no darle la importancia que merece, por lo que será muy positivo detenerse en primer lugar a pensar un poco. Para ayudarte a ello vamos a plantear seis cuestiones fundamentales sobre el culto: su origen, sus objetivos, su organización, su forma de reclutamiento, las particularidades de sus miembros y la simbología que utilizan.

INVESTIGADORES Y CULTISTAS. DOS CARAS DE LA MISMA MONEDA

Las personas normales que se acercan a los Mitos acaban, en la mayoría de las ocasiones, locos o muertos antes de saber siquiera a qué estaban enfrentándose. Como un lector descuidado que lee lo que no debería o un encuentro desafortunado con algunos de los monstruosos seres que pululan ignotos por la Tierra.

Sin embargo, existe una pequeña fracción de gente que al acercarse a los Mitos no termina así. De ellos, unos terminan por convertirse en detractores de estos poderes y otros en defensores y «beneficiarios» de los mismos. El camino que escogen dichas personas determina si su destino es convertirse en investigadores (siguiendo la terminología clásica de otros juegos de los Mitos) y héroes anónimos que defenderán a la humanidad o si, por el contrario, utilizarán estos conocimientos arcanos, ocultos y sin duda peligrosos para otros fines. En ese caso terminarán siendo lo que muchos llaman «cultistas» y que en otros círculos denominan «creyentes».

Estas dos posturas ante un mismo hecho convergen en situaciones de conflicto que han dado vida a las aventuras que hasta ahora estábamos acostumbrados a leer sobre los Mitos. Pero como te darás cuenta muy pronto, en cuanto te adentes en el mundo de **Cultos Innombrables**, los investigadores no serán lo más peligroso a lo que se enfrenten los cultistas. Al acercarse desde el otro punto de vista a los Mitos y usar los poderes que estos les proporcionan, los peligros que los acecharán serán infinitamente más numerosos y peligrosos.

ORIGEN

Toda organización tiene un origen, y un culto no es una excepción. Para entender al culto debería empezar por plantearse cuál es su origen y decidir tanto las circunstancias en las que se creó como el momento en el que lo hizo.

A grandes rasgos podemos distinguir dos tipos de origen de un culto:

- **Creado ex profeso:** Un culto creado ex profeso ha surgido de manera deliberada como tal. Su propósito ha estado enfocado, por tanto, desde sus orígenes hacia los Mitos, en cualquiera de las maneras: entenderlos, adorarlos, dominarlos o lo que sea.
- **Transformado:** Un culto de este tipo comenzó siendo otro tipo de organización, pero en algún momento de su historia se topó con los Mitos y estos se han ido infiltrando en su estructura hasta convertirlo en lo que es ahora.

Respecto al momento en que apareció, podemos plantearnos tres categorías:

- **Reciente:** Es un culto que lleva poco tiempo en activo, sus integrantes actuales son miembros fundadores y es incierto si el culto les sobrevivirá o desaparecerá cuando ellos ya no estén. El culto carece de una historia rica y variada, pero está igualmente libre de constricciones motivadas por su pasado.
- **Veterano:** El culto es una organización con décadas de historia a sus espaldas, puede que incluso uno o dos siglos. En ese tiempo, como norma general, sus miembros han ido cambiando, aunque puede que alguno tenga la facultad de permanecer de alguna manera. Sus intereses y motivaciones habrán variado someramente para adaptarse a los nuevos tiempos y a las nuevas configuraciones de miembros. El culto tendrá una rica historia, pero también numerosos enemigos que han ido ganando a través de los años.
- **Antiguo:** El culto es una organización cuyo origen se pierde en el tiempo con siglos y siglos de historia a sus espaldas. Excepto por algún inmortal que permanezca en la organización, los integrantes del culto tienen poco o nada que ver con los antiguos orígenes del mismo, cuyos propósitos y motivaciones se habrán transformado, tal vez hasta resultar irreconocibles para sus fundadores. Desde luego, un culto de estas características tendrá un riquísimo acervo, tanto mundano como sobre los Mitos, y se habrá enfrentado a la adversidad en innumerables ocasiones. Sus enemigos serán tremendamente poderosos o numerosos y sus actividades habrán llamado la atención de fuerzas mucho más peligrosas. Pocos cultos llegan a sobrevivir tanto, pues no solo tienen que enfrentarse al paso del tiempo y los avatares del destino como cualquier otra organización, también la naturaleza de sus actividades les aboca frecuentemente a la corrupción y al desastre. Por esa misma razón, el culto habrá mutado a lo largo del tiempo. Cuando una generación desaparece en el desastre es posible que la siguiente lo reconstruya de una forma ligeramente diferente, posiblemente

perdiendo parte de su conocimiento y sus tradiciones. Incluso hay casos extremos en los que un culto vuelve a fundarse décadas, siglos o milenios después de que su anterior versión se extinguiera. Las razones de este renacer pueden ser muy variadas: si el culto gira alrededor de la adoración u obediencia a una criatura, esa criatura puede haber reconstruido el culto. Tal vez un grupo encontrara escritos del culto original y deseara emularlos. Es posible que de alguna manera uno de los miembros originales haya sobrevivido (o se haya reencarnado) y desee reconstruir su herencia. Incluso es posible que la existencia y destrucción de ese culto sea un ciclo cósmico inevitable debido a razones insondables.

Relacionado con la cuestión del origen, está el asunto del **fundador** o fundadores del culto. En un culto reciente puede tratarse de sus miembros actuales, pero en las demás categorías se tratará de personas ya muertas o desaparecidas... en la mayor parte de los casos. Plantearse quién o quiénes fueron los fundadores y qué relación tienen los miembros actuales con ellos es plantearse si los objetivos originales del culto permanecen o han cambiado radicalmente. El fundador del culto puede no ser humano, y aparte puede tener propósitos ocultos o diferentes a los de los demás miembros del culto. Incluso puede que el devenir de los años haya convertido al fundador en algo no humano y ahora el culto sea un grupo que lo adora o, por el contrario, que lo busca para destruirlo.

OBJETIVOS

Los objetivos del culto son los propósitos que lo mueven día a día. En mayor o menor medida, sus miembros conocerán y compartirán estos objetivos y, al menos en teoría, deberían estar dispuestos a sacrificar sus propios intereses por este «bien común». Si hay alguien que «egoístamente» no esté dispuesto a tal sacrificio, el resto del culto posiblemente lo convenza o lo expulse.

Los objetivos de un culto pueden ser tremendamente concretos o poderosamente abstractos. Pueden ser objetivamente alcanzables o directamente utópicos, pero en todo caso son el motor que impulsa al culto hacia delante. Desde la fundación del culto hasta hoy, sus objetivos pueden haber cambiado. Máxime si los objetivos fijados en el pasado finalmente se alcanzaron y, en consecuencia, se sustituyeron por otros quizás más ambiciosos.

En ocasiones, los objetivos del culto consisten en la simple obediencia a una criatura, objeto o persona que dicta los designios de la organización. Cuando sucede así, la verdadera motivación del culto es seguir el dictado de este faro ideológico, si bien las instrucciones a seguir pueden no estar claras. Cuando la interpretación entra en juego, algunos miembros del culto, individualmente o en grupo, pueden tratar de retorcér el significado de estas instrucciones hacia sus propios intereses, lo que puede derivar en luchas de poder internas, disensiones, purgas e incluso escisiones, de las que acaban creándose varias ramas con interpretaciones diferentes de un mismo acontecimiento o idea.

RECLUTAMIENTO

Algunos cultos son organizaciones cerradas y elitistas en las que es tan difícil entrar como en el más selecto club de caballeros, mientras que otros son grupos abiertos que realizan proselitismo muy activamente para captar el mayor número posible de miembros. El estilo de reclutamiento del culto nos dice mucho de qué tipo de gente compone sus filas y, por tanto, de cómo interacciona el culto con el mundo exterior. Además puede ser un claro referente a la hora de determinar la influencia que tiene en el mundo, por su número de miembros o el poder personal de estos. A efectos sintéticos podemos diferenciar cuatro estilos de reclutamiento:

Selectivo: Los nuevos miembros son seleccionados cuidadosamente de una determinada élite social, económica, cultural, intelectual o genética. Los miembros actuales son los encargados de localizar y estudiar a miembros potenciales, proponer su ingreso y captarlos finalmente para el culto. Excepcionalmente, el culto podría aceptar candidatos, siempre que contasen con el respaldo de algunos miembros influyentes o si superan algún tipo de prueba.

Hereditario: El culto es una organización familiar que solo acepta miembros unidos por lazos de sangre. Puede que todos los integrantes del culto sean descendientes directos de los fundadores o puede que todos sean de hecho familia, y que las únicas formas de acceder al culto sean mediante matrimonio o nacimiento. Un culto de este tipo puede tener intereses de pureza racial o considerarse elegidos por alguna fuerza exterior. Igualmente, un culto de este tipo puede caer en la endogamia o estar dispuesto a hibridarse con seres inhumanos.

Proximidad: El culto se nutre de personas cercanas a los cultistas, generalmente del entorno donde viven, como pueblos, o del trabajo. Pueden ser compañeros de afición o amigos. Un culto de estas características tiene una voluntad de crecimiento moderada: los cultistas saben que necesitan nuevos miembros, pero solo quieren a personas de confianza en la organización. Un culto de estas características puede extenderse por todo un pueblo, toda una empresa, un club deportivo o una asociación juvenil y transformarla en algo completamente diferente, o simplemente coexistir dentro de la organización sin que la mayoría de sus integrantes descubran nunca lo que ha crecido entre ellos.

Proselitismo: El culto busca activamente cuantos más miembros, mejor. Probablemente los nuevos miembros recibían una cantidad muy escasa y distorsionada de información sobre la auténtica naturaleza del culto, que tal vez utilice argumentos religiosos o sociales para captar adeptos. El grupo puede esconderse tras la fachada de una nueva secta cristiana o presentarse como un grupo de justicia social, y utiliza a sus numerosos seguidores como carne de cañón. El lavado de cerebro o la simple y llana exposición a la Verdad de los Mitos puede ser el pasaje para ascender dentro del grupo y acercarse a comprender los auténticos propósitos del mismo.

Predestinación: Ya sea por leyes arcanas que han de obedecerse, designios de una deidad o ser que controla el culto, o

debido a tradiciones cuyos orígenes se pierden en la leyenda, ciertas personas deben ser iniciadas en el culto, les guste o no a los miembros del culto y a los propios candidatos. Ten en cuenta que las leyes que rigen la realidad muchas veces están más allá de lo que la humanidad comprende, tomando extrañas formas, aparentemente caprichosas e ilógicas, lo que puede traducirse en métodos de selección aparentemente absurdos. Algunos ejemplos podrían ser que se capte a los que nazcan en fechas determinadas, como solsticios o bajo acontecimientos astronómicos especiales (el paso de cometas, eclipses o alineamientos de planetas), o también bajo otras condiciones especiales, como que sea el séptimo hijo de un séptimo hijo de un séptimo hijo. También podrían estar relacionadas con otros hechos, desde algo singular y llamativo como que haya sobrevivido a la caída de un rayo, hasta algo tan nimio como que tenga lunares en lugares concretos del cuerpo. Por último, es posible que no exista un patrón comprensible y sencillamente hayan de obedecerse los criterios, aparentemente arbitrarios, de alguna criatura o ritual.

ORGANIZACIÓN

Aunque la estructura en los cultos pequeños puede ser eminentemente informal, en los cultos mayores existe la necesidad de una jerarquía explícita, un organigrama que indique cuáles son las funciones de los diferentes miembros y quiénes tienen la capacidad de dar órdenes a quiénes. Existen diferentes tipos de jerarquías que un culto puede seguir, desde la estructura totalmente horizontal en la que se tiene en cuenta a todos los miembros por igual a la hora de tomar decisiones, hasta una estructura completamente vertical en la que todos los miembros siguen con devoción a un líder absoluto, a menudo organizados en una pirámide con diferentes grados de capacidad decisoria.

Pero la jerarquía no solo viene interpuesta por el poder de decisión de sus miembros. Debido a la idiosincrasia de la organización, la información es algo demasiado valioso como para compartirla. Por este motivo la forma más habitual de disponer y organizar un culto suele ser de forma concéntrica con anillos. El punto central suele incluir a los miembros fundadores y siempre a los más poderosos o los que están más cerca de comprender el verdadero objetivo del culto. Alrededor de ellos, en círculos concéntricos cada vez más grandes, se encuentra el resto de miembros de la organización. Estos, conforme se encuentran más alejados del centro, poseen una información menor. Además, los círculos suelen ser prácticamente estancos ya que es difícil que un individuo pueda pasar de un anillo a otro y, más aún, llegar a ser considerado como miembro del círculo central.

Al crear un culto debe decidirse, por tanto, cuál es la forma en la que este se organiza. ¿Quién toma las decisiones importantes? ¿Quiénes las menores? ¿Es el líder elegido por la congregación o designado por una fuerza externa al culto? Estas preguntas pueden ayudarte a entender el papel de los personajes en el culto y la manera en que enfrentará los problemas.

Date cuenta de que un culto camuflado dentro de una organización mundana no tiene por qué tener la misma estructura

que esta. Quizás el director del colegio sea un acólito menor, mientras que el conserje sea quien realmente dirige las operaciones.

INTEGRANTES

Los integrantes del culto son todos los miembros del mismo, incluyendo los de menor rango y aquellos que ni siquiera saben que forman parte del mismo. Cómo se relacionan los integrantes entre sí estará a menudo determinado por la rigidez de la jerarquía del culto, como se vio en el epígrafe anterior. Determinar quiénes son los integrantes del culto requiere en primer lugar preguntarse cuántos son, lo que a su vez es una medida de lo extendido que está. En el culto de los personajes jugadores, por ejemplo, los integrantes pueden ser únicamente ellos y, por tanto, formar un culto muy pequeño. Sin embargo, lo habitual será que cuenten con compañeros de devociones que serán aliados naturales, aunque potencialmente puedan ser competidores para obtener determinada posición dentro de la organización. A este respecto, y casi con independencia de la jerarquía formal que gobierne el culto, dentro de este habrá una estructura social basada en el carisma personal y las relaciones entre los miembros. A continuación se detalla una clasificación típica de los roles que pueden jugar los participantes en un culto:

Líderes: Son las cabezas visibles que tienen la última palabra y a las que todo el mundo acude en busca de aprobación. Si la estructura está clara, lo normal es que haya un único líder que cuenta con la responsabilidad última, aunque puede haber otros líderes menores subordinados que se encarguen de tareas concretas o, si el culto está muy extendido, que controlen sedes del culto en diferentes áreas geográficas. En algunos cultos pueden ser varias personas las que comparten el liderazgo, bien de manera explícita por la estructura propia del culto, bien de manera implícita debido a la emergencia de líderes naturales que no ostentan la posición de autoridad pero que tienen gran influencia y poder.

Círculo interno: Son los miembros más respetados del culto y posiblemente los más temidos. Se trata de personas de gran poder, tanto a nivel de la organización como en términos arcanos, a las que los demás ven como un referente. Son los más cercanos al líder y, si surge un nuevo líder, es probable que provenga del círculo interno. Estos integrantes del culto pueden ser sus fundadores, en el caso de cultos recientes, o portadores de cargos importantes si el culto dispone de ellos. En todo caso, el círculo interno constituye el núcleo duro del culto, y frecuentemente sus miembros tienen la capacidad de reconstruir el culto si se le daña gravemente, incluso si el líder muere o desaparece.

Miembros de pleno derecho: Son aquellos que conocen las verdaderas actividades del culto, o al menos la mayor parte de ellas, y que participan activamente de la vida del mismo como miembros de pleno derecho. Gozarán de todas las ventajas y obligaciones que el culto destine a sus miembros. Pueden ser, además, parte de los fundadores del mismo.

Aspirantes: Se trata de miembros en ciernes. Puede tratarse de aspirantes voluntarios que quieren saber más o de personas que el culto está tratando de captar aunque ellos mismos lo ignoran, dependiendo del estilo de reclutamiento que este ejerza. Los aspirantes terminarán convirtiéndose en miembros de pleno derecho si finalmente son aceptados y deciden abrazar los propósitos de la organización, pero pueden terminar muertos si no se les considera aptos y terminan sabiendo más de lo que deberían.

Asociados: En realidad no son miembros del culto, pero son personas que saben que este existe y mantienen con él lazos de cooperación mutua. Los asociados ayudan al culto y posiblemente reciben algo a cambio, pero no son miembros y, por tanto, no gozan de la confianza y acceso que tienen los cultistas. Algunos asociados pueden ayudar a diversos cultos, lo que los convierte en elementos de muy poca confianza, pero a los que conviene tolerar por su provisión de información y recursos. Determinados asociados pueden ser también aspirantes, o convertirse en ellos, mientras que otros tal vez tienen vedado su acceso al culto por no cumplir determinados requisitos. En cualquier caso, esos asociados seguramente sepan poco de las intenciones, objetivos y métodos efectivos del culto. En algunos casos, ni siquiera sabrán qué son los Mitos o que el grupo con el que tratan tiene que ver con ellos: para ellos únicamente se trata de una «organización clandestina». Por supuesto, también existe el caso contrario, en el que tienen un profundo conocimiento de la organización, aunque es más infrecuente ya que a ningún culto le gusta que alguien pueda ir por ahí contando sus secretos...

ESTRUCTURA

Un culto puede organizarse en diferentes patrones según sus necesidades, su capacidad de expansión, su influencia pública o sus recursos. Los arquetipos de estructura que se proponen a continuación funcionan tanto para cultos de pocos miembros como para los multitudinarios, ya que la cantidad de miembros solo determinaría la densidad de la estructura elegida.

Células: Estos cultos se organizan en pequeños grupos que funcionan casi con total autonomía y que poseen la mínima jerarquía posible. Esta estructura suele darse cuando no existe una autoridad central fuerte o debido a las ventajas que supone que cada célula responda por su cuenta ante peligros, desastres o la desarticulación de otras células. El problema es que la falta de coordinación global puede provocar malentendidos, el desperdicio de esfuerzos por un mismo objetivo o la disgregación del culto en subcultos menores.

Centralizados: El culto permanece férreamente controlado por sus jerarcas, que disponen a sus miembros según los acontecimientos y están atentos a todos los sucesos de forma casi constante. La iniciativa individual está reducida a su mínima expresión, y raramente los miembros inferiores entienden los movimientos que la cúpula de poder ordena. La ventaja principal de este tipo de estructura es que existe un control casi absoluto de todas las actividades y se puede obtener un máximo enfoque sobre los objetivos esenciales.

Red: Aunque el culto dispone de una jerarquía bien definida, esta no tiene por qué seguir siempre las instrucciones de una jefatura. Existen distintas divisiones localizadas en distintos lugares o que se dedican a diferentes actividades. Cada grupo debe disponer de una autonomía e iniciativa suficientes como para actuar por su cuenta, si la situación lo requiere, dentro de los objetivos que marcan los líderes. La diferencia fundamental con un culto organizado en células es que aquí todos los nodos de la red siguen un mismo plan maestro, pero actúan con flexibilidad.

SIMBOLOGÍA

Toda la parafernalia que sirve como distintivo para el culto es su simbología. Ésta ayuda a los integrantes del culto a sentirse identificados con él, refuerza la sensación de pertenencia y fomenta la camaradería y la unidad de sus miembros. Puede usarse, además, como sistema de cifrado, para localizar a otros miembros o como contraseñas. Hay diferentes elementos de simbología que el culto puede adoptar sin necesidad de incluirlos todos. Los principales son:

Nombre: El nombre del culto es la base de la pirámide de la simbología, pues hace énfasis en la pertenencia a un grupo selecto y diferente del que los demás son excluidos. Es el primer paso del «nosotros» contra «ellos». Los cultos de naturaleza pública a menudo adoptan dos nombres, el que se conoce públicamente y otro secreto, que solo conocen los miembros iniciados. El nombre de un culto a veces es descriptivo e informal, pero la mayoría de las veces pretende ser toda una declaración de poder e intenciones. Por supuesto, en grupos más pequeños, es posible que tener nombre carezca de significado por la falta de necesidad y, por tanto, que no tenga.

Emblema: El emblema es un símbolo, una representación gráfica que sirve de identificación para sus miembros. Puede ser un complejo escudo de armas o una sencilla runa, pero los cultistas lo respetarán y se vanagloriarán de él a partes iguales. Si el culto tiene una fachada pública, es posible que el emblema sea algo visible que sus integrantes lucen orgullosos. En otro caso, es posible que sea algo secreto que los cultistas portan en algún lugar oculto a la vista. En el caso de los cultos más grandes, puede tratarse de algo que ayude a identificar a otros miembros del mismo culto a los que no se conoce. A menudo, los emblemas se tatúan o aparecen en anillos u otras joyas.

Cargos: Algunos cultos utilizan cargos formales para sus miembros, como «Sumo Sacerdote», «Gran Maestro» o, simplemente, «Tesorero». En algunos casos los cargos reflejan funciones concretas dentro de la estructura del culto, pero en otros son más bien denominaciones honorarias que se utilizan para mejorar la autoestima de los miembros y promover el respeto mutuo. Normalmente, solo los miembros en lo alto de la jerarquía del culto ostentan cargos, pero en cultos pequeños muy formales puede llegarse al ridículo de que todos sus integrantes ostenten un cargo rimbombante. A la hora de crearlos hay que pensar en el tipo de estructura que tiene el culto,

su trasfondo, las personalidades de sus fundadores y sus objetivos. Puede que «Sumo Sacerdote» sea adecuado para una especie de secta pseudorreligiosa, pero no tiene sentido en un grupo de científicos corruptos. «Gran Investigador», «El Cerebro», «El Director» o «Señor de los Genes» podrían ser mucho más adecuados para ese caso.

Lema: Un lema es una expresión que el culto ha convertido en la síntesis de sus propósitos o en su norma de conducta,

JERGA CULTISTA

No existe una jerga de los cultos que tenga un carácter universal. Cada grupo termina desarrollando su propia forma de referirse a los términos, sus propios eufemismos que constituyen una jerga propia. Puede ocurrir que unos cultos se contagien de la terminología de otros con los que tengan contacto, pero en última instancia el culto tendrá que construir su propio código si no quiere encontrarse hablando en público de cosas que pueden atraer atenciones indeseables.

Como ejemplo, cabe mencionar el caso del culto de los Hijos del Morador Oscuro, que en los años ochenta ganó gran poder y se hizo bastante famoso debido a la cobertura mediática que recibió el asalto del FBI a su granja en Colorado. En las noticias hablaban de la detención de una «secta satánica con miembros por varias ciudades de EE. UU. y algunos lazos con la mafia». Se produjeron diversas detenciones en varios lugares del país, de forma que ese culto pareció desaparecer ese mismo día.

A continuación ofrecemos una breve lista de los términos que usaban los Hijos del Morador Oscuro, que pueden servir como fuente de inspiración para crear una jerga propia para otros cultos.

- **Socio:** Miembro del culto.
- **Iniciación:** Ceremonia ritual por la que una persona pasa a ser un miembro del culto.
- **Marioneta:** Miembro del culto que desconoce el verdadero propósito del mismo.
- **Mano negra:** Habitualmente es el ser de los Mitos al que el culto sigue y que maneja los hilos.
- **Extranjeros o extraños:** Los seres de los Mitos.
- **Orbe:** Objeto poderoso de los Mitos.
- **Padre:** Líder del culto.
- **Creyente o iluminado:** Persona que conoce lo que son los Mitos.
- **Ley:** Algo imperativo para el culto.

una frase que los miembros del culto utilizan como coletilla para reunir fuerzas en momentos de adversidad o para recordar a otros miembros el camino a seguir. Puede ir desde pronunciar con obsesión el nombre de su blasfema deidad a una compleja frase en latín u otra lengua culta. Además, puede que este lema sirva de clave para reconocer también a otros miembros del propio culto.

Saludo secreto: Los cultos más antiguos probablemente aún hagan uso del saludo secreto, una forma discreta que los miembros tienen de reconocerse entre sí cuando se encuentran. El saludo secreto puede ser tan sencillo como flexionar el dedo corazón al estrechar la mano o algo tan complejo como una fórmula secreta expresada en una lengua muerta. El objetivo del saludo es reforzar la pertenencia al grupo y reconocer a otros miembros, por lo que es preferible que sea discreto o difícil de imitar. Es especialmente adecuado para cultos grandes, en los que no todos los miembros se conocen entre sí. Por otro lado, puede haber distintos saludos dentro del mismo culto según el nivel de la jerarquía al que se pertenece.

Jerga: Es posible que dentro del culto existan ciertas palabras que todos los miembros reconocen y utilizan para referirse a ciertos hechos o personas relacionados con los Mitos, sin miedo a que gente externa al grupo entienda a lo que realmente se refiere. Estas palabras pueden aprenderse como parte del ritual de iniciación del nuevo miembro del culto y todos los miembros las utilizan.

Normas: Los cultos, como cualquier otra organización, tienen sus normas internas, tanto para la organización como para el comportamiento. Por lo general, estas normas son más extensas e importantes en cultos más grandes, donde suelen referirse a los actos que sus miembros pueden o no hacer y los que deben o no llevar a cabo. Puede, además, que haya normas sobre la forma en que los miembros ascienden en la jerarquía del culto. En cuanto a los cultos más pequeños, es posible que no haya más que algunas líneas marcadas por el líder que indiquen al resto del grupo lo que desea y cómo quiere que se hagan las cosas. No hay que olvidar que estamos ante personas influenciadas por los Mitos y que sus instrucciones no tienen por qué ser todo lo claras o lógicas que deberían ser. Esto no significa, no obstante, que no querrán imponer su voluntad al resto y que actúen comprensivamente si no se les obedece como es debido.

CREACIÓN DE UN CULTO

Podemos entender al culto como un *metapersonaje* compartido por todos los jugadores, por lo que el proceso de creación del mismo debería consensuarse entre todos ellos, incluido el director de juego. En caso de conflicto, sería la decisión de este último la que debería imponerse. Al fin y al cabo él sabe el tipo de historias que van a protagonizar los personajes y la clase de culto que mejor encajaría en ellas. Naturalmente, el director de juego puede utilizar estas mismas reglas de creación para crear otros cultos, ya sean aliados o rivales del de los personajes. Estos no tienen por qué estar limitados a 14

puntos para distribuir entre sus atributos (esto se explicará más adelante).

Al igual que los personajes, un culto tiene ciertos atributos con puntuaciones numéricas y aspectos que lo dotan de trasfondo y realismo. Sobre las mecánicas de juego en las que los atributos y aspectos del culto pueden verse involucrados hablaremos más adelante.

Nombre: El nombre del culto es un símbolo definitorio del mismo, tal como se comentó anteriormente. No es lo mismo que el culto sea «La Sagrada Orden del Hombre Descarnado» que «Grupo Pluridisciplinar de la Universidad de Miskatonic», de manera que tomaos un rato para decidir cómo queréis que se conozca vuestra organización. Algunos grupos de juego prefieren dejar el nombre para el final, de manera que sea una elección coherente para el tipo de culto creado, en lugar de una guía para la creación propiamente dicha. Ciertos cultos podrían no tener un nombre formal al tratarse de grupos circunstanciales más que de organizaciones estructuradas, pero incluso en estos casos el culto tendrá una denominación que le servirá de nombre, como por ejemplo, «la familia White» o «el grupo de Jonathan Kramer».

Concepto: Refleja en pocas palabras el tipo de organización que realmente es el culto. Si el culto posee una cobertura o tapadera, debería estar incluida en el concepto. Por ejemplo: «Familia de la América profunda mutada por un horror cósmico», «Grupo de diletantes hambrientos de sabiduría», «Mercenarios ocultistas», «Cazadores de monstruos que combaten el fuego con el fuego», «Científicos que han topado con una verdad inefable».

Motivación: La motivación del culto es su razón de ser, la causa de su existencia y el motor de sus acciones. No tiene por qué ser la motivación de todos sus miembros, que pueden tener las suyas propias, a veces incluso contrarias a las del culto como organización, pero normalmente será un dato conocido y respetado por sus integrantes. La motivación puede ser algo abstracto y poco definido, como «Provocar el fin del mundo» o «Crear una raza superior» o algo más concreto como «Abrir la puerta para la llegada de Azathoth» o «Encontrar la ciudad perdida de Isilharth». A menudo la motivación descubre el verdadero amo o amos a los que el culto sigue, si los hay. La motivación puede ser incluso algo totalmente mundano, como «Ganar todos los títulos deportivos», «Convertirse en los mayores ídolos del rock» o «Ser la empresa con mayor cotización de la historia».

Atributos: Un culto tiene cuatro atributos que definen su fuerza en cuatro áreas generales. Durante el proceso de creación, reparte 14 puntos entre estos cuatro atributos, con un mínimo de 1 y un máximo de 10 en cada uno de ellos. Además, como en el caso de los atributos de los personajes, escoge un rasgo o un aspecto descriptivo para cada uno de los atributos del culto. Las características del culto son las siguientes:

➤ **Recursos:** El dinero, posesiones y demás valores económicos de los que dispone el culto. Un culto con Recursos 1 posiblemente solo tenga el dinero y propiedades que aportan sus propios miembros, que tal vez no sea mucho, mientras que

un culto con una puntuación elevada en Recursos dispondrá de instalaciones propias en lugares diferentes, cuentas bancarias en paraísos fiscales, antigüedades valiosas o una combinación de todo ello. Algunos rasgos apropiados para este atributo son: «Financiados por el Gobierno», «Desvían fondos de la Universidad», «Cada miembro aporta lo que puede», «Ricos mecenas», «Emporio de venta de coches de segunda mano», «Tierras y granjas ancestrales», «Vendedores de antigüedades», «Los nuevos acólitos dan al culto todos sus bienes materiales» o «Saben convertir la sangre humana en oro».

- **Influencia:** Refleja lo conectado y extendido que está el culto en distintas esferas de la sociedad. Un culto con Influencia 1 carece casi totalmente de contactos y su capacidad de afectar a los medios sociales o políticos depende de las capacidades individuales de sus miembros. En cambio, un culto con alta Influencia tiene la capacidad de intervenir en la política, los tribunales o los medios de comunicación gracias a que posee contactos, asociados y marionetas en muy diferentes áreas de la sociedad. Ejemplos de rasgos para este atributo son: «Contactos en la policía», «Un congresista les debe favores», «Conocen a todos los pandilleros de la ciudad», «Bastante conocidos en la comunidad de arqueólogos», «Hacen favores a la mafia», «Intentan pasar desapercibidos» o «Solo se puede confiar en *la familia*».
- **Conocimiento:** Lo amplia y nutrida que es la biblioteca del culto o lo documentado de sus hallazgos y averiguaciones. Un culto con Conocimiento 1 no almacena más sabiduría que la que tengan las cabezas de sus miembros por sí mismas, mientras que un culto con una puntuación de Conocimiento alta tiene una extensa biblioteca repleta de tomos arcanos de diversa índole o un detallado archivo con informes sobre experiencias sobrenaturales. Rasgos de Conocimiento podrían ser: «El Libro que nos legaron nuestros antepasados», «Colección de viejos recortes de prensa», «Material esotérico descargado de Internet», «El Maestro es nuestra fuente de sabiduría», «Reciben sueños de una antiquísima raza acuática», «Acceso limitado a la biblioteca de Miskatonic», «Diario de trabajo de un alquimista de la Edad Media», «Amplia colección de textos esotéricos reunidos a lo largo de muchos años», «Monolitos de piedra con antiguas inscripciones» o «La vieja loca de los gatos nos contaba historias cuando éramos niños».
- **Tamaño:** Un indicador abstracto del número de miembros, que podría servir como medida de «fuerza bruta» del culto. Un culto con Tamaño 1 estará formado únicamente por los personajes jugadores, mientras que un culto de Tamaño elevado tendrá cientos de seguidores, posiblemente repartidos por todo el mundo, seguramente con varias sedes. Algunos rasgos de Tamaño pueden ser: «Cientos de socios que piensan que se trata de una ONG», «Solo quienes lleven nuestra sangre pueden conocer nuestros secretos», «Ansiosos captadores de seguidores prescindibles», «Somos una élite», «Nuestra Madre nos envía a los que ella elige», «Cuanto menos seamos, más difícil será que nos encuentren», «Somos legión» o «Los elegidos vendrán a nosotros».

Hitos: En la historia del culto habrá eventos que hayan marcado su devenir y que tengan una relevancia importante en lo

CULTOS CON OTRO NIVEL DE PODER



Las reglas de creación de culto que se ofrecen en esta sección están pensadas para un culto veterano de poder intermedio. Cultos recién creados o todo lo contrario podrían tener puntuaciones muy diferentes. Desde luego, el director de juego no tiene por qué verse constreñido por ninguna guía de reparto de puntos a la hora de crear los cultos que quiera introducir en la historia, y podrá asignar libremente las puntuaciones como mejor le parezca. Muchos de los cultos de este capítulo se han creado teniendo esto en cuenta.

Sin embargo, puede ocurrir que el objetivo sea crear un culto para los personajes jugadores con un nivel de poder diferente del aquí previsto. Para ello, sigue estas directrices.

- **Culto de reciente creación:** Un culto de reciente creación tendrá una estructura poco establecida y estará poco extendido. Reparte 10 puntos entre las características del culto en lugar de los 14 habituales. Además, el culto comienza solo con dos hitos. Todos los personajes jugadores del culto reciben un +1 a su puntuación de Drama.
- **Culto en su apogeo:** Un culto en su apogeo es un culto joven que está experimentando un crecimiento rápido y poniéndose «de moda» antes de alcanzar una situación más estable. Reparte 16 puntos entre las características del culto, pero el culto comienza con solo tres hitos.
- **Culto veterano:** Se trata de un culto antiguo, cuyos orígenes pueden remontarse siglos atrás, con una sólida historia y una estructura bien fundamentada. Reparte 18 puntos entre las características del culto. El rico pasado del culto se traduce en que comienza con seis hitos. Todos los personajes jugadores reciben un -1 a su puntuación de Drama.
- **Culto en su ocaso:** Un culto en su ocaso es un culto antiguo que ha caído en desgracia, ha perdido la fuerza de antaño y está sustentado por unos pocos miembros que tratan de resistirse a su inevitable desaparición. Reparte 12 puntos entre las características del culto, pero el culto comienza con cinco hitos en lugar de los cuatro habituales.

que la organización es hoy en día. Deben escogerse cuatro hitos para el culto. Ejemplos: «Su fundador desapareció tras intentar realizar un extraño hechizo», «Hace cinco años fue desarticulado por la policía, pero ha vuelto a constituirse», «Se escindió de la Hermandad del Ojo Rojo por desavenencias sobre el uso de la violencia», «Encontraron unas tablillas de piedra con extraños jeroglíficos durante una excavación arqueológica», «Nuestro dios nos anunció que el mundo acabaría en 2012», «Esta sociedad se creó hace mil años para proteger de Ellos el Huevo Primigenio hasta que eclosionase», «Tuvimos que matar a un traidor», «Recientemente conseguimos una copia digital de varios fragmentos del *Necronomicón*», «Cada año, en el solsticio de verano, uno de los nuestros es elegido para ser enviado a Titán», «Todos los



CULTO DE EJEMPLO

El grupo de Boudershire

Simon Boudershire es un estudioso ocultista de origen inglés que se vio obligado a abandonar su Londres natal después de un encontronazo con un poderoso culto de la ciudad: los Dilettantes de Van Weyden. Emigrado a la fuerza a Estados Unidos, Boudershire ha reunido a su alrededor a un variopinto y reducido grupo de iniciados que le sirven para sus propósitos y, a cambio, reciben acceso a una fuente de conocimiento sobre los Mitos: el propio Boudershire.

No cabe duda de que si el culto no evoluciona a otras formas, la simbiosis que forman sus miembros terminará rompiéndose: en algún momento dejarán de ser útiles al ocultista inglés, o este no querrá seguir enseñándoles por miedo a verse eclipsado. Mientras eso ocurre, el grupo de Boudershire se está ganando un nombre entre los cultos establecidos en Estados Unidos por su capacidad para entrometerse en prácticamente cualquier asunto.

Fue así como se interpusieron y dismantelaron la Orden del Templo de Hydra, una pequeña escisión de la Orden Esotérica de Dagon establecida en Mikatonic. A raíz de ese movimiento, el grupo de Boudershire se ha apropiado de las fuentes de conocimiento de esta orden, así como de sus propiedades y de su red de contactos, que han tomado

al grupo de Boudershire como un culto más poderoso de lo que es realmente. Y es que esta es habitualmente la estrategia del inglés, usar la intimidación y la amenaza para aparentar ser más peligrosos. Eso sí, elige cuidadosamente ante quiénes presenta sus bravuconerías.

Concepto: Cábala en torno a un líder.

Motivación: El poder como un fin en sí mismo.

Recursos 4 La herencia de Boudershire cubre la mayoría de los gastos.

Influencia 3 «Heredaron» los contactos de la Orden del Templo de Hydra.

Conocimiento 6 Podrían construirse una casa hecha con libros.

Tamaño 1 Boudershire no confía en mucha gente.



Mitos


- Su líder tuvo que abandonar Londres huyendo de los Dilettantes de Van Weyden.
- Aplastaron a la Orden del Templo de Hydra y se quedaron con su territorio.
- Gran parte del Templo del subsuelo permanece sin explorar.
- Uno de sus componentes es miembro lejano de la familia White.


pasajeros del vuelo 313 desaparecieron, junto con el artefacto que enviamos en él», «Trabamos amistad con la Sociedad Internacional de Anticuarios», «El Gobierno expropió nuestras tierras ancestrales el año pasado», «Alguien nos robó el Ojo de Fu-Ming», «Eliminamos a las otras bandas y ahora controlamos el tráfico de drogas en la ciudad», «Nuestros hermanos en otros países han empezado a morir en extrañas circunstancias» o «Recientemente hemos captado a la mujer del alcalde de la ciudad como miembro».

EL CULTO EN REGLAS


ATRIBUTOS

Los atributos del culto pueden añadirse a las habilidades del personaje cuando la situación lo permita. Por ejemplo, el Conocimiento puede sumarse a la habilidad de  del personaje si este tiene tiempo para investigar en la biblioteca del culto, o la Influencia puede sumarse a su habilidad de  si el personaje mueve los hilos adecuados para lograr lo que pretende.

En general, usar los atributos del culto siempre requiere un tiempo de preparación. El personaje puede añadir los Recursos del culto a su habilidad social  representando que se está sobornando a la persona adecuada, o su Tamaño si está intimidándola, pero ambas cosas requerirán un tiempo: la persona sobornada tardará unos días en recibir el pago procedente de las cuentas del culto, mientras que la turba necesaria para prender fuego a su coche necesitará unas horas para reunirse y organizarse, por ejemplo.

El uso de los atributos puede hacerse, por lo demás, de manera creativa: el Conocimiento del culto puede servir para añadirse a la habilidad de  del personaje si este investiga en la biblioteca del mismo, pero también puede utilizarse el Tamaño si el personaje se dedica a buscar un miembro del culto que tenga respuestas a sus preguntas. En todo caso queda a discreción del director de juego cuándo un atributo del culto puede emplearse en una determinada acción y cuándo no.

ASPECTOS

Los aspectos del culto pueden activarse o forzarse cuando se estén utilizando los atributos del culto como se ha descrito. Sin embargo, a discreción del director de juego, puede permitirse su uso en otras situaciones si el jugador lo justifica adecuadamente. El rasgo de Conocimiento «Su biblioteca guarda un fragmento del *Necronomicón*» podría activarse sin duda si está empleándose el atributo del culto, pero quizás podría también activarse con la habilidad de  del personaje si este argumenta que ha estudiado ese fragmento.

EVOLUCIÓN DEL CULTO

Igual que los personajes, el culto puede cambiar a lo largo de las historias. El ritmo de cambio del culto queda a discreción

del director de juego, pero debería ser el reflejo de eventos importantes. Como directriz general, se puede permitir un cambio en los valores de juego del culto al final de una campaña, al final de un arco argumental de aventuras o cuando sucede un acontecimiento que afecta de manera drástica al culto (se hace con las propiedades de un culto rival, pasa a estar en el punto de mira del FBI, muere su líder, sus miembros tienen un encuentro con un primigenio, etcétera).

Un cambio en el culto debe ser consensuado por todos los jugadores, con el arbitrio del director de juego. El cambio puede consistir en trasladar un punto de un atributo del culto a otro o, alternativamente, cambiar alguno de los aspectos del culto por uno nuevo que refleje su transformación.

ALGUNOS CULTOS NOMBRABLES

A continuación te presentamos varios cultos completos que puedes utilizar tanto como enemigos como para que sean el culto al que pertenecen los personajes jugadores de tu aventura. Ten en cuenta que, al igual que en el caso de los personajes no jugadores o las criaturas, los valores de sus atributos están asignados de manera libre, aunque esto no tiene por qué ser un impedimento para su utilización. En todo caso pueden servirte como inspiración para crear tus propios cultos y, como mínimo, te darán una idea de la ambientación que se concibe en **Cultos Innombrables**.

LA FAMILIA WHITE

Durante generaciones, la familia White ha vivido una apartada existencia del resto de la humanidad en su granja perdida en el desierto de Navajo Road. Sobreviviendo donde nadie más parecía capaz de hacerlo, los White se han entregado a la endogamia y el canibalismo, y constituyen toda una leyenda negra en la región. A primera vista, podrían parecer solo unos paletos degenerados, pero menospreciarlos de esa manera ha sido el último error de demasiada gente. Porque algo muy antiguo, maligno y poderoso cuida de los White, algo que lleva en la Tierra desde mucho antes de que los hombres bajaran de los árboles y comenzaran a caminar erguidos, algo que llevó al primer White a construir la vieja granja y que ha seguido llenando las mentes de sus descendientes de extrañas, poderosas y grotescas ideas. Sin contar lo que los White llaman «el espíritu de la granja» o simplemente «la Granja», los terrenos de la familia White tienen actualmente seis habitantes. Sin embargo, hay otros White repartidos por el mundo, algunos de ellos fruto de violaciones que ignoran su verdadera naturaleza, y otros descendientes de ramas perdidas de la familia que buscan expandir su forma de vida por otros lugares.

El patriarca actual de los White es Malaquías, un anciano decrepito tan influido por el espíritu de la granja que su aspecto y su razonamiento apenas son humanos. Confinado a la cama por una extraña malformación, que se ha hecho cada vez más

presente en sus piernas, aún dirige los designios de la familia con mano dura. Su hermano menor es Junior, un ser que nació con horribles deformidades y un considerable retraso mental. Se trata de un gigante de aspecto grotesco, de fuerza sobrehumana e instintos totalmente animales. Aunque es fiel a la familia, a veces sus impulsos son difíciles de controlar, por lo que con frecuencia lo llevan encadenado como a un perro. El hijo mayor de Malaquíás es Jeremías, considerado guía espiritual de la familia. De hecho, viste como un sacerdote protestante, aunque no ha sido ordenado como tal, y conoce muy bien la Biblia, si bien la interpreta de una manera muy particular. El hijo menor de Malaquíás, y a la vez su nieto, pues su difunta madre era también hija de Malaquíás, es Isaías, obsesionado con la muerte y la putrefacción. Tobías, el hijo de Isaías y el más joven de la familia, es un perverso sexual incluso para los estándares depravados de los White. Y el último habitante de la granja es la pobre Amanda, rapta en su niñez por los White para que ejerciera de hembra reproductora y criada. Al no poder concebir se ha convertido en la esclava sexual de Tobías y ha perdido totalmente la razón. Para colmo, le fue cortada la lengua en su niñez para evitar que hablara cuando no debía.

Concepto: Caníbales de la América profunda.

Motivación: Perpetuar su estirpe maldita.

Recursos	3	La vieja granja y sus terrenos.
Influencia	3	Conocidos y temidos en los alrededores.
Conocimiento	6	La Granja puede responder a tus preguntas.
Tamaño	2	Hay más White de lo que crees.

Hitos

- Algo muy antiguo duerme en el pozo desde hace siglos.
- Las hembras White mueren jóvenes.
- Generaciones de endogamia en la familia: tu abuelo puede ser tu padre.
- Los viernes comen carne... humana.

LOS DILETANTES DE VAN WEYDEN

Bastien van Weyden fue un artista e inventor europeo nacido en 1440. Cultivó la pintura, la música y la escultura, pero también realizó numerosos diseños para la construcción de máquinas y dispositivos de muy diverso tipo. A medio camino entre el flamenco tardío y el Renacimiento, la obra de Van Weyden muestra un repetido interés por los Mitos, de modo que tanto sus pinturas como sus diseños reflejan poderosos intereses ocultistas. Aquellos que han podido estudiar su obra no dudan de que Van Weyden tenía un gran conocimiento de la Verdad y de que usó su obra como un medio para transmitir hechizos y conocimientos arcanos de muy diferente tipo.

Se dice que algunas de sus pinturas son portales a otros mundos o enseñan cómo construirlos; que entre sus diseños hay instrumentos musicales imposibles que pueden utilizarse como armas de destrucción masiva; que compuso música en clave que, al ser descifrada, serviría para llamar al mismísimo Azathoth; que muchas de sus obras son en realidad piezas de un puzzle que solo puede entenderse si se reúnen todas.

Sea o no cierto, la leyenda sobre su persona ha crecido enormemente desde comienzos del nuevo siglo, cuando diversas de sus obras desaparecidas que se creían destruidas han ido reapareciendo de las maneras más insospechadas.

Alrededor de su persona se creó un reducido grupo de estudiosos o aprendices que Van Weyden consideraba dignos de sus enseñanzas y que lo acompañaron en su continuo peregrinaje por Europa del Norte y Central. Hasta su misteriosa desaparición en 1494, dejó esparcidas por la región un buen número de obras originales y algunas obras de sus aprendices. En ellas se encuentran las claves para entender los Mitos y puede que un secreto aún mayor: el modo de hacer regresar al maestro y comprender la Verdad Nunca Revelada, un secreto que trasciende incluso la naturaleza de los Mitos.

O eso creen los Diletantes de Van Weyden, un culto actual que se considera heredero de los seguidores originales del artista y trazan sus orígenes hasta su fundación a manos del mismísimo genio. Los Diletantes son un reducido número de personas ricas, cultivadas y eruditas. Solo aceptan en su círculo a personas con un perfil muy selecto y solo si hay una baja en el grupo o un candidato extremadamente prometededor. Les interesa el conocimiento de los Mitos, por supuesto, pero creen que solo pueden obtenerlo de manera adecuada a través de la obra de Van Weyden. Por ese motivo buscan intensivamente todas las obras de este artista, en un intento continuado por recolectar todas las piezas existentes.

Los Diletantes son mecenas de artistas prometedores en los que perciben un brillo de genialidad especial: una cierta sensibilidad hacia los Mitos. Les interesa disponer de músicos talentosos que puedan descifrar e interpretar las partituras de Van Weyden, de artesanos que entiendan los planos del genio y puedan construir sus dispositivos, de pintores y restauradores que puedan entender las intenciones originales del genio y restablecer obras dañadas... Todos ellos son instrumentos de los Diletantes, nunca miembros de su culto, aunque han surgido cultos independientes de artistas precisamente por el efecto de estos mecenas sobre ellos.

Concepto: Seguidores de un visionario desaparecido.

Motivación: Traer de vuelta a Van Weyden y comprender la Verdad Nunca Revelada.

Recursos	8	Coleccionistas de arte.
Influencia	4	Han sido los mecenas de ciertas personas importantes.
Conocimiento	4	Van Weyden dejó todas las claves en sus obras.
Tamaño	1	Un círculo selecto.

Hitos

- Aseguran que su fundador fue el propio Van Weyden en el siglo XVI.
- Su influencia ha creado varios cultos independientes formados por artistas.
- Van Weyden cruzó una puerta a otro lugar en 1494, pero dejó en sus obras pistas para traerlo de vuelta.
- Han reunido dos de los tres paneles que componen la obra el *Tríptico de los horrores*, la obra más reveladora de Van Weyden.

LA CASA DEL HAMBRIENTO

A principios de este siglo comenzaron a surgir comedores de caridad y albergues financiados con dinero privado por las ciudades de toda la Costa Este de Estados Unidos. La Casa del Hambriento, una organización no gubernamental cristiana ofrecía comida y refugio para los sintecho en mejores condiciones de las habituales, y su influencia se extendió rápidamente entre las personas sin hogar. Su discurso, un cristianismo New Age muy centrado en el arrepentimiento y el perdón, parecía calar fácilmente en los usuarios de sus instalaciones, muchos de los cuales se convierten en voluntarios de la causa y se entregaron a difundir la palabra de la Casa del Hambriento.

El secreto de su éxito hay que buscarlo en sus métodos de lavado de cerebro que mezclan técnicas tradicionales con otras menos ortodoxas. Eslóganes repetitivos, tácticas de presión de grupo, privación y una buena dosis de psicotrópicos en la comida se mezclan con la incatalogable influencia de los Apóstoles, un pequeño grupo de miembros del culto que se pasean por sus diferentes instalaciones destilando un insólito magnetismo personal y prometiendo la salvación eterna ante un inminente fin del mundo. Según los Apóstoles, solo falta recibir una señal.

Tras ellos está el Pastor, una misteriosa figura que lidera el movimiento, descrita con vaguedades y alegorías y a la que solo los Apóstoles y unos pocos elegidos han visto. Ha comenzado a extenderse el rumor de que el Pastor no es de este mundo. Los adeptos del culto menos informados lo consideran un santo o un ángel, mientras que los miembros de otros cultos que han sabido de la existencia de este empiezan a sospechar que puede tratarse de una criatura de los Mitos de gran poder, tal vez un avatar de Nyarlathotep o tal vez algo completamente diferente.

Extendidos entre las personas sin hogar que deambulan por las ciudades de la Costa Este, los adeptos de la Casa del Hambriento son montones de ojos al corriente de todo lo que sucede en las calles. Es cierto que el perfil habitual del vagabundo, que en muchos casos incluye algún tipo de enfermedad mental, sumado al propio proceso de lavado de cerebro que este culto realiza sobre sus miembros, hace de estos observadores una fuente no del todo fiable. No obstante, son muchos los miembros de cultos de la zona que empiezan a sentirse incómodos o incluso amenazados cuando hay gente sin hogar cerca.

En lo mundano, el Departamento del Tesoro de los Estados Unidos empieza a sospechar de las actividades de esta organización, cuyas fuentes de financiación están muy poco claras, mientras que la unidad antisectas del FBI empieza a unir los puntos que conectan a este grupo con varias desapariciones y delitos violentos, y es cuestión de tiempo que cualquiera de los dos esarbe algo más profundo y termine por encontrarse una verdad incómoda.

Concepto: Iluminados que esperan el fin de los tiempos.

Motivación: Salvarse en el inminente juicio final.

Recursos	2	Comedores de caridad por toda la Costa Este.
Influencia	1	Casi todos sus miembros son sintechos.
Conocimiento	2	Demasiada superchería mezclada con la Verdad.
Tamaño	8	No todos los mendigos son lo que parecen.

Hitos

- Se dice que su líder, el Pastor, no es de este mundo.
- Ponen drogas alucinógenas en la comida para lavar el cerebro a nuevos adeptos.
- Están esperando una señal.
- Se ocultan tras una fachada de cristianismo New Age.

GRUPO PLURIDISCIPLINAR DE LA UNIVERSIDAD DE NUEVA YORK

Aunque este grupo surge como un inocente equipo de académicos de diferentes áreas que intercambian información y técnicas para buscar una aproximación holística al conocimiento científico, su renacer como culto se produce cuando uno de los miembros realiza un sorprendente descubrimiento durante una investigación interuniversitaria en la fosa de las Marianas. Unos organismos biológicos no catalogados hasta entonces terminan en las instalaciones del grupo, confinados en una cámara de presión que emula sus condiciones de vida naturales. Es entonces cuando los miembros del grupo empiezan a tener sueños extraños, reveladores e inspiradores, aunque terroríficos, que ponen al equipo sobre la pista de hallazgos relacionados con los Mitos: excavaciones arqueológicas, experimentos de física cuántica, aplicaciones tecnológicas...

Para la mayor parte de los investigadores del grupo, la increíble productividad y creatividad que manifiesta el equipo es a causa de la sinergia que precisamente se buscaba al crear el grupo pluridisciplinar. Decenas de publicaciones anuales en revistas científicas punteras, nuevas patentes y la formulación de teorías que podrían sentar las bases de un nuevo modo de hacer ciencia marcan el antes y el después de la llegada de esos extraños organismos marinos. En la actualidad solo unos pocos miembros del grupo atisban a darse cuenta de lo que está pasando realmente: los consejeros de las profundidades, como han bautizado a estas criaturas marinas, son seres inteligentes que transmiten su conocimiento a los miembros del grupo mediante sueños e ideas inducidas.

Uno de estos sueños inspiró una nueva incursión marina que se coronó con la obtención de un extraño objeto semiesférico de poco menos de un metro de diámetro, formado por doce «gajos» que parecen poder moverse ligeramente. Fue bautizado inmediatamente como «la media naranja mecánica». El objeto está construido en una aleación que incluye elementos no presentes en nuestra tabla periódica y, aunque se lo ha sometido a diferentes análisis, estos han sido totalmente inconcluyentes. Casi por accidente, un par de miembros del grupo descubrió que el objeto era capaz



de liberar gran energía (lo que casi mata a uno de ellos) y ejercía una fuerza similar a la magnética sobre la materia orgánica. La idea de que la media naranja mecánica es un artefacto alienígena solo se menciona entre susurros, pero parte del equipo está convencida de ello.

Hace un par de años una expedición exploró una zona profunda del Amazonas con la excusa de catalogar insectos desconocidos. En realidad el verdadero motivo del grupo era encontrar un templo que dos de sus miembros habían visto en sueños muy vívidos. Creían que en dicho templo encontrarían tecnología similar a la de la semiesfera. Siguiendo sus propias y vagas intuiciones y algunas indicaciones de las tribus locales, el equipo se adentró en lo más profundo de la selva. Sus comunicaciones eran cada vez más escasas e incoherentes, hasta que doce días después del inicio del viaje se interrumpieron por completo. A día de hoy, y pese a los esfuerzos de las autoridades locales, el paradero de los miembros de la expedición continúa siendo desconocido.

El regalo del conocimiento no viene sin un precio. Muchos miembros del grupo han desarrollado una actitud obsesiva y empiezan a descuidar otras áreas de su vida para centrarse en seguir esos «momentos de inspiración». Al mismo tiempo y de manera abrupta, la tasa de suicidios en el campus se ha disparado, y ya es la más alta de los campus universitarios de Estados Unidos. Aún no ha subido lo suficiente para llamar la atención de las autoridades, pero si continúa en ascenso es cuestión de tiempo que alguien empiece a hacerse preguntas incómodas.

Concepto: Académicos excéntricos interesados por lo oculto.

Motivación: Adquirir conocimiento a cualquier precio.

Recursos 5 Subvencionados por la Universidad.

Influencia 4 *Perstare et praestare* («Permanecer y perseverar»).

Conocimiento 3 Consejeros de las profundidades.

Tamaño 2 Discretos y elitistas.

Hitos

- El grupo dio un giro tras hallar unas entidades marinas inteligentes que se han convertido en sus guías arcanos.
- Siguiendo las revelaciones de estos seres obtuvieron un artefacto presuntamente alienígena.
- Un equipo de investigación del grupo desapareció en el Amazonas sin dejar rastro alguno.
- Desde el hallazgo de los seres marinos, el campus de la Universidad tiene la tasa de suicidios más alta de los campus del país.

ORDEN ESOTÉRICA DE DAGON

Fundada por Obed Marsh tras su regreso de Polinesia en 1840, este culto creció y floreció a principios del siglo pasado en el pueblo pesquero de Innsmouth, situado en la costa del condado de Essex en Massachusetts. Basado en la adoración de las deidades de los profundos (página 116),

Dagon e Hydra y, en menor grado, Cthulhu, este culto garantizó una época de riqueza y esplendor para el pueblo. Pesca abundante y propicia y numerosos hallazgos de oro fueron el pago que los profundos otorgaron a los habitantes del pueblo a cambio de su pleitesía y de que se hibridaran con ellos. Efectivamente, muchos de los habitantes del lugar tenían sangre de estos seres submarinos y sufrían la llamada «marca de Innsmouth» (ver página 149), que les hacía degenerar paulatinamente hasta convertirse en profundos.

La influencia de la orden llegó a extenderse a otras localidades cercanas, pero su expansión se vio abruptamente detenida en 1927, cuando sus actividades llamaron la atención de las autoridades gubernamentales, que asaltaron el pueblo y desarticularon la orden, destruyendo el lugar en el proceso. Los archivos de aquella redada permanecen clasificados hoy en día, pero se sabe que muchos de los hallazgos obtenidos eran imposibles de clasificar.

Aunque aquel pareciera el fin de la orden, miembros supervivientes de las localidades vecinas o aquellos que escaparon de la redada han mantenido vivo el espíritu de la orden. Con la base de operaciones trasladada a los pueblos de la cercana isla de Block, la Orden Esotérica de Dagon continuó su culto a los seres de las profundidades, pero de una manera mucho más discreta y recogida: solo un puñado de familias descendientes de los Marsh formaban parte del culto, realizando sus prácticas en el más absoluto de los secretos mientras sus vecinos ignoraban el tipo de gente que vivía en la casa de al lado. Eso sin contar con los profundos que son miembros de la orden, que por supuesto han mantenido contacto con sus familias humanas a lo largo de este tiempo.

No obstante, en los últimos años, las prácticas de la orden han empezado a tomar un giro más organizado y frecuente. El surgimiento de un nuevo líder carismático, el joven Jonathan Marsh, parece la promesa de una nueva edad dorada de la orden, que está aprovechando el clima de crisis económica local para atraer personas desesperadas en busca de soluciones a sus problemas. De manera mucho más discreta que en sus orígenes, la orden está extendiendo sus tentáculos por la isla, ganando nuevos adeptos cada año y atrayendo fuerte actividad de los profundos a las costas.

Concepto: Adoradores de horrores marinos.

Motivación: Servir al Gran Cthulhu y a sus retoños.

Recursos	1	La refinería Marsh fue destruida.
Influencia	4	Manejan poderes más allá de lo comprensible.
Conocimiento	7	Conocen la Verdad.
Tamaño	2	Una sombra de lo que fue.

Hitos

- Una redada del FBI en los años veinte arrasó su templo en Innsmouth.
- Más de la mitad de sus miembros son profundos o híbridos.
- La opinión pública ya ha olvidado su existencia.
- Son los verdaderos y legítimos adoradores de Dagon.

SOCIEDAD ARCANA DE ULTHAR

Los hombres han estado viajando a las Tierras del Sueño desde que son hombres, pero muy pocos pueden decir que comprendieran que se tratase de un mundo diferente al mundo real y no de un sueño más.

Un pequeño grupo de privilegiados soñadores se conocieron por casualidad en la ciudad de Ulthar, poco después de los acontecimientos que hicieron famosa a esta ciudad. Dichos soñadores compartían un mismo objetivo: conocimiento y poder. Quizás al principio cada uno poseyera sus propias creencias, o incluso sus propios propósitos por los que obtener aquellos conocimientos, pero la providencia que los había llevado a ese lugar les hizo crear un nuevo culto en torno a las propias Tierras del Sueño.

Muchos fueron los que se unieron poco a poco a este grupo, hasta el punto de reunir en un mismo momento a más de doscientos soñadores. Sin embargo, siguiendo sus propias normas, no podían darse a conocer en el mundo real.

Con el tiempo otros grupos acabaron por descubrir sus actividades. Estos conspiraron contra la Sociedad Arcana e influyeron activamente en la disensión interna que finalmente la llevaría al colapso y la disgregación.

El objetivo de lo que queda del culto es servir a Nodens. Aunque acumulan una gran cantidad de conocimiento, ya no lo comparten tanto como al inicio. Ahora pueden diferenciarse perfectamente los nuevos adeptos, quienes reclaman conocimiento y poder, del círculo interno, que los poseen en abundancia y en secreto.

Concepto: Soñadores conocedores de otro mundo.

Motivación: Entender las Tierras del Sueño.

Recursos	3	Alejados de la vida en el mundo real.
Influencia	3	En el mundo real solo son personas normales.
Conocimiento	8	Han visto más que cualquiera.
Tamaño	5	Todo el mundo sueña.

Hitos

- Se fundó en las Tierras del Sueño, en la ciudad de Ulthar, por soñadores.
- Una de sus normas es que no haya ningún trato ni relación entre sus miembros fuera de las Tierras del Sueño.
- En su apogeo llegó a estar formada por más de doscientos soñadores.
- Su existencia se reveló tras un encuentro con otro culto durante un viaje de investigación en las Tierras del Sueño.

SOCIEDAD DEL RESURGIR

En 2016 todo el Sistema Solar fue destruido por una entidad alienígena traída desde los confines del espacio y el tiempo. Unos pocos iniciados en los poderes arcanos consiguieron escapar a tiempo y viajaron al pasado: nuestro universo en 2001. Este pequeño grupo mantiene sus identidades completamente en secreto, y son conocidos por los iniciados como «el círculo sin rostro».

Desde el principio sus actividades han estado centradas en captar nuevos miembros que pertenezcan a agencias de información, espionaje o seguridad a nivel mundial, con el objetivo de localizar aquellos cultos con poder suficiente como para invocar el ser extraterrestre que destruyó el Sistema Solar. Los convencen de la importancia de su causa y enmascaran la naturaleza de sus enemigos para no levantar las sospechas de los trabajadores de las agencias ajenos a la Sociedad del Resurgir, y hacen especial énfasis en los peligros que esos «grupos terroristas» representan para los países y los intereses que tales agencias protegen.

Han demostrado estar dispuestos a emplear cualquier medio, tanto mundano como esotérico, en su lucha por eliminar a todos los cultos potencialmente peligrosos de los que tienen noticia. El problema es que no saben quién causó el desastre en su universo original, por lo que se ven obligados a hacer una limpieza lo más amplia posible. Sin embargo, apenas se dan cuenta de hasta qué punto los poderes que ellos mismos emplean son tan peligrosos como la existencia de los cultos que persiguen.

Concepto: Visionarios dispuestos a cualquier cosa por salvar la Tierra.

Motivación: Evitar el fin de todo el Sistema Solar a manos de una entidad alienígena.

Recursos	4	Se han adelantado oportunamente a las grandes coyunturas económicas de la última década.
Influencia	4	Miembros dentro de agencias de seguridad nacional de varios países.
Conocimiento	4	Han contemplado el fin de los tiempos.
Tamaño	2	Muy exigentes con sus iniciados.

Hitos

- Sus fundadores dicen provenir de un universo o línea temporal en el que el Sistema Solar fue destruido.
- En 2002 eliminaron completamente a un culto conocido como las Garras de Azathoth, instalado en países de Europa Oriental. Se quedaron todos sus libros y material esotérico.
- Han tenido contacto con los mi-go, con quienes comparten su interés por evitar el fin del Sistema Solar.
- En 2010 una de sus células en EE. UU. fue detenida bajo la acusación de espionaje y terrorismo. Sus miembros han desaparecido sin dejar rastro.

GUARDIANES DE NEBU

Este culto es mucho más antiguo de lo que muchos creen. Apareció durante el Califato de Córdoba y, aunque no se guarda registro de quiénes fueron sus fundadores originales, se supone que fueron algunos de los muchos sabios y astrónomos árabes que habitaban la ciudad en su momento de esplendor. No está del todo claro si su adoración a Nebu, también conocido como el planeta Mercurio, ya era el tema central del culto en sus orígenes, pero sí lo ha

sido desde la Gran Purga de 1812, en la que se perdió la mayoría de libros y archivos que poseía el culto. Se cree que la Gran Purga tuvo algo que ver con una disensión interna sobre el apoyo a la causa napoleónica durante la ocupación francesa de la Península Ibérica, donde estaba el núcleo central de este culto, pero todo son especulaciones y rumores.

El objeto central de sus esfuerzos y creencias es que Nebu es en realidad el huevo de una entidad cósmica de poder inconcebible, pero requiere de la participación de seres mortales para eclosionar. Aquellos que hagan nacer lo que yace en Nebu serán recompensados y trascenderán a una nueva forma de poder e inmortalidad. Los estudios científicos modernos del planeta han revelado que posee un núcleo mucho más grande y pesado de lo que debería, y que su superficie está agrietada y resquebrajada debido a las enormes tensiones que soporta. Se presume que esas tensiones están provocadas por el efecto marea del Sol, pero este culto sabe que en realidad se debe a que está a punto de eclosionar.

Desde la Gran Purga, al menos una vez por generación, sus miembros han intentado viajar a Mercurio por medios arcanos para hacerlo eclosionar. Sin embargo, Nebu sigue sin eclosionar y ninguno de los que partió ha vuelto. Con el desarrollo de la exploración espacial en la segunda mitad del siglo xx, los miembros más jóvenes del culto abogaron por utilizar la tecnología aeroespacial para llegar, pero los líderes del culto se negaron. En consecuencia, los que defendían el uso de estos medios mundanos se amotinaron. Aprovecharon la debilidad temporal del círculo interior del culto después de que el último intento para llegar a Nebu no tuviera éxito. Se hicieron con el control del culto y eliminaron a todos los miembros de la vieja guardia que pudieron encontrar.

Su política en el último medio siglo ha consistido en enriquecerse mediante métodos arcanos y captar a personajes influyentes de las agencias espaciales de las diferentes potencias mundiales. Más recientemente, con el declive de la exploración espacial al finalizar la Guerra Fría, se ha buscado atraer a inversores y magnates de las compañías aeroespaciales. Su último logro ha sido crear su propia compañía, Mercury Space-tech, que les permite investigar nuevos medios de transporte, captar miembros y tener una tapadera para sus actividades menos convencionales.

Concepto: Seguidores del gran huevo cósmico: el planeta Nebu (Mercurio).

Motivación: Viajar al planeta Mercurio para provocar su eclosión.

Recursos	7	Han captado a grandes magnates de las compañías aeroespaciales.
Influencia	5	Generosos con sus sobornos.
Conocimiento	4	Incansables buscadores de tecnología alienígena.
Tamaño	1	Solo se mueven entre los ricos, los genios y los poderosos.

Hitos

- Sus múltiples intentos de llegar a Mercurio por métodos arcanos han fracasado hasta ahora.
- En 1959 se eliminó a casi toda la vieja guardia. Aún hay antiguos miembros en paradero desconocido.
- Durante la Guerra Fría se infiltraron entre los ingenieros y militares de los programas espaciales soviético y estadounidense. Algunas de sus ideas menos descabelladas se emplearon con éxito en la carrera espacial.
- Ante el abandono generalizado de los proyectos espaciales por parte de los gobiernos, crearon en 1999 una empresa aeroespacial como tapadera para desarrollar sus investigaciones: Mercury Spacetechn.

EL CIRCO DE LOS MAGNÍFICOS

El Circo de los Magníficos se fundó en 1932. Era un circo normal que hacía giras por Europa hasta que llegó Mefisto, en 1937. Fue aceptado en el circo para trabajar como mago y sus números consistían en deslumbrantes «trucos». Pero era mucho más de lo que aparentaba.

Poco a poco fue ganándose a muchos miembros del circo. A algunos con promesas de riqueza, a otros les explicó que les enseñaría a tener poderes como los suyos y a otros los coaccionó. Cuanto más poderoso se volvía menos sutiles eran sus métodos y más abierta era la exhibición de su poder arcano a otros miembros del circo, pero nunca a extraños.

Con la Segunda Guerra Mundial, las cosas se pusieron difíciles y el circo huyó de la Europa continental a Inglaterra. Mefisto aprovechó la oportunidad para eliminar, con una gran explosión, al único grupo de disidentes, haciendo parecer que había sido un bombardeo alemán. Mefisto, finalmente convertido en el dueño indiscutible del circo, decidió trasladarlo a Estados Unidos. Desde entonces se han dedicado a recorrer toda América, aunque en constadas ocasiones han vuelto a Europa.

En todo este tiempo, muchos de los miembros del culto han aprendido de Mefisto diferentes poderes arcanos, algunos de los cuales empujan en sus números. Esto se debe no solo a la búsqueda de mayor espectacularidad, sino también al deseo de llamar la atención de cualquier iniciado en la magia. Así, cuando un mago o cultista se acerca al circo, ya sea para conocerlos, robarles o investigarlos, los miembros del circo se encargan de deshacerse de él después de sacarle toda la información posible. Allí por donde pasan eliminan a cualquier otro grupo, secta o culto del que tengan noticia, no sin antes robarles todos los libros y artefactos que tengan.

En todo este tiempo se han mantenido en movimiento constante, intentando no pasar dos veces por el mismo sitio y cambiando de nombre cada varios años. Mefisto sigue controlando el circo y no parece haber envejecido. Actualmente el circo está formado en su mayor parte por los descendientes de los miembros originales. Sin embargo, algunos de los miembros originales continúan en el circo, menos envejecidos de lo que deberían o mutados de formas demasiado terribles como para dejarse ver. También se ha aceptado a un

puñado de nuevos miembros de fuera, siempre elegidos por el propio Mefisto. Debido a que casi no se han mezclado con el exterior, la endogamia ha empezado a hacer estragos en las generaciones más jóvenes.

Las motivaciones o planes de Mefisto más allá de acumular conocimiento y más poder son desconocidas incluso para sus más fieles seguidores.

Concepto: Culto itinerante bajo la máscara de un circo.

Motivación: Seguir y obedecer en todo a su líder, un mago que se hace llamar Mefisto.

Recursos	4	Mucha gente acude a ver este circo.
Influencia	1	No se mezclan con gente fuera del circo.
Conocimiento	7	Han robado conocimientos a otros cultos durante tres generaciones.
Tamaño	2	El circo es una pequeña gran familia.

Hitos

- Comenzó como un circo corriente hasta que Mefisto se unió a ellos y fue captando a sus miembros para su propia causa.
- Mefisto sigue vivo y no ha cambiado nada desde que apareció.
- Guardan hechizos y artefactos entre el atrezzo, que utilizan en sus números para aumentar la espectacularidad y llamar la atención de otros poseedores de conocimiento esotérico.
- Han asesinado a gran cantidad de cultistas y magos a lo largo de todos estos años después de robarles sus secretos y artefactos.

¡SALVEMOS LA TIERRA!

Durante los sesenta, Andrew Kowalsky participó en varios movimientos pacifistas y ecologistas. Desde que comenzara a frecuentar los grupos de dichos movimientos, le atrajo la idea de que todos los seres humanos están conectados entre sí y con la naturaleza. En su búsqueda por despertar este tipo de nexo empezó a experimentar con drogas alucinógenas, pero ante su escaso éxito empezó a viajar por toda América para aprender recetas de drogas alucinógenas de los pueblos indígenas y probarlas en distintos lugares, muchos de ellos considerados sagrados o habitados por espíritus. Finalmente, cierta noche de 1974 logró lo que buscaba con una droga de su invención, en lo alto de una colina coronada de antiquísimas piedras, en algún lugar de México. En sus visiones se le mostró un antiguo libro con páginas hechas de un extraño metal, enterrado bajo las raíces de un árbol muerto no muy lejos de allí.

Cuando terminó de desenterrar el libro, que estaba donde había soñado, de alguna forma supo que con él podría arreglar los grandes males de la humanidad. Sus páginas estaban hechas de un metal azulado verdoso, y la lengua con las que estaban escritas le era completamente incomprensible. Sin embargo, descubrió que si lo leía mientras estaba bajo los efectos de su droga, podía entenderlo sin dificultad.

Durante los años siguientes viajó por todo Estados Unidos, hablando de su misión salvadora y captando seguidores al

tiempo que estudiaba el extraño libro. Compartió el secreto de su droga y el libro con aquellos que le eran más allegados, y juntos empezaron a realizar rituales con los que podían controlar las fuerzas de la naturaleza. Según lo entendían ellos, invocaban a los espíritus y fuerzas fundamentales de la Tierra.

En 1985 lo encontraron muerto junto con sus más fieles seguidores, o más bien lo que quedaba de ellos, cuando estaban en uno de sus retiros espirituales en medio de la naturaleza. Parecía como si una jauría de fieras los hubiera destrozado. Después de aquello muchos de sus seguidores desertaron, pero una de los pocos que conocían su secreto, Alice Green, se hizo cargo de aquellos que decidieron continuar. La visión de Alice era parecida a la de su maestro, pero sus métodos resultaron ser muy diferentes.

Antes de unirse al grupo de Andrew, Alice había estudiado Derecho y el mundo de los negocios. Así, cuando se convirtió en la nueva cabeza del culto, se alejó del tipo de movimiento mesiánico de Andrew y convirtió al grupo en una ONG de protección del medio ambiente: ¡Salvemos la Tierra! Se dedicó a estudiar el libro y siguió experimentando con drogas alucinógenas, pero en vista de lo que le ocurrió a su maestro, comenzó a tomar todo tipo de protecciones mágicas, lo que la llevó a conocer otros textos y artefactos de los Mitos.

Hoy en día, en su cara visible, ¡Salvemos la Tierra! es una ONG de ámbito internacional con miles de afiliados en todo el mundo. En su lado más oscuro, Alice ha ido captando a aquellos de convicciones más férreas y que están dispuestos a lo que sea para salvar el medio ambiente y el planeta. Los ha iniciado en los secretos de los «viajes astrales» (en realidad, viajes a las Tierras del Sueño) que ha conseguido hacer con sus drogas alucinógenas. También ha compartido con algunos de ellos ciertos poderes y conocimientos del libro y de otros artefactos que han reunido con los años. Alice y sus fieles utilizan todos esos conocimientos arcanos para destruir a aquellos que consideran enemigos de la naturaleza y de las «fuerzas y entidades naturales» que han empezado a conocer. En última instancia, en Alice y muchos de ellos ha empezado a crecer la idea de que la Tierra estaría mucho mejor sin humanos y que debería ser devuelta a las «entidades de la naturaleza» originales.

Actualmente la mayor preocupación del grupo es el calentamiento global. En consecuencia, están planteándose recurrir a una criatura que puede llamar al verdadero frío, llamada Wendigo, para evitar el deshielo de los polos y la alteración del clima o incluso traer una nueva glaciación que arrase con la contaminante y destructora sociedad humana moderna. Lo único que los detiene es que no poseen todos los conocimientos y componentes necesarios para su invocación, pero no tardarán en conseguirlos...

Concepto: Fanáticos defensores del medio ambiente.

Motivación: Salvar a la Tierra de la acción destructiva del hombre.

Recursos	5	Miles de socios y generosas donaciones.
Influencia	4	Son conocidos ecologistas con poder de presión social.
Conocimiento	2	Los viajes a las Tierras del Sueño les han dado algunas respuestas.
Tamaño	5	Muchos de sus afiliados tienen las convicciones necesarias para conocer sus secretos.

Hitos

- Su fundador encontró un poderoso libro arcano del que no existe otra copia conocida, pero que solo puede estudiarse bajo el efecto de ciertas drogas.
- Han provocado mediante la magia algunos desastres naturales para destruir a los que contaminan el planeta.
- Alice conoce drogas que permiten viajar a las Tierras del Sueño.
- Desde hace un año han estado explorando la esfera de influencia del Wendigo y han aprendido a invocar a algunos de sus servidores.

SEGADORES ROJOS

Los Segadores Rojos comenzaron siendo una de las primeras bandas Bloods de Nueva York después de que la United Blood Nation marcara el inicio de la actividad Blood en la Costa Este. En 1997, su líder, Michael «Cutter» Lloyd, fue detenido acusado de varios delitos. Durante su estancia en la prisión de Rikers Island, donde estrechó su relación con la UBN, tuvo por compañero de celda a John O'Donovan, un veterano de Vietnam condenado por un asesinato múltiple. Durante el tiempo que pasó allí hicieron buenas migas, ya que tenían el mismo gusto por la violencia. Poco antes de que Michael terminara de cumplir condena, John le contó su historia.

John combatió en Vietnam y, durante una de sus incursiones en territorio enemigo, su unidad se extravió. Acosados por sus perseguidores del Vietcong, se vieron obligados a internarse en zonas de jungla extremadamente aisladas. Llevaban varios días perdidos cuando encontraron un extraño pueblo, cuyos habitantes sufrían todo tipo de extrañas deformaciones. En cuanto intentaron comunicarse con ellos para obtener provisiones y guía, los lugareños los atacaron con una ferocidad impensable. John y sus compañeros se vieron obligados a matarlos a todos, mujeres y niños incluidos, pues ninguno huyó ni intentó rendirse. Sin embargo, sufrieron bastantes bajas y solo John y tres de sus compañeros sobrevivieron.

Al buscar provisiones y objetos de valor encontraron un extraño altar hecho de huesos, posiblemente humanos, en el que reposaba un horrendo ídolo pagano hecho en una rara piedra roja, del tamaño de un puño, con cantos extremadamente afilados y grabada con abominables figuras y signos demenciales. Decidieron llevársela bajo la excusa de que parecía una antigüedad valiosa y tal vez pudieran venderla, pero lo cierto es que todos ellos sintieron una cierta fascinación morbosa por ella.

Durante los días que tardaron en volver a su base tuvieron extraños sueños relacionados con el Ídolo y la matanza del pueblo. Al mismo tiempo, su instinto para la lucha se acentuó enormemente, y de alguna manera, cada vez que presentían una emboscada o eran capaces de matar a tres hombres en lucha cuerpo a cuerpo, sabían que era gracias al Ídolo. Su Ídolo Rojo.

Sobrevivieron y lograron volver a territorio amigo, pero nada volvería a ser lo mismo. En los meses posteriores descubrieron que si el Ídolo se empapaba de sangre, sus capacidades se acentuaban aún más, así como su sed de sangre y su talento para la violencia. De hecho, empezó a ser adictivo.

Cuando John y sus compañeros supervivientes volvieron a EE. UU. se enfrentaron al dilema de qué hacer con el Ídolo y dónde establecerse. Lo que empezó con una pequeña desavenencia evolucionó rápidamente a una lucha a muerte, de la que únicamente sobrevivió John. Poco después fue detenido, pero antes escondió su Ídolo Rojo con la esperanza de recuperarlo más adelante.

John explicó a Michael que la razón por la que le había contado todo eso es que el Ídolo le había hablado en sueños y le había dado la orden de que Michael fuera a buscarlo. Cuando Michael salió de prisión fue a buscar el Ídolo, por curiosidad o por si tuviera algún valor más que porque se creyera la historia de John. Apreciaba al tipo, a su manera, pero para él estaba bastante claro que no estaba en sus cabales. Sin embargo, cuando tomó el Ídolo Rojo en sus manos, todo cambió.

A partir de ese momento, Michael volvió a tomar el control de su banda y la convirtió en uno de los grupos más violentos, peligrosos y problemáticos de Nueva York. La policía los ha diezmado desde entonces, pero Michael y sus más cercanos seguidores nunca han sido detenidos. La banda comenzó a crecer, pero sus actividades no parecían tener ninguna dirección concreta y no parecían tener objetivos criminales claros. Muchas veces solo parecían buscar la violencia por la propia violencia.

Michael ha iniciado a un grupo de confianza elegido por los sueños que le manda el Ídolo, junto con el cual realiza sacrificios humanos sobre él. La gran mayoría de la banda desconoce todo esto, pero intentan destacar mediante actividades criminales y violentas para ascender en la jerarquía.

En la actualidad la banda se ha expandido a varias ciudades de la costa este de EE. UU. Hace años que Michael y su grupo más cercano permanecen en las sombras, convertidos en leyendas urbanas de los bajos fondos. Muchos creen que no existen y que la banda solo los usa a modo de intimidación, pero lo cierto es que siguen dirigiendo la banda con mano de hierro, enviando a sus secuaces a probarse a sí mismos en la violencia o a cumplir los objetivos inspirados por los sueños del Ídolo Rojo. De paso, han acabado con varios pequeños cultos, masacrando a sus miembros y robando o destruyendo cualquier posesión arcana que tuvieran.

Concepto: Pandilleros adoradores de la violencia.

Motivación: La violencia y la destrucción.

Recursos	3	Se mantienen gracias a todo tipo de actividades clandestinas.
Influencia	3	Su nombre es temido.
Conocimiento	5	El Ídolo Rojo los guía y protege.
Tamaño	3	El número hace la fuerza.

Hitos

- Realizan sacrificios humanos cada trece días, aunque solo lo saben unos pocos.
- Han masacrado a tres pequeños cultos de la costa este de EE. UU.
- Muchos de sus miembros han sido detenidos por sus actividades criminales.
- Recientemente, John O'Donovan se ha fugado de la prisión y ha ido en busca del Ídolo Rojo.

GRUPO DE ANÁLISIS DE LA METAFÍSICA DEL CAOS

Este grupo fue fundado por un grupo de matemáticos de Cambridge a finales de los años ochenta, y desde entonces ha ido creciendo paulatinamente con matemáticos y otros científicos. Su objetivo común es desvelar la razón subyacente a los patrones del universo, que se muestran en forma de leyes, constantes y comportamientos ineludibles, y bajo los que subyace el caos de la ausencia de patrones. Con el tiempo empezaron a vislumbrar que había algo que no encajaba, y posteriormente constataron que lo que no encajaban era casi todo. Más aún, empezaron a vislumbrar algunas de las extrañas facetas de la verdad del universo, lo que llevó a la locura a algunos de sus miembros.

A principios del siglo XXI el grupo se encontraba atrancado. Veían los agujeros del puzzle, pero no encontraban ninguna respuesta que encajara en ellos. Día a día, el grupo perdía empuje, concentrándose cada vez más en pequeños problemas y cuestiones que perdían de vista la cuestión global. Todo empezó a cambiar cuando algunos de sus miembros con profundos conocimientos de historia empezaron a encontrar pistas a sus preguntas en antiguas leyendas y escritos milenarios, que acabaron llevándolos a distintos volúmenes relacionados con los Mitos. Tales escritos estaban celosamente guardados en sus universidades, pero podían conseguir acceso gracias a sus posiciones. La lectura de estos volúmenes empezó a arrojar luz a todas sus cuestiones, pero era una luz febril y delirante. Empezaron a entender que lo que antiguamente se había concebido como magia era solo un dominio inconsciente de la verdadera esencia del universo. Empezaron a construir artefactos que hibridaban tecnología moderna y «magia», y experimentaron con ellos buscando respuestas cada vez más profundas a sus preguntas. Era solo cuestión de tiempo que empezaran a encontrar ciertas aplicaciones «prácticas» a sus artefactos y, aunque hasta ahora las han usado con mesura, tal poder les está provocando una ansiosa adicción y delirios megalómanos.

Este grupo no es de conocimiento público. Al principio se debió a que sus estudios y conclusiones eran muy poco

ortodoxos y tenían un gran componente filosófico, y sabían que no se sostendrían ante la comunidad científica internacional. Por ello prefirieron el anonimato, invitando a los nuevos miembros en la intimidad. Más tarde llegó su implicación con el ocultismo y los Mitos, lo que agudizó su celo no solo por el miedo al ostracismo científico, sino también porque empezaron a sentirse elegidos y privilegiados, convencidos de su superioridad y temerosos de que alguien pudiera robarles su incipiente poder sobrenatural.

Concepto: Científicos que desentrañan los misterios del universo.

Motivación: El conocimiento absoluto de la Verdad.

Recursos	4	Usan el resultado de algunos de sus experimentos para financiarse.
Influencia	1	No buscan poder terrenal.
Conocimiento	8	Han aunado la tecnología moderna con la Verdad de los Mitos.
Tamaño	1	Solo las mentes más preparadas pueden entender lo que hacen.

Hitos

- En 2006 construyeron un ordenador inteligente cuyo microprocesador era una antigua piedra encontrada en una excavación.
- En 2002 consiguieron transmutar metales en oro gracias a un proceso de fusión fría, pero el proceso requiere sangre humana.
- Uno de sus miembros, el Dr. Han, asesinó a otro, el Dr. Keenan, por razones desconocidas.
- Gracias a uno de sus artefactos, construido a partir de tecnología alienígena, han interceptado y descifrado comunicaciones mi-go.

ARCANOS ANTISISTEMA

A principios del siglo XXI, Alan Graves era un estudiante de Historia en la universidad de Oxford muy implicado en múltiples movimientos antisistema. No era raro encontrarlo en manifestaciones y protestas antiglobalización y a favor de la justicia social. En varias de ellas acabó detenido debido a que había encabezado disturbios y acciones violentas o de sabotaje. Además, su personalidad magnética y su gran iniciativa hicieron que se formara un grupo de incondicionales a su alrededor, dispuestos a seguirlo cada vez que iba más allá de lo razonable en sus protestas.

Con el tiempo, Alan se convenció de que el sistema no podría derribarse por medios convencionales, pues el poder de quienes lo rigen es demasiado grande. Pero eso no le hizo rendirse.

Gracias a sus conocimientos de historia empezó a investigar diferentes pistas sobre magia y ocultismo. Durante bastante tiempo sus resultados fueron poco prometedores, aunque finalmente logró localizar un ejemplar de la edición inglesa de *Unaussprechlichen Kulten*, «cultos innombrables», de 1845. Nadie sabe dónde lo consiguió, aunque es posible que

lo robara de la Universidad de Oxford. Sea como fuese, Alan empezó a estudiar el grimorio y a plantearse cómo podría usar el poder que contenía para una buena causa: echar abajo el sistema corrupto y erigir un mundo justo y libre.

Temiendo que agentes iniciados en lo arcano al servicio de los gobiernos comenzaran a perseguirlo, en 2009 pasó a la clandestinidad junto con algunos de sus colaboradores. Desde entonces este grupo ha estado realizando actividades delictivas menores contra bancos, gobiernos y multinacionales, tanto físicamente como en Internet. Algunos de ellos eran claramente propagandísticos, pero otros buscaban un beneficio económico que les permitiera seguir adelante.

Alan ha sido precavido a la hora de usar su conocimiento arcano por miedo a llamar la atención demasiado pronto, antes de haber dado un auténtico «gran golpe». Por otro lado, Alan y aquellos a los que decidió iniciar en los poderes arcanos han conseguido acceder a las Tierras del Sueño, donde han estado recopilando una gran cantidad de conocimiento. Además, Alan ha comenzado a usar su capacidad de entrar en las Tierras del Sueño para manipular subconscientemente o conseguir información de altos cargos políticos o empresariales. Algunos de ellos se suicidaron no mucho después.

El grupo no ha crecido mucho debido a la creciente paranoia de Alan, pero los pocos nuevos miembros están completamente adheridos a su causa y dispuestos a hacer lo que haga falta.

Concepto: Grupo antisistema con poderes arcanos.

Motivación: Destruir el corrupto sistema actual y erigir en su lugar una utopía de justicia y libertad.

Recursos	4	Roban a los ricos para financiarse.
Influencia	6	Manipulan la mente de los durmientes a su favor.
Conocimiento	5	Poseen un ejemplar de <i>Unaussprechlichen Kulten</i> .
Tamaño	2	No se fían fácilmente de nadie.

Hitos

- Han conseguido abrir un portal físico permanente a las Tierras del Sueño.
- Han obtenido información muy comprometedora de varios políticos europeos para extorsionarlos.
- Usaron un terrible ser de las Tierras del Sueño para destruir la mente de un importante banquero mientras dormía.
- Han estado consiguiendo información para Anonymous.

IGLESIA DE LA MITOCIENCIA

La Iglesia de la Mitociencia fue fundada en los años cincuenta en Hollywood por Randy M. Herbert, originalmente profesor de Interpretación, después de haber encontrado un tomo sobre los Mitos perteneciente a su familia desde hacía muchas generaciones. En él se habla de Azathoth y del fin de todo, pero no contenía ningún ritual ni conjuros: solo eran las historias que sus ancestros habían escrito a lo largo de generaciones pasadas por alguna razón, con vagos detalles

relacionados sobre acontecimientos pasados y algunos que estaban por venir. Randy sintió entonces que había tenido una revelación y que, de alguna manera, él era el destinatario final de ese gran compendio de conocimiento. Quiso compartir la iluminación de la Verdad que había aprendido, pero muchos de sus amigos se rieron de él. Poco a poco comprendió que la gente no estaba dispuesta a creer sin más, como había hecho él, así que comenzó a manipular primero y a adoctrinar después a sus alumnos más prometedores, iniciándolos paso a paso.

Algunos de aquellos primeros miembros que compartieron su fe lo ayudaron a encontrar otros libros relacionados, pero nunca auténticos grimorios. Pese a todo, la curiosidad de Randy lo llevó a tener varias experiencias indirectas con criaturas de los Mitos, lo que lo llevó a reafirmar sus creencias y a perder la cabeza irremediablemente.

Llegados a este punto, los más cuerdos propusieron informar al Gobierno e incluso salir en la televisión a explicarlo todo. Pero Randy se deshizo de ellos. Sabía que aquella información era valiosa a la vez que peligrosa, y que debía transmitirse únicamente a aquellos dignos de saberla. Con este propósito fundó la Iglesia de la Mitociencia.

Con los años la organización se hizo más famosa conforme algunos de sus miembros se volvían importantes estrellas en el mundo del cine. Eso le abrió las puertas a la más variada fauna de Hollywood, además de proporcionarle generosas donaciones. Randy tenía, por fin, la gran organización que había querido desde el principio. Sin embargo, hacía mucho que había enloquecido, lo que en 1984 lo llevó a introducirse en un portal para encontrarse con el mismísimo Azathoth. Randy desapareció de la faz de la Tierra sin que nadie supiera jamás lo que había hecho.

Sin su líder fundador, la Iglesia pasó a manos de sus primeros alumnos más fieles, aquellos que guardaban el verdadero secreto de la organización pero sin comprender en realidad nada de los Mitos. Solo sabían aquello que Randy les había contado, así como lo que contenía el libro original y el resto de información que habían ido recopilando. Los nuevos líderes de la Iglesia establecieron una nueva jerarquía y utilizaron la organización en su propio beneficio. Abandonaron la idea de la iluminación y el proselitismo de Randy y comenzaron la búsqueda de poder, riqueza y éxito.

Desde entonces la Iglesia ha crecido. Ha continuado influyendo en personalidades de las que recibe posteriormente donaciones con bastante asiduidad. De hecho, se ha convertido en una especie de club elitista al que solo se puede entrar mediante el pago de enormes sumas de dinero. Muchos de

los que se incorporan solo son iniciados en los secretos más inocuos y alejados de los Mitos, y solo aquellos realmente prometedores acceden a los niveles más profundos. Muchas veces se impone algún tipo de prueba para ascender, como conseguir algún texto arcano o alguna «antigüedad» que el culto necesita, o participar en algún rito iniciático.

Pero la Iglesia está decidida a expandirse y han estado adquiriendo bienes inmuebles multimillonarios en multitud de países para convertirlos en nuevas sedes desde las que captar y congregar nuevos seguidores. Esto lo hace de manera pública y sin levantar más sospechas de las que los cristianos levantan al ir a misa. Para la mayoría no es más que una extravagante «secta» de ricos aburridos. Incluso la mayor parte de los miembros que saben sobre los Mitos apenas tiene conocimiento verdaderamente arcano. Ahora bien, algunos de sus miembros más importantes han ido encontrando fragmentos de auténtico poder, pero en su avaricia han decidido no compartirlo con ningún otro, y creen que son los únicos que han llegado tan lejos.

La Iglesia también está dispuesta a admitir miembros que no pueden pagar sus exorbitantes cuotas si los consideran dignos y entregados, pero deben firmar un contrato de servicio por millones de años, puesto que la fe no contempla la muerte. Estos seguidores, llamados dentro de la Iglesia «peces», trabajan exclusivamente para el culto y mantienen la Iglesia en marcha en todos sus aspectos públicos, gestionándola a nivel institucional. Sin embargo, pese a lo que pudiera parecer, ninguno de ellos recibe la formación necesaria para conocer la Verdad.

Concepto: Famosos e influyentes con una verdad propia.

Motivación: Extender su verdad por todo el mundo.

Recursos	7	Muchos de sus miembros son ricos.
Influencia	5	Controlan Hollywood y la industria cinematográfica de EE. UU.
Conocimiento	2	Tienen sus propias teorías.
Tamaño	4	Está extendida por muchos países.

Hitos

- Su fundador desapareció en un portal que conducía a Azathoth.
- En sus filas cuentan con actores famosos e influyentes.
- Su reconocimiento es público y en algunos países se la ha reconocido como religión, aunque en otros aún se la considera una secta.
- Algunos de sus más importantes miembros poseen fragmentos de verdadero poder arcano, pero no los comparten.

Guía de viaje

He pensado mucho sobre perder el control.

Se pierde la voluntad cediendo cada vez una ínfima parcela de poder. Al principio excusándonos en que el adversario es imbatible pero enseguida por decisión propia, reinventando si es necesario nuestro orden de prioridades para que el sacrificio resulte asequible.

Yo decía sí, dejando que las palabras me atravesasen, las palabras de mi padre, de mi madre... Fui educado en el silencio, en la huida. Y cuando das pasos sin pensar, podrías estar alejándote de ti mismo.

—Solo eso te pido. —Las palabras de mi hermano también me atravesaron, desgarrándome.

Eran los ojos de Tim, era su voz. Sé que dentro había una esencia distinta pero, al volver a mí, aquellas palabras suenan aún como si hubiesen sido su último deseo.

—Te está esperando, Jack.

La mía fue, pues, una cesión construida sobre firmes cimientos de renuncia. Cuando crucé la puerta del Archivo Armitage, cumpliendo el último deseo de aquel desconocido, aún veía el mundo desde mis ojos. Pero a cada paso me alejaba.

Y no fueron las transcripciones de los tortuosos viajes lo que me hizo distanciarme, ni los diarios de científicos renegados, ni siquiera las taxonomías sobrenaturales: fue la poesía, que se deleitaba en la asfixia, en la parálisis, en una algarabía que se hace cargo de la mente al abrir la puerta que no es.

—*Quae habent suos foribus.*

Lucio Basso hablaba de las puertas que podíamos cruzar hacia dentro para abandonar el mundo. Así yo, caminando hacia el interior, atravesándome, llegué al otro lado y me alejé.

Una noche me vi a mí mismo saliendo de la universidad y caminando por la calle Church.

Verse así, ajeno, tiene indudablemente algo de onírico. Pero en los sueños se avanza de un escenario a otro sin atisbo de continuidad y el que te había parecido tu padre más tarde podría parecerse a tu hermano o quizás sea solo la voz de tu hermano, una vibración familiar sobre la que se deslizan las palabras de un desconocido.

No, en la experiencia extracorpórea la imagen es nítida y, aunque se produce un cierto retardo entre el deseo de moverse y la acción propiamente dicha, la sensación no es diferente a la de mover al personaje en una aventura gráfica.

Digamos que aquella noche mi personaje caminaba por las calles de Arkham y que yo observaba la escena desde arriba, en perspectiva isométrica.

El camino que sigue Boundary hasta el río da un rodeo excesivo, es más rápido atravesar el viejo cementerio, que sube a Hangman Hill.

Mientras el personaje avanzaba ignorando el escenario, con esa rigidez sin expresión tan característica, tuve la tentación de pasar el cursor sobre alguna de las lápidas: lo apropiado hubiese sido encontrar por casualidad la tumba de un tal N. W. Peaslee.

—¿Será esta la tumba de Nathaniel Wingate Peaslee? —se hubiese leído sobre la cabeza de mi personaje seguramente.

¿Qué sentido tenía atravesar el cementerio si no había allí alguna pista, algún dato inquietante? Días antes yo había leído en el Archivo Armitage las notas de Peaslee, profesor de Economía en Miskatonic a

principios del siglo xx, que describían un episodio de amnesia sufrido por este de la misma naturaleza del que afligió en los pasados meses a mi hermano. Y creo que en esta primera escena del juego, al ser una secuela, teniendo en cuenta la cantidad de veces que me he referido ya a un episodio anterior, lo apropiado hubiese sido recapitular los sucesos del encuentro del protagonista con su hermano. Hay que tener en cuenta que el jugador podría no conocer la primera parte.

Aunque pensándolo mejor, sí tenía sentido subir allí: desde lo alto de Hangman Hill tienes una vista privilegiada del viejo Arkham. El campus de la universidad arropado por esa lúgubre arquitectura de aire fingidamente británico, al norte el río Miskatonic, que rasga en dos la ciudad, y a espaldas de mi personaje, oculto tras la colina, el solitario edificio del Aurora's Club.

Más que un edificio un eufemismo arquitectónico, el Aurora's había acogido a los vástagos de la élite de Arkham desde tiempos inmemoriales. Allí los jóvenes que más tarde serían líderes de la comunidad podían dar rienda suelta a sus más bajos instintos hasta que llegase el momento de asumir su terrible herencia. No muy distinto, en fin, a una fraternidad universitaria cualquiera.

Ya desde lo alto de la colina se oía la música atronadora que venía del Aurora's. Los preámbulos comenzaban a cansarme, así que pulsé varias veces con el cursor en la puerta del edificio, como si mi insistencia fuese a hacer caminar más deprisa al personaje. No contaba con que en la puerta me encontraría a Jenny.

—Jack, hace mucho que no te veía —se pudo leer sobre su cabeza—. ¿Dónde te metes?

De repente caí de la lejana perspectiva isométrica a la primera persona. Fue como ver por primera vez sus ojos aguamarina refugiarse tras la desordenada melena, tan pronto esquivando mi mirada como buscándola. Las palabras seguían allí flotando, sobre ella, y yo rígido como un maniquí.

«He estado ocupado» era la primera opción disponible. «¿Sabes dónde está Max?», la segunda. Estuve tentado de responder «te he echado de menos», pero en realidad no tenía sentido: necesitaría la ayuda de Max para sintetizar la droga y tontear con su novia no parecía la estrategia más inteligente.

No, tenía que continuar a toda costa, así que hice clic varias veces sin mirar mucho lo que contestaba y cuando me quise dar cuenta la escena había concluido. Me pareció que Jenny se iba enfadada.

Al volver a hacer clic en la puerta del Aurora's, retomé la perspectiva isométrica. En el interior había gente que llevaba coloridos vasos de papel de una habitación a otra, barriles de cerveza, una timba de *strip poker*, un DJ en el salón y un montón de gente bailando, escabulléndose a las habitaciones o saliendo del baño después de empolvarse la nariz.

La verdadera diversión estaba, sin embargo, detrás de la puerta roja. Es una puerta distinta a las demás: de aspecto antiguo, muy sólida, lacada en rojo oscuro y adornada con extrañas filigranas que bien podrían estar escritas en una lengua muerta. Alguien había vomitado justo delante.

Miré en el inventario y efectivamente encontré una llave electrónica: «Usar tarjeta con puerta». A mi orden el personaje entró en el largo y estrecho pasillo, iluminado apenas. La música se oía ya muy atenuada. Hay que cruzar un patio interior antes de llegar a la sala de juegos. Se oyó una risa de mujer en una de las ventanas superiores, como un estallido: creo que normalmente me hubiese sobresaltado.

Al entrar en la sala mi perspectiva volvió a cambiar pero, no sé si porque la impaciencia amenazaba con devorarme o por una ominosa predestinación, esta vez quedé anulado, obligado a ver la escena como un mero espectador.

La sala de juegos es a primera vista lo que uno esperaría en un club de caballeros imitación de la Inglaterra victoriana. Refinados muebles de madera, falso techo de escayola de historiada moldura, pesados cortinajes y una alfombra persa que cubre el suelo casi por completo. Los cuadros representan escenas de caza en el viejo continente y sobre la chimenea de hierro, delgada y alta, cuelga un espejo ovalado. Hay un billar al fondo, pero es una reliquia y, puesto que en la zona común hay un billar nuevo y un fútbolín, esta mesa tiene como única finalidad completar la ilusión de que los pocos elegidos que tenemos la llave de la sala nos sintamos como si perteneciésemos al Diogenes Club.

Los amigos de mi personaje estaban sentados en un círculo de butacones destinados originalmente a fumarse un puro mientras se da vueltas a una copa de coñac, pero que más bien parecían pertenecer a una sala de quimioterapia: había goteros a su alrededor, toallas, algunas cubetas para recoger el ocasional vómito, un carrito metálico con gasas, jeringuillas, suero...

Hay quien tiene un club de lectura, donde eligen cada mes un libro, lo leen todos y finalmente lo comentan: nosotros teníamos un club de viajes.

—¡Jack, amigo, no te esperábamos! ¿Qué has estado haciendo? —Max llevaba su bata blanca y preparaba a los otros, ajustando las cinchas que les fijaban a los butacones, comprobando las vías y las conexiones al monitor—. Es genial que hayas venido justo hoy: vamos a probar una especie de éxtasis con un toque de ácido lisérgico que te va a encantar.

—¿Y qué os parecería probar una droga cuya formulación ha pasado de padres a hijos en mi familia por generaciones y generaciones? —Jack tenía el pelo desordenado, barba de indigente, estaba muy pálido y, a tenor de sus ojos inyectados en sangre y las bolsas, hacía tiempo que no disfrutaba de una noche de sueño como Dios manda—. Su uso como puerta a revelaciones divinas es más antiguo incluso que el del peyote o la ayahuasca, y sus efectos...

—Juguemos —contestó Troy, uno de esos personajes secundarios con frase que todos tenemos en nuestra vida.

Entiendo que si se hubiese tratado realmente de un juego, llegados a este punto lo apropiado habría sido una cómoda elipsis. Mary Shelley no describe el proceso mediante el cual Frankenstein imbuye a su criatura de vida, ni falta que hace. Sin embargo, por muy alejado que me sintiese de mi persona, no me quedó más remedio que deambular ocioso durante semanas por el lujoso ático de Max, esperando a que este consiguiese sintetizar la droga a partir de unas pocas hojas que yo había arrancado del libro de Lucio Basso. Mi única, aunque crucial, aportación en esta fase fue la de resolver el clásico puzzle en que terminas por darle mil vueltas al inventario para ver cómo puedes hacer encajar las piezas que tienes.

Resultó que las hojas que yo había robado del *Libro de las puertas* parecían tener el mismo aspecto, todas menos una, que tenía un tacto distinto y cuyo color era levemente azulado, frente al blanco amarillento de las demás. Esta hoja era precisamente la pieza que faltaba para que nuestro compuesto pudiese funcionar: el papel en que estaba escrita se había sometido a un proceso químico del que aún quedaban trazas.

Incapaz de dormir, la mayor parte del tiempo me dedicaba a buscar en los cajones de Max, en el fondo de los armarios y hasta detrás de los muebles. ¿Qué buscaba? Supongo que cuando estás bloqueado solo te queda pasar el cursor por encima de todos los objetos a la vista para ver si en algún momento cambia de la flecha a la mano.

En cualquier caso a Max le daba igual lo que yo hiciese, él apenas salía del laboratorio: la composición de la droga era al parecer tan fascinante que le tenía totalmente hechizado. Y ni siquiera cuando Jenny venía a verle era capaz de tomarse unos minutos para atenderla.

A veces Jenny se quedaba conmigo un rato. Hablábamos de cualquier tontería: la cuestión era poder mirarla a los ojos, sentarme junto a ella y a veces incluso rozar su mano con la mía, como por descuido. Cuando estábamos juntos me sentía de nuevo yo mismo.

La noche en que viajamos por primera vez se desató convenientemente una tormenta de impresionante aparataje eléctrico. Max insistió en dar un solemne discurso en el que resaltó la condición de pioneros de los que íbamos a participar en aquella experiencia, advirtiéndome también de los posibles efectos adversos que podía causar el compuesto en la química de nuestros cuerpos.

—Estaremos monitorizando vuestros signos vitales en todo momento —dijo Jenny intentando quitarle hierro—. En cualquier caso ahora os pasaremos una hojita para que la firméis: nada importante, la típica renuncia de responsabilidades.

Jenny tenía un sentido del humor muy parecido al mío, cuando cogía confianza podía ser muy ácida. Supongo que todos estaban encantados de tenerlas allí, a ella y a su amiga Ronda, estudiantes de matrícula finalizando su segundo año de Medicina. Yo había insistido en que si sucedía algún imprevisto necesitábamos estar preparados, aunque de sobra sabía que un estudiante de segundo año no iba a ser de mucha ayuda si las cosas se daban mal. Pero no estaba preocupado, supongo que me aferraba aún a la ingenua idea de que si mi personaje moría podría volver a jugar otra partida, o quizás simplemente me bastó la delicadeza con que Jenny me puso la vía, la forma en que me conectó al monitor, ver sus ojos tan cerca, su sonrisa cuando hizo las últimas comprobaciones. Justo antes de comenzar me apartó el pelo de la frente y con una sonrisa tranquila, acercándose a mi oído, dijo: «Buen viaje».

De repente los colores desaparecieron y se hizo el silencio. Seguramente a los demás les costó aceptar la imagen de sus cuerpos tirados en aquellas camillas, lógicamente para mí no era un problema. Habíamos cambiado, eso sí, de género, ya no se trataba de una aventura gráfica: entendí enseguida que estábamos en un *shooter* en primera persona.

Dejamos nuestros cuerpos en la sala de juegos del Aurora's al cuidado de Jenny, Ronda y Max, que ni siquiera sabían lo que estaba pasando. De repente caminábamos por las calles de Arkham, experimentando con nuestro nuevo estado: atravesando las paredes de los edificios, alzando el vuelo para posarnos sobre el tejado de la iglesia baptista, atravesando la ciudad entera en un instante. Todos me seguían como si se tratase de un juego infantil: «Por donde tú vayas y pases, yo paso, y por donde tú brinques, también yo brincaré».

Así llegamos al sanatorio Arkham. Cruzamos el edificio principal, desierto, y ya en la zona de las piscinas encontramos a cuatro hombres que formaban un círculo, en trance. Estaban desnudos, llevaban el cuerpo pintado como si fuesen guerreros indios y en sus manos sostenían cuchillos y herramientas de jardinería. ¿Eran celadores del centro o internos? Eso nunca lo supe. Di un paso hacia uno de ellos y de repente estaba dentro: la noche volvía a tener sus colores azulados y se oía chirriar a los grillos. El resto me imitó una vez más.

No había vuelto a hablar con mi hermano desde el día en que el viajero que llevaba en su interior se marchó. Mi hermano, privado de libertad en todos y cada uno de los momentos de su vida: primero por el Senador, nuestro padre, luego por aquella novia manipuladora, que en su momento de mayor debilidad no había dudado en dejarle, y finalmente por una inteligencia exterior que había tomado el control de su cuerpo. Era imposible no compadecerse de él. En el fondo le hicimos un favor.

En cualquier caso no podíamos permitirnos semejante cabo suelto, el Senador hubiese terminado por deducir que él ya no era el instrumento de la Gran Raza, que ahora yo era sus ojos, sus oídos pero sobre todo, sus manos.

—Juguemos —dijo Troy justo antes de asestar el primer golpe sobre el cuerpo de mi hermano.

No acertó de lleno la primera vez. Tim se despertó muy confuso, asustado. Los otros se echaron encima de él también, gritando como animales.

En este tipo de juegos siempre hay una fase de entrenamiento en la que aprendes cómo se realizan todas las acciones, las teclas que tienes que pulsar, etcétera. Puedes jugar ese nivel las veces que quieras hasta que te sientes lo suficientemente seguro de ti mismo como para empezar a jugar en serio.

Después de unas cuantas noches Jenny empezaba a estar asustada: nuestros cuerpos estaban cambiando aparentemente por efecto de la droga. La secuela más llamativa era que no necesitábamos dormir, y por supuesto esto a Jenny le parecía que solo podía terminar en tragedia. En un intento desesperado por salvarnos de nosotros mismos, nos amenazó con dejar la cábala e incluso con informar de lo que hacíamos a nuestros padres. Curiosamente para aquel entonces tanto Max como Ronda se habían unido a nuestros viajes.

Pero ¿quién era Jenny? Un personaje dibujado en cuatro trazos. Yo había rellenado sus vacíos con mis propios deseos, solo sus ojos aguamarina eran verdad. Y aunque es cierto que nuestras conversaciones me hacían tocar de nuevo con los pies en la tierra, ¿era ella la que me hacía sentir así o era yo mismo el que buscaba volver a ver a través de mis propios ojos? Fue extraño descubrir que en el fondo ella no era más que otro personaje secundario.

Cruzamos el Pacífico una noche despejada, volando a toda velocidad sobre el océano. Al acercarnos a la isla sentí una excitación sorprendente, mía.

En la isla encontramos un pueblo muy pequeño en medio de la selva. Hombres y mujeres estaban esperándonos allí, arrodillados, rezando. En el centro del círculo formado por la gente del pueblo encontramos a cinco guerreros en trance: hombres pequeños pero compactos, de piel oscura, que vestían taparrabos, los rostros cubiertos por máscaras de madera que imitaban las mandíbulas de un escarabajo y capas en forma de alas hechas con cortezas de árbol. En las manos todos llevaban machetes.

—Juguemos —dijo Troy ya dentro de uno de los guerreros.



MAGIA

CAPÍTULO VII

La magia y lo sobrenatural juegan un papel destacado en **Cultos Innombrables**. En este capítulo describiremos las diferentes formas en las que los poderes de los Mitos pueden manifestarse. Los diferentes poderes y artilugios ofrecidos en este capítulo deben tomarse siempre como ejemplos, no como una lista cerrada: el director de juego y los jugadores son libres de inventar los suyos propios.

CONJUROS Y HABILIDADES ARCANAS

Los personajes de **Cultos Innombrables** tienen acceso a poderes incomprensibles para la mayoría de la gente, poderes que a menudo se disfrazan con el aspecto de conjuros o fórmulas mágicas pero que son mucho más que eso: la capacidad de transgredir las leyes naturales que conocemos mediante conocimientos que van más allá de nuestra propia raciona-


lidad. Se trata, en definitiva, de aplicar las verdaderas reglas del universo, de este y de otros, que por definición no pueden ser comprendidas completamente por la raza humana. De tal modo, por el simple hecho de exponerse a ellas cualquier ser humano puede terminar perdiendo todo nexo con la realidad y con su propia humanidad.

En términos de juego, los personajes pueden comenzar con una o más capacidades sobrenaturales, que los capacitan para manipular ciertas facetas de la realidad. Estas capacidades se agrupan en términos de juego bajo el término «habilidades arcanas». El nombre de la habilidad arcana definirá su propia naturaleza y la manera en que el personaje la interpreta, de forma que puede parecer magia para algunos, ciencia alienígena para otros o dones divinos para los demás.

USO DE LAS HABILIDADES ARCANAS

Todas las capacidades mágicas, algunas de menor poder y otras indudablemente más poderosas, pueden usarse de


diversas formas. El efecto depende de la naturaleza de la habilidad arcana que esté usándose y puede aplicarse en diferentes intensidades. En términos de juego, cuando un personaje trate de hacer uso de una habilidad arcana, el director de juego deberá determinar si se trata de un uso menor, un uso intermedio o un uso mayor. Sea cual sea el nivel de uso, la habilidad arcana no puede emplearse fuera de aquellas posibilidades para las que fue concebida.

Un **uso menor** implica una manipulación pequeña de la realidad que puede resultar relativamente imperceptible, por lo que sus efectos podrían considerarse una coincidencia, confundirse con un truco o interpretarse como un comportamiento excéntrico del cultista. Usar una habilidad a este grado requiere superar una prueba de Voluntad más  a dificultad fácil. Esta acción provoca una pérdida de puntos de Estabilidad Mental en quien la realiza igual al resultado del dado m. Si un personaje activa un aspecto cuando realiza un uso menor de una habilidad arcana sufrirá solo un punto de desequilibrio (que quedará reducido a cero si su Degeneración es 1 o mayor). Además, los que presencien este uso deberán realizar una prueba de Entereza a dificultad 10, y perderán un punto de Estabilidad Mental si fallan y nada si tienen éxito. Los personajes con Degeneración 1 o mayor no tienen que hacer esta prueba ya que no pueden sufrir desequilibrio de contemplar usos menores de habilidades arcanas.

Estos son algunos ejemplos de usos menores:

- Provocar tanto daño físico o desequilibrio mental como el dado m a una persona a la que pueda verse directamente o tanto como el dado M a una persona en contacto físico.
- Comunicarse verbalmente con criaturas no humanas o telepáticamente con seres humanos si se tiene contacto visual directo con el objetivo.
- Tardar la mitad de lo normal en hacer una tarea habitual para el personaje o en recorrer una cierta distancia.
- Percibir si un objeto o lugar es mágico o si se ha usado magia en un lugar en los últimos años.
- Realizar proezas físicas que están por encima de las capacidades naturales del personaje (romper una pared de ladrillo de un puñetazo, saltar o correr como un campeón olímpico, aguantar la respiración durante quince minutos).
- Destruir o inutilizar un objeto pequeño de un material duro (como el hierro), mediano si es de un material menos consistente (como la madera) o provocar un fenómeno atmosférico menor (como lluvia).
- Afectar a una persona o lugar pequeño (como una habitación), que el personaje pueda ver directamente, con un aspecto temporal durante una escena.
- Inducir a un personaje a realizar inmediatamente una acción que no reporte peligro para él ni sea contraria a sus principios morales (romper una carta que tiene en las manos, decir que sí a una invitación para una fiesta o comerse un trozo de tarta que se le está ofreciendo).

- Convocar o controlar a una criatura que esté relativamente cerca, que como máximo provoque estupor (ver «Criaturas de los Mitos», página 162). Este uso no permite «traer» a la criatura a través del espacio y el tiempo, sino solo atraer a una criatura que pueda llegar en un tiempo razonable desplazándose por sus propios medios.


Un **uso intermedio** implica una manipulación de la realidad de manera evidentemente sobrenatural. Usar una habilidad a este nivel requiere una prueba de Voluntad más  a dificultad media y produce en quien la realiza una pérdida de puntos de Estabilidad Mental igual al dado C, aunque si se activa un aspecto al utilizarla el desequilibrio sufrido será de dos puntos (reducidos por la Degeneración del personaje del modo habitual). Quienes presencien un uso de este nivel deberán realizar una prueba de Entereza a dificultad 12, y perderán el dado m si la fallan y un punto si tienen éxito.

Estos son algunos ejemplos de usos intermedios:

- Provocar daño físico o desequilibrio mental mM a una persona que pueda verse, CM si está en contacto físico o C hasta a diez personas que pueda verse directamente.
- Eliminar una secuela temporal.
- Comunicarse mentalmente con criaturas no humanas, siempre que estén a la vista.
- Invocar, atar o expulsar criaturas que provoquen miedo (ver «Criaturas de los Mitos» en la página 162), aunque cada una de estas acciones requerirá su propia prueba y no todas tienen por qué realizarse con la misma habilidad arcana.
- Teletransportarse bajo ciertas condiciones, como haber estado previamente en el lugar de destino, tener una imagen del mismo o que se dé una alineación estelar adecuada.
- Ver cosas invisibles o percibir la verdadera naturaleza de algo oculto bajo un disfraz mágico (ver «Duelo de poderes», en la página 188).
- Realizar proezas físicas impropias de un humano pero posibles en la naturaleza, tales como saltar como un puma, aguantar la respiración como un delfín, etcétera.
- Destruir o inutilizar un objeto mediano de un material duro (como el hierro), grande si es de uno menos consistente (como la madera) o provocar un fenómeno atmosférico o geológico violento (como una tormenta eléctrica, vientos fuertes o un temblor de tierra).
- Afectar a una persona o lugar pequeño con un aspecto temporal durante varios días (una aventura completa) si está a la vista o durante una escena si solo se tiene algún tipo de vínculo indirecto con ellos (como un mechón de pelo o una fotografía), o afectar a un grupo de hasta media docena de personas o un lugar grande (como un edificio de seis plantas) durante una escena si están a la vista.
- Inducir a una persona a realizar inmediatamente una acción arriesgada o contraria a sus principios morales o intereses (como desnudarse en público, engañar a su pareja

o pegar a un niño), pero no dañina para él, mortalmente peligrosa o aborrecible.

- Implantar una idea en una persona para realizar una acción inocua cuando se dé una determinada condición, por ejemplo: romper un disco cuando lo vea en el futuro, ponerse una camisa roja el próximo día lluvioso o ir al parque al recibir una cierta llamada telefónica.

Un **uso mayor** es la máxima transgresión de la realidad que puede conseguir un personaje con poderes sobrenaturales (sin considerar los poderes superiores, página 193). Se trata de una manipulación flagrante y a menudo terrorífica de las leyes de la naturaleza. Este uso requiere una prueba de Voluntad más  a nivel difícil y produce en quien la realiza una pérdida de Estabilidad Mental igual al valor del dado M. Si se activa un aspecto al utilizarlo, el desequilibrio mental sufrido será de tres puntos, con la reducción por la Degeneración del personaje aplicada del modo normal. Activar un aspecto al realizar un uso mayor de una habilidad arcana siempre implica que el personaje gane un punto de Degeneración en lugar de gastar un punto dramático (a no ser que el director de juego prefiera lo contrario). Presenciar los resultados de un uso mayor requiere una prueba de Entereza de dificultad 15, con una pérdida mC si se falla o m si se tiene éxito.




Estos son algunos ejemplos de usos mayores:

- Provocar daño físico o desequilibrio mental igual al valor CM a una persona que esté a la vista, mCM en caso de que esté en contacto físico, M hasta a diez personas que estén a la vista, m a todas las personas que se desee y que puedan verse o m a una persona sin importar donde esté siempre que se cumpla una cierta condición (como tener algo suyo, haberla tocado alguna vez, etcétera).
- Eliminar una secuela permanente, comunicarte con personas o criaturas que no están en nuestra dimensión o que se encuentran en un lugar lejano.
- Invocar, atar o expulsar una criatura que provoque pánico (ver «Criaturas de los Mitos» en la página 126), aunque cada una de estas acciones requerirá su propia prueba y no todas tienen por qué realizarse con la misma habilidad arcana.


- Viajar en el tiempo bajo fuertes restricciones, como que solo sean unos pocos días hacia el pasado y no se pueda interactuar con él (solo observarlo) o que el viaje sea poseyendo un cuerpo del futuro durante unas horas.
- Ver eventos del pasado o del futuro de una persona u objeto bajo condiciones como estar en contacto físico con el objetivo, ver solo los eventos más recientes, vislumbrar solo un futuro lejano, etcétera.
- Realizar proezas físicas imposibles como sobrevivir en el vacío, filtrarse por una rejilla o cambiar considerablemente de tamaño.
- Establecer comunicación con un dios exterior o primigenio.
- Destruir un objeto enorme (como una casa) de cualquier material o provocar un fenómeno atmosférico o geológico muy violento: un huracán, un tornado, la erupción de un volcán o un terremoto.
- Afectar a una persona o lugar pequeño con un aspecto temporal durante un tiempo largo, como uno o varios meses (una campaña), si está a la vista o durante una escena si solo se tiene algún tipo de vínculo con ellos (como un mechón de pelo o una fotografía), afectar a un grupo de hasta media docena de personas o un lugar grande (como un edificio de seis plantas) durante unos días si están a la vista o durante una hora si solo se tiene algún tipo de vínculo con ellos o afectar a una multitud o un lugar enorme (como un estadio o un bosque) durante una escena siempre que el personaje pueda verlos.
- Inducir a una persona a realizar inmediatamente una acción peligrosa o dañina para él (pero no mortal) o que le resulte aborrecible, como estrangular a un bebé, comer cucarachas vivas o dispararse en un pie.
- Inculcar la idea de una acción arriesgada o contraria a los intereses o a la moral del personaje que deberá realizar en determinadas circunstancias, como masturbarse en público si escucha una frase clave o tirar por la ventana todo su dinero cuando reciba un email con el asunto «Oferta única».

Ha de tenerse en cuenta que la pérdida de puntos de Estabilidad Mental debida a usar u observar una habilidad arcana no incluye aquellas pérdidas que puedan darse a consecuencia


RESUMEN DE HABILIDADES ARCANAS

Uso de habilidad arcana	Prueba	Pérdida de puntos de Estabilidad Mental para quien la utiliza	Exposición al terror por contemplar el uso de la habilidad arcana
Uso menor	Voluntad +  (dif. fácil)	m (1 si se activa un aspecto)	Desasosiego (dif. 10, 0/1). Un personaje con Degeneración 1 no necesita hacer esta prueba.
Uso intermedio	Voluntad +  (dif. media)	C (2 si se activa un aspecto)	Estupor (dif. 12, 1/m).
Uso mayor	Voluntad +  (dif. difícil)	M (3 si se activa un aspecto)	Miedo (dif. 15, m/M).


de los efectos del poder empleado. Es decir, si se convoca una criatura de los Mitos, todo aquel que la contemple perderá los puntos de Estabilidad Mental correspondientes a tan terrible visión, además de la que hubiera perdido por contemplar la invocación o haber usado la habilidad arcana para ello.

Además, y como la lógica indica, una persona solo tendrá que realizar una prueba de Entereza si hay signos evidentes de que se ha utilizado una habilidad arcana. Por ejemplo, quienes contemplen cómo un camarero de un lujoso hotel se transforma en un hombre serpiente mediante el uso de  «Ofuscación de Yig» deberán realizar una prueba por ver el cambio (a consecuencia del uso de la habilidad arcana) y otra por ver una criatura de los Mitos. Pero si el hombre serpiente la utiliza para mantener su disfraz humano, no se produce ningún cambio perceptible, por lo que no será necesaria ninguna prueba.



Ejemplo: Hace unos días, Andrea y su grupo recibieron las grabaciones de unas cámaras de seguridad de un hospital. Estas muestran cómo un cadáver horriblemente abrasado que está en la morgue se levanta y escapa por una puerta de mantenimiento que da a un oscuro callejón.

Pretenden buscar a ese ser, pero no saben por dónde empezar, así que Andrea va al callejón y usa su habilidad arcana  «Ojos de gato» para comunicarse con los gatos que frecuentan ese lugar. Tal vez ellos puedan decir hacia dónde se dirigió la criatura después de salir del hospital.

El director de juego decide que esta posibilidad es completamente compatible con su habilidad, ya que le proporciona una afinidad especial con los felinos, y decide que es un uso menor de la habilidad, como se indica en la guía («comunicarse verbalmente con criaturas no humanas»).

Andrea tiene que realizar una prueba de su Voluntad 3 más  «Ojos de gato» 5 a dificultad 10 (fácil). Obtiene en la tirada 2, 3, 10. Ha realizado la acción con éxito, pero pierde 1 punto de Estabilidad Mental que marca en su medidor con una barra, ya que ha obtenido 2 en su dado m y tiene Degeneración 1 (que resta de toda pérdida de puntos de Estabilidad Mental). Aunque hablar con gatos no le parece raro, que le contesten es algo ligeramente inquietante.

ESTABILIDAD MENTAL


/	2	3	4	5	6		ALTERADO
1	2	3	4	5	6		TRASTORNADO
1	2	3	4	5	6		ENLOQUECIDO

El éxito se traduce en que consigue establecer una comunicación con los gatos locales, quienes le cuentan que el ser que olía a humo se escabulló por una alcantarilla. Pero ellos no bajan nunca allí, ya que ese es el Reino de las Ratas, así que no saben dónde puede estar.


Junto con Andrea estaba el Dr. Roberts, su mentor. Ha contemplado cómo Andrea usaba su habilidad, así que tendría que realizar una prueba de Entereza, pero como su Degeneración es 3 no es necesario que realice la prueba y no sufre desequilibrio alguno. El Dr. Roberts ha visto cómo ella maullaba y los gatos parecían contestarle. Había algo extrañamente inquietante en toda la situación, pero el Dr. Roberts está acostumbrado a cosas aún más extrañas.

Resistir los efectos de una habilidad arcana


En muchos casos, el blanco de un poder sobrenatural puede querer resistir sus efectos. Si es así, añade la Voluntad del objetivo a la dificultad de la prueba de la habilidad arcana. Si la habilidad afecta a más de un objetivo, se comparará el total de la prueba para cada uno, sumando a la dificultad la Voluntad de dicho objetivo, de manera que una misma tirada puede afectar a unos objetivos y a otros no.

Ejemplo: Cuando Andrea y el Dr. Roberts están investigando por la noche en una desolada zona industrial, registrando almacenes abandonados en busca de la criatura, un grupo de cinco sicarios los rodea con actitud poco amigable. Aunque el Dr. Roberts lleva una pistola, piensa que enfrentarse a tantos al mismo tiempo puede ser peligroso, y decide que va a usar su habilidad arcana  «Signo rojo de Shude'Mell». Esta habilidad arcana es un conjuro que ha aprendido a controlar con gran maestría que provoca un gran dolor en la víctima.

Un uso menor de una habilidad arcana no permite hacer daño a varios objetivos, un uso intermedio permite dañar con el dado C a un grupo de hasta diez personas a las que pueda ver, mientras que un uso mayor permitiría hacer el dado M a ese mismo grupo. Como su Voluntad es alta (6) y tiene una gran pericia con el «Signo rojo de Shude'Mell» (7) decide que puede arriesgarse a realizar un uso mayor.

La dificultad de la acción es 20, pues para un uso mayor la dificultad es difícil. Además, para cada uno de los matones se va a sumar a la dificultad su Voluntad. Realiza la tirada y obtiene: 2, 4 y 10, y como $4 + 6 + 7 = 17$, falla la acción. Ante este resultado, el jugador que lleva al Dr. Roberts decide que es una situación crítica y va a activar un aspecto de su personaje. Como el nombre de la propia habilidad arcana,  «Signo rojo de Shude'Mell» es un aspecto, el jugador decide activar ese mismo. Recurre así al hecho de que dentro de los conjuros para dañar a otros que el Dr. Roberts conoce, este conjuro lo ha practicado multitud de veces y domina sus entresijos. El director de juego determina que para activar ese aspecto tiene que ganar un punto de Degeneración en lugar de gastar un punto dramático, así que el jugador gana un punto dramático y tacha el nuevo punto de Degeneración en el sitio correspondiente de su hoja de personaje: el Dr. Roberts acumula ya cuatro de estos puntos.

DEGENERACIÓN XXXX 5 6 7 8 9 10

El jugador conserva el 10 y repite el 2 y el 4, y obtiene 6 y 6. Como ha activado un aspecto, la suma de los dados repetidos sustituye al valor M si lo supera, como es el caso, así que su tirada es 6, 6, 12. Además, para comprobar el resultado, se usa el valor M, en este caso 12. Sumado a su Voluntad y  , tiene un total de 25 ($6 + 7 + 12$). Ha conseguido ejecutar con éxito el conjuro, pero ahora hay que comprobar a quiénes ha afectado y cómo.

Cuatro de los matones son unos tipos simples, pura masa de músculo, y solo tienen Voluntad 2. La dificultad para afectar a cada uno de ellos es la de la propia acción (20) más su voluntad (2), es decir, 22. En este caso, estos cuatro

se ven afectados, ya que el resultado de la prueba es 25. El daño de este uso del poder es el valor M (12), por tanto, cada uno de ellos recibe 12 puntos de daño.

El quinto miembro del grupo, el cabecilla, es un excombatiente de Irak, un tipo duro con una voluntad de hierro. De hecho, tiene Voluntad 6, que sumada a la dificultad general de la acción (20) da un total de 26. Por tanto, mientras sus cuatro compañeros se retuercen de dolor ante los destellos rojos del símbolo que ha dibujado en el aire el Dr. Roberts, él consigue resistirse.

Por otro lado, hay que comprobar la pérdida de puntos de Estabilidad Mental que sufre cada uno de los presentes. El director de juego decide que los matones que están retorciéndose de dolor al borde de la muerte ya están fuera de combate, y no pierde tiempo calculando si les afecta mentalmente.

El Dr. Roberts, que ha ejecutado su habilidad arcana en un nivel superior, que perdería tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor M de la tirada, pero como ha activado un aspecto sufre solo 3 puntos de desequilibrio, que al restar su Degeneración (que, recordemos, acababa de subir a 4) quedan reducidos a 0: el Dr. Roberts sonríe poderoso, ajeno al sufrimiento que está causando y sin darse cuenta de que los horrores que manipula lo están transformado en algo que definitivamente no es humano.

Andrea y el cabecilla han contemplado cómo el Dr. Roberts dibujaba en el aire un brillante símbolo rojo del cual surgían aullidos de dolor y zarcillos carmesíes que se enredaban alrededor de las cabezas de los matones. Todo este espectáculo es extremadamente perturbador y, en términos de juego, cada uno tendrá que realizar una prueba de Entereza a dificultad 15. Andrea la supera con una tirada de 5, 8 y 9, por lo que pierde solo el valor menor (5), que se reducen a 4 puntos tras restar su punto de Degeneración. En cambio, el cabecilla falla con una tirada de 3, 3 y 8, por lo que pierde mC, es decir $3 + 5 = 11$ puntos de Estabilidad Mental. Esto es superior a su valor de Entereza (7), por lo que tiene que hacer una prueba a dificultad 12 para no sufrir un trauma. El director de juego tira los dados y obtiene 1, 3, 4. Horrorizado por lo que ha visto, el cabecilla de los matones cae de rodillas tapándose el rostro y se balancea mientras murmura incoherencias. Parece que después de todo no será una amenaza para nuestros protagonistas.

PREPARACIÓN

La mayor parte de las habilidades arcanas pueden utilizarse en unos segundos, empleando solo la fuerza de voluntad del cultista y superando la prueba necesaria. Sin embargo, en la descripción de su habilidad arcana el jugador puede optar por incluir la necesidad de componentes, gestos u otras restricciones para que su habilidad funcione. Este tipo de restricciones son un **foco**.

Las habilidades que disponen de un foco son más fáciles de utilizar que el resto, pero no pueden emplearse sin él. En términos de juego, el foco es un aspecto que puede activarse al utilizar la habilidad arcana, lo que incluye el efecto beneficioso

habitual sobre la tirada, pero que el director de juego u otros jugadores pueden activarlo también como una complicación (los componentes del conjuro se han terminado y el conjuro no puede realizarse ya que el personaje atado no puede hacer los gestos, por ejemplo).

RITUALES

Aunque, como ya se ha dicho, basten unos segundos para desatar el poder los Mitos, los magos especialmente cuidadosos pueden destinar tiempo adicional a la preparación de sus efectos. Cualquier uso de una habilidad arcana puede extender su preparación hasta una escena.

Esta escena puede equivaler a unos minutos u horas de tiempo de juego, pero en todo caso debería requerir que el cultista se prepare con cuidado para su tarea, sin intromisiones ni molestias, con el silencio o sonido ambiental apropiado, con materiales y medios suficientes, con la ayuda de otras personas o con otros elementos que lo ayuden a concentrarse. Esto consistirá frecuentemente en terribles cánticos y fórmulas que lo prepararán para el uso de su habilidad arcana, aunque requiera más tiempo. Dicho de otra forma, se puede **ritualizar** el uso de la habilidad arcana.

Ritualizar siempre dará lugar a un aspecto temporal que puede activarse o agotarse en la propia ejecución de la habilidad arcana, proporcionando las ventajas habituales asociadas a activar un aspecto.

DUELOS DE PODERES

A veces los efectos de dos habilidades arcanas se enfrentan directamente: «Signo de Voor» contra «Ofuscación de Yig», «Signo de Koth» enfrentado a «Llamada al infinito», «Salvaguarda contra lo arcano» contra cualquier otro poder «agresivo», etcétera. En estos casos, haz la correspondiente prueba enfrentada entre ambos poderes. Quien saque el resultado más alto, gana el duelo, como de costumbre en una tirada enfrentada, pero en este caso también debe superarse la dificultad impuesta por el tipo de uso (menor, intermedio o mayor) para que ocurra el efecto deseado.

Ejemplo: *Mónica Alemán Flores ha recibido la información de que un grupo de hombres serpiente habita en algún lugar de Zapopan, México. Tras una larga investigación, llega a la conclusión de que pueden ser los trabajadores de un zoológico de la ciudad, así que pretende utilizar su habilidad arcana ⑧ «Signo de Voor» 4 para comprobar si el jardinero bizco que está evitándola es en realidad un hombre serpiente disfrazado. El jardinero, que es, efectivamente, un hombre serpiente, se ha percatado de su presencia, por lo que intentará «defenderse» utilizando su habilidad arcana ⑧ «Ofuscación de Yig» 6. Se produce, así, un duelo de poderes.*

La jugadora de la Srta. Alemán obtiene un 3, 6 y 8 en su tirada. Su Voluntad (3) sumada al dado C (6) y a su habilidad (4) da un resultado de 13. Por otro lado, el director de juego obtiene 4, 5 y 9 en su tirada. La Voluntad del hombre serpiente (3) sumada al dado C (5) y a la




habilidad «Ofuscación de Yig» (6) da un resultado de 14, que supera al 13 de la Srta. Alemán. Al fijarse mejor, esta se da cuenta de que el jardinero tiene una mirada perfectamente normal y simplemente estaba buscando sus herramientas de trabajo.

La Srta. Alemán, pese a no haber descubierto el disfraz del hombre serpiente, ha hecho un uso menor de una habilidad arcana, por lo que pierde tantos puntos de Estabilidad Mental como el dado m de su tirada (3) menos su puntuación de Degeneración (1), es decir, $3 - 1 = 2$. Como no puede saber que el hombre serpiente ha utilizado su habilidad de ofuscación no tiene que realizar ninguna prueba más (además, su puntuación en Degeneración anularía la pérdida máxima de esa prueba, 1). Por su parte, el hombre serpiente tampoco tiene que realizar ninguna prueba puesto que es una criatura de los Mitos, perfectamente consciente de la existencia de estos poderes.

ESTABILIDAD MENTAL

// 3 4 5	■■■■■■■■■■	ALTERADO
1 2 3 4 5	■■■■■■■■■■	TRASTORNADO
1 2 3 4 5	■■■■■■■■■■	ENLOQUECIDO

LOCURA Y MAGIA

Al contrario de lo que sucede con el resto de acciones, el uso de la magia de los Mitos no se ve perjudicado por el estado mental del personaje. Ignora las penalizaciones por encontrarse alterado o trastornado cuando un personaje realice pruebas que involucren habilidades arcanas o utilice la habilidad  (por ejemplo, los usos de poderes superiores descritos a partir de la página 193). Las penalizaciones por el estado físico sí se aplican normalmente a estas pruebas.

SUGERENCIAS PARA HABILIDADES ARCANAS

Cada habilidad sobrenatural debe escogerse con cuidado y pactando sus posibles efectos con el director de juego, que es quien tiene la última palabra sobre su conveniencia. La habilidad deberá tener un carácter lo suficientemente específico para no ser un cajón de sastre en el que quepa cualquier efecto, así como tener su propia y particular idiosincrasia, pero al mismo tiempo ha de ser suficientemente flexible como para que pueda utilizarse de diversas maneras durante el juego.

A continuación se detallan algunos ejemplos de habilidades arcanas, pero la magia de los Mitos debería ser inesperada, mutable y personal, ya que se trata de la materialización de lo imposible enfocada por la lente de la mente subjetiva del cultista. Se invita a los jugadores y al director de juego a no quedarse en las ideas propuestas, sino a usarlas como trampolín e inspiración para la creación de las suyas propias, adaptadas al personaje y al tipo de partida que deseen jugar.

Bebedor de auras

El personaje puede tantear con la mente las auras vitales que rodean a otros seres vivos, especialmente seres inteligentes. El aura da información sobre el estado emocional, las intenciones y los impulsos más primarios o no racionales del ser. Sin embargo, tantear el aura la drenará poco a poco, como si se saboreara mientras se bebe, lo que puede debilitar, dejar inconsciente o incluso llegar a matar al objetivo. Este drenaje se traduce en un daño físico producido al blanco.

Caricia de Shub-Niggurath

Se puede intentar acelerar la capacidad de curación física a niveles casi instantáneos invocando el principio de la multiplicación sin medida. Sin embargo, este tipo de curación entraña un gran riesgo, ya que Shub-Niggurath no entiende de límites y su influencia no solo repara los tejidos, también puede empujarlos a la mutación y crecimiento descontrolados. En resumen, esta habilidad permite recuperar en cuestión de poco tiempo una cantidad considerable de daño consolidado. El tiempo que tarda en sanarse depende de cómo se use este poder: un uso menor implicaría horas; un uso medio, minutos; y un uso mayor, segundos. En caso de pifia, el personaje afectado gana inmediatamente 1 punto de Degeneración.

Es posible utilizar la «Caricia de Shub-Niggurath» de forma agresiva, provocando, por ejemplo, un tumor: el objetivo recibirá un aspecto apropiado con una duración acorde al uso: una escena (menor), una aventura (intermedio), una campaña (mayor).

Cuerpo informe

El personaje puede moldear su cuerpo a voluntad, alargar sus extremidades o deformarlas para tener armas naturales como garras, colmillos, cuernos, etcétera. Podría también deformar su rostro para parecer otra persona, conseguir pasar entre unos barrotes e incluso tomar la forma de un animal u otra criatura.

Don de Hastur

El personaje tiene el favor de Hastur, lo que le permite disponer de sus seguidores: los byakhees (página 131). Este poder permite invocar, comunicarse y controlarlos. En principio, un byakhee invocado está al servicio del personaje, por lo que no sería agresivo hacia él. Ahora bien, puede tener actitudes mucho más preocupantes hacia otros seres e incluso contra el propio personaje si este lo obliga a actuar de una forma que pueda ser contraria a los objetivos de Hastur, su auténtico señor.

Don Rojo

Este don, proporcionado por el misterioso Ídolo Rojo (ver página 206 para su descripción y página 176 para la descripción de su culto), otorga capacidades sobrehumanas para el combate y una intensa sed de sangre. El don no afecta a otras personas, pues solo influye en el cuerpo y mente de quien lo ha recibido.

El aliento del dios helado

El personaje puede provocar el descenso de temperatura de un lugar, objeto o criatura a voluntad, de forma rápida y drástica. Será más complejo cuanto mayor sea el objetivo y más pronunciada la variación de temperatura. Además, este poder permite resistir sin problema las temperaturas extremadamente bajas.

El látigo de los antiguos

Esta habilidad permite comunicarse, ordenar e incluso dominar a los que fueron sirvientes de los antiguos, los shoggoths

(página 154). A pesar de ser muy poco inteligentes, estos seres no estarán nunca contentos de ser esclavizados de nuevo y tratarán de liberarse siempre que puedan. Cuanto más compleja sea la orden o más en contra esté de los impulsos primitivos por los que se mueven los shoggoths, más difícil será conseguir que obedezcan.

Enviar pesadillas

Este conjuro consiste en mandar a entidades menores de las Tierras del Sueño a atormentar el descanso de un durmiente o el viaje de alguien que se encuentre en las Tierras del Sueño. La víctima sufre terribles pesadillas, que le provocan desequilibrio mental y le dan el aspecto temporal «No ha podido dormir bien» durante la mañana siguiente. La cantidad exacta de desequilibrio dependerá de si se ha realizado un uso menor, intermedio o mayor del poder.

Escuchar al morador del pozo

El personaje es capaz de comunicarse con el ser que vive en el viejo pozo de la granja de su familia incluso a grandes distancias. Puede así rogar su ayuda o sabiduría y saber de otros seres o personas conectadas con la criatura o lo que ocurre en las cercanías del pozo.

Freír el sistema nervioso

Esta habilidad arcana permite emitir un brillante y delgado haz de luz que al impactar, si bien no produce ningún daño externo, transmite toda su energía al sistema nervioso hasta sobrecargarlo. El daño será mCM de la tirada. El haz de luz es capaz de atravesar varios centímetros de prácticamente cualquier material.

Grabar símbolos mágicos

Quien posee esta habilidad arcana ha adquirido la capacidad de grabar palabras y símbolos arcanos en la esencia de cualquier objeto. Llegar a dominar esta técnica requiere un alto nivel de abstracción al que pocas personas pueden llegar.

Grito de ultratumba

El personaje puede emitir unos gritos tan escalofriantes que pueden provocar parálisis, terror o incluso pérdida de consciencia en cualquier ser humano o animal. Nadie diría que se trata de un sonido que un ser vivo pueda realizar. Asimismo, estos gritos pueden permitir comunicarse con ciertas criaturas de los Mitos a un nivel básico, lo que permitiría también invocarlas o espantarlas.

Herir lo inmaterial

Cuando se pronuncian las palabras arcanas adecuadas, esta habilidad arcana permite dañar la sustancia espiritual de la víctima. Esto se traduce en que un ataque realizado con esta habilidad provocará, además del daño físico que provoque el arma, una pérdida de puntos de Estabilidad Mental igual al daño sufrido.

Interrogar a los muertos

El poseedor de esta habilidad arcana tiene el don (o la maldición) de poder escudriñar entre las últimas vivencias de un muerto. El cadáver deberá permanecer fresco para poder sacar algo en claro, y esta tarea resultará más difícil cuanto más tiempo haya transcurrido desde el momento de la muerte. Cuando se utiliza esta habilidad arcana se corre el riesgo de que la mente del muerto se apodere del cuerpo del vivo.

Intuición mi-go

Tal vez como resultado de un experimento mi-go o de un designio cósmico, el personaje tiene una intuición innata hacia las criaturas conocidas como mi-go y su tecnología. Podrá comunicarse más fácilmente con tales seres o, al menos, entenderlos. Comprenderá su tecnología a un nivel básico e incluso podría reproducir uno de sus artefactos a partir de un modelo o reconstruirlo a partir de sus fragmentos.

Leer las estrellas

Ellos llegaron de las estrellas y de ellas puede aprenderse sobre su origen e intenciones. Ellas reflejan ciclos cósmicos de inmenso poder y dictan designios que ellos deben acatar. Las estrellas advierten y enseñan, a quien pueda entenderlas, qué ha ocurrido y qué ocurrirá. Esta habilidad permite averiguar información sobre los Mitos a partir de la observación del cielo nocturno, determinar las mejores fechas para todo tipo de circunstancias (no solo rituales mágicos) y advierte sobre los grandes acontecimientos futuros relacionados con los Mitos.

Leer la telaraña del caos

El personaje que use este poder tiende a ver patrones en configuraciones aparentemente caóticas o azarosas, lo que le permite obtener respuestas a algunas preguntas. A esto lo llaman mirar «la telaraña», ya que todo está conectado con todo, aunque en realidad parezca caos y azar. Las respuestas raramente son precisas, puesto que no ven el objeto de la búsqueda en sí, sino sus conexiones en la telaraña. Por tanto, tienden a ser ligeramente vagas e interpretables. Esta habilidad se manifiesta de diferente manera en diferentes personas, y cada uno tiene una forma de enfocarla. En su vertiente más primitiva, puede usarse mirando los montones de hojas que arrastre el viento o los posos del té, pero también es habitual revisar páginas y recortes de libros y periódicos de manera compulsiva, mientras que otros usan la estática de una televisión antigua o una radio de onda corta, o hacen *zapping* a velocidades vertiginosas. Es común que, cuando se ritualiza este poder, el cultista dibuje inmensas formas fractales.

Llamada al infinito

Permite atraer a un ser de más allá de nuestro tiempo y espacio. En la mayoría de casos el ser que escucha la llamada no depende del personaje, aunque puede tratar de llamar a un tipo específico en la medida que conozca qué tipos de seres puede encontrar y cómo atraerlos. Por otro lado, llamarlo no garantiza que sea amistoso o que vea al personaje como algo

más que un apetitoso bocado. Habrá que usar otra habilidad para lograr controlarlo o someterlo.

Maldición de Ghatanothoa

En algunos textos del *Necronomicón* se dice que quien contemplaba a Ghatanothoa quedaba paralizado o convertido en piedra, aunque seguía vivo..., pues a Ghatanothoa le gusta devorar víctimas vivas. También se menciona que a algunos de sus adoradores les fue concedido el poder de paralizar para que pudieran llevar más sacrificios a presencia de Ghatanothoa. Esta habilidad arcana permite paralizar a alguien, lo que reduce temporalmente su característica de Reflejos. Según el poder de quien lo emplee podrán conseguirse efectos muy diferentes, desde ralentizar a la víctima durante unos segundos hasta convertirlo en piedra. En cualquier caso, esta parálisis no mata a la persona.

Marca de Innsmouth

El personaje lleva en su sangre la herencia del pueblo de Dagon, lo que lo dota de manera innata de ciertas capacidades. Gracias a su herencia, el personaje podrá comunicarse con criaturas marinas, especialmente con las de los Mitos, y se desenvolverá de una manera natural en el medio acuático, aguantará la respiración más tiempo del normal y se moverá con mayor rapidez. Incluso podrá desarrollar branquias y no verse afectado por la presión y la oscuridad de las profundidades abisales. En sus sueños recibirá noticias lejanas de R'lyeh, quién sabe si del mismísimo Cthulhu o de los propios profundos. A cierto nivel, su lazo con el pueblo de estas criaturas le servirá para invocarlos, incluyendo a sus mayores, como Padre Dagon y Madre Hydra.

Melodía infernal

Esta habilidad permite producir una melodía de una naturaleza inquietante y terrible, ya sea mediante un canto blasfemo o un instrumento maldito. Su sonido induce en quienes la escuchan una suerte de éxtasis que anula su voluntad y les provoca la sensación de estar en un sueño o pesadilla en el que no controlan sus actos, lo que los lleva a la locura.

Mirada de entropía

Con esta habilidad arcana, todo aquello que se mire comenzará a envejecer a una velocidad vertiginosa. La esperanza de vida de la víctima se reducirá según se vuelva más vieja.

Ojos de gato

Con esta capacidad su poseedor tiene un vínculo especial con los gatos y otros felinos. El cultista podrá comunicarse con estos animales, que sentirán una verdadera empatía ante quien parece capaz de comprenderlos, pero esto no significa que vayan a obedecerlo a ciegas. También puede usarse para atraer a estos animales y, a ciertos niveles, copiar sus aptitudes más señaladas: visión en la oscuridad, equilibrio, rapidez, etcétera. Con un grado de poder suficiente el personaje podría incluso burlar a la muerte recurriendo a sus siete vidas de gato.

Ojos del abismo

Cuando un personaje emplea este poder, cualquiera que mire a sus ojos podrá ver reflejos, sombras o perfiles de más allá de los abismos del tiempo y el espacio, de lugares y criaturas inconcebibles. Esta visión puede resultar enloquecedora y desquiciante. En términos de juego, esta habilidad arcana puede servir para intimidar, hipnotizar o aterrorizar.

Ofuscación de Yig

Yig concede a sus adoradores, ya sean humanos u hombres serpiente, la bendición de la mentira y el engaño. Con ella puede crearse la ilusión de poseer otro aspecto. De hecho, los hombres serpiente lo emplean para hacerse pasar por humanos. Más allá de cambios de aspecto tan radicales, tiene efectos mucho más sutiles aunque no menos útiles. Por ejemplo, permite modificar los rasgos y el tono de voz para facilitar la mentira, una voz firme, sin tono de duda, serena y franca..., en definitiva, la apariencia de ser de toda confianza.

Pasadizo de Yog-Sothoth

Este poder permite que su poseedor se desplace entre lugares lejanos de este universo. Puede emplearse para viajar largas distancias, solo o en compañía, pero a niveles más poderosos puede incluso servir para moverse distancias pequeñas en el tiempo además de en el espacio. Sin embargo, puede llegar a ser extremadamente peligroso por dos razones. La primera es que hay criaturas que existen en los intersticios del espacio y tiempo dispuestas a cazar a quien viaje por ellos o a colarse en el universo material para alimentarse. La segunda es que el viajero podría perderse.

Salvaguarda contra lo arcano

Bajo este nombre se engloba una serie de rituales de protección que pueden ayudar al cultista a evitar que criaturas o poderes sobrenaturales o relacionados con los Mitos lo dañen. Además, permiten crear lugares infranqueables para ciertas criaturas y revertir otros efectos arcanos no permanentes.

Sentir lo arcano

Esta habilidad actúa como una especie de detector de lo sobrenatural. La persona que la posee podrá tener presentimientos de que algo determinado tiene una esencia sobrenatural, ya sea mediante espasmos, tics, cambios en el ritmo de los latidos del corazón, etcétera. Puede utilizarse un tipo de objeto como foco de la habilidad, como una vara de zahorí o una baraja de cartas. En estos casos, aunque sea el personaje quien posee el poder, el aviso se manifestará a través del objeto, por ejemplo, con movimientos de la vara en una determinada dirección o ciertos resultados de las cartas.

Signo de Koth

Este signo, que se hace con la mano, impone la voluntad de quien lo ejecuta para cerrar una puerta o acceso, incluyendo portales mágicos, o para negar el acceso a algo o alguien, por lo que también sirve para expulsar criaturas de los Mitos.

Signo de Voor

Esta capacidad dota al personaje de una percepción sobrenatural que le permite atisbar el entramado oculto del universo. Puede utilizarse para ver cosas invisibles o descubrir la verdadera naturaleza de seres disfrazados mágicamente. También sirve para seguir rastros mágicos o tener impresiones sobre el pasado o el futuro de objetos o personas.

Signo rojo de Shude'Mell

Esta habilidad da al personaje el poder de dañar a otros a distancia, solo con desearlo, pero siempre que pueda verlos. El poder permite causar dolor hasta el punto de que se provoquen heridas reales, por lo que solo afecta a seres vivos que puedan sentir dolor. Si por alguna razón este poder se descontrola (por ejemplo, por una pifia), el daño podría volverse contra quien esté ejecutándolo.

Soñador

Algunas personas tienen una conexión especial con las Tierras del Sueño, ya sea por haber realizado un pacto con una criatura de ese mundo, tener un antepasado nativo, haber nacido allí o haber nacido bajo el influjo de una alineación estelar especial. En nuestro mundo, este poder sirve para intentar entrar mientras se duerme, de forma voluntaria, en las Tierras del Sueño. Una vez allí, este poder permite realizar prácticamente cualquier cosa imaginable. No solo puede usarse para viajar rápidamente y de forma segura de un lugar o tiempo a otros, también puede emplearse para alterar las Tierras del Sueño, creando o destruyendo lugares, objetos o criaturas, o para despertarse en el mundo real para escapar de las Tierras del Sueño. Este poder también puede usarse como habilidad de combate, en vez de la normal, contra habitantes de las Tierras del Sueño, ya sea allí o en el mundo real, con la ventaja de que su naturaleza es arcana en vez de física. Aquellos que alcanzan la maestría en este don pueden tratar de portar objetos con ellos de un mundo a otro sin necesidad de recurrir a un portal.

Susurros

El personaje puede introducir una idea en la mente de otra persona que esté viendo con solo pensarla. Si el hechizo funciona, el objetivo tomará la idea como suya y actuará en consecuencia. Este poder funciona mejor cuanto más sencilla es la idea o cuanto más verosímil resulta para la víctima, por lo que es muy difícil introducir «órdenes» que el sujeto no estaría dispuesto a hacer de por sí o hacerle creer cosas imposibles. Un ejemplo de uso menor de este poder sería implantar la idea de que el sujeto tiene que ir a comprar al supermercado. Un uso intermedio podría ser implantar en una persona muy deprimida la idea de que el suicidio puede ser la solución a sus problemas. Un ejemplo de uso mayor sería que creyera que tiene el cuerpo lleno de insectos y que debe extraerlos con algo afilado.

Tentáculos de súcubo

Este poder consiste en afectar a la percepción de los demás sin cambiar lo que están viendo. Más que una ilusión, es algún

tipo de enajenación mental. Da igual lo repulsivo que el personaje pueda ser para otros, este poder hace que esa percepción resulte encantadora y maravillosa a los demás. Esta especie de «seducción» no está restringida por sexos ni por especies, aunque en ningún caso se trata de un control mental. La víctima seguirá teniendo capacidad de decisión, aunque tenderá a satisfacer a la maravillosa criatura que tiene ante él.

Tocado por Nodens

El personaje cuenta con el favor de Nodens, bien porque le sirva y rinda culto, bien porque ha sido elegido por el propio Nodens. Su favor puede manifestarse de formas muy diferentes según lo que espere de su seguidor. Normalmente este poder permite intentar establecer una comunicación elemental con Nodens, sobre todo cerca del mar, compartir la sabiduría del mar, entender, llamar o controlar a sus criaturas, o incluso poder convocar ángeles descarnados para que cumplan su voluntad.

Toque de Azathoth

La degeneración inevitable de un sistema, a veces mal llamada «entropía», se considera una manifestación omnipresente del poder de Azathoth. Si se canaliza este poder puede acelerarse la degeneración natural de un objeto o ser. Sin embargo, servir de canal para esta energía es perjudicial para un ser humano, y la entropía puede afectarle a él también.

Viaje onírico

El personaje podrá emplear este poder para viajar a las Tierras del Sueño a voluntad sin necesidad de estar dormido, sino solo en trance. También podrá enviar su mente a explorar lugares lejos de su cuerpo, pero a los que debe saber llegar. En este estado, solo ciertas criaturas y hechizos pueden detectar la mente del personaje, y su cuerpo solo sufrirá daño que tenga un origen mágico. Además, no podrá interactuar con el mundo físico, solo con las Tierras del Sueño.

Voces en el vacío



Por alguna extraña razón, el cerebro de quien posee esta habilidad es capaz de captar e interpretar las señales electromagnéticas empleadas por la tecnología humana de comunicaciones: televisión, radio, móviles, redes wifi, satélites de comunicaciones, etcétera. El problema es que muchos de estos flujos de información son demasiado vastos, y filtrar la información deseada de entre toda la demás no es una tarea trivial, sobre todo si no se sabe qué se busca: es como escuchar una conversación sobre un fondo de cientos o miles de otras conversaciones y de estática.

PODERES SUPERIORES

Existen poderes mayores incluso que lo abarcado por las habilidades arcanas: convocar o expulsar dioses o primigenios, devolver la vida a los muertos, viajar miles de años en el tiempo o a otras dimensiones, provocar fenómenos de destrucción

absoluta, desintegrar a una persona, crear vida, terribles maldiciones familiares, crear objetos mágicos... Estos poderes no se encuentran del todo fuera del alcance de los estudiosos de los Mitos, aunque son tremendamente complicados de ejecutar y siempre tienen un alto precio. En términos de juego, los poderes exteriores no se engloban dentro de una habilidad arcana, sino que son extrañas y exigentes fórmulas, complicados rituales que solo pueden realizarse siguiendo instrucciones muy precisas y bajo condiciones muy concretas: cuando las estrellas estén alineadas, tras el sacrificio de un ser querido, después de un mes de ayuno, sumergido en sangre de cien vírgenes, en lo más alto de una antiquísima torre en medio de la Antártida, etcétera.

En primer lugar, las instrucciones deberán estudiarse y entenderse, puede que incluso descifrarse si es que están descritas mediante oscuras referencias o claves arcanas. Después, deberán seguirse al pie de la letra, lo que implica que deberá poderse acceder a ellas en todo momento del proceso. Emplearlas de memoria es demasiado complicado y arriesgado, ya que invocar el poder siempre conllevará un largo y complejo proceso que puede necesitar horas o incluso días. En términos de juego, esto quiere decir que estos poderes normalmente no pueden aprenderse: el personaje solo tendrá acceso a ellos mientras conserve las instrucciones necesarias y haya sido capaz de entenderlas. Estas instrucciones pueden encontrarse en los tomos (ver página 210). No obstante, si un personaje dedica un tiempo considerable e intenso a estudiar y aprender el poder (semanas o meses de trabajo) o si lo ha realizado con éxito un número respetable de veces (al menos cuatro o cinco) puede terminar aprendiendo el poder. Considera que para memorizarlo, deberá asignársele un punto de habilidad, que tendrá que provenir de un cambio o mejora de personaje (ver página 61).

En cuanto a la ejecución del ritual, transcurrido el tiempo de preparación necesario, y si todas las instrucciones se han cumplido de manera rigurosa, el personaje que lo lleva a cabo puede realizar una prueba de Voluntad más  a dificultad 25 (muy difícil). Esta prueba representa todo el proceso de preparación del poder, aunque la tirada no se realiza hasta el momento final. Si el director de juego lo considera necesario, los preparativos pueden requerir alguna prueba adicional de habilidades concretas. Si el poder superior está vinculado de alguna manera a una habilidad arcana del personaje, dicha habilidad puede utilizarse en lugar de  en la prueba de realización del ritual.


Invocar un poder superior tiene asociada siempre una **complicación** particular que dependerá del poder en cuestión. Un ejemplo de ello podría ser «Jugar con poderes que no se comprenden», que el director de juego podría activar si se siente especialmente malicioso.

Si el ritual tiene éxito, en el mejor de los casos todos los participantes sufrirán una pérdida mC de puntos de Estabilidad Mental (con la reducción habitual debida a la Degeneración de cada personaje). Dependiendo del ritual esta pérdida puede ser mayor y, además, puede haber otras pérdidas asociadas a la preparación. Quien simplemente lo presencie se verá ex-

puesto al pánico (ver página 56) y deberá realizar una prueba de Entereza: perderá tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor M si tiene éxito y CM si falla.

Si la prueba para realizar el ritual falla o si las indicaciones no se han seguido de manera adecuada (por ejemplo, porque se active la complicación relacionada), el poder no surte efecto. En ese caso no hay pérdida de puntos de Estabilidad Mental, pero el tiempo y los materiales invertidos se pierden.

Si se obtiene una pifia en la tirada, algo realmente malo e inesperado ocurrirá, como, por ejemplo, que los cultistas han ofendido con sus peticiones a coléricas entidades o que han liberado un poder que no han logrado controlar. Queda a discreción del director de juego decidir qué supone exactamente la pifia según el poder superior en cuestión, pero probablemente sea algo que termine con la vida, o al menos la cordura, de los participantes en el ritual y de cualquier testigo. Quién sabe si también acabará con millones de inocentes más, o incluso con toda la Tierra.

Los poderes superiores pueden realizarse entre varios cultistas, lo que aumenta las posibilidades de éxito, pero también de que algo salga tremendamente mal. Cada participante hace su propia prueba de Voluntad más : basta con que uno de ellos tenga éxito para que el ritual también. Ahora bien, si uno de los participantes pifia, el resultado global debe considerarse una pifia, aunque otros hayan tenido éxito o incluso éxito crítico.

EJEMPLOS DE PODERES SUPERIORES


A continuación listamos varios poderes superiores que introducir en tus aventuras o como ejemplo para crear los tuyos propios.

Cambiar de recipiente







Mucho han soñado los humanos con la inmortalidad, pero lo cierto es que aun con los mejores medios arcanos, un cuerpo tiende a debilitarse y corromperse con el tiempo. La solución que encontraron en la antigüedad muchos practicantes de lo sobrenatural consistía en transferir su mente o alma a otro cuerpo, expulsando o suplantando a su dueño original. De esta forma podría vivir muchas vidas, tomando un cuerpo nuevo cada vez que el anterior quedara «obsoleto».




Para realizarlo se necesita tener un cuerpo al que transferirse, cuyo propietario, la víctima, debe estar vivo y consciente. El ritual ha de ejecutarse en una habitación sin puertas ni ventanas durante una conjunción planetaria determinada, lo que en algunos casos puede tardar años en ocurrir. La ceremonia consiste en recitar las fórmulas arcanas adecuadas al tiempo que se quema incienso de Leng, originario de la Meseta de Leng, una peligrosa «región» de las Tierras del Sueño.

Una vez que este poder superior se ha ejecutado con éxito, se desatará una lucha interna en el cuerpo de la víctima entre la






mente original y la invasora. Se realizará entonces una prueba enfrentada de Voluntad más . Quien tenga éxito se queda con el control del cuerpo. El perdedor es relegado a una prisión en algún lugar recóndito de la mente ganadora, o aniquilado en caso de que pifiara o su oponente obtuviera un crítico. El antiguo cuerpo de quien se transfirió muere.

Cuando un personaje cambia de cuerpo y se impone en la lucha mental, su jugador debe crear uno nuevo. Toma los valores y aspectos de Fortaleza y Reflejos de la víctima y mantiene los valores y aspectos de Intelecto y Voluntad del personaje que migró. A partir de estos nuevos valores, calcula todas las puntuaciones que dependan de ellas.

Las habilidades de quien se transfiere que sean conocimientos o puedan entenderse como algo puramente teórico o intelectual, fundamentalmente , , , , , y en la mayoría de los casos , se conservan en la transferencia. Todas las habilidades de la víctima que sean conocimientos se pierden.

Las habilidades «físicas» que tengan ambos, (, , y en algunos casos ) que sean equivalentes pueden sumarse y dividir el total a la mitad (redondeando hacia abajo). El nombre de la nueva habilidad tiene que ser el mismo que tuviera la habilidad de mayor valor. En caso de empate, se escoge el nombre de la habilidad del personaje que se ha transferido. De todas formas, sumarlas no es obligatorio y pueden conservarse ambas.

Por otro lado, también se transfieren las habilidades físicas que no tengan equivalente en la víctima, pero dividiéndose por la mitad. Asimismo, todas las habilidades físicas que tuviera la víctima y que no tengan equivalente en quien se transfiere permanecen, pero divididas a la mitad también. En ambos casos el cociente debe redondearse hacia abajo.

Por ejemplo, si quien se transfiere tiene  «Pelea con cuchillo» 3 y la víctima tiene  «Pistolero» 7, puede elegirse que se conserven ambas como habilidades diferentes pero con la mitad de su valor original. Quedaría así:  «Pelea con cuchillo» 1 y  «Pistolero» 3. También puede decidirse que se combinen en una sola al ser ambas habilidades que se usan para lo mismo: luchar. En este segundo caso, la habilidad resultante sería  «Pistolero» 5.

Los hitos, la cita, el valor de Drama y las habilidades arcanas que se mantienen son los del personaje que se ha transferido. Los de la víctima se pierden. La Degeneración del nuevo personaje será la mitad (redondeando hacia arriba) de la que tenía quien se transfirió o la que tuviera la víctima, lo que sea mayor. Cualquier daño físico o secuela que tuviera la víctima se conserva, así como cualquier daño mental o secuela psicológica que tuviera quien ha migrado de cuerpo.

Complicación: Una mente desligada de un cuerpo es un suculento bocado para los predadores de otras dimensiones.

Corrupción de Tulzscha

En muchos textos, incluido el *Necronomicón*, este rito se describe como una maldición o una forma de degeneración. Sin

embargo, para aquellos que adoran a Tulzscha (página 108) este rito representa la mayor bendición a la que pueden aspirar, el nivel definitivo de comunión con él: convertirse en un reptante, una criatura humanoide compuesta por miles de gusanos, larvas e insectos.

Muchos de los que han buscado la inmortalidad a lo largo de los siglos han reflexionado sobre este rito. Dada la relación que parece existir entre la muerte y Tulzscha, este poder parece prometer una forma de aliarse con la propia muerte y escapar así a sus garras. El precio es la propia humanidad, por lo que solo los más locos y desesperados han querido probar este camino.

Para ejecutar este poder superior, en primer lugar es necesario conseguir el don de Tulzscha, un fuego verde que absorbe el calor en vez de emitirlo y que no produce sombras. Según escritos ancestrales, el propio Tulzscha toma la forma de una columna de llamas con esas características, por lo que se piensa que en realidad este ritual es una forma de invocación menor.

Para obtener el don de Tulzscha hay que hacer un sacrificio humano, quemándolo vivo. Para prenderle fuego hay que empaparlo de ciertos aceites alquímicos que se obtienen a partir de sustancias comunes en el embalsamamiento. Al tiempo que se le prende fuego hay que entonar los cánticos adecuados, cuyo objetivo es mantener al sacrificio vivo mientras arde, de forma que su propia sustancia vital se prenda también. Una vez que la carne se ha consumido, el don de Tulzscha aparecerá dentro de la calavera del sacrificio, pero no arderá por mucho tiempo, pues la fuerza vital que lo alimenta se consume rápidamente. Concretamente, arderá tantos minutos como los puntos de Resistencia que tuviera la víctima en el momento de iniciar el ritual.

Una vez se tiene el don de Tulzscha, hay que prender con él a quien se desee maldecir. Dado que este fuego se alimenta de esencia vital, solo afectará a la carne viva, ignorando completamente la ropa u otras protecciones o coberturas similares. Al tiempo que el don de Tulzscha va consumiéndolo hay que entonar alabanzas a Tulzscha y otros cánticos. Si el ritual tiene éxito, la maldición lo transformará de forma irrevocable en un reptante.

Nada impide que este ritual se ejecute sobre uno mismo, pero en ese caso debe entonar las alabanzas y hechizos mientras él mismo arde, lo que puede requerir superar una prueba de Aguante a dificultad 15.

En caso de que este ritual se realice en un personaje jugador, este se convertirá en una criatura de los Mitos y dejará de ser interpretable por un jugador, igual que si hubiera aumentado su Degeneración a 10.

Complicación: El fuego de Tulzscha está siempre hambriento.

Crear amuleto de protección


Lo primero que suele aprenderse al tratar con los Mitos es que los seres humanos están terriblemente indefensos ante tales poderes. Aquellos que no aprenden esto no sobreviven mucho tiempo. Existen diferentes hechizos de protección, pero es más



práctico llevar encima en todo momento un amuleto encantado con símbolos cabalísticos y runas arcanas protectoras.

Tales amuletos se describen con frecuencia en los grimorios y tomos de magia, y muchas veces varían en la forma o los propios detalles del procedimiento. Asimismo, la calidad del amuleto depende mucho de la propia capacidad de quien lo fabrica.

No es necesario que se fabrique en ningún material en concreto, pero está comprobado que aquellos materiales considerados «mágicos», como el metal estelar (proveniente de un meteorito), la piedra negra que extraen los mi-go de las profundidades de la Tierra o el negro metal de Leng, dan resultados mucho mejores. También, si se emplea una Aguja Mágica (página 203) para grabar las inscripciones en el amuleto, este será aún más poderoso.

Cuando se termine de fabricar el amuleto se hará la prueba correspondiente. El valor del dado m se convertirá en la puntuación de la habilidad arcana  «Salvavida contra lo arcano» del objeto. Si se ha empleado uno de los materiales mágicos mencionados o se ha usado la Aguja Mágica, la puntuación vendrá dada por el dado C. Si se han usado materiales mágicos y además se ha empleado la Aguja Mágica, se empleará el valor M.

Complicación: Las inscripciones deben ser absolutamente precisas.

Crear cristal de Yog-Sothoth

Algunos viejos manuscritos alquímicos hablan de un cristal maravilloso mediante el que puede verse a través del tiempo y el espacio, contemplando el universo como verdaderamente es. Para fabricarlo hacen falta tres componentes que no son fáciles de conseguir. En primer lugar hace falta una considerable cantidad de diamantes, que serán la materia prima. A esto hay que añadir unos fragmentos de un metal negro que solo se encuentra en la maldita Meseta de Leng (de ahí que a este cristal se lo llame también «cristal de Leng»). El proceso alquímico fundirá los diamantes y el metal en un único cristal, por lo que cuantos más diamantes tengas, mayor será tu lente.

Hasta aquí se ha descrito la parte sencilla. También se necesita una lágrima de Yog-Sothoth: una de las burbujas iridiscuentes que le dan forma. Cómo puede conseguirse una de estas burbujas es algo que ningún texto deja claro, aunque casi todos indican que algunos alquimistas habían conseguido una forma de hacerlo. Sin embargo, guardaban este secreto con gran celo, hasta el punto de no haberlo dejado por escrito. Probablemente obtener este componente implique un poder superior en sí mismo.

Una vez finalizado el proceso alquímico se habrá obtenido un cristal circular y opaco sobre el que han de formularse los encantamientos adecuados. En ese momento se hará la prueba para ver si se tiene éxito. En caso de fracasar, todos los materiales empleados se echarán a perder.

El cristal de Yog-Sothoth es una ventana abierta a otros mundos por la que se puede mirar... y que permite el paso de

objetos y criaturas. Para más detalles sobre él, su descripción está en la página 204.

Complicación: Requiere un proceso alquímico extremadamente difícil.

Duplicación

Este poder permite crear una copia idéntica de uno mismo. Para utilizarlo, se necesita un espejo ante el cual se haya sacrificado a un inocente (alguien no contaminado por los Mitos) y dos objetos personales del mismo que hayan estado en contacto con la piel del cultista al menos un mes de manera ininterrumpida. El espejo debe romperse en dos trozos; el cultista debe conservar uno de los trozos y uno de los objetos personales con él y colocar los otros en el lugar en el que desea que aparezca su copia. Además hay que entonar de la manera correcta una serie de letanías y fórmulas.

Una vez realizado correctamente, una copia de la persona que realiza el ritual aparece en el lugar designado. Esta persona tiene la misma apariencia que la original y tiene sus mismos recuerdos hasta ese momento. En términos de juego, será un personaje idéntico excepto por un aspecto a elección del director de juego, que sustituirá por otro. La copia actuará libremente durante tantos días como el objeto personal utilizado haya estado en contacto con la piel del personaje. Pasado ese tiempo, el original y la copia deben enfrentarse en un duelo de voluntades mediante una prueba enfrentada de Entereza. El perdedor y todos los fragmentos del espejo utilizado en el ritual se convierten inmediatamente en cenizas. Si antes de que expire el tiempo el original o la copia mueren, el otro vencerá automáticamente el duelo de voluntades y permanecerá vivo.

Complicación: Una copia nunca es exactamente como el original.

Evocador de cenizas

Alquimistas del pasado hicieron experimentos sobre la «sustancia primordial» de todo ser vivo, o dicho de otro modo, la sustancia física del alma que hay en el cuerpo. Llegaron a la conclusión de que todo cadáver guarda dicho residuo, y que podían extraerlo si el cuerpo no estaba en descomposición, bien por ser reciente, bien por haber sido bien conservado. Aún más, algunos de ellos descubrieron que con dicha sustancia primordial, que solía tomar la forma de cenizas o sales «esenciales», podría volver a recomponer al ser muerto con todos sus recuerdos y capacidades intactas, al menos durante un breve periodo de tiempo.

Este poder permite, mediante procesos alquímicos, refinar las sales esenciales de cualquier ser vivo, pero destruyendo el cuerpo u objeto en el proceso. El personaje podrá recomponer el ser del que provengan empleando la fórmula mágica adecuada. Extraer las sales y recomponerlas son acciones separadas, y cada una de ellas requerirá una prueba de este poder superior.

Para ambas tareas se necesitan varias sustancias alquímicas cuya obtención no es difícil pero puede ser laboriosa. Algunas podrían sencillamente comprarse en cualquier droguería si se

sabe lo que se está buscando. Por tanto, reunir el material necesario requerirá 🌀 conocimientos de química, 🌀 alquimia o similares.

Además de estas sustancias, se necesita un cilindro hecho de una aleación de metal estelar, es decir, que provenga de un meteorito, y un raro metal sin nombre que solo puede encontrarse en las Tierras del Sueño. Este cilindro será el que se use para contener las sales e impedir que la sustancia del alma se desprenda de la materia física o se degrade. En un cilindro solo pueden meterse las sales de un único ser.

El proceso de reducir el ser a sales requiere horas de laborioso trabajo alquímico, que el cuerpo se mantenga incorrupto y recitar correctamente las fórmulas mágicas adecuadas. El proceso de recomponerlo es igual de laborioso y requiere también de múltiples fórmulas mágicas. Pero, además, si el cuerpo no estaba completo, estaba corrupto, falta parte de las sales, las sales han sido contaminadas o no se han almacenado de la forma correcta, el ser que se reconstruya será una abominación monstruosa, demente y violenta. Si se falla la prueba, tanto a la hora de descomponer como de recomponer el cuerpo, las sales arderán y quedarán completamente inutilizadas.

Las sales guardan la memoria de todo lo que fue el ser vivo, por lo que cuando se reconstruye se recupera junto con todo su conocimiento y recuerdos.

Complicación: Perder una mota de ceniza significa reconstruir un monstruo.

Fabricar Cadena Onírica

En su origen, en algún momento de la primera década del siglo xx, la Cadena Onírica se diseñó para permitir una comunicación mental entre dos personas. Consistía en una enorme caja llena de transistores, tubos, circuitos y dos juegos de cables conectados a unos enormes y pesados cascos. Jamás consiguió su objetivo pero, posteriormente, se descubrió que cuando se conectan dos durmientes a ella ambos quedan encadenados entre sí en las Tierras del Sueño. Las versiones más modernas de esta máquina, pues se han construido varias en el último siglo, son de un tamaño manejable. Las más recientes, del tamaño de un ordenador portátil.

Con las instrucciones necesarias no es complejo crear este artefacto ya que no requiere ningún componente extraño o difícil de conseguir, solo conocimientos avanzados de 🌀 electrónica y 🌀 programación. Una vez terminado el aparato se realizará la prueba para ver si se ha tenido éxito. De ser así, el valor de la habilidad arcana del objeto 🌀 «Encadenar los sueños» será el obtenido en el dado C de esta tirada.

Complicación: Calibrarla es un proceso largo y complejo.

Fabricar arma de rayos mi-go

Esta arma, pese a su nombre, es una fabricación humana a partir de tecnología mi-go, gracias a varios experimentos realizados en los años cincuenta (para más detalles sobre ella, ver

página 203). Cualquiera que pueda examinar los informes encontrará que la versión más estable del arma se fabrica según las siguientes instrucciones.

La culata puede ser de cualquier material, es completamente indiferente. Incluso se puede prescindir de ella. En vez de cañón posee solo una gruesa varilla arrollada en forma de helicoide, más ancho en su base unida a la culata que en su extremo, rematado en una extraña punta de piedra negra. El metal del que esté hecho el helicoide es casi indiferente, pero según los informes la plata y el oro dan mejores resultados que el hierro o el cobre, así que puede que la conductancia del material sea importante.

Por último, el elemento más difícil de conseguir es la piedra negra que debe llevar en su punta. No muchos lo saben, pero una de las principales razones de la presencia de los mi-go en nuestro planeta es la extracción de esta piedra (y otros minerales), que solo se encuentra aquí y que usan mucho en su tecnología. Seguramente los pocos lugares donde puede encontrarse están controlados por los mi-go, y habitualmente está a profundidades inaccesibles para la tecnología humana. Se trata, por tanto, de un mineral que no tienen nombre humano, y la forma más fácil de obtenerlo es buscándolo en las máquinas y dispositivos mi-go.

Una vez ensamblado todo, el arma debe cargarse mediante una poderosa corriente eléctrica, como un rayo o una línea de alta tensión. En ese momento se realizará la prueba para ver si la ejecución del poder superior ha tenido éxito.


Complicación: El proceso de carga puede hacer explotar el arma.

Fabricar polvo de Ibn Ghazi

La antigüedad de esta fórmula es formidable. Seguramente otras razas la utilizaran mucho antes de que los homínidos caminaran sobre la Tierra. Sin embargo, la versión más conocida y empleada es la que recogió el misterioso sabio árabe, conocido por «Ibn Gazhi» y habitualmente confundido con Ibn Ghazi al-Miknasi, un sabio norteafricano del siglo xv. De hecho, su fórmula aparece ya recogida en el *Necronomicón* con ese nombre, y de ahí que la mayoría de alquimistas lo conozcan por dicha denominación.

Fabricar el polvo requiere una receta alquímica no muy compleja, en la que el elemento más difícil de obtener es polvo de una tumba en la que un cuerpo haya yacido al menos dos siglos. Dado que este es el componente principal de la mezcla, es extremadamente difícil fabricar cantidades considerables. De hecho, si se emplea este ingrediente en bajas proporciones para obtener mayor cantidad, con seguridad resultará en una pésima calidad.

La mezcla del polvo con los otros ingredientes debe realizarse con la posición de Saturno en un lugar adecuado del cielo, lo que ocurre una vez en cada órbita, es decir, cada casi treinta años. Una vez realizada la mezcla deben hacerse los signos mágicos adecuados, como el de Voor, y pronunciarse las debidas fórmulas.

En términos de juego, el valor de  «Signo de Voor» del polvo será el valor del dado C obtenido en la prueba para realizar este poder superior. Los detalles del polvo están en la página 209 y la habilidad «Signo de Voor» se describe en la página 192.


Complicaciones: El polvo es inestable y volátil durante su fabricación.

Forjar Aguja Mágica

La Aguja Mágica consiste en una varilla de un palmo de largo que termina en una afilada punta. Es un elemento esencial para la ejecución de ciertos rituales y poderes superiores, ya que permite hacer grabados mágicos sobre casi cualquier material apenas sin esfuerzo.

Para fabricarla hay que emplear hierro estelar, es decir, metal proveniente de un meteorito. El metal debe forjarse con la forma adecuada, pero en el momento de templarlo debe emplearse «sangre» de una criatura de los Mitos. La aguja puede sumergirse en un recipiente con la «sangre» o puede clavarse directamente en la criatura viva. En cualquier caso, en ese momento se deben pronunciar las palabras adecuadas.

Debido al peligro que representa la mayoría de criaturas de los Mitos, muchos cultistas a lo largo de la historia han preferido emplear híbridos semihumanos, ya que son más fáciles de manejar, como los profundos. También se dice en algunos textos que puede servir la sangre de un mago o alguien que se haya visto suficientemente expuesto a los Mitos. En términos de juego, valdría la sangre de un personaje con al menos Degeneración 7.

En el momento de sumergir la aguja en la sangre se realiza la prueba y si tiene éxito, se toma el dado C como valor para su habilidad arcana  «Grabar símbolos mágicos». Los detalles de la aguja están en la página 203.

Complicación: Las impurezas del metal estelar pueden reaccionar de forma imprevista con aquellas que pueda tener la sangre.

Forjar daga de Leng


Aunque se llama frecuentemente «daga de Leng», esta terrible arma también se conoce como «daga mágica», «lengatina» o la «Cuchilla del Espíritu». Sin importar qué nombre reciba, esta arma es temible, pues hiere la sustancia espiritual además de la carne.

Para forjar esta daga hay que usar como materia prima un extraño metal negro natural de Leng, de ahí su nombre. Por sus extrañas propiedades arcanas, tanto humanos como otras criaturas han utilizado este metal, por lo que es posible encontrarlo fuera de Leng.

La forja de la daga es un proceso completamente mundano y bastante sencillo, pues este metal en su forma bruta se funde a tan solo 300 °C. Sin embargo, una vez completado el proceso de forja, deberá encantarse recitando las letanías arcanas bajo la luz de las constelaciones adecuadas. El proceso termina cuando la daga se cobra su primera víctima mortal, lo que

debe ocurrir antes de que salga el sol. Si esto no se cumpliera, la daga se convertiría en polvo. Si el proceso se concluye con éxito, a partir de ese momento la daga será extremadamente resistente y necesitará altísimas temperaturas para volver a fundirse. De hecho, no existe registro de ninguna que haya podido ser fundida.


No existe ninguna razón por la que no se pudiera forjar una espada u otro arma en vez de una daga. El motivo por el que tradicionalmente se han forjado dagas es la dificultad de conseguir grandes cantidades del metal negro. Es más fácil obtener la cantidad necesaria para una daga que para una espada.

En términos de juego, en caso de éxito, la daga de Leng tendrá la habilidad  «Herir lo inmaterial» con un valor igual al que se haya obtenido en el dado C de la tirada para ejecutar este poder superior. Los detalles de la daga de Leng están en la página 205.

Complicación: El metal puede tener reacciones anómalas durante la forja.

Forjar espiral de hierro estelar


Esta espiral tiene el poder de avisar de la presencia de magia o seres de los Mitos en sus cercanías mediante bruscos cambios de temperatura. Debe forjarse a partir del metal estelar, es decir, proveniente de un meteorito, con forma espiral y según unas instrucciones muy precisas. Su tamaño puede variar según dónde se desee portarla, pero esto no influye en el resultado final.

Una vez forjada, debe lanzarse sobre ella el conjuro adecuado pero en absoluta oscuridad, por lo que las palabras difícilmente podrán leerse. En vez de eso, deben haberse memorizado. Si el ritual tiene éxito, emplea el valor obtenido en el dado C de la tirada para ejecutar este poder superior como valor de la habilidad  «Sentir lo arcano» de la espiral. Los detalles de este artilugio están en la página 206.

Complicación: Es complejo recordar exactamente las palabras del hechizo.

Generar entidad informática inteligente

La combinación de viejos hechizos con la tecnología moderna ha dado lugar a extraños y perturbadores artefactos. Entre ellos destaca la creación de una máquina, mitad ordenador, mitad ser vivo, que sustenta la existencia de una entidad informática inteligente. Esta entidad puede moverse por un ordenador o por la red de Internet con total familiaridad y acceder a lugares restringidos con mayor eficacia que cualquier programa convencional.

Para crear el soporte electrónico convencional, debe realizarse una tirada a dificultad 20 (difícil) de Intelecto más una habilidad  adecuada, como «Tecnología» o «Informática». Crearlo no requiere ningún conocimiento mágico, pero para alguien que no sepa lo que está haciendo las especificaciones carecerían de sentido. Además sufriría el aspecto temporal «No sabe qué está fabricando realmente» durante el proceso.

Una vez creado el soporte, debe acoplarse a él un fragmento de hierro estelar, es decir, proveniente de un meteorito, que tenga forma de punzón y esté grabado con unas runas determinadas. Este punzón debe clavarse en un cerebro vivo, que puede estar todavía en su dueño o haberse extraído y mantenido con «vida» mediante métodos arcanos o tecnológicos. Realizado todo esto, se hará la prueba para llevar a cabo el poder superior.

No es necesario que el cerebro sea humano, pero las capacidades de la entidad serán coherentes con el tipo de animal empleado. Por ejemplo, el cerebro de un perro podría ser adecuado para rastrear información en Internet, pero no esperes que siga instrucciones complejas. Un cerebro humano, aunque más limitado en rastreo, será mucho más versátil.

Una vez conectado el cerebro, su dueño quedará a merced de quien construyó la máquina y perderá el control de su propio cuerpo si aún lo tiene. Desgraciadamente, este dispositivo tiende a degradar los cerebros rápidamente, incluso aquellos conservados por medios arcanos: un cerebro podrá usarse en tantas ocasiones como el valor que obtuviste en el dado C de la tirada. El soporte puede reutilizarse sin inconveniente, aunque el proceso de conectar un nuevo cerebro requerirá realizar una nueva prueba.

Complicación: Los cerebros tienden a enloquecer durante el proceso.

Invocar a Azathoth

Este poder superior crea una brecha en el tejido del espacio-tiempo que comunica con el propio Azathoth, lo que traería la destrucción a una vasta región del universo. Es decir, que sin duda destruiría toda la Tierra y posiblemente la mayor parte del Sistema Solar.

Hay quien dice que este poder superior es poco más que una leyenda, ya que si alguien hubiera tenido éxito ejecutando este poder el mundo ya no existiría. Sin embargo, es sospechoso que las instrucciones para realizar este ritual sean muy parecidas en tomos de fuentes muy diversas, así que podrían tratarse de versiones cercanas a la realidad, pero deliberadamente censuradas o con algunos pasajes disimulados de forma críptica.

Para llevar a cabo el ritual se debe sacrificar a algo o alguien con una daga de Leng. Este detalle suele variar entre diferentes versiones, ya que en algunas se dice «lo más querido»; en otras, a «uno mismo»; en otras, a «uno cuya naturaleza sea dual» y en otras, a «un gran número de víctimas, voluntarias o involuntarias». El sacrificio debe realizarse sobre un bloque de Piedra Primigenia (página 208) mientras se entonan los cánticos adecuados en el momento exacto de una alineación estelar propicia. En caso de que este poder tenga éxito, la destrucción es algo seguro, aunque dependerá del director de juego el modo exacto en que aniquilará a la Tierra y a todo lo que en ella habita, incluidos los personajes, por supuesto.

Complicación: Todas las versiones parecen estar censuradas o cifradas.

Llamar a Hastur

Mediante este poder el cultista puede traer a Hastur (página 120) a su presencia. Solo puede llevarse a cabo de manera exitosa si la estrella Aldebarán se ve en el cielo, por lo que solo puede realizarse en noches despejadas entre octubre y marzo y a ciertas latitudes. Para que funcione, la llamada tiene que realizarse junto a nueve bloques de piedra de volumen superior a nueve metros cúbicos y cada uno grabado con el Signo Amarillo. Los bloques deben estar dispuestos en forma de uve, imitando la constelación de Tauro, y la distancia y ángulo entre ellos deben cuidar determinadas proporciones. El ritual exige recitar una letanía de cánticos y pronunciarlos de la manera correcta durante una hora aproximadamente. Pasado ese tiempo se realiza la prueba conveniente y, si tiene éxito, Hastur aparecerá entre los bloques de piedra.

Por supuesto, este poder no permite ni controlar ni contener a Hastur, así que los cultistas tienen que tener muy claro qué harán una vez estén en su presencia para no ganarse su ira.

Complicación: Pronunciar su nombre trae la destrucción.

Niebla maldita

Esta maldición es un poderoso conjuro que encanta un lugar para que se cubra de niebla, y al mismo tiempo aísla y esconde un segmento de este universo ahí.

Para realizar este conjuro debe trazarse con sal un círculo que rodee el lugar a encantar, en el centro del cual debe colocarse una Piedra Primigenia (página 208) grabada con runas arcanas mediante una Aguja Mágica (página 203). Mientras se hace esto, han de entonarse cánticos rituales durante una noche sin luna y bajo la luz de las estrellas adecuadas.

Si el ritual tiene éxito, del círculo de sal surgirá una niebla espesa que invadirá la zona. Cuando salga el sol, la niebla se dispersará y del círculo y el lugar que rodeaba no quedará ni rastro..., como si nunca hubiera existido o como si el lugar se hubiera abandonado hace generaciones. El lugar encantado seguirá existiendo, apartado del resto del universo, permanentemente sumergido en la niebla, inmutable ante el tiempo. De hecho, este lugar está aislado de la entropía, y para todo y todos los que estén allí, el tiempo no transcurrirá: no envejecerán ni morirán.

En la zona que antes ocupaba el lugar encantado, las noches sin luna en las que brillen las mismas estrellas que brillaron cuando se lanzó el encantamiento, se levantará una misteriosa niebla. Al mismo tiempo, dentro del lugar encantado podrán verse brillar las estrellas en el cielo nocturno incluso a través de la niebla. Solo en esos instantes se podrá entrar o salir del lugar encantado.

Aquellos que lanzaran el conjuro o estuvieran dentro del lugar encantado en ese momento no podrán abandonar el lugar encantado ni siquiera en las circunstancias anteriores. Si lo intentan, sencillamente se perderán en la niebla y terminarán regresando al mismo lugar. Cualquier otra persona o criatura que, cuando no se dan las condiciones del párrafo anterior, intente salir experimentará lo mismo y, si trata de

entrar, sencillamente vagará sin encontrar el lugar encantado. La dificultad para orientarse en la niebla será el resultado total de la prueba hecha cuando se lanzó el encantamiento.



La forma de romper este encantamiento es destruir, o al menos quebrar, la Piedra Primigenia que está en el centro del lugar encantado. Si eso ocurre, el lugar y sus habitantes serán devueltos al mundo real, pero todo el tiempo transcurrido desde que lanzaron el conjuro les afectará de golpe.

Complicación: En la niebla viven ellos.

Maldición de la sangre

Igual que el poder superior «Cambiar de recipiente» (página 194), este permite alcanzar la inmortalidad. Sin embargo, su enfoque es ligeramente diferente, lo que implica algunas ventajas, pero también algunas restricciones. Quien realice este poder superior quedará maldito, así como todo aquel que comparta su sangre. Cuando el cultista muera, su mente no seguirá el camino normal de los muertos, sino que quedará almacenada en letargo en un lugar u objeto, llamado «Arca». Este poder permite crear dicho Arca.


En primer lugar, debe elegirse cuál va a ser el Arca. No puede ser cualquier objeto, tiene que ser algo a lo que quien realice el poder esté realmente apegado: algo que lleve siempre encima, algo de gran valor sentimental o la casa ancestral en la que ha vivido siempre. Además de eso, para el conjuro hay que sacrificar a alguien emparentado con el cultista e impregnar el Arca con su sangre. El sacrificio debe realizarse en alineaciones estelares o fechas muy concretas, pues de otro modo el alma del sacrificado no alimentará a las criaturas adecuadas, que quedarán al acecho del alma del cultista. Terminado todo esto, se realiza la prueba.

En caso de éxito, el Arca habrá sido creada, pero no pasará nada más hasta que el cultista muera. Si cuando muere está en contacto con su Arca, su alma se transferirá a ella. Permanecerá allí durmiente hasta que alguien que tenga parentesco con él toque el Arca. En ese momento, la mente despertará y podrá tratar de poseer el cuerpo de su familiar. Al principio el alma estará adormilada y débil y necesitará tiempo para recuperarse y empezar a influir en su víctima para acoplarse a ella. Pasado el tiempo necesario, que será menos cuanto más cercano sea el parentesco, se realizará una prueba de Voluntad más una habilidad de  o  adecuada. El ganador se quedará el cuerpo. Para saber cómo será el nuevo personaje, usa las mismas reglas que en «Cambiar de recipiente».

La maldición que provoca este poder en la familia del cultista puede tener diversos efectos. Por un lado, algunos miembros con la edad o la predisposición adecuada sentirán una atracción inconsciente hacia el Arca, antes incluso de saber que existe. También es posible que varias generaciones después nazca en la familia alguien cuya apariencia sea extremadamente parecida a la del cultista, alguien en quien el alma que espera en el Arca encajaría especialmente. Otros miembros de la familia, aquellos que no son adecuados, podrían sentir una aversión natural hacia el Arca, pero al mismo tiempo no ser capaces de destruirla o deshacerse de ella.

Complicación: Es difícil que una maldición no tenga efectos inesperados.

Maldición horrenda

Esta poderosa maldición asegura un fin horrible y trágico para aquel que sea víctima de ella, pero debido a lo impredecible que puede llegar a ser, pocos se atreven a usarla. Para lanzar la maldición primero hay que conseguir sangre de la víctima. Sobre ella debe lanzarse una serie de conjuros que la transformarán en un polvo negro. El siguiente paso es conseguir que la víctima ingiera o inhale una mitad del polvo, mientras que la otra debe ingerirla quien desee lanzar la maldición. La siguiente vez que ambos duerman se encontrarán en las Tierras del Sueño, y debe ser allí donde se lance la maldición a la víctima. En ese momento se realizará la prueba del poder superior, enfrentada a la Voluntad más la habilidad de  (o una habilidad arcana adecuada) de la víctima. Para tener éxito no solo debe ganarse la prueba enfrentada, sino que además el valor obtenido tiene que ser suficiente para superar la dificultad del poder superior.

Si la maldición tiene éxito, cuando la víctima despierte tendrá la sensación de haber tenido una pesadilla de la que podrá recordar fragmentos, pero ya estará maldita. La maldición atraerá a una criatura de los Mitos para que mate y devore el alma de la víctima. Qué criatura venga puede depender de muchos factores: la que esté más cerca, según el carácter de la víctima o de la alineación estelar que hubiera en el momento de lanzar la maldición, etcétera. Si la víctima consiguiera librarse de la criatura, otra sentiría la llamada de la cacería y ocuparía el lugar de la anterior.

La maldición suele tardar días en manifestarse, pero a veces pueden ser tan solo horas o meses. Es imposible de prever. Sin embargo, en aquellos que están expuestos a los Mitos no tarda en ocurrir. No se conoce ningún medio de romper la maldición. La marca mágica que recibió la víctima ni siquiera desaparecerá con matar a quien la lanzó.

Esta maldición tiene dos problemas. La primera es que sus efectos son imprevisibles: no se sabe qué criatura aparecerá, ni cuándo ni en qué forma matará a la víctima, ni si tras matarla regresará a su lugar de origen o se quedará en la Tierra sembrando el caos. La segunda es que quien lanzó la maldición también queda marcado de alguna forma. Esto significa que, en algunos casos, después de que la víctima muera, la criatura puede intentar matar a quien lanzó la maldición, o incluso puede que vaya a por él antes que a por la víctima. Si se falla o se pifa en la prueba de este poder superior, es posible que quien lanzó la maldición sea su propia víctima.

Complicación: El resultado y manifestación de la maldición es imprevisible.

Puerta Onírica

Aunque hay muchos medios para acceder a las Tierras del Sueño, quienes desean tener un acceso rápido, sencillo y seguro recurren a este poder o a otras versiones similares. La idea es debilitar la barrera entre ambos mundos en un lugar

determinado de cada uno de ellos, lo que permite crear un acceso estable por el que se pueda viajar físicamente.

Para este poder se necesitan dos pórticos, que deben ser objetos con forma de aperturas y que no lleven a ningún sitio, como una ventana tapiada por uno de sus lados o una puerta situada en medio de ningún sitio, sin paredes a los lados. Ambos pórticos deben estar contruidos con materiales de los dos mundos, y ambos deben ser iguales en su diseño.

Una vez contruidos, uno ha de colocarse en las Tierras del Sueño y el otro, en nuestro mundo. Entonces, el poder se ejecuta en cada uno de ellos. Si ambos tienen éxito, cada vez que se abra un pórtico, lo cual no requiere ninguna prueba, se conectará con el extremo situado en el otro mundo. Si se desea evitar que cualquier extraño utilice estas puertas, el cultista debería buscar la forma de protegerlas o restringir su acceso, como usar como pórtico una puerta con cerradura, sellarlo mágicamente con el signo de Koth (página 192), situarlo en un lugar escondido, etcétera.

Estas aperturas no son permanentes y desaparecen con el tiempo, aunque esto no hace desaparecer los pórticos. La duración de una apertura será tantos años terrestres como indique el valor del dado M más pequeño de las dos tiradas que se han hecho de este poder (una en cada portal). Pasado este tiempo habrá que repetir el poder en cada uno de los pórticos. Ambos pórticos, pese a su poder, pueden destruirse por medios convencionales. Si uno de los pórticos es destruido y alguien atraviesa el otro, quién sabe lo que puede ocurrirle al pobre desgraciado.

Complicación: Abrir una brecha entre los dos mundos produce ecos cósmicos.

Runa mayor de Koth

El signo de Koth es una poderosa cerradura mágica. Sin embargo, si se desea una versión más poderosa y permanente del signo, debe realizarse un ritual para grabarlo sobre el acceso que se desee sellar. Este acceso puede ser completamente común y corriente, pero dada la complejidad del ritual, suele emplearse en portales mágicos o puertas de enorme importancia. El signo debe grabarse mediante una Aguja Mágica (ver página 203 para su descripción o página 198 para ver cómo se fabrica). Además, el signo solo debe grabarse en ciertos momentos cósmicos propicios, bajos las alineaciones estelares adecuadas.

Conocido el momento adecuado, deberán grabarse los trazos sobre el dintel del acceso mientras se entona la letanía mágica adecuada, en la que deberá repetirse la palabra u orden que actuará como cerradura. Si el ritual se realiza correctamente, el signo se habrá grabado de forma permanente y solo podrá eliminarse mediante medios mágicos. Aquella entrada sobre la que se grave solo permitirá el paso si se emplea la palabra o frase que se usó como cerradura durante el ritual. Esto no significa que el portal deba tener una puerta; un simple umbral con este signo resultará infranqueable.

La naturaleza de la barrera depende de la forma que haya querido darle quien grabó la runa. Puede ser desde una puerta

invisible, que cualquiera que se acerque a ella sufra un miedo, angustia o dolor irresistibles, una roca inamovible, una combinación de varias condiciones...

Cualquiera que trate de atravesar un portal protegido por dicha runa deberá superar una prueba de Voluntad a una dificultad igual al resultado de la prueba que se hizo cuando se creó la runa. Para las criaturas de los Mitos, se dobla esa dificultad.

Complicación: Toda cerradura tiene una llave.

Semilla en la sangre

La sangre es un poderoso conductor arcano, y aquellos que comparten sangre, aunque sean remotamente, están ineludiblemente conectados. Este poder permite dejar en la sangre de la familia de quien realiza el conjuro una «semilla» latente.

Esa semilla puede contener un mensaje, un sentimiento, un ansia, una obsesión o simple curiosidad, y empujará a aquel en el que germine a realizar lo que desee quien conjura este poder. La semilla no afectará a todos los que compartan esa misma sangre, y de hecho puede permanecer latente durante generaciones y generaciones, ya que solo germinará en aquellos cuyas características sean deseables para aquel que ejecuta este poder y cuando se cumplan ciertas condiciones.

Para lanzar este conjuro hay que sacrificar alguien que comparta la sangre de quien lo lanza. El sacrificio debe realizarse empleando una daga de Leng, con la que, a lo largo de noventa y nueve días, irán haciéndose cortes en la víctima por los que se irá desangrando lentamente hasta morir. Además, la víctima debe morir en un momento en el que se dé la correcta alineación estelar. La sangre de la víctima se recogerá, y sobre ella se pronunciarán las palabras adecuadas, mientras se piensa en el «mensaje» que se quiere transmitir, con qué intención, qué debería cumplir aquel en el que la semilla germine y bajo qué circunstancias.

A efectos de juego, la víctima tendrá que superar una prueba de Voluntad más la habilidad apropiada para resistir las tendencias de la semilla. La dificultad será el resultado de la prueba realizada para ejecutar este poder.

Complicación: Una parte de uno mismo queda encerrada en la semilla.

Suero reanimador de Herbert West

Preparar este suero requiere de cierto material de laboratorio, pero nada que sea imposible de conseguir. Según las instrucciones del doctor West, quien lo desarrolló a lo largo de innumerables experimentos, es esencial que el cuerpo esté fresco, pues la muerte corrompe rápidamente los tejidos nerviosos y provoca locura homicida en el resucitado.

El doctor West no lo sabía, pero en realidad no se debe a la corrupción de los tejidos. El suero es una mezcla química que, según teorizó West, debía reactivar las funciones vitales. Sin embargo, sus efectos van más allá: obliga a la psique, maltrecha y enloquecida por lo que hay al otro lado de la muerte, a volver y reinstalarse en un cuerpo que no debería estar vivo

de forma natural. Lo que sí es cierto es que esta corrupción psíquica es más acusada cuanto más tiempo ha estado muerto el cuerpo.

La fórmula debe ajustarse minuciosamente a las condiciones de cada cuerpo, como su masa corporal, sexo, tiempo desde la muerte, etcétera. Por tanto, aunque una base del suero puede estar siempre lista, el ajuste final debe realizarse de forma individualizada para cada caso, lo que lleva una o dos horas de trabajo, según las circunstancias y el material disponible para trabajar. Una vez listo, el suero se inyecta en un vaso sanguíneo del cuerpo o en el propio corazón. En ese momento se hace la prueba para comprobar el resultado de este poder.

En caso de éxito, el muerto resucita después de un número de horas igual al valor del dado m de la tirada. En caso de que sea un personaje, debe sumársele tantos puntos de Degeneración como horas hayan transcurrido desde su muerte hasta el momento en que despierte. En caso de crítico, solo suma a su Degeneración el número de horas desde su muerte hasta el momento en el que se le inyectó el suero. En caso de fracaso o pifia, el cuerpo puede resucitar o no, pero si lo hace tendrá automáticamente Degeneración 10 y muy posiblemente desarrolle algún rasgo obsesivo u homicida hacia aquel que lo resucitó. En ningún caso el personaje puede llegar a tener más de 10 puntos de Degeneración, pues en ese punto se convierte en un ser inhumano. Si era un personaje jugador, pasa a ser un personaje no jugador (ver «Degeneración», página 224). Si su Degeneración total no llega a 10, aún se le puede seguir considerando un ser humano. En ambos casos, la ganancia de Degeneración debería provocar que el personaje cambie uno o varios de sus rasgos. Algunas sugerencias son: comportamientos violentos, canibalismo, locura, desorientación, obsesión con su propia muerte o la muerte en general.


Este suero funciona en cualquier cuerpo, sin importar las heridas o enfermedades que lo llevaran a la muerte. De hecho, al haber sido devuelto a la vida de una forma antinatural, el cuerpo no vuelve a funcionar de forma corriente. Aquellas funciones vitales que no se hayan visto dañadas en la muerte volverán a reactivarse, pero el cuerpo podrá continuar en marcha sin aquellas que no puedan volver a funcionar. Esto significa que es posible inyectar el suero en cadáveres severamente afectados de descomposición, a pesar de sus consecuencias. También se puede inyectar el suero en miembros amputados del cuerpo, pero con horripilantes resultados, ya que el resto de partes resucitará simultáneamente, sin importar dónde estén y sin importar en cuál de las partes se haya inyectado el suero.

Aquellos que sean resucitados no morirán por efectos de la edad ni de la enfermedad, pero se les puede matar como si fueran personas normales salvo por una excepción: no pueden volver a morir de lo mismo que murieron originalmente. Por ejemplo, si se resucita a alguien cuyo corazón fue destrozado de un balazo, no podrá morir de nuevo porque le destrocen el corazón: ya está destrozado. Esto debería representarse con un hito u otro aspecto que parezca adecuado y que podrá activarse de la forma habitual.

Si se inyecta el suero en una persona aún viva no tendrá efectos sobrenaturales, pero se considerará un veneno de dificultad 11, con daño m si se supera la prueba y daño mC si se falla.

Complicación: Lo que hay al otro lado siempre deja una profunda y terrible huella.

OBJETOS CON PODERES

Objetos tales como un talismán, un artefacto de naturaleza alienígena, un medallón, un brazalete, un arma o incluso un libro pueden tener sus propios poderes. Es decir, sus propias habilidades arcanas con su puntuación correspondiente. Un objeto con poderes tendrá un nombre propio, al menos una habilidad arcana y uno o dos aspectos que lo caractericen. Cuando un jugador porta el objeto (y conoce cómo se usa) puede utilizar las habilidades del mismo como si fueran suyas y realizar las pruebas con su Voluntad más  del objeto. Esto puede parecer una enorme ventaja, y en realidad lo es, pero hay que tener en cuenta que un objeto puede perderse o ser robado. Tampoco hay que olvidar que buscar y conseguir estos objetos suele ser una de las tareas recurrentes de los cultos, pues son atajos para conseguir grandes poderes.

Los objetos que contienen algún poder no se rigen completamente por la lógica ni por las leyes naturales, puesto que son contenedores de fuerzas capaces de alterar la realidad a niveles insospechados. Es como pretender encerrar fuego en una caja de cartón: no pasará mucho tiempo antes de que empiece a consumirse... y queme a cualquiera que esté suficientemente cerca.

El tipo de alteraciones físicas y mentales que un objeto puede provocar depende de lo poderoso que sea y del tipo de poder que contenga. Así, un objeto puede provocar una adicción a su uso; parasitar la mente de su portador y provocarle la paranoia de que alguien quiere arrebatárselo; comunicarse con él mediante sentimientos, visiones, incluso voces o provocar eso mismo en personas que simplemente estén cerca del objeto; alimentarse de la vitalidad de su portador, causándole heridas o enfermedades; cambiar sus hábitos, gustos o inclinaciones para acercarlos a los del propio objeto; imponer su voluntad, manipulando a su portador para que realice acciones de las que no es consciente o directamente tomando control de su cuerpo; etcétera. En términos de juego, todas estas circunstancias se representan mediante una o más complicaciones de carácter sobrenatural.

Un personaje puede empezar con un objeto de este tipo si dedica uno de los hitos de su personaje a mencionar cómo se hizo con el objeto o lo incluye de algún otro modo en su trasfondo. El jugador decidirá el tipo de objeto y puede sugerir cuáles son sus poderes, pero la decisión final sobre ellos la tendrá el director de juego, que determinará la habilidad arcana, su puntuación y los aspectos del objeto.

Es importante señalar que muchos objetos mágicos pueden crearse a través de poderes superiores y que pueden encontrarse diferentes formas de fabricación dependiendo del texto

o tomo que se tome como referencia, pero en el fondo sus propiedades mágicas son similares. En los ejemplos que te mostramos a continuación, estos objetos estarán marcados con la anotación «reproducibles» junto a su nombre. En muchos de ellos se indica que poseen un valor variable en su habilidad arcano, lo que significa que pueden tener un valor u otro dependiendo de cómo se fabriquen. Si los personajes encuentran uno de estos objetos, será el director de juego quien decida qué valor tienen.

Ahora bien, existen objetos mágicos únicos e irreproducibles. Esto no significa necesariamente que haya solo un ejemplar de estos objetos, sino que se desconoce la forma de crear más objetos de ese tipo, aun si tal acto fue posible alguna vez para un ser humano. En muchos casos son artefactos creados hace eones por razas alienígenas o incluso por los propios primigenios, mientras que en otros casos simplemente el conocimiento necesario para crearlos ha desaparecido.

EJEMPLOS DE OBJETOS CON PODERES

Aguja Mágica (reproducible)

La Aguja Mágica consiste en una varilla de metal oscuro de un palmo de largo que termina en una aguzada punta, aunque los detalles pueden variar de una aguja a otra: algunas pueden tener un mango de diversos materiales o estar adornadas con símbolos cabalísticos.

Lo cierto es que estas varillas son herramientas fundamentales para muchos rituales, ya que no solo están encantadas para poder grabar casi cualquier superficie, también permiten grabar los hechizos en la propia esencia del objeto mediante símbolos mágicos y runas. Si se usa como arma, no hace más daño del que podría esperarse de un arma convencional de similares características (dado C), pero se considera daño mágico.

Habilidades arcanas:

- ✎ Grabar símbolos mágicos (puntuación variable según su calidad, habitualmente de 1 a 10).

Complicaciones:

- Para las criaturas de los Mitos es llamativa como una cerilla en la oscuridad.

Anillo de Dolor de Shude'Mell

Este anillo consiste en una banda de cobre con una piedra roja engastada en la que está grabado el signo rojo de Shude'Mell. Cuando se lleva puesto en el dedo y se pronuncia la palabra mágica adecuada, el anillo libera el signo rojo contra aquellos a los que su portador esté señalando.

Existen al menos cinco de estos anillos, pero su origen es desconocido. Sin embargo, hay quien especula con que fueron traídos a la Tierra desde las Tierras del Sueño, pero nadie ha podido confirmar o desmentir esta hipótesis.

Habilidades arcanas:

- ✎ Signo rojo de Shude'Mell 5

Complicaciones:

- Al anillo le gusta infligir dolor.
- No distingue amigos de enemigos.

Anillo del Soñador

Un relato del *Necronomicón* cuenta que este anillo fue un regalo del propio Hypnos a Abdul Alhazred. Al parecer, lo usó para viajar por las Tierras del Sueño, donde aprendería una importante fracción de los grandes conocimientos explicados en el *Necronomicón*. Para hacerlo funcionar, simplemente tenía que llevarlo puesto cuando se iba a dormir o a meditar. Sin embargo, hay eruditos que dudan de la veracidad del relato e incluso de la existencia de este anillo.

Habilidades arcanas:

- ✎ Soñador 10

Complicaciones:

- El anillo sirve a los propósitos de Hypnos.

Amuleto de protección (reproducible)

Este medallón sigue una fórmula bastante común, fácil de encontrar en muchos tomos arcanos. Sin embargo, no por ello deja de ser uno de los objetos más valorados por los iniciados en lo oculto. Su forma más habitual es un amuleto circular de bronce que tiene un diámetro de quince centímetros y que está grabado con varios signos mágicos que rodean el símbolo protector que hay en su centro. Sus runas y signos son un poderoso escudo frente a poderes arcanos agresivos, criaturas de los Mitos y otras circunstancias similares.

Habilidades arcanas:

- ✎ Salvaguarda contra lo arcano (puntuación variable según la versión y calidad del amuleto).

Complicaciones:

- Ninguna protección es infalible.

Arma de rayos mi-go (reproducible)

Este desafortunado nombre ha hecho creer a más de uno que se trata de un arma que emplean los mi-go, mas no es así. Fueron científicos humanos quienes construyeron esta arma en algún momento de los años cincuenta con tecnología mi-go. No está muy claro de dónde sacaron tal tecnología, aunque hay cultistas, adeptos a las conspiraciones, que creen que el rescate de naves alienígenas por parte de ciertos gobiernos es algo más que una leyenda urbana. En cualquier caso, esta arma nunca llegó a producirse en masa. Se fabricaron unos pocos ejemplares que posteriormente se «extraviaron» y acabaron en el mercado negro de lo oculto.

Su aspecto es similar al de un rifle de asalto moderno. Tiene una culata de madera o plástico, pero en vez de cañón posee solo una gruesa varilla arrollada en forma de helicoide, más ancho en su base unida a la culata que en su extremo, rematado en una extraña punta de piedra negra. Es también llamativo que carece de gatillo, pues, al contrario que un arma normal, emplearla requiere recitar las fórmulas mágicas adecuadas,

por lo que solo alguien que las conozca puede activarla. Cuando se dispara, lanza un fino haz de luz que podría pasar por un puntero láser convencional. Sin embargo, cuando este haz toca un ser vivo, sobrecarga su sistema nervioso de energía, básicamente achicharrándole todas sus conexiones nerviosas. Este haz también puede penetrar unos pocos centímetros de casi cualquier material convencional.

Por desgracia, no es un arma muy fiable, lo que puede explicar que no se popularizara. Es difícil regular su intensidad y prácticamente imposible saber cuántos usos le quedan, y recargarla no es trivial: tiene que ser impactada por un rayo o cargarse empelando una línea de alta tensión. A efectos de juego puede ignorar la mayoría de las armaduras convencionales. Sin embargo, no se considera daño mágico, pues sencillamente afecta al sistema nervioso. Por tanto, las criaturas inmunes al daño físico no mágico no se verán afectadas por esta arma.

Habilidades arcanas:

☞ Freír el sistema nervioso 6

Complicaciones:

- Su carga puede agotarse en cualquier momento sin previo aviso.

Beso púrpura (reproducible)

El nombre de esta droga se debe al peculiar color que provoca mientras produce sus efectos en los labios de quien la consume. Esta sustancia se obtiene de mezclar ciertas plantas alucinógenas de origen vegetal, pero no requiere ningún ritual mágico. Sin embargo, solo algunos miembros del culto ¡Salvemos la Tierra! (página 175), quienes usan la droga para lo que ellos llaman «viajes astrales» o «comuni3n con Gaia», conocen su receta exacta. En realidad, el efecto del beso púrpura es provocar que la mente de quien lo consume visite temporalmente las Tierras del Sueño.

La droga consiste en un líquido verdoso y ligeramente pestilente. Se administra por absorci3n por las mucosas de la nariz o la boca, por lo que en la mayoría de los casos se frota en los labios o encías. Su fabricaci3n no requiere un poder superior, pues es una simple mezcla química, pero debe tenerse acceso a la fórmula exacta y a un laboratorio mínimamente equipado.

Habilidades arcanas:

☞ Viaje onírico 3

Complicaciones:

- Si no está bien preparado puede provocar alucinaciones terroríficas.
- Puede causar adicci3n.

Cadena Onírica (reproducible)

El aspecto de una Cadena Onírica es muy variable, pero en cualquier caso es un aparato relativamente moderno que emplea electricidad para su funcionamiento. Además, debe tener alg3n sistema de cables más o menos sofisticado que puedan colocarse en la cabeza de dos personas.

Las dos personas conectadas por esta máquina estarán encadenadas en sueños, lo que significa que si uno de los dos durmientes viaja a las Tierras del Sueño, el otro irá con él, aunque no tuviera esa capacidad. Una vez allí, cualquiera de los dos puede usar la habilidad que proporciona este objeto. Si en alg3n momento ambos desean tomar caminos separados, tendrán que realizar una acci3n enfrentada de Voluntad (más ☞ «Soñador» si tuvieran esta habilidad), y quien la gane será quien arrastre al otro. Algunas versiones de la máquina están calibradas para una cierta mente, que será la única que pueda usar su habilidad y, por tanto, emplearla para obligar a la otra a seguirla.

Habilidades arcanas:

☞ Encadenar los sueños (se emplea para evitar que los dos encadenados puedan separarse. Puntuaci3n variable según la versi3n de la máquina, pudiendo ir de 1 a 10).

Complicaciones:

- Encadenados para bien y para mal.

Cáliz de Shub-Niggurath

Este cáliz es de piedra roja y negra, completamente alienígena, y está tallado con formas tentaculares, obscenas y abominables. Cuando se vierte sangre humana en su interior y se hacen los rituales adecuados, esta se concentra al cabo de unos minutos en un icor viscoso y negro, cuyo olor evoca el limo primigenio.

Si se ingiere este icor o se aplica sobre una herida, puede sanar en cuesti3n de minutos. Y en cuesti3n de días puede llegar a reconstruir un miembro perdido por amputaci3n. Desgraciadamente, el ritual no puede funcionar más de una vez por día y el icor negro se descompone rápidamente en cuanto abandona el cáliz.

Por otro lado, este icor muchas veces produce terribles mutaciones, horribles cicatrices con formas abominables o cánceres potencialmente letales. Sin embargo, algunos cultos consideraron tales transformaciones dones de Shub-Niggurath y tomaban el icor aun sin necesidad de sanar ninguna herida o enfermedad.

Habilidades arcanas:

☞ Caricia de Shub-Niggurath 6

Complicaciones:

- En ocasiones produce terribles mutaciones o cicatrices.
- El cáliz siempre tiene sed de sangre.

Cristal de Yog-Sothoth

A veces también conocido como «cristal de Leng» debido a que uno de sus componentes solo puede encontrarse en dicho lugar, este cristal opaco y con forma circular es una ventana a otros mundos y otros universos. Mientras se mantenga opaco, la ventana está cerrada y nada puede verse por ella ni puede atravesarla.

Para abrirla deben dibujarse o grabarse ciertas inscripciones arcanas en el suelo, cerca de donde esté colocado el cristal. El hechizo debe lanzarse desde el interior de los

dibujos cabalísticos, con el momento y lugar que desea contemplarse siempre en mente. En ese momento se hará la prueba para emplear este poder. Un fracaso no significa que la ventana no se abra, sino que no se abre al tiempo o lugar deseados, lo que puede ser extremadamente peligroso.

Cuando la ventana se abre, el cristal se volverá transparente y permitirá no solo contemplar el otro lado, sino también pasar. Esta ventana es bidireccional, por lo que cualquiera que esté al otro lado podrá mirar por ella o atravesarla. La ventana se cerrará sola al cabo de unas horas, cuando la energía del hechizo se disipe. Pero si se desea cerrar antes, deben pronunciarse las palabras adecuadas y hacer una prueba de su habilidad arcana. Para contemplar diferentes lugares debe cerrarse la ventana y volverse a abrir pensando en el nuevo lugar.

Una vez cerrada, el cristal se volverá opaco de nuevo. Sin embargo, dejará una «cicatriz» circular con aspecto de cristal oscuro en el punto del otro lado en el que se abriera. Dicha cicatriz no es visible para todas las criaturas (desde luego, no para los humanos), pero sí para aquel quien la abriera. De hecho, si quien abrió la ventana la atravesó y luego la cerró, puede usar esta cicatriz para volver a su mundo de origen (solo a tal lugar).

La duración de esta cicatriz depende del tiempo y lugar en el que se abriera, y pueden ser horas o años. Según transcurra el tiempo la cicatriz se encogerá paulatinamente hasta desaparecer. Si esto pasara, resultaría imposible volver a abrir la ventana desde el otro lado. Además, mientras la cicatriz persista, si se golpea sobre ella el ruido podría escucharse en el otro lado de la ventana, lo que puede resultar inquietante. El Cristal de Yog-Sothoth no es más resistente que el cristal normal, por lo que puede romperse con facilidad.

Habilidades arcanas:

🌀 Ventana a lugares y tiempos lejanos 6

Complicaciones:

- Ellos también pueden verte y alcanzarte.
- Tan frágil como cualquier otro cristal.
- Atravesar portales crea paradojas.
- A través de él se escuchan ruidos del otro lado.

Cuerno Negro

Este cuerno negro y de forma retorcida no perteneció a ningún animal que haya existido en la Tierra. Su tacto es casi pegajoso, muy desagradable. Ha sido ahuecado y tallado con abominables formas tentaculares, runas arcanas y símbolos mágicos. Aunque existen referencias a él en el *Necronomicón*, no se explica cuál es su origen, con qué intención fue traído a la Tierra o por quién. En su descripción, el texto explica que su poder debe usarse con gran cautela, pues sus resultados pueden resultar imprevisibles.

Al soplar este cuerno se produce un sonido ululante y escalofriante, que parece rasgar el aire, como si arañase la propia realidad. Por lo que explica el *Necronomicón*, parece que de hecho es así, pues sus ecos pueden escucharse al «otro lado»

y en las esferas cósmicas. Para muchas criaturas de los Mitos, este sonido es una imperiosa llamada que deben obedecer, de manera que siguen el sonido del cuerno hasta llegar a quien está usándolo. Sin embargo, que acudan no garantiza que sean inocuas...

Habilidades arcanas:

🌀 Llamada al infinito 8

Complicaciones:

- Nadie sabe qué o quién acudirá a la llamada.
- Su llamada resuena más allá del tiempo y el espacio.

Daga de Leng (reproducible)

En algunos textos puede tener otros nombres como «daga mágica», «lengatina» o la «Cuchilla del Espíritu». Esta pesada y aparatosa daga está fabricada en un extraño metal completamente negro, muy frío al tacto y grabado con abominables símbolos. Está extremadamente afilada, pero no es eso lo que la hace más terrible. Cuando esta daga provoca una herida física y se pronuncian las palabras arcanas adecuadas, su filo hiere la sustancia espiritual de la víctima.

A efectos de juego, esta daga hace un daño físico de M, pero si para atacar se emplea la habilidad arcana de la daga en vez de la habilidad normal del personaje, la víctima perderá esa misma cantidad de puntos de Estabilidad Mental además del daño físico. Utilizada de esta manera, también afectará a criaturas con inmunidad al daño físico normal.

Habilidades arcanas:

🌀 Herir lo inmaterial (puntuación variable según su calidad, habitualmente de 1 a 10).

Complicaciones:

- La daga tiene un apetito voraz.

El espejo de Van Weyden

Van Weyden fue un artista, alquimista y mago del siglo XVI, un auténtico hombre del Renacimiento. Una de sus mayores obras, tanto en lo artístico como en lo alquímico, fue la fabricación de un pequeño espejo de tocador con dos sorprendentes poderes.

Por un lado, al pronunciar el hechizo correcto, permitiría ver en el reflejo cualquier cosa o ser invisible, oculto mágicamente o proveniente de otra dimensión. Por otro lado, pronunciando otro hechizo haría que cualquiera que mirase en el espejo viera imágenes tan terribles que enloquecería. Curiosamente, ambos hechizos son muy parecidos, y un fallo en la entonación o la pronunciación pueden provocar que se active el efecto equivocado.

Habilidades arcanas:

🌀 Reflejar la Verdad 7
🌀 Vislumbrar el abismo 5


Complicaciones:

- No es difícil activar el efecto equivocado.
- Muestra la Verdad... Toda la Verdad.

Entidad informática inteligente (reproducible)

Producto de la blasfema mezcla de tecnología moderna y hechicería, estas entidades son lo que queda de mentes que una vez fueron seres vivos. El artefacto es un cerebro conectado a un sistema electrónico e informático mediante un punzón de hierro estelar con las runas adecuadas grabadas.

El cerebro conectado puede ser animal, humano o de otra criatura y, dependiendo de ello, podrá tener capacidades muy distintas. Sin embargo, los cerebros tienden a degradarse rápidamente en este dispositivo y cada cerebro solo puede emplearse un número de veces limitada (ver el poder superior «Generar entidad informática inteligente» en la página 198 para más detalles).

A efectos de juego, cada vez que se use este dispositivo para una acción relacionada con la informática o Internet, puedes sumar como bonificación a tu acción el valor de habilidad o atributo del dueño del cerebro que más se ajuste a la acción que estés realizando, incluso metafóricamente: la habilidad  «Rastrear» de un perro podría servir para buscar información confidencial sobre una persona, por ejemplo. Además, se gana un aspecto temporal para esta acción: «Un cerebro es más versátil que cualquier *software*».

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Complicaciones:


- La esclavitud y la locura alimentan el deseo de venganza.

Espiral de hierro estelar (reproducible)

Esta espiral ha sido forjada en hierro estelar, pero puede presentarse en diferentes tamaños y formas. Pequeñas espirales engastadas en anillos sirven igual de bien que grandes espirales que pueden llevarse colgadas al cuello. Independientemente de su forma, su poder consiste en avisar de la actividad sobrenatural mediante bruscos cambios de temperatura, a veces volviéndose muy fría y otras poniéndose casi al rojo vivo.

En general, la espiral no ofrecerá información más allá de que hay poderes sobrenaturales cerca, pero si el portador está suficientemente familiarizado con el objeto, será capaz de interpretar sus sutilezas para obtener más información.

Habilidades arcanas:

-  Sentir lo arcano (puntuación variable según su calidad, habitualmente de 1 a 10).

Complicaciones:


- Puede alcanzar temperaturas extremas.

Flauta del Abismo

Estas flautas parecen piezas corrientes, de madera, con un aspecto basto y descuidado. En un examen más detallado se observará que su superficie está grabada con sutiles tallas de motivos tentaculares y horribles. La leyenda cuenta que se tallaron a partir de árboles de otro mundo y se trajeron de las estrellas para adorar a los primigenios. Nadie está seguro de

cuántas existen, pero a lo largo del tiempo se ha sabido de muchos cultos ancestrales que las empleaban en sus rituales. El sonido de estas flautas puede resultar enloquecedor para los humanos, provocarles extrañas visiones y anular su voluntad.

Habilidades arcanas:

-  Melodía infernal 5

Complicaciones:

- Su sonido siempre presagia el horror.


Horrenda estatuilla de deidad marina


Hace tiempo alguien describió con estas palabras a esta estatuilla y desde entonces se la conoce así. Sin embargo, para cualquiera que se haya iniciado en los Mitos, es evidente que esta estatuilla representa a Cthulhu. De origen desconocido, fue incautada por la policía de Nueva Orleans a un culto desmantelado en 1907 por su relación con varias desapariciones y asesinatos. Años más tarde, acabó en el museo de Hyde Park.

Está hecha de una extraña piedra verdosa, completamente ajena a cualquier material conocido por el hombre. Mide alrededor de un palmo de alto, medio de ancho y otro medio de profundidad. Representa a un ser en cuclillas, ligeramente informe, de cabeza bulbosa con tentáculos y alas de murciélago. Su simple contemplación resulta repugnante.

Pese a lo inocua que pueda parecer, esta estatuilla representa a un primigenio, lo que la conecta con él de alguna forma. Rezar a la estatuilla, adorarla o concentrarse en ella puede llegar a poner en contacto, aunque sea leve y momentáneamente, con el Gran Cthulhu que duerme en la sumergida R'lyeh.

Habilidades arcanas:

-  Marca de Innsmouth 6

-  Llamada al infinito 3

Complicaciones:

- A veces la estatuilla responde a las súplicas y los sacrificios.
- Sus susurros provocan pesadillas de océanos profundos e inmensos.
- Él vigila por los ojos de la estatuilla.

Ídolo Rojo

Este horrendo ídolo, de tamaño de un puño, está tallado en una extraña piedra roja, con rasgos abominables que no pueden identificarse con nada que el hombre conozca. Además, sus bordes están muy afilados y su superficie, grabada con extraños y demenciales símbolos y figuras. Fue encontrado por un grupo de soldados estadounidenses en una aislada aldea de Vietnam durante la guerra y fue llevada a EE. UU., donde acabó formándose a su alrededor un culto a la violencia en forma de banda, los Segadores Rojos (página 176).

Este ídolo incita a la violencia y posee una enorme sed de sangre y de sacrificios. A cambio, proporciona a sus adoradores capacidades físicas sobrehumanas y un enorme deseo de violencia. El ídolo es capaz de comunicarse mediante sueños y susurros con sus adoradores, y posee una inteligencia alie-

nígena cruel y desmedida. La adoración del ídolo consiste en realizar sacrificios en su nombre, pero lo que más lo satisface es ser sumergido o salpicado por la sangre de una víctima recién asesinada.

Habilidades arcanas:

☞ Don Rojo 10

Complicaciones:

- Susurra sus órdenes a quienes estén cerca.
- Posee una inteligencia despiadada y sus propios objetivos.
- Su sed de sangre es insaciable.

Lámpara Negra

Aunque su aspecto es el de una vieja lámpara de aceite típica de mediados del siglo XIX, es en realidad un misterioso artefacto de origen desconocido.

Cuando la lámpara se enciende y se pronuncian las palabras mágicas adecuadas, empezará a salir de ella un humo azulado. El humo tomará forma de cilindro, con centro en la lámpara, de unos dos metros de radio y otros tantos de altura, aunque se puede tratar de invocar un cilindro de mayor o menor tamaño.

El humo permitirá ocultar a ojos de las criaturas servidas de Nyarlathotep todo lo que rodee, y en algunos casos parece que afecta a otras criaturas de los Mitos. Las criaturas afectadas sencillamente no verán ni el humo ni lo que este rodea. Para ellas será como si no existieran.

Habilidades arcanas:

☞ Círculo de humo de ocultación 8

Complicaciones:

- El humo puede tener extraños efectos en la percepción de cualquiera que lo aspire.

Locomotora 53

Esta locomotora a vapor estuvo en servicio en Alemania en el periodo de entreguerras y durante la Segunda Guerra Mundial. Se conoce en ciertos círculos esotéricos ya que la locomotora, así como el resto del tren que transportaba, desapareció misteriosamente mientras viajaba, en 1940, sin dejar rastro. Se cree que debía de transportar bienes incautados a los judíos y un grupo de oficiales alemanes encargados del expolio. Días después de la desaparición todos los vagones (menos uno de carga) aparecieron abandonados en la vía, pero no se volvió a ver a ninguno de sus ocupantes. Igualmente, un vagón de carga lleno de obras de arte fruto del expolio y la propia locomotora desaparecieron sin dejar rastro.

A principios del siglo XXI empezaron a circular en Internet fotos actuales de la susodicha locomotora. La gran mayoría de gente está convencida de que se trata de un fotomontaje o una broma, pero hay quien piensa que son originales... y que la locomotora se ha recuperado. Algunos consideran que de alguna forma se consiguió crear un hechizo de portal sobre esta locomotora, pero parece que sus poderes pueden ir más allá.



Existe la teoría de que entre los objetos expoliados que desaparecieron con el vagón de carga había objetos mágicos de los Mitos, y uno de ellos es el responsable de lo ocurrido. Algunas fuentes incluso se atreven a mencionar una caja de música diseñada por Van Weyden (página 212). Por supuesto, hay otras teorías igual de inverosímiles.

Cuando la caldera de la locomotora se enciende, se transporta a las Tierras del Sueño junto con el convoy del que tire y todos sus ocupantes. Sin embargo, no está claro si puede controlar-se el lugar, tiempo y condiciones exactos en los que aparece. Mientras permanece en las Tierras del Sueño la locomotora estará en marcha, viajando rápidamente de un lugar a otro y desafiando cualquier ley física (puede ir volando, bajo el agua...). Pasado un tiempo, que no será el mismo en nuestro mundo que en las Tierras del Sueño, la locomotora sencillamente regresa al mundo material, pero completamente parada, en el lugar donde desapareció.

Habilidades arcanas:

🌀 Viajar a las Tierras del Sueño 7

Complicaciones:

- Su itinerario es impredecible.
- La locomotora no es completamente de este mundo.

Materializador de Ulthar

Este artefacto de origen desconocido consiste en una caja de madera encantada, de 40×40×30 cm en la que se han tallado extraños símbolos. Si alguien se duerme con la caja en contacto con su cuerpo y accede a las Tierras del Sueño, la caja aparecerá allí con él. Y más aún, lo que se guarde dentro de la caja antes de dormir estará también en ella al llegar a las Tierras del Sueño. Esto funciona también a la inversa, por lo que puede usarse la caja para traer pequeños objetos de las Tierras del Sueño a nuestro mundo. Para que funcione correctamente, el objeto debe caber en la caja y esta debe poder cerrarse con él dentro. Si se introdujera algo que no permita cerrar su tapa, ese objeto no llegaría a materializarse en el otro mundo.

La caja no siempre es infalible, y aunque se desconoce la razón, en algunos casos los objetos no llegan a materializarse. Desaparecen sin que se sepa qué ha pasado con ellos.

Habilidades arcanas:

🌀 Materializar objetos del «otro lado» 5

Complicaciones:

- A veces, su contenido se pierde al pasar de un mundo al otro.
- No puedes dormir sin «tu caja».

Ojo de Azathoth

Este artefacto parece un ojo reptiliano de cristal, con una pupila alargada y un iris amarillento. El material no es un cristal normal, sino que es prácticamente irrompible. Aunque a simple vista parece un objeto convencional, aquel que se coloque este ojo de cristal en vez de uno de sus propios ojos descubrirá que es capaz de provocar la muerte y la descomposición con su simple mirada. De hecho, aquello que mire

empezará a envejecer a un ritmo de varias décadas en apenas unos segundos. Este ojo tiene un terrible precio y es que, una vez introducido en la cuenca del ojo, se arraigará y no podrá extraerse hasta que su portador muera.

Habilidades arcanas:

🌀 Mirada de entropía 6

Complicaciones:

- El ojo comparte recuerdos de eras primigenias.
- El ojo ve lo que él desea ver.

Piedra de los Muertos

La Piedra de los Muertos es un terrible artefacto de origen desconocido, muy probablemente extraterrestre, de cuyos poderes existen referencias incluso en los más antiguos grimoarios. Sin embargo, no se sabe a ciencia cierta si solo hay una Piedra de los Muertos o si son varias. Esta piedra maldita tiene una forma ovalada plana y está bastante afilada. Para emplearla se debe clavar en el cráneo de un cadáver de forma que uno de sus extremos se introduzca en su cerebro. El otro extremo debe asirlo aquel que desea usar el artefacto, de forma que su filo produzca un corte en su mano mientras la sostiene. Además, deberá pronunciar las palabras mágicas adecuadas.

La piedra establecerá un nexo, de forma que quien esté usándola pueda explorar la mente del muerto en busca de respuestas o información. Cuanto más tiempo haya transcurrido desde la muerte y más se haya corrompido el cerebro, más difícil será sacar algo en claro.

Desgraciadamente, este artefacto tiene un efecto colateral. En ocasiones parte de la psique del muerto puede filtrarse al cuerpo de quien está usando la piedra sin que este se dé cuenta. Incluso existen referencias a una ocasión en la que la transferencia fue tal, que la personalidad original prácticamente se perdió.

Habilidades arcanas:

🌀 Interrogar a los muertos 4

Complicaciones:

- El muerto puede filtrar su psique a través de la piedra.

Piedra Primigenia

Este no es propiamente un objeto mágico, ya que carece de habilidades arcanas como tales. Sin embargo, es un material necesario en muchos rituales y merece una descripción propia. Las Piedras Primigenias son bloques de un material similar al granito, pero muchísimo más duro y con una increíble capacidad para resistir el paso del tiempo. Además, son poderosos canalizadores mágicos, por lo que resultan esenciales en muchos poderes superiores.

Este tipo de piedra no es originario de la Tierra, tal vez ni siquiera de este universo. Nadie sabe quién las trajo aquí, tal vez los primigenios, tal vez una de las muchas razas alienígenas que llegaron a la Tierra hace eones. Incluso es posible que todos ellos trajeran sus propias Piedras Primigenias para sus propios fines.

Como se ha mencionado antes, son increíblemente duras y, aunque muchas de ellas muestran grabados de magia, es casi imposible grabarlas si no es empleando una Aguja Mágica (página 203). Por sus propiedades, se han usado para levantar altares y lugares de poder, o incluso para construir torres y templos de blasfemos y terribles propósitos.

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Complicaciones:

- Los hechizos con los que está grabada la hacen peligrosa de manipular.

Polvo de Ibn Ghazi (reproducible)

Basado en una antiquísima receta alquímica, a estos polvos se les atribuye el poder de revelar aquello que está oculto o no es evidente, incluso aquello que se esconde de los sentidos por su naturaleza arcana o por medios mágicos.

Dependiendo de la calidad de la preparación, los efectos de este polvo serán más o menos potentes, pero siempre útiles para enfrentarse a lo invisible. Sin embargo, hay que usarlos con cuidado, ya que su magia puede revelar la posición y naturaleza de quien lo usa, llamando la atención de cualquier criatura sobrenatural sobre quien se emplea el polvo. Dado que en cada ocasión solo se usa un pellizco de este polvo, un saquito de él puede durar años de uso prudente. Sin embargo, eso no significa que no pueda agotarse.

Habilidades arcanas:

- ☞ Signo de Voor (puntuación variable según su calidad, habitualmente entre 1 y 10).

Complicaciones:

- Revela también a quien lo usa y todo aquello que tenga oculto.
- Puede acabarse.

Sintonizador de contenedores cerebrales mi-go

Se sabe que los mi-go son capaces de extraer el cerebro a otros seres, bien con la intención de extraer información, bien para poder llevarlos consigo en sus viajes. Para poder extraer un cerebro de un cuerpo e introducirlo en un cilindro se necesita tener conocimientos específicos, instrucciones o una idea profunda de la tecnología mi-go.

Cada cerebro extraído se atraviesa con una serie de agujas y electrodos y se sumerge en un fluido que lo mantendrá vivo en un cilindro hecho de una sustancia que solo ellos conocen. Los electrodos se conectan con la tapa superior del cilindro y, a su vez, se conectan al sintonizador. Este estimula sus sentidos para que reciba información del exterior y sea posible comunicarse con él.

Se especula la existencia de diferentes modelos de sintonizador con diferentes características. Además, hay rumores sobre la existencia de sintonizadores integrados en cuerpos mecánicos que son controlados por el cerebro conectado. Incluso hay quien dice que algunos de esos cuerpos mecánicos podrían tener apariencia completamente humana...

Habilidades arcanas:

- ☞ Extraer información del cerebro 4
- ☞ Comunicarse con el cerebro 6

Complicaciones:

- El cerebro puede terminar enloqueciendo o muriendo debido al estrés.
- Nadie sabe si el sintonizador está conectado a otras máquinas mi-go.

Smartphone maldito

Este *smartphone* se ha visto sometido a alguna interacción desconocida con fuerzas mágicas que lo han convertido en un poderoso artefacto. Podría ser el resultado de haber fotografiado o grabado algo, el resultado de un experimento mágico o algo mucho más terrible camuflado de inocente herramienta. De cualquier forma, ahora es un extraño artefacto arcano que mezcla sus funciones originales con magia.

Por un lado, si se hace una llamada con él, de fondo podrán oírse susurros y voces inhumanas que revelarán secretos, mentiras y miedos de aquel a quien se esté llamando. Por otro lado, las fotografías y vídeos que se captan con él no muestran exactamente lo que fotografiaron. A veces captan el futuro o el pasado, y otras veces capta lo invisible, incluso otras realidades paralelas y otros universos. Por último, su herramienta más poderosa es su sistema de GPS, capaz de localizar en el mapa la presencia de perturbaciones mágicas.

Pese a todas esas posibilidades, es un artefacto extremadamente peligroso. Parece poseer una cierta conciencia propia, o tal vez sirva como herramienta a una conciencia exterior. En cualquier caso, parece que todo lo que muestra trata de manipular a su dueño para que haga lo que quiere. De hecho, cuando se actúa de forma contraria a la voluntad del *smartphone*, puede empezar a funcionar de manera sospechosa: sonar aun estando apagado, abrir un canal de comunicación con seres cuya voz podría volver loco a quien la escuchara e incluso infiltrarse en los sueños de su dueño para poseerlo.

Son muchos los que ven la mano de Nyarlathotep detrás de este objeto.

Habilidades arcanas:

- ☞ Fotografiar lo oculto 2
- ☞ Revelar los secretos de quien habla 2
- ☞ Sentir lo arcano 4

Complicaciones:

- Tiene sus propios planes.
- Muestra lo que desea.
- Puede poseer a su dueño mientras duerme.

Trapezoedro Resplandeciente

Este objeto es un poderoso artefacto del que se habla en bastantes textos mágicos y libros sobre lo oculto. Según la mayoría de fuentes, fue traído a la Tierra por una raza alienígena o por el propio Nyarlathotep en el albor de los tiempos. Con los siglos ha ido pasando de unas manos a otras.

Se sabe que en la segunda mitad del siglo XIX estuvo en manos del Culto de la Sabiduría Estelar, que lo perdió cuando los habitantes de la ciudad lo espantó de su iglesia en Providence. Hacia 1935 fue encontrado por un artista llamado Robert Harrison Blake, que murió en extrañas circunstancias no mucho después, tras lo cual no se vuelve a tener noticias del artefacto hasta 1985. Ese año un pescador lo encuentra en una playa de Nueva Jersey y se lo vende a un anticuario. Meses después, el anticuario muere en el incendio de su establecimiento y se vuelve a perder la pista del artefacto, que seguramente acaba en manos de algún culto o coleccionista privado.

Tiene el aspecto de un trapezoedro de cristal negro vetado de rojo y refulege con una débil pero llamativa luz interior. Quien lo mire durante unos pocos minutos empezará a ver en su interior imágenes de lugares alienígenas y tiempos extraños. Es difícil imponer la voluntad de quien lo usa sobre la del artefacto para que muestre algo más que imágenes al azar.

Ahora bien, cuando alguien mira el trapezoedro puede llamar la atención de Aquel que Acecha en la Oscuridad, uno de los avatares de Nyarlathotep. Si eso ocurre, Aquel que Acecha en la Oscuridad podría comunicarse con el que estuviera mirando el trapezoedro, e incluso podría llegar a manifestarse físicamente en ese lugar si el trapezoedro se ve privado de luz a su alrededor.

Habilidades arcanas:

☞ Contemplar lugares y tiempos lejanos 8

Complicaciones:

- Tiende a mostrar imágenes aleatorias.
- Quien lo mira atrae la atención de Aquel que Acecha en la Oscuridad.
- Mirarlo resulta hipnotizante.

TOMOS

Hace siglos, el conocimiento de lo arcano, que se conseguía tras incontables penurias y sacrificios, muchas veces a costa de la propia cordura y la propia vida, solía registrarse en volúmenes manuscritos, obras únicas que contenían los más terribles secretos y los más codiciados saberes. Estos volúmenes apenas llegaban a copiarse y son muy pocos los que han perdurado hasta la actualidad, bien de forma directa, bien mediante copias o traducciones posteriores.

La llegada de la imprenta permitió que algunos de ellos pudieran reproducirse en cantidades mayores, solo para después ser quemados o destruidos por fanáticos religiosos o aquellos que, sabiendo qué eran en realidad, temían sus poderes demasiado como para permitir su existencia. Pese a todo, aún sobreviven copias impresas e incluso manuscritas.

Con la revolución de la comunicación a lo largo del último siglo, la reproducción de tales volúmenes pasó a convertirse en algo mucho más sencillo. Lo complicado seguía siendo obtener un original. Aun así, existen ahora multitud de formatos en los que pueden encontrarse fragmentos de algunos de los

más famosos e infames libros de la antigüedad, desde fotocopias y fotografías hasta copias escaneadas.

Al contrario de lo que podría pensarse, no es fácil obtenerlos. Por un lado, hay muchas falsificaciones y copias que solo recogen supersticiones sin relación con los Mitos. Por otro lado, quienes poseen uno de los fragmentos de conocimiento auténtico no suelen estar dispuestos a compartirlos..., menos aún sin un alto precio.




Al contrario de lo que muchos creen, no solo puede encontrarse valiosa información en los volúmenes antiguos. Aquellos que han experimentado con los poderes de los Mitos durante los últimos cien años dejaron constancia de lo que averiguaron en diarios, volúmenes manuscritos o documentos digitales. La enorme mayoría de estos «tomos modernos» es aún desconocida y, muchas veces, menospreciada. Por alguna razón, quienes buscan la Verdad se dejan seducir por la idea romántica del viejo tomo encuadernado en piel humana y escrito con sangre, como si su contenido fuera más auténtico o poderoso que otros documentos más recientes, como si un experimento alquímico de hace mil años contuviera más Verdad que los trabajos «científicos» modernos solo por ser más antiguo, como si la tinta de una pluma contuviera más poder que los ceros y unos de un ordenador. Lo cierto es que, aunque las apariencias engañen, para el poder que implica el conocimiento de los Mitos la forma en la que esté contenida la información es muy poco importante, por lo que no importa si es un viejo tomo, un documento digital o una persona que ha memorizado fragmentos de un hechizo.




LA MECÁNICA DE LOS TOMOS

Cada tomo tiene tres tipos de contenido: un valor de ocultismo, que representa el conocimiento sobre los Mitos que contiene; habilidades arcanas, cada una con su propia puntuación, y las instrucciones necesarias para realizar ciertos poderes superiores.




En términos de mecánica de juego, los tomos son tremendamente poderosos, aunque no por poseer el tomo puede emplearse automáticamente todo su contenido. Leer un tomo y extraer de él toda la información útil puede requerir desde horas hasta días o incluso más tiempo. La dificultad no radica solo en la letra manuscrita, a veces hace siglos, o la abigarrada letra impresa gastada por la humedad y erosionada por el tiempo. También hay que lidiar con la dificultad intrínseca del tema y con que el autor no haya querido o podido ser muy claro en lo que explica. El idioma o la codificación del libro son también obstáculos de esta clase de tomos, muchas veces carentes de índice, de definiciones, de numeración en las páginas o si tan siquiera de sentido literario.


Para representar lo claro que es el autor del texto al exponer su información y lo comprensible que es, cada tomo tiene un valor de complejidad, que se empleará como dificultad a la hora de estudiarlo o consultarlo. Además, las principales características del tomo estarán representadas por una serie de aspectos, que el director de juego puede activar para dificultar el uso del tomo por parte de los personajes.



Se puede consultar un tomo para extraer de él información útil, esto es, que el personaje jugador pueda emplear el valor de la habilidad de  del tomo en vez de la suya para una tarea concreta. Lógicamente, no todos los personajes serán capaces de entender todo su blasfemo contenido ni todas sus terribles implicaciones. El valor máximo de ocultismo que podrá aprovechar un personaje será la suma de su Intelecto y una habilidad de  apropiada, como «Lenguas muertas» si es un tomo escrito en dichas lenguas, «Criptografía» si el texto está en clave, «Alquimia» si se usan referencias y conocimientos alquímicos, o incluso la propia habilidad de  del personaje, si parece apropiada. Ante la duda, el director de juego debería elegir siempre la peor opción para el personaje.


Además, esa consulta requiere tiempo, pues la mayoría de tomos carecen de índice o de una estructura lógica. En muchos casos se trata de documentos que no se escribieron como obras de consulta, y en muchos otros sus autores estaban locos o se guiaban por una lógica poco convencional. Consultar un tomo requiere tantas horas como el doble del valor de  que se pretenda aprovechar. Una vez se ha realizado la consulta se realiza una prueba de Intelecto más la habilidad adecuada a una dificultad igual a la complejidad del tomo. En caso de éxito, podrá emplearse el valor escogido de . En caso de crítico, se empleará automáticamente el valor máximo de  del tomo, incluso aunque este valor supere el máximo que normalmente podría aprovechar el personaje.

Ahora bien, leer tanta información concentrada sobre los Mitos ejerce una perniciosa influencia en la mente del personaje, por lo que perderá tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor m obtenido en la tirada.

Ejemplo: Jenni Rintamaa tiene que hacer una presentación ante la junta de accionistas de su culto sobre una investigación que ha estado llevando a cabo. A última hora ha logrado tener acceso a los manuscritos pnakóticos, que puede consultar para dar el último repaso a su trabajo, pero solo dispone de doce horas de trabajo antes de la presentación. El valor de  de los manuscritos es 11 y la suma del Intelecto (4) y la habilidad  «Diccionarios en línea» (3) de Jenni es 7, pero el tiempo durante el que puede estudiarlos es de doce horas, así que solo puede aspirar a emplear una puntuación de 6. La jugadora de Jenni tira los dados y saca 4, 7 y 8. Al valor central (7) se le suman el valor de Intelecto (4) y el de la habilidad adecuada (en este caso,  «Diccionarios en línea» 3), y el total es $7 + 4 + 3 = 14$. La dificultad es la complejidad del tomo (18), que es superior al resultado de la tirada. La jugadora decide activar el aspecto de Jenni, «Su trabajo es su vida», para repetir la tirada entera y esta vez saca 5, 6 y 6. Como ha activado un aspecto, utiliza la suma de los valores dobles ($6 + 6 = 12$) para resolver la prueba: $12 + 4 + 3 = 19$, y logra superar la dificultad. El esfuerzo ha valido la pena: Jenni puede usar un valor de ocultismo de 6 en lugar del suyo para comprobar que sus teorías tienen sentido y, como mínimo, podrá añadir los manuscritos pnakóticos a la bibliografía del trabajo. Eso sí, como ha estado un tiempo considerable leyendo material de los Mitos, pierde tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor m de la última tirada (5).

Además de la puntuación en , los tomos también contienen los rituales e instrucciones para ejecutar poderes superiores. Leer y asimilar dichas instrucciones requiere tantos días como el triple de su valor de complejidad, al cabo de los cuales, para entender el tomo, el personaje realizará una prueba de Intelecto más la habilidad adecuada a una dificultad de 5 más la complejidad del mismo. En caso de éxito o crítico, se habrán comprendido las instrucciones y se estará capacitado para empezar a preparar el poder superior. Además, el personaje perderá tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor C obtenido. Utilizar el poder superior correspondiente sigue las reglas descritas en la página 193.

En un tomo pueden encontrarse también hechizos y fórmulas mágicas, por lo que un tomo puede contener habilidades arcanas. Estas fórmulas son complejas y requieren de un cierto conocimiento de los Mitos para poder ejecutarlas correctamente. En consecuencia, el uso de las habilidades arcanas que se encuentren en los tomos estará limitado por el propio conocimiento del personaje. No podrá usarse ninguna habilidad arcana cuya puntuación sea superior a la de su Intelecto más su habilidad de . Para esta finalidad no puede usarse el valor de  de este mismo tomo, aunque sí el de otro tomo que se esté utilizando como material de apoyo.

Antes de poder emplear una habilidad arcana incluida en un tomo el personaje tiene que estudiarla a fondo, memorizar y practicar los pasajes, gestos y pasos que debe ejecutar. Estudiar una habilidad arcana requiere tantas horas como la complejidad del tomo por el valor que tenga dicha habilidad arcana. Al cabo de ese tiempo, dominará la habilidad arcana si obtiene éxito en una prueba de Intelecto más  a una dificultad igual a la complejidad del tomo. El personaje perderá tantos puntos de Estabilidad Mental como el valor m obtenido en la tirada.

Una vez estudiada una habilidad arcana, el personaje podrá ejecutarla rápidamente, como si fuera una acción normal, pero para llevarlo a cabo deberá tener el tomo delante de sí para poder seguir las instrucciones al pie de la letra.

ALGUNOS TOMOS SELECTOS

Por claridad en la descripción de cada tomo empleamos los nombres de los poderes superiores y habilidades arcanas que contiene tal como aparecen en este capítulo, pero es ingenuo pensar que en la realidad esto sea así. De hecho, no solo pueden ser diferentes en el nombre, también suelen serlo en el enfoque y en las fórmulas mágicas que se emplean. Por tanto, no podrían combinarse los conocimientos de una habilidad arcana que aparece en varios tomos de forma aditiva, ni tampoco podría emplearse una de un tomo si no se ha estudiado, aunque el personaje haya estudiado una de igual nombre en otro tomo. Cada habilidad arcana que aparece en cada tomo es independiente y diferente a la que aparece en los otros tomos, aunque compartan nombre.

Una última consideración: aunque se usa genéricamente el término «tomo» para referirse a estas fuentes de conocimiento arcano, no todas ellas tienen por qué ser libros viejos y

mohosos: páginas web, archivos PDF, diarios, colecciones de cartas, postales, discos musicales, pinturas, películas... Cualquier objeto que contenga conocimiento relacionado con los Mitos se considera un tomo. A continuación te presentamos algunos de los más importantes.

Alegoría del Purgatorio (retablo)

Esta obra presenta un paisaje extraño, casi alienígena, lleno de figuras exquisitamente detalladas, algunas humanas, otras casi humanas y otras monstruosas. La propia escena aporta mucha información, ya sea en los dibujos de las criaturas, en lo que hacen o en los gestos, y en diversos detalles hay muchas instrucciones alquímicas ocultas.

Quien se fija mucho tiempo en esta escena puede empezar a creer que las figuras efectivamente se mueven, que el paisaje cambia y que él mismo está cayendo hacia ese lugar maldito. Esta sensación se manifiesta principalmente, y más intensamente, en aquellas personas que saben lo que están viendo o que buscan pistas alquímicas y conocimiento.

Complejidad: 19

Aspectos:

- Es una pieza del plan de Van Weyden para lograr la inmortalidad.
- Mirarlo durante mucho tiempo altera la percepción y produce inquietud.

Habilidades arcanas:

- 🌀 Enviar pesadillas 1
- 🌀 Leer las estrellas 2
- 🌀 Ojos del abismo 2
- 🌀 Viaje onírico 4

Poderes superiores:

- Crear amuleto de protección
- Forjar Aguja Mágica

Ocultismo: 6

LA OBRA DE VAN WEYDEN

Van Weyden fue un artista, alquimista y mago del siglo xv, claro representante del Renacimiento. Sin embargo, sus obras artísticas nunca alcanzaron la fama de otros autores, tal vez porque Van Weyden no pretendía mostrar su maestría pictórica en ellas, sino utilizarlas de vehículo para dejar claves y pistas sobre sus investigaciones que, según él, podrían garantizar la inmortalidad.

Se conocen alrededor de una docena de sus obras, que se exponen en diversos museos y colecciones privadas. Sus obras provocan una irracional inquietud al mirarlas, por lo que no gozan de un renombre asentado, pero su rareza las ha convertido en piezas extremadamente caras, por no mencionar el valor añadido que tienen para aquellos que saben leer sus claves.

Autorretrato de Van Weyden (óleo sobre tabla)

Aquellos que han seguido los pasos de Van Weyden siempre han ansiado encontrar la más escura de sus obras: su autorretrato, que parecía perdido hasta mediados del siglo xx. Por casualidad se encontró una descripción de una obra que podría tratarse del autorretrato, parte de un inventario de objetos «incautados» a los judíos durante la Segunda Guerra Mundial, pero esta información nunca llegó a corroborarse y el autorretrato sigue perdido a día de hoy.

Las leyendas cuentan que parte del alma de Van Weyden está atrapada en la pintura de este cuadro y que, si se pronuncian los hechizos correctos, el autorretrato compartirá todo el conocimiento de Van Weyden. De hecho, hay quien cree que el propio Van Weyden habita en dicha pintura.

Complejidad: 19

Aspectos:

- Es una pieza del plan de Van Weyden para lograr la inmortalidad.
- Mirarlo durante mucho tiempo altera la percepción y produce inquietud.

Habilidades arcanas:

- 🌀 Enviar pesadillas 3
- 🌀 Leer las estrellas 4
- 🌀 Ojos del abismo 3
- 🌀 Tentáculos de súcubo 3
- 🌀 Viaje onírico 8

Poderes superiores:

- Crear amuleto de protección
- Forjar Aguja Mágica
- Forjar daga de Leng
- Puerta Onírica

Ocultismo: 8

Cánticos del dhole

Este tomo está compuesto por una serie de cantos creados por los habitantes de Leng que fueron recogidos por un autor desconocido. Algunos de los cantos carecen de poder, pero otros tienen los más diversos efectos. Interpretar y ejecutar los cantos no es sencillo, ya que requiere emplear sonidos y tonos inhumanos.

Complejidad: 20

Aspectos:

- Cantos de voces inhumanas.
- Sus ecos pueden llegar a Leng.
- Sus palabras no tienen sentido humano.

Habilidades arcanas:

- 🌀 Grito de ultratumba 5
- 🌀 Melodía infernal 3
- 🌀 Llamada al infinito 4

Poderes superiores:

- Llamar a Hastur
- Forjar daga de Leng

Ocultismo: 2

Cultes des Goules

Este tomo fue escrito en 1702 por Francois-Honore Balfour, conde d'Erlette. No mucho después de su publicación en Francia, fue denunciado por la Iglesia por sus contenidos de magia negra y demonología. Solo unos cuantos ejemplares completos se salvaron del fuego, y un puñado de ellos ha sobrevivido. Está escrito en francés y no existe constancia de que alguna vez se haya traducido.

Su contenido es una amalgama de tradiciones de magia negra sin fundamento, ritos arcanos, hechizos y conocimientos semilegendarios. Los estudiosos lo tienen en alta estima debido a sus muchas claves, referencias y pistas, que pueden resultar muy reveladoras para interpretar otros textos. De hecho, muchos lo consideran una gran introducción elemental a temas arcanos.

Complejidad: 9

Aspectos:

- ↪ Contiene mucha superchería sin fundamento.
- ↪ Contiene muchas referencias y claves para entender otras obras anteriores.
- ↪ Algunos pasajes fueron censurados por su autor.

Habilidades arcanas:

- ☞ El aliento del dios helado 3
- ☞ Llamada al infinito 1
- ☞ Salvaguarda contra lo arcano 3
- ☞ Signo de Koth 2
- ☞ Signo de Voor 2
- ☞ Signo rojo de Shude'Mell 3
- ☞ Tentáculos de súcubo 2
- ☞ Susurros 2

Poderes superiores:

- ↪ Forjar Aguja Mágica
- ↪ Forjar espiral de hierro estelar
- ↪ Crear amuleto de protección
- ↪ Runa mayor de Koth

Ocultismo: 6

Daemonolatrea

Esta obra, publicada en 1595, fue escrita por Nicholas Remy, también conocido como Remigius, juez francés que presidió innumerables casos de brujería a lo largo de cincuenta años. Este compendio es un resumen de todas sus investigaciones y pretende ser una guía sobre brujería, cómo detectarla y cómo perseguir a los practicantes de artes oscuras.

En gran medida da gran crédito a patrañas y leyendas populares, pero también contiene algunos fragmentos de gran valor. Desgraciadamente, no contiene las instrucciones de ningún hechizo o poder, pero sí se dan pistas sobre algunos de ellos.

Complejidad: 10

Aspectos:

- ↪ No contiene hechizos, solo insinuaciones y descripciones.
- ↪ Contiene mucha información histórica.
- ↪ Contiene poca información fiable sobre los Mitos.

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 5

Diario de Joseph Curwen

Joseph Curwen fue un poderoso nigromante del siglo XVII que se dedicó a experimentar con la resurrección de los muertos a partir de sus cenizas o sales esenciales con el objetivo de arrancar sus conocimientos de magia a sus desafortunadas víctimas.

Murió a finales del siglo XVIII, pero fue resucitado por uno de sus descendientes, Charles Dexter Ward, a principios del siglo XX, solo para morir poco después a manos del doctor Willard, médico de la familia de Ward. Este diario se considera perdido, ya que quedó en las catacumbas que usaba como laboratorio, que fueron selladas mágicamente.

Complejidad: 14

Aspectos:

- ↪ Está cifrado usando complejas claves alquímicas.

Habilidades arcanas:

- ☞ Llamada al infinito 8
- ☞ Salvaguarda contra lo arcano 4

Poderes superiores:

- ↪ Crear amuleto de protección
- ↪ Evocador de cenizas
- ↪ Semilla en la sangre

Ocultismo: 6

Diario de investigación de Herbert West

Herbert West fue un hábil cirujano y dotado médico que vivió a principios de siglo XX y desapareció en 1921. Cursó sus estudios de Medicina en la Universidad de Arkham, donde comenzó un diario en el que registró sus investigaciones sobre resurrección.

El diario es un viaje desde las anotaciones de un joven y entusiasta investigador motivado por la filantropía hasta las de un ser deshumanizado, enloquecido por la paranoia y cada vez más inmerso en una investigación demencial que solo satisface su propia curiosidad morbosa.

A lo largo de diecisiete años realizó multitud de experimentos y reanimaciones, y en casi todos ellos, el cadáver volvía a la vida como un ser enloquecido, inhumano, frecuentemente homicida e incluso caníbal. West lo achacó a que la corrupción de la muerte había afectado al sistema nervioso de los cuerpos, lo que terminó llevándolo al asesinato para lograr un cadáver suficientemente fresco. Ese fue su punto de inflexión. A partir de entonces sus experimentos fueron cada vez más macabros, hasta llegar a investigar el efecto de reanimar partes amputadas de los cuerpos.

En la última página del diario explica que cree que los muertos que resucitó y no pudo volver a matar han venido a por él. No se puede distinguir si lo escribió con miedo o con expectación...

Complejidad: 13

Aspectos:

- Es muy convincente en sus tesis sobre resurrección.
- Para entenderlo se requieren avanzados conocimientos de química y medicina.

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Poderes superiores:

- Suero reanimador de Herbert West

Ocultismo: 2

El quinto libro de Ptolomeo

El *Tetrabiblos* es una obra sobre astrología que escribió Ptolomeo de Alejandría, uno de los mayores astrónomos y astrólogos de la antigüedad. En ella se trata de filosofía, astrología y horóscopos, en cuatro tomos.

Sin embargo, aunque es desconocido por la mayoría de los estudiosos, existe un quinto libro que trata sobre las alineaciones estelares y conjunciones, su efecto en distintos aspectos mágicos y alquímicos y terribles sucesos relacionados.

No se sabe bien por qué o quién fue el responsable de que este libro no trascendiera junto con los otros cuatro, pero desde que fuera escrito solo se ha copiado un puñado de veces, aunque nunca ha llegado a traducirse del griego antiguo.

Complejidad: 16

Aspectos:

- Escrito en griego antiguo.
- Comprenderlo requiere cálculos matemáticos astronómicos.
- Las estrellas pueden ser muy ambiguas.
- Ellos llegaron de las estrellas.

Habilidades arcanas:

- ☞ Leer las estrellas 10
- ☞ Signo de Voor 4

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 5

El relato de Bartolomeo Corsi

En este manuscrito del siglo XII, un monje benedictino deja constancia de la «posesión» que sufrió y de cómo su alma fue llevada a algún «otro mundo o tiempo», al cuerpo de un ser infernal. En sus palabras se describe todo lo que vivió en ese lugar, lo que vio, los secretos que aprendió de sus captores, denominados a sí mismos como «Gran Raza de Yith» y a quiénes conoció. Entre estos se menciona a

un tal Nazaniel Vingueit, que sería otra alma secuestrada del siglo XX. Se considera que esta obra es el relato más antiguo que deja constancia de los viajes temporales de la Gran Raza.

Complejidad: 11

Aspectos:

- Escrito en italiano antiguo.
- Escrito desde una perspectiva puramente cristiana.
- En los detalles se revelan grandes secretos de la Gran Raza.
- Solo existe una copia.

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 6

<http://cys2ndatfwxlp32x.onion>

Esta misteriosa página pertenece a la *deep web* de Internet. Se desconoce quién está detrás de ella, aunque algunos cultos afirman que podría ser Nyarlathotep, debido en parte a los acontecimientos que han creado la leyenda de este sitio. La página no siempre está activa y, por supuesto, nadie ha sido capaz de rastrear su origen. Su contenido cambia y su aparición coincide con acontecimientos relacionados con los Mitos. Los visitantes nunca saben lo que van a encontrarse ni cuánto tiempo estará disponible, por eso muchos cultos permanecen atentos a ella. A continuación tienes algunos de los acontecimientos más significativos relacionados con esta página:

- **1 de septiembre de 2004.** Poco después de la aparición de la red Tor, aparece este sitio solicitando usuario y contraseña a los visitantes. No se sabe de nadie que consiguiera entrar.
- **11 de enero de 2005.** Durante quince minutos la web mostró una imagen que tan solo ciento veinte personas vieron. Todas murieron ese mismo día a causa de fallos cardíacos.
- **28 de abril de 2006.** La web abre en forma de foro. Los usuarios hablan de temas aparentemente sin sentido. Se desconoce si eran un culto o no, pero determinados primigenios aparecen nombrados varias veces. No dejan de repetirse las expresiones «el rey baja» y «el rey sube». Algunos relacionan lo ocurrido con el Rey Amarillo, una obra teatral asociada con Hastur (página 120).
- **28 de abril de 2007.** La web vuelve a quedar inactiva.
- **6 de octubre de 2008.** Durante veinticuatro horas el acceso a la web provoca que los circuitos de los ordenadores desde los que se intenta visualizar se quemen.
- **7 de octubre de 2009.** La web aparece en un listado general de enlaces «.onion» y llega un afluente importante de gente. En la web vuelve a pedirse usuario y contraseña para acceder,

pero esta vez logran entrar miembros de varios cultos. Según los rumores, identificarse en la página proporcionaba acceso a varias páginas en latín del *Necronomicón*.

- **13 de marzo de 2010.** La web deja de funcionar otra vez.
- **11 de febrero de 2011.** Durante setenta y una horas la página muestra un listado de coordenadas GPS. Se desconoce el motivo, pero se cree que son lugares clave.
- **21 de julio de 2014.** Una cuenta atrás de ciento veinte días aparece en la web. Además cada veinticuatro horas aparece una palabra. Muchos cultos están recopilando las palabras porque piensan que detrás puede haber un mensaje para ellos.

Complejidad: A criterio del director de juego.

Aspectos:

- Cualquier cosa puede aparecer allí.

Habilidades arcanas:

A criterio del director de juego.

Poderes superiores:

A criterio del director de juego.

Ocultismo: A criterio del director de juego.

La grabación de Hastur

Este rollo de película, grabado en algún momento de principios del siglo xx por un culto, no se sabe con qué fin, deja constancia de todos los elementos del ritual que estaban realizando para traer a Hastur a la Tierra. Tal vez pensaron que no sería un problema grabarlo.

Los últimos fotogramas del rollo muestran la aparición difusa de algo que podría ser Hastur..., pero el resto del rollo se quemó o fue destruido. No se sabe qué le pasó a los cultistas ni quiénes eran, pues usaban túnicas y máscaras para ocultar sus identidades.

Recientemente, alguien se ha hecho con el original, lo ha digitalizado y lo ha vendido a ciertos estudiosos de los Mitos. Su valor reside en que se graban los procedimientos del ritual, pero también algunos de los elementos usados e incluso se distingue un *Necronomicón* que, aunque resulta ilegible, muestra en detalle algunos esquemas del ritual.

Complejidad: 21

Aspectos:

- Es una grabación de principios de siglo de mala calidad.
- No tiene sonido.
- El final es enloquecedor.

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Poderes superiores:

- Llamar a Hastur

Ocultismo: 3

Libro de Eibon

Este tomo se atribuye a Eibon, un legendario mago de Hyperborea que adoraba a Tsathoggua. En el libro describe varios hechizos, fruto de rituales de adoración a Tsathoggua y del conocimiento que adquirió durante sus viajes a otros mundos.

No existe ninguna copia completa, solo fragmentos en distintas lenguas, y muchos de ellos completamente inútiles debido a los errores de traducción o a su carácter incompleto.

Liber Ivonis

Este fragmento traducido al latín es uno de los más conocidos y utilizados. Entre otras cosas, trata sobre las muchas formas de Tsathoggua y de cómo sus seguidores pueden imitar a su señor mutando su propia forma.

DEEP WEB

La web oculta, web profunda o *deep web*, como se la conoce normalmente, es una gran desconocida para los usuarios habituales, a pesar de que representa el 95 % de los sitios web de Internet. Son, en realidad, todos aquellos sitios que no están indexados directamente por ningún buscador convencional y que suelen ser de contenido bastante oscuro. En dicha red las direcciones consisten en claves alfanuméricas de dieciséis caracteres y bajo dominios «.onion», lo que casi imposibilita entrar en los sitios web por error, ya que si no se conoce la clave exacta o se dispone de un enlace, resulta imposible conocer que el sitio existe.

La mayoría de los cultos que entran en Internet lo hacen a través de la red Tor, que les permite un acceso libre, anónimo y no restringido a la web profunda, donde pueden desplegar sus acciones y mantener comunicaciones sin miedo a que los descubran.

Complejidad: 14**Aspectos:**

- ↪ El texto es una interminable alabanza a Tsathoggua.
- ↪ Sus palabras te hacen mutar.
- ↪ Escrito en latín.

Habilidades arcanas:

- 🐱 Cuerpo informe 6

Poderes superiores:

- ↪ Duplicación
- ↪ Puerta Onírica

Ocultismo: 6**Livre d'Ivon**

Este fragmento en francés medieval es la traducción de la obra latina, pero contiene bastantes errores y omisiones. Su valor reside en que contiene pasajes perdidos en la versión latina.

Complejidad: 14**Aspectos:**

- ↪ El texto es una interminable alabanza a Tsathoggua.
- ↪ Contiene muchos errores e inexactitudes.
- ↪ Escrito en francés medieval.

Habilidades arcanas:

- 🐱 Cuerpo informe 3
- 🐱 Ojos de gato 4

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 4**Libro de Eibon**

Este fragmento es, sin duda, el más poderoso de todos, pues está escrito en su lengua original (hiperbóreo) y no ha sufrido las consecuencias peyorativas de la traducción. Sin embargo, ¿quién es capaz de descifrar esa lengua perdida hoy en día? Tal vez solo el propio Eibon, de quien dice la leyenda que volvió de su exilio en Saturno para vagar por las Tierras del Sueño.

Complejidad: 20**Aspectos:**

- ↪ El texto es una interminable alabanza a Tsathoggua.
- ↪ Escrito en hiperbóreo.
- ↪ Escrito con sangre de otro mundo sobre cuero de una criatura imposible.

Habilidades arcanas:

- 🐱 Caricia de Shub-Niggurath 4
- 🐱 Cuerpo informe 8
- 🐱 Ojos de gato 6
- 🐱 Salvaguarda contra lo arcano 6
- 🐱 Viaje onírico 7

Poderes superiores:

- ↪ Crear Cristal de Yog-Sothoth
- ↪ Duplicación
- ↪ Runa mayor de Koth

Ocultismo: 10**Los siete libros crípticos de Hsan**

El origen de estos libros es desconocido, aunque muchos piensan que llegaron de algún lugar remoto de otra dimensión, como Ulthar o Leng. Fueron unos sabios chinos quienes los encontraron en primer lugar y los tradujeron a su lengua. No se sabe bien cuándo pudo ocurrir esto, pero los fragmentos más antiguos conocidos datan del siglo II a. C. Seguramente existieron traducciones más antiguas, pero este texto fue perseguido en China por considerarse un compendio de magia negra, por lo que muchos ejemplares fueron destruidos. A partir de los fragmentos que permanecieron, varios sabios chinos intentaron reconstruir el texto completo, pero solo tuvieron un éxito parcial.

El primer contacto con este texto que tuvo Occidente ocurrió en algún momento de principios del siglo XVIII, ya que existe una traducción al inglés, *The Seven Cryptical Books of Earth*, muy poco conocida y de pésima calidad, que data de 1729. Durante el siglo XX se hicieron traducciones al inglés y al francés de los fragmentos originales más conocidos.

Los siete libros crípticos de Hsan contienen conocimiento de gran valor, pero los problemas de sucesivas copias y traducciones han provocado que la mayoría de sus conjuros y poderes sean ineficaces o incluso peligrosos para aquellos que intentan llevarlos a cabo.

**Los siete libros crípticos de Hsan
(versión completa de Ulthar)**

En otros textos hay anotaciones sobre la existencia de una copia completa de estos tratados en el templo de los Viejos Dioses en Ulthar, pero nadie ha reconocido haberla visto jamás.

Complejidad: 24**Aspectos:**

- ↪ Escrito en una lengua que jamás habló ningún ser humano.
- ↪ Su contenido es un enigma que debe resolverse.
- ↪ Contiene secretos desconocidos para el ser humano.
- ↪ Dotado de sabiduría completamente enloquecedora.

Habilidades arcanas:

A discreción del director de juego, con un valor máximo de 10, y hasta cinco de ellas con un valor máximo de 12.

Poderes superiores:

A discreción del director de juego.

Ocultismo: 15

Los siete libros crípticos de Hsan **(recopilación china)**

Una de las recopilaciones chinas, esta copia es lo más cercano a una versión completa que puede conseguirse.

Complejidad: 19

Aspectos:

- Escrito en una mezcla de dialectos chinos antiguos.
- Su contenido es un enigma que debe resolverse.
- Sabiduría completamente enloquecedora.

Habilidades arcanas:

A discreción del director de juego, con un valor máximo de 6, y hasta tres de ellas con un valor máximo de 8.

Poderes superiores:

- Duplicación
- Cambiar de recipiente
- Llamar a Hastur
- Niebla maldita
- Puerta Onírica
- Runa mayor de Koth

Ocultismo: 12

The Seven Cryptical Books of Earth **(traducción moderna al inglés)**

Este libro, aunque no es fácil de encontrar, es relativamente asequible. Su edición data de mediados del siglo xx y, aunque no se editaron muchos ejemplares, es posible encontrar una desgastada copia en alguna tienda de libros viejos.

Complejidad: 18

Aspectos:

- Su contenido es un enigma que debe resolverse.
- Los problemas de traducción dificultan mucho interpretarlo correctamente.
- Sabiduría completamente enloquecedora.

Habilidades arcanas:

Ninguna, ya que la traducción ha desvirtuado los detalles de todos los conjuros descritos en él.

Poderes superiores:

- Niebla maldita

Ocultismo: 4

Manuscritos pnakóticos

El origen de estos manuscritos se atribuye a la Gran Raza de Yith. En ellos se desvelan grandes misterios sobre el espacio, el tiempo y los viajes a través de ellos y las obras y logros de la Gran Raza.

Estos manuscritos se han copiado y traducido innumerables veces. Pese a su antigüedad, el conocimiento que contiene ha conseguido sobrevivir hasta nuestros días gracias a que un culto, la Hermandad Pnakótica, los ha guardado,

conservado y copiado desde hace miles de años. De hecho, los manuscritos originales fueron llevados a Ulthar hace unos veinticinco mil años para preservarlos.

La versión más reciente, y la única que se conoce actualmente en nuestro mundo, es una traducción en griego antiguo, llamada *Pnakótica*.

Complejidad: 18

Aspectos:

- En muchas partes hace referencia a términos que solo una percepción inhumana puede comprender.
- Sus revelaciones pueden ser enloquecedoras.
- Existen pistas sobre la ubicación de las ciudades de la Gran Raza.
- Los agentes de la Gran Raza vigilan a quienes leen estos manuscritos.

Habilidades arcanas:

- ☞ Pasadizo de Yog-Sothoth 7
- ☞ Leer las estrellas 6
- ☞ Signo de Koth 5
- ☞ Signo de Voor 5
- ☞ Salvaguarda contra lo arcano 8

Poderes superiores:

- Cambiar de recipiente
- Crear Cristal de Yog-Sothoth
- Maldición horrenda

Ocultismo: 11

Necronomicón

El *Necronomicón* es, sin ninguna duda, el más reputado, codiciado e infame volumen de conocimientos arcanos jamás escrito por la mano del hombre. Fue la del árabe loco Abdul Alhazred, hacia la primera mitad del siglo VIII, bajo el título *Kitab al-Azif* o «El rumor de los insectos en la noche». En él se explica que buena parte de los conocimientos ahí recogidos los obtuvo en Iram, la Ciudad de las Columnas. De ser así, Abdul Alhazred fue el primer ser humano que pisó ese lugar y vivió para contarlos.

Pese a lo terrible de su contenido se hizo un puñado de copias manuscritas de él y una de ellas llegó, dos siglos más tarde, a manos del erudito griego Theodorus Philetas. Él lo tradujo al griego bajo el nombre con el que ahora es conocido, *Necronomicón*.

El texto griego fue condenado por los patriarcas ortodoxos, por lo que fue perseguido y destruido hasta su casi total erradicación. Pese a ello, una copia sobrevivió lo suficiente como para ser traducida al latín en 1228 por Olaus Wormius, médico y anticuario danés. Análogamente a lo que había pasado con las copias griegas siglos antes, la obra fue condenada por el papa Gregorio IX y perseguido por la Inquisición.

En los siglos posteriores, tras la invención de la imprenta, fue reproducido clandestinamente varias veces. En Alemania, en

el siglo xv, y en España, en el siglo xvii, se hicieron impresiones de la versión latina. Por otro lado, en Italia, en el siglo xvi, se imprimieron un puñado de copias de la versión griega. Muchos eruditos creen que fue durante el siglo xvii cuando llegó a existir un mayor número de ejemplares en el mundo, ya que no se ha vuelto a reproducir en grandes cantidades desde entonces y la mayoría de ellas se destruyó en el fuego, el olvido u otros avatares.

Cabe mencionar que John Dee, matemático, astrónomo y mago, tradujo el *Necronomicón* al inglés en algún momento de la segunda mitad del siglo xvi, siendo esta la única lengua moderna en la que puede encontrarse.

Actualmente solo queda un puñado de copias completas de las ediciones latinas e inglesa, todas ellas custodiadas en bibliotecas nacionales o universidades, pero también pueden encontrarse fragmentos dispersos, celosamente guardados tanto en universidades o antiguas bibliotecas como en colecciones privadas. La versión árabe se considera perdida desde la Edad Media, mientras que desde las quemaduras de brujas en Nueva Inglaterra, a finales del siglo xvii, no se ha sabido de ninguna otra copia en griego. El precio que podría alcanzar en la actualidad una copia latina completa es exorbitante, y una copia original árabe sencillamente no tendría precio.

Atendiendo a su larga y rica historia, a continuación se presentan distintas versiones del *Necronomicón* que, al provenir de diferentes ediciones o ser copias parciales, tienen diferentes características. Además, hay quien sostiene que algunos de los volúmenes han mutado espontáneamente con el tiempo, siguiendo quién sabe qué incognoscibles designios, y que su propio contenido ha cambiado.

***Kitab al-Azif* (original completo en árabe)**

Nunca existió un tomo más poderoso que este. Cualquier conocimiento que pueda soñarse ya está en sus páginas, pues tales secretos trascienden el espacio y el tiempo.

Complejidad: 16

Aspectos:

- Probablemente es el último que existe.
- Escrito en árabe antiguo.
- Solo un verdadero iniciado puede tratar de entenderlo.
- Algunos de sus fragmentos son locura en estado puro.
- Todo lo que algún hombre ha llegado a saber alguna vez sobre los primigenios está en sus páginas.
- Es mucho más que cuero, papel y tinta.
- Quien lea sus páginas está condenado a la locura y a una muerte horrible.

Habilidades arcanas:

A discreción del director de juego, con un valor máximo de 10, y hasta tres de ellas con un valor máximo de 15.

Poderes superiores:

A discreción del director de juego.

Ocultismo: 18

***Necronomicón* (manuscrito completo en griego)**

Este texto se cree perdido, al menos de forma íntegra. Si alguien llegara a encontrar una de sus copias, podría apreciar que tiene entre sus manos un tomo de un poder inconcebible, tal vez el más poderoso en la actualidad.

Complejidad: 16

Aspectos:

- Valor incalculable.
- Escrito en griego medieval.
- Solo un verdadero iniciado puede tratar de entenderlo.
- Algunos de sus fragmentos son locura en estado puro.
- Todo lo que algún hombre ha llegado a saber alguna vez sobre los primigenios está en sus páginas.
- Es mucho más que cuero, papel y tinta.

Habilidades arcanas:

A discreción del director de juego, con un valor máximo de 8 y hasta tres de ellas con un valor máximo de 12.

Poderes superiores:

- A discreción del director de juego.

Ocultismo: 15

***Necronomicón* (manuscrito completo en latín)**

Este texto, al igual que la traducción en griego, es escasísimo y está celosamente guardado. Aunque contiene una gran cantidad de conocimiento, muchos detalles esenciales se han perdido en la traducción o en las copias posteriores, por las que algunos de sus pasajes han perdido su auténtico significado y algunas fórmulas carecen de poder.

Complejidad: 16

Aspectos:

- Es el tomo más codiciado.
- Escrito en latín.
- Algunos de sus fragmentos son locura en estado puro.
- Todo lo que algún hombre ha llegado a saber alguna vez sobre los primigenios está en sus páginas.
- Es mucho más que cuero, papel y tinta.
- Contiene fragmentos desvirtuados por las traducciones o las copias sucesivas.

Habilidades arcanas:

Los rituales propuestos varían de una copia a otra, ya que no todos los que estaban en el libro original se copiaron o tradujeron correctamente. Además, algunas de las figuras y diagramas no se copiaron con la exactitud necesaria, por lo que son inútiles. Por tanto, puede tener hasta una habilidad arcana que le parezca razonable al director de juego a un valor máximo de 12, no más de tres con un valor máximo de 8, y tantas como quiera con un valor máximo de 4.

Poderes superiores:

Al igual que ocurre con las habilidades arcanas, el contenido de poderes superiores funcionales puede variar de

una copia a otra, pero no es un repertorio muy extenso. El resultado es que cada copia contiene hasta cinco poderes superiores que puedan funcionar.

Ocultismo: 12

Necronomicón (fragmento impreso en latín)

Este fragmento trata sobre la inmortalidad y los distintos medios para burlar a la muerte, así como de los terribles precios que habrán de pagarse. También se habla sobre el origen de toda degeneración y del pesar de la edad, y sobre cómo la muerte, igual que puede evitarse, puede causarse.

Complejidad: 17

Aspectos:

- Escrito en latín.
- Es mucho más que cuero, papel y tinta.
- Contiene errores de traducción.
- La inmortalidad que prometen sus páginas tiene un precio.

Habilidades arcanas:

- ☞ Caricia de Shub-Niggurath 8
- ☞ Toque de Azathoth 6

Poderes superiores:

- Cambiar de recipiente
- Maldición de la sangre
- Semilla en la sangre

Ocultismo: 7

Necronomicón (fragmento impreso en inglés)

En este fragmento se habla sobre el Gran Cthulhu que yace bajo las aguas y sus muchos seguidores, así como de las estrellas que vaticinarán su despertar. También habla de los rituales de adoración y los sacrificios que se hacen en su nombre, y de cómo pedir su favor.

Complejidad: 17

Aspectos:

- Es mucho más que cuero, papel y tinta.
- Contiene errores de traducción.
- Sus palabras contienen la llamada primigenia del océano.
- No está muerto lo que yace eternamente. Y con el paso de los evos, aun la muerte puede morir.

Habilidades arcanas:

- ☞ Marca de Insmouth 4
- ☞ Leer las estrellas 4

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 7

Necronomicón (fragmento manuscrito en latín)

Este fragmento contiene una extensa descripción de las Tierras del Sueño y de los diferentes rituales que permiten

viajar a ese lugar, así como de los múltiples peligros que allí acechan.

Complejidad: 17

Aspectos:

- Es mucho más que cuero, papel y tinta.
- Contiene errores de traducción.
- Sus palabras resuenan en los sueños de aquel que las lea.
- Leer sus líneas provocan un extraño sopor.

Habilidades arcanas:

- ☞ Viaje onírico 9
- ☞ Soñador 4
- ☞ Signo de Voor 4
- ☞ Enviar pesadillas 6

Poderes superiores:

- Puerta Onírica

Ocultismo: 8

Pervobytnyy Khaos

Caos primigenio es el nombre de un documento escaneado de un centenar de páginas que apareció en algún momento de 2010 circulando por la red. Nadie está seguro de dónde viene, aunque hay diversas teorías al respecto. La más popular dice que el responsable es un hacker, quien lo obtuvo asaltando una antigua base de datos rusa. Otra versión dice que fue liberado por su propio autor, un tal Basili Lozhnyy, que no es más que un pseudónimo, poco antes de su muerte.

Sea como sea, se trata en gran parte de un informe técnico sobre las pruebas realizadas en la Unión Soviética durante la Guerra Fría para combinar elementos arcanos con ciencia moderna con la intención de crear el arma definitiva. La información que aparece en el informe resulta incompleta y relativamente inocua. Sin embargo, sus márgenes están llenos de anotaciones, claves, dibujos y desvaríos, que dan un sentido mucho más oscuro al conjunto.

En el texto se indican varios autores, pero todos salvo el de Basili Lozhnyy están tachados hasta volverse ilegibles. Esto ha hecho creer a muchos que las anotaciones al margen son suyas.

Complejidad: 15

Aspectos:

- Los márgenes contienen las claves.
- Combina ciencia y conocimientos arcanos.

Habilidades arcanas:

- ☞ Leer la telaraña del caos 8
- ☞ Leer las estrellas 3

Poderes superiores:

- Invocar a Azathoth (según esta versión se necesita realizar seis sacrificios humanos en el interior del círculo de un acelerador de partículas en funcionamiento. Además,

en el acelerador deben haberse introducido partículas provenientes de un extraño mineral al que llama Piedra Primigenia, página 208).

Ocultismo: 6

Proyecto Hacedor

Este documento de más de cuatro mil páginas recoge, en forma de múltiples trabajos y anotaciones, los avances, experimentos, planos de dispositivos, programas desarrollados y rituales realizados para unir la tecnología moderna con los poderes arcanos ancestrales. De hecho, hace varias referencias a los mi-go y su tecnología.

Estos trabajos fueron desarrollados principalmente por miembros del Grupo de Análisis de la Metafísica del Caos (página 177), pero uno de sus miembros, el Dr. Han, copió o robó muchos de los documentos y, tras asesinar a otro miembro del culto, huyó con ellos. Meses más tarde aparecieron copias de los documentos bajo el nombre «Proyecto Hacedor», primero en el mercado negro y luego en Internet. Aún así, no son fáciles de obtener. El culto ha puesto mucho empeño en eliminar todo rastro de ellos, incluidas aquellas personas que puedan haber aprendido alguno de sus secretos.

Complejidad: 17

Aspectos:

- ↪ Combina conocimientos técnicos con complejos rituales arcanos.
- ↪ Racionaliza lo arcano con la tecnología.
- ↪ Parte de su contenido está cifrado.
- ↪ Anotaciones demenciales en los márgenes.

Habilidades arcanas:

- 🌀 Intuición mi-go 4
- 🌀 Voces en el vacío 8

Poderes superiores:

- ↪ Generar entidad informática inteligente
- ↪ Fabricar arma de rayos mi-go

Ocultismo: 8

Saducismus Triumphatus

Este libro recoge muchas tradiciones y secretos sobre brujería y magia que, según explica, estarían relacionados con la secta judía de los saduceos. Además, recoge algunos extraños sucesos investigados por el autor, como el de un *poltergeist*, y se explica cómo protegerse de la magia negra. Fue escrito por el filósofo y clérigo inglés Joseph Glanvill y publicado de forma póstuma en 1681.

Complejidad: 14

Aspectos:

- ↪ Escrito en latín.
- ↪ Algunas verdades mezcladas con muchas supersticiones de brujería.

Habilidades arcanas:

- 🌀 Salvaguarda contra lo arcano 2

Ocultismo: 3

Tríptico de los horrores (tríptico)

Los pocos eruditos familiarizados con la obra de Van Weyden consideran que este tríptico pudo ser su obra cumbre. También se sabe que Van Weyden, poco antes de su desaparición, dividió el tríptico y entregó un panel a cada uno de sus tres principales discípulos. Desde entonces, la obra ha estado perdida para el mundo, aunque el culto de los Dilettantes de Van Weyden (página 170) ha conseguido reunir dos de ellos.

Se sabe que cada uno de los paneles muestra una escena en la que se lleva a cabo diferentes pasos de un ritual mágico o alquímico. Como tantas obras de Van Weyden, cada tablero está llenos de figuras y cientos de pequeños detalles que, en conjunto, forman una escena de pesadilla.

Complejidad: 21

Aspectos:

- ↪ Es una pieza del plan de Van Weyden para lograr la inmortalidad
- ↪ Mirarlo durante mucho tiempo altera la percepción y produce inquietud.
- ↪ Oculta los mayores secretos de Van Weyden.

Habilidades arcanas (los tres valores son según si se posee uno, dos o los tres paneles de la obra):

- 🌀 Viaje onírico 3/5/8
- 🌀 Tentáculos de súcubo 1/3/6
- 🌀 Bebedor de auras 1/2/4

Poderes superiores (un poder por cada panel):

- ↪ Puerta Onírica
- ↪ Crear Cristal de Yog-Sothoth
- ↪ Cambiar de recipiente

Ocultismo: 2/4/8

Unaussprechlichen Kulten

Cultos innombrables, también conocido como *El libro negro*, fue escrito por el poeta y filósofo alemán Friedrich Wilhelm von Junzt y publicado en 1839 en Düsseldorf. Aunque la edición original tuvo una tirada considerable para un libro de estas características, muchos de sus propietarios quemaron los libros tras conocerse la terrible muerte de Von Junzt apenas un año después de la publicación. Se encontró a Von Junzt dentro de una cámara con una sola entrada, que estaba cerrada con llave desde dentro, y tenía el cuello destrozado por unas monstruosas garras. Su leyenda es aún mayor en tanto que se cree que Von Junzt tuvo acceso a la versión griega del *Necronomicon*.

Hay indicios de que en el momento de su muerte, Von Junzt estaba trabajando en un segundo volumen, pero se cree que esta copia fue destruida por su amigo Frenchman

Alexis Ladeau, quien apareció muerto poco después con el mismo tipo de marcas.

Años más tarde, en 1845, *Cultos innombrables* fue traducido al inglés en una edición chapucera y llena de errores de traducción. A partir de esta se hizo una nueva edición completamente censurada y simplificada, en 1909 en Nueva York, fácil de localizar hoy en día.

Cultos innombrables recoge todo lo que Von Junzt sabía sobre cultos a primigenios y deidades prehumanas, tanto los antiguos cultos olvidados hace mucho como los más recientes. En sus explicaciones incluye descripciones de ritos, los lugares en los que se realizaban y los ídolos y artefactos que usaban. Von Junzt fue prudente y usó pseudónimos y claves para algunos de los lugares y artefactos, pero seguramente un iniciado podría descifrar sus claves.

Unaussprechlichen Kulden

Esta es la versión original, la más difícil de conseguir pero también la que ofrece una información más fiable.

Complejidad: 11

Aspectos:

- La mayor enciclopedia sobre cultos arcanos que existe.
- Los datos clave aparecen bajo pseudónimos o de forma cifrada.

Habilidades arcanas:

- ☞ Signo de Koth 8
- ☞ Signo de Voor 8
- ☞ Signo rojo de Shude'Mell 8
- ☞ Viaje onírico 6

Poderes superiores:

- Crear amuleto de protección
- Forjar Aguja Mágica
- Runa mayor de Koth
- Fabricar polvo de Ibn Ghazi

Ocultismo: 10

Nameless Cults (traducción inglesa completa)

Esta traducción por desgracia está plagada de errores de traducción y omisiones, por lo que, aunque contiene información útil, se presenta de una forma confusa. Además, debido a los errores, la mayoría de los hechizos y rituales son inexactos.

Complejidad: 11

Aspectos:

- La mayor enciclopedia sobre cultos arcanos que existe.
- Los datos clave aparecen bajo pseudónimos o de forma cifrada.
- Graves errores de traducción e inexactitudes.

Habilidades arcanas:

- ☞ Signo de Koth 2

- ☞ Signo de Voor 2
- ☞ Viaje onírico 1

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 5

Nameless Cults (edición de 1909)

Edición completamente purgada de la versión inglesa, apenas contiene información útil. Sin embargo, es relativamente fácil de encontrar, incluso en librerías convencionales.

Complejidad: 12

Aspectos:

- La mayor enciclopedia sobre cultos arcanos que existe.
- Los datos clave aparecen bajo pseudónimos o de forma cifrada.
- Versión purgada con muy poca información útil.
- Graves errores de traducción.

Habilidades arcanas:

- ☞ Viaje onírico 1

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 4

Videodocumental *La leyenda de Innsmouth*

En 2005 un grupo de estudiantes de la Universidad de Miskatonic realizó un videodocumental aficionado sobre las leyendas locales de Innsmouth y el perdido culto de Dagon, así como los misteriosos hechos que acontecieron en 1927.

Este documental no muestra nada especialmente perturbador y en gran parte solo cuenta leyendas urbanas, tergiversaciones y cosas que realmente no tienen relación con lo ocurrido realmente. Sin embargo, también dan sugerentes pistas, muestran fotografías antiguas, entrevistan a un anciano ex agente federal que reconoce haber participado en la redada e incluso muestran un lugar dedicado al culto de Dagon en aquel entonces, en el que pueden apreciarse detalles auténticos. La conclusión de los alumnos es desafortunada a ojos de cualquiera que esté familiarizado con los Mitos.

Este videodocumental se ha ganado una cierta reputación macabra, lo que ha provocado que se extendiera por Internet, ya que en los meses posteriores a su grabación los tres jóvenes que realizaron el videodocumental desaparecieron en extrañas circunstancias.

Complejidad: 7

Aspectos:

- Contiene mucha información irrelevante o errónea.
- Muestra un altar de adoración a Dagon con petroglifos auténticos.

Habilidades arcanas:

Ninguna.

Poderes superiores:

Ninguno.

Ocultismo: 3

OTROS TOMOS

La lista anterior no pretende contener todos los tomos que existen, solo se indican los principales, los más poderosos y otros que han alcanzado, merecida o inmerecidamente, un cierto renombre. Hay muchos otros, menos conocidos pero seguramente muy útiles, que un culto puede encontrar en su inagotable búsqueda de poder. Se pueden crear tales tomos siguiendo estas sencillas pautas, para dar así un trasfondo único a la partida y proporcionar las habilidades arcanas y poderes superiores que el director de juego considere más interesantes para la historia.

Tipo: Primero debe pensarse qué tipo de obra es. Por lo común se trata de libros, ya sean modernos o antiguos, pero, como puede comprobarse en la lista anterior, pueden darse en otros formatos. Así, un tomo puede ser un diario, un cuadro, una escultura inscrita de runas, una tabla de piedra con extraños jeroglíficos, un archivo digital, una colección de fotos y recortes de periódicos o incluso una película. Todo lo que contenga información arcana es potencialmente un tomo.

Autor: Es importante plantearse quién fue el autor y cuál era su intención. ¿Por qué alguien pondría ese conocimiento por escrito (o lo recogería en cualquiera que sea el soporte)? A este respecto hay dos posibles opciones. La primera es que la información sea un registro para uso exclusivo de su propio autor. La segunda es que lo haya hecho para transmitir la información, de forma más o menos restringida, a otros. En ese caso cabría preguntarse cuál fue su motivación para compartir tan valioso conocimiento. No es lo mismo un libro contemporáneo escrito por un antropólogo con intenciones divulgativas, que el diario de los experimentos de un alquimista del siglo v, que unos informes científicos sobre extraños experimentos realizados en los laboratorios de una multinacional. En último lugar hay que contemplar la posibilidad de que el origen del tomo no sea humano.

Lenguaje: Habiendo pensado quién es el autor y cuáles eran sus intenciones, el lenguaje también debería quedar más o menos definido. Hay que tener en cuenta que los libros solían escribirse en lenguas cultas, como arameo, latín o griego, no en las lenguas maternas de los autores. Además, hay que pensar si el autor usó claves, referencias o pistas para ocultar parte de la información a ojos de los profanos.

Contenido: ¿Sobre qué trata el tomo? Es posible que aspire a ser una enciclopedia de lo arcano, como el *Necronomicón*, pero es más probable que se centre en un tema más concreto. Para ello hay que volver al autor y

pensar qué pretendía transmitir. Este punto es clave, ya que define qué tipo de habilidades arcanas o poderes superiores pueden encontrarse en él.

Por ejemplo, si se trata de un diario de una investigación alquímica, puede que en él no se relaten cuestiones «básicas», sino solo ciertos experimentos concretos. En ese caso podría tener una o dos habilidades arcanas o poderes superiores, pero con una baja puntuación de ocultismo, ya que no proporciona un contexto amplio. Por el contrario, si es una obra que presenta gran cantidad de información general sobre los Mitos, tendrá un valor alto de ocultismo, pero posiblemente tenga muy pocas habilidades arcanas detalladas y menos aún poderes superiores. Si es un libro de hechizos podría contener varias habilidades arcanas y poderes superiores, pero posiblemente relacionados de algún modo, por ejemplo, por tema.

Historia: No hace falta crear una historia extensa sobre el tomo, pues muchos detalles pueden añadirse a posteriori. No obstante, ciertos elementos deberían estar claros para evitar incongruencias. El primero es su origen: ¿es conocido o desconocido? ¿Cuándo y dónde, aproximadamente, se escribió? Luego, su trayectoria histórica: ¿existen muchas copias o solo una? ¿Se ha copiado o traducido en el pasado? ¿Es este tomo una copia o traducción imperfecta de otro anterior? Y, finalmente, su situación actual: ¿es conocido en los círculos esotéricos? ¿Es fácil de conseguir? Si solo existen unos pocos ejemplares, ¿quién los tiene?

Habiendo reflexionado sobre todas estas cuestiones, pueden haber surgido varios **aspectos** adecuados para el tomo, así como su contenido.


A la hora de determinar su **complejidad**, lo que más peso debería tener es la lógica con la que se ha creado el tomo, dado que los elementos importantes para su comprensión, como que esté en clave o escrito en una lengua alienígena, ya se tienen en cuenta en los aspectos. Si la información que expone es clara, debería tener una complejidad baja, mientras que si su exposición es confusa, sigue una lógica no humana o tiende a dar la información de forma soslayada o solo insinuada, la complejidad debería ser mayor.

En lo que se refiere a la inclusión de **habilidades arcanas** y **poderes superiores** hay que tratar de no ser desmedido, por el peligro que esto puede suponer para el equilibrio de una campaña. Hay que tener en cuenta que las habilidades arcanas representan hechizos menores que no son demasiado difíciles de aprender o realizar. En cambio, los poderes superiores son el auténtico poder de un tomo, pues sin el tomo normalmente no pueden ejecutarse (ver página 193). Además, algunos poderes superiores son propios de un único tomo y no pueden encontrarse en ningún otro, lo que añade un gran valor a aquel que los recoge.

Por supuesto, no es necesario que las habilidades arcanas o poderes superiores que contenga el tomo sean los in-

cluidos en este capítulo: pueden inventarse. A este respecto, las habilidades arcanas no son muy problemáticas si se siguen las directrices expuestas en la página 185, pero los poderes superiores son realmente peligrosos. Si se incluye un nuevo poder superior creado especialmente para el tomo, hay que asegurarse de que los requisitos para llevarlo a cabo sean proporcionalmente complejos a su capacidad para alterar el mundo.

CREANDO TOMOS

Es posible que los cultistas, a medida que avancen en su búsqueda de poder, quieran dejar sus conocimientos por escrito. Para ello se emplearán las reglas de acción prolongada (página 39). La dificultad y el tiempo necesario dependen del tipo de conocimiento que se esté poniendo por escrito. Para esta actividad se usará siempre Intelecto más . El valor de complejidad del tomo será a elección de su autor, pero debe estar comprendido entre 10 menos su Intelecto y 10 más su Intelecto.

Habilidades arcanas: Un personaje solo puede explicar por escrito una habilidad arcana que posea. Debe elegir qué nivel se pretende que tenga en el tomo, pero no puede ser mayor que el que él mismo tenga en dicha habilidad arcana. Debe hacerse una acción extendida de tantos éxitos como el nivel escogido a una dificultad de 12 más nivel escogido. Se puede hacer una prueba por cada día completo de trabajo (unas diez horas). Cada éxito va añadiendo un punto al nivel de la habilidad arcana.

Ocultismo: Debe especificarse qué nivel de ocultismo se pretende alcanzar en este tomo, pero no puede escogerse un valor mayor al que el propio autor posea en su habilidad de ocultismo. Se requiere una acción extendida de tantos éxitos como el nivel escogido a una dificultad de 12 más el nivel escogido. Se puede hacer una prueba por cada semana de trabajo (unos siete días trabajando unas diez horas diarias). Cada éxito añade un punto al valor de ocultismo del tomo.

Poderes superiores: Si el personaje no sabe de memoria el poder superior (ver página 193), solo podrá inscribir un poder superior que él mismo haya desarrollado o que esté copiando de otro tomo (ver el párrafo siguiente). En cualquier caso, hace falta una acción extendida de seis éxitos a dificultad 20. Se puede hacer una tirada por cada semana de trabajo (unos siete días trabajando unas diez horas diarias).

Es posible que, en vez de poner por escrito sus propios conocimientos, un personaje esté copiando otro tomo. En ese caso se siguen las mismas reglas, pero en vez de usar los valores del personaje, se usarán los del tomo que se esté copiando. Sin embargo, el nivel máximo de ocultismo o de una habilidad arcana que pueda copiarse no puede ser superior al del Intelecto más la habilidad cultural adecuada del personaje (ver las limitaciones a la hora de usar los tomos, página 210).



DEGENERACIÓN

El conocimiento de la Verdad transforma a cualquiera que se vea expuesto a él, sea voluntaria o accidentalmente. Los cuerpos y mentes de los que entran en contacto con los Mitos se ven alterados por las fuerzas sobrenaturales, pues estas, al no encajar con las leyes físicas que nos gobiernan, provocan distorsiones en la propia naturaleza de todo lo que tocan.

Para reflejarlo, los personajes tienen una puntuación de Degeneración que indica cuánto han perdido su propia humanidad hundiéndose en la corrupción de los Mitos. Como veremos a continuación, hay diversas formas de que esta puntuación aumente durante el juego, pero ninguna de que disminuya. Efectivamente, el camino de la Degeneración no puede desandarse. A lo más que puede aspirar un cultista es a detener su caída, si bien la tentación de seguir adelante será demasiado fuerte para la mayoría.

EL CAMINO DESCENDENTE


Un personaje gana puntos de Degeneración en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- **Cuando adquiere conocimiento o capacidades sobrenaturales.** Siempre que la suma de las puntuaciones de las habilidades arcanas más la de la habilidad de ocultismo o conocimiento esotérico del personaje alcance un múltiplo de cinco, el personaje gana un punto de Degeneración. De hecho, un personaje jugador recién creado comienza con un punto de Degeneración por cada cinco puntos completos que tenga en dichas habilidades (ver página 27).
- **Cuando fuerza la situación al emplear sus capacidades sobrenaturales.** Si se activa un aspecto para una acción con una habilidad arcana, el jugador puede elegir que su personaje gane un punto de Degeneración en lugar de gastar un punto dramático. El director de juego puede forzar esta elección, pero entonces el jugador recibe un punto dramático adicional.
- **Cuando su mente o su cuerpo se exponen a la Verdad o la realidad más allá de lo conocido.** Si el personaje pierde todos sus puntos de Estabilidad Mental debido a la exposición al terror de los Mitos, bien por acumulación o bien por fallar la prueba al haber perdido de golpe tantos puntos como su Entereza, el personaje gana un punto de Degeneración. Igualmente, cuando el personaje pierde todos sus puntos de Resistencia como consecuencia de un daño sobrenatural directo, por ejemplo, conjuros o criaturas de los Mitos, gana un punto de Degeneración.

INTERPRETAR LOS PUNTOS DE DEGENERACIÓN

Los puntos de Degeneración varían de 0 a 10, donde 0 representa la humanidad de quienes viven ajenos a la Verdad

de los Mitos y 10 supone la completa transformación en algo que ya no es de este mundo.

Para cada personaje, la adquisición de puntos de Degeneración debería ser un viaje, único y personal, hacia la propia corrupción física y mental. Cada jugador y el propio director de juego deberían pensar hacia dónde conduce la transformación del personaje, de manera que los cambios que cada punto de Degeneración representa puedan identificarse mejor. Por ejemplo, un personaje con la habilidad arcana  «Marca de Innsmouth» podría ir transformándose lentamente en un profundo, comenzando con unos ojos saltones y una boca ligeramente prominente hasta la horrible metamorfosis final.

Cada vez que la Degeneración de un personaje aumente, ha de escogerse un aspecto para describir el estado actual de Degeneración del personaje. El aspecto escogido sustituye al anterior, de manera que el atributo de Degeneración tenga cada vez un único aspecto asociado.

A continuación se describen las etapas de cambio correspondientes a cada punto de Degeneración:

- 0: El personaje es completamente humano.
- 1: El personaje sufre un cambio menor, ya sea físico o psíquico, que incluso a él le costará reconocer. Por su naturaleza puede obviarse, o confundirse fácilmente con un síntoma de una enfermedad poco grave y completamente normal, como un sarpullido, dolores de cabeza o de estómago puntuales, tener sueños extraños con cierta frecuencia, perder más pelo de lo normal, necesitar beber agua frecuentemente, etcétera.
- 2: El cambio avanza lo suficiente como para que el personaje se dé cuenta de que no es normal. En cualquier caso, sigue siendo bastante fácil ocultarlo.
- 3: Además del cambio que ya tenía, comienza a desarrollar otro cambio nuevo, también fácil de ocultar, pero que, por su combinación con el anterior, puede provocar sospechas o ser muy incómodo.
- 4: Ambos cambios se han extendido lo suficiente como para que sea difícil, aunque no imposible, ocultarlos. Otras personas los interpretarán como un problema de salud física o mental, pero no necesariamente lo considerarán fuera de lo «normal».
- 5: Los cambios son tan pronunciados que comienzan a ser evidentes y llamativos. Para cualquier observador que entienda sobre los Mitos, su naturaleza estará clara. Para otras personas, empieza a ser algo suficientemente extraño como para evitar al personaje todo lo posible o recurrir a médicos o psiquiatras. Deberían haberse cambiado a estas alturas uno o dos rasgos físicos del personaje para adecuarlos a su nuevo estado.
- 6: El personaje ha perdido la mayoría de su humanidad. Si su afección era solo física, ahora también empieza a ser psíquica, y viceversa. Si ya tenía cuerpo y mente afectados, los cambios se agudizan. Las alteraciones






son repugnantes y aquellos inclinados a creer en el bien y el mal las calificarían como «malignas».

- 7: Ahora la excepción es la parte humana, ya sea del cuerpo, la mente u ambos. La naturaleza del cambio será evidente. Por ejemplo, si la Degeneración está convirtiendo al personaje en una criatura anfibia, cualquiera se daría cuenta de que está más cerca de ser un hombre rana que de un humano. En este estado, el personaje difícilmente podría ser considerado como humano por un forense. Además, su corrupción empieza a dejar una huella indescriptible y maligna, pero casi palpable, en los lugares que frecuenta.
- 8: Llegados a este punto, solo unos pocos rasgos físicos o mentales del personaje deberían seguir siendo humanos, dos o tres como mucho. El resto de él es claramente aberrante y antinatural. Casi cualquiera que lo viera pensaría que se trata de un monstruo o un alienígena, y no sería fácil creer que en algún momento fue humano. Su entorno habitual estará claramente corrompido. Por ejemplo, si viviera en una vieja casa, la gente sentiría un rechazo a siquiera acercarse a ella, aun sin conocer su fama o las leyendas ni saber de su habitante.
- 9: En este nivel de Degeneración el personaje solo mantiene una mínima conexión con lo humano. El resto de él es abominable y, de hecho, su maligna presencia es algo casi palpable, aunque no sea visible. Esta corrupción afecta de una forma muy grave a todo su entorno habitual y deja una huella detectable allá por donde pasa.
- 10: Finalmente, el personaje ha perdido su último vestigio de humanidad. Su aspecto físico es grotescamente monstruoso y resulta a la par repulsivo y perturbador. Su mente es ya totalmente alienígena y sus motivos y razones son incomprensibles para un ser humano normal. Sus alteraciones impiden que pueda comunicarse con criaturas que no son como él y sus costumbres, alimentación y ciclo vital son totalmente ajenos a los de un ser humano. Puede que ahora el personaje sea inmortal o de una gran longevidad, capaz de respirar gases tóxicos o viajar instantáneamente en el tiempo y el espacio, pero ha roto hasta el más fino hilo que lo atara a nuestra realidad. Es ya una criatura de los Mitos y como tal no puede interpretarse más por su jugador. En adelante será un personaje no jugador controlado por del director de juego.

LAS VENTAJAS DEL CAMBIO

Ganar puntos de Degeneración no solo tiene consecuencias negativas, también implica ciertas ventajas. Para empezar, su propio viaje personal hacia lo extraño hace al personaje cada vez más resistente a la pérdida de puntos Estabilidad Mental por la exposición a fenómenos sobrenaturales. Resta la puntuación de Degeneración de cualquier pérdida de Estabilidad Mental que sufra el personaje (ver página 56).

Además, cada punto de Degeneración transforma literalmente al personaje, a menudo mejorando sus capacidades... a costa de otras. Cada vez que un personaje adquiere un punto de Degeneración puede hacer una de estas tres cosas: trasladar un punto de una característica a otra, redistribuir libremente dos puntos de habilidades (siempre que sus puntuaciones en ocultismo o habilidades arcanas no disminuyan) o cambiar un aspecto o hito cualquiera del personaje por otro nuevo que refleje su transformación. Alternativamente, al ganar un punto de Degeneración, el personaje puede disminuir en uno su puntuación de Drama y recibir cuatro puntos para repartir libremente entre sus habilidades arcanas (u otras nuevas) y su ocultismo, o dos puntos para las citadas habilidades y uno para incrementar una característica a su elección.

Ejemplo: *Elena Lewis, una detective de homicidios que forma parte de un pequeño culto dentro de la policía que usa poderes de los Mitos para combatir el crimen, queda sobrepasada por el horror tras contemplar a un shoggoth, y alcanza el estado mental «enloquecida», con lo que gana automáticamente un punto de Degeneración. Elena tenía Degeneración 1 con el aspecto «Ojos muy oscuros»,  «Signo de Koth» 3 y  «Ojos del abismo» 3, con lo que su Degeneración sube a 2 y cambia su aspecto a «Casi nunca parpadea». Para reflejar el efecto de la transformación que supone el punto ganado, decide bajar de Drama 5 a 4 y usar los puntos de habilidad recibidos para incrementar dos puntos su  «Ojos del abismo» 5, un punto  «Signo de Koth» 4 y otro punto para obtener una nueva habilidad arcana  «El látigo de los antiguos» 1. La jugadora de Elena explica que cuando la mente de la policía se quiebra al contemplar el horror del monstruoso shoggoth también se abre al conocimiento que emana del ser, absorbiéndolo como una esponja: recibe visiones de la historia los antiguos y de la rebelión de los shoggoth, y otras del pasado y el futuro que comprende solo a medias.*

El último acto

—Su mirada era la de quien no tiene nada que perder —comenzó ella—. Me abarcaba, su brazo izquierdo rodeando mi cintura y su mano derecha, una mano áspera, nudosa, en mi cuello. Si me movía lo más mínimo su cuerpo reaccionaba al mío estrechándose. Sentí como si hubiese caído en una trampa para animales. Pero un animal se hubiese arrancado a mordiscos la pata atrapada con tal de escapar.

Un escenario sencillo. A un lado una gran mesa con varias sillas, al otro un sofá bajo y una mesa de café. Dierdre estaba sentada en el sofá, tapando su cara con ambas manos. Yo, de pie en el extremo opuesto de la sala, mirando por la única ventana, buscando. Y entre los dos, el inspector, sentado en una silla plegable.

—No quiero hacerle perder el tiempo con las tonterías que se me pasaron por la cabeza —se disculpó con una mueca parecida a una sonrisa.

—Los recuerdos de una persona tienen un orden propio. —El inspector proyectaba una voz cálida y grave, con un deje paternal—. Esos recuerdos que a usted le vienen a la memoria con más fuerza, por insignificantes que puedan parecer, son los puntos que tenemos que unir para terminar de completar el dibujo.

—Pero es que yo solo consigo recordar los detalles insignificantes —siguió ella angustiada—. Solo sé que el hombre alto olía muy mal, a orín, a vómito y qué sé yo. ¿Y de qué puede servir que le diga algo así? Sin embargo no puedo pensar en otra cosa, en este olor que aún impregna mi ropa.

—Eran indigentes, de eso no hay duda —dije volviéndome por fin hacia el inspector, con un giro quizás demasiado brusco, forzado—. El hombre que atacó a mi mujer debía de tener más de cincuenta, era delgado y mediría como un metro noventa. Tenía el pelo largo, blanco casi del todo, al igual que la barba. Llevaba un abrigo militar muy pesado, del ejército de algún país del Este.

—¿Era de fuera? —preguntó el inspector, ignorando educadamente mi extraño comportamiento.

—Habló poco, pero estoy seguro que era *cockney* de pura cepa —demasiado bien conocía yo la jerga como para equivocarme—, los tres lo eran.

—Cuando el hombre alto habló —el monólogo de Dierdre sucedía en otro plano, aflorando en las pausas de nuestro diálogo—, cuando me habló al oído, fui incapaz de entenderle. Me aterrorizó pensar que pudiese estar diciendo algo vital para mi supervivencia.

—Querían nuestro dinero, sin más. —Quizás anticlimático, pero es que seguir en personaje estaba resultando agotador.

Incluso después de tantos años, una pequeña distracción había hecho que dudase del tono, de las motivaciones del personaje. En cualquier caso el hombre del que ella se había enamorado no hubiera sabido cómo enfrentarse a una situación semejante: mi fuga había sido, pues, un reflejo defensivo. Pero el Director no tendría piedad.

—El que llevaba la escopeta —seguí con impaciencia— sería de unos cuarenta, pelo y ojos negros, barba rala. Vestía un traje muy gastado, con raya diplomática, por cuyas perneras asomaban unos segundos pantalones, de pana. También bajo la americana se veía un grueso jersey. Y todo esto además del típico relleno de periódicos que sobresalía por varios sitios.

—No paraba de mover el arma de un lado a otro. —Dierdre estaba como en trance.

—¿Podrían darme una descripción de la escopeta? Aunque sea vaga. —La miraba a ella.

—Era una escopeta vieja de dos cañones —dije yo no obstante, reclamando el foco—, un arma larga, con culata de madera. Yo diría que era un arma destinada a la caza mayor.

El inspector se giró extrañado. Quizás mis descripciones eran demasiado detallistas o el tono demasiado frío, me ocurría a veces cuando estaba nervioso. No era mi mejor trabajo.

—La mujer tenía un cuchillo de cocina bastante grande —intenté hilar—. Ella era la que llevaba la voz cantante. Morena, de pelo largo ensortijado, de unos cuarenta y tantos. Lo más característico de ella era su nariz, que parecía una especie de retorcido tubérculo rojo lleno de venas moradas. Entre las varias capas de ropa y que encima de todas llevaba un estridente vestido de flores, parecía un payaso de circo.

—Sí, yo también pensé en el circo —susurró Dierdre.

Yo había tratado de darle al personaje de la asaltante rasgos mundanos que en un par de pinceladas permitieran hacerse una imagen en la cabeza, pero la frase de Dierdre, tan abstracta, era mucho más evocadora, conectaba a nivel emocional. Ella no actuaba y sin embargo la naturalidad con la que daba la réplica me estaba haciendo sentir cada vez más inseguro.

—El caso es que me encañonaron a mí y dijeron que si no les dábamos todo lo de valor nos matarían —dije finalmente volviéndome hacia la ventana, para conceder a mi conclusión cierta poética circular.

—Pero no lo hizo.

Me quedé de repente en blanco. Mi frase debiera haber precipitado la caída del telón. ¿Qué propósito podía tener su intrusa frase al fin y al cabo? No podía ser una semilla destinada a florecer en una escena posterior: estaba seguro de que el inspector era poco más que un secundario.

—Aquellos *bobbies* pasaron en el momento justo —repentí con torpeza. Creo que de haber estado presente el Director hubiese interrumpido la escena. Un escalofrío me recorrió de arriba abajo.

—Y entonces sus agresores se fueron, sin más.

—Sin más.

Telón. Y sí, aún estuvimos allí horas, pero no sucedió nada dramáticamente relevante.

Esa noche Dierdre pasó bastante tiempo hablando con su hermana por teléfono, un par de horas. Mientras, yo caminaba de un lado a otro por la casa. Incapaz de esperar, incluso entré un par de veces en el dormitorio con la excusa de coger algo, cualquier cosa. Estaba claro que ella sentía un extraño pudor que no había mostrado nunca antes, al entrar yo decía algo como «espera un momento, Molly». Tras la puerta pude escuchar que hablaban de conocidos comunes que en un momento u otro habían sido víctimas de un atraco.

Al fin colgó. Yo estaba en el salón y, al dejar de oír el murmullo en el dormitorio, mi corazón salió desbocado. Salté sobre el sofá y cogí del revistero un libro que ella me había regalado. Dierdre apareció por la cocina: yo fingía leer. Comenzó a abrir cajones, a buscar en la nevera y a poner sobre la encimera una lechuga, tomates, pepinos, todo lo necesario para hacer una ensalada. Cuando me acerqué, ella lavaba unos platos. Con una sonrisa cómplice, metí mi mano en el agua y tomé las suyas.

—Es tardísimo —reaccionó ella, cerrando el agua y apartándose de mí—, no son horas para todo esto. Quizás baste un vaso de leche para tomar el sedante.

Hubiera sido mejor no sentir, un actor debe guardar las distancias con el personaje. Tuve que tomarme unos segundos después del dañino sonido de la puerta del dormitorio. Pero fue un receso breve, recogí las verduras que Dierdre había dejado en la encimera, lavé el resto de los cacharros y, cuando hubo pasado un tiempo prudencial, entré en la habitación con una taza de leche caliente. Ella estaba ya en cama, tapada hasta los ojos, sin decidirse a apagar la luz.

—Ayer el mundo era un lugar seguro —susurró—. ¡Me siento tan estúpida!

Ella sí sabía cómo cerrar una escena.

Pasé la noche despierto, de pie, mirando la calle desde la ventana del salón. Todo estaba en silencio, dormido. Creo que esperaba ver aparecer en cualquier momento la difusa forma del Director, sentía que le había decepcionado. Imaginé cómo irrumpía en escena dando alaridos ininteligibles, destrozando el atrezo a su paso, devorándose.

Al día siguiente volvimos a Scotland Yard, en silencio: le habíamos dicho al inspector que regresaríamos para intentar sacar un retrato robot de los asaltantes. Allí nos recibió el inspector Connor, ofreciéndonos té y tratando de convencer a Dierdre de que era cuestión de tiempo que detuviesen a los agresores. Ella entró primero.

—Quiero disculparme con usted. —Nos habíamos quedado a solas en la sala del día anterior.

—No la entiendo, ¿por qué tendría usted que disculparse?

—Ayer me comporté de forma muy extraña. —Nos habíamos sentado a la mesa para que yo pudiese firmar mi declaración.

—Experiencias como la que han sufrido ustedes pueden provocar reacciones muy diferentes.

—Ayer no fui capaz de contarle todos los detalles.

—¿Ha recordado algo nuevo?

—Ayer no era yo mismo —me levanté de forma dramática—, no era el hombre con el que Dierdre se casó, ella nunca me había conocido así. Pero es que desde que les vi aparecer supe qué tipo de indigentes eran: no eran mendigos explotados por alguna mafia dickensiana, ni tampoco esos locos desahuciados que ves hablando a voces consigo mismo en mitad de un parque, eran claramente cómicos de la legua, miembros de la Gran Compañía.

—¿Dice que sus asaltantes eran artistas callejeros? —El inspector se levantó de su sitio y se apoyó en la mesa.

—Lo sé porque yo también fui miembro, en una vida anterior. —Mi interlocutor no pudo reprimir un espontáneo arqueamiento de cejas—. Mi familia vivía en las calles, o más bien en los túneles bajo la ciudad, en alcantarillas y pasadizos de mantenimiento. No mendigos o ladrones, vivíamos de lo que encontramos en las basuras. Y sí, formábamos parte de una especie de *troupe* que sin esperar nada a cambio improvisaba a diario tomando las calles por escenario.

—¿Una compañía teatral formada por indigentes? —aún educado pero suspicaz.

—Los actores, los de verdad, somos casi siempre indigentes. —Inadvertidamente, había salido otra vez del personaje, recitando las últimas palabras en una voz que creía olvidada, con la burlona musicalidad de la jerga *cockney*.

—Tom, me preocupa que no se esté tomando esto suficientemente en serio —grave—. ¿Adónde quiere ir a parar? ¿Reconoció a alguno de los agresores?

—Pensé que querría escuchar todo lo que yo tuviera que decir, ya sabe, para luego poder unir los puntos, como en los pasatiempos —haciendo incluso una leve reverencia.

Creo que el inspector no sabía cómo reaccionar. «¿Por qué de repente me burla de mí?», supongo que pensaba. Había ido demasiado lejos, así que traté de dar marcha atrás.

—Perdone mis incoherencias —le rogué cayendo de rodillas al suelo—, estoy muy nervioso y apenas he dormido. Tengo miedo. Nunca había visto a aquella gente, pero ellos sí parecían conocerme a mí, o al menos me hablaron como si supieran quién era. El hombre alto dijo cuando aparecieron: «Todavía hueles a cloaca, por mucho que te frotes hay olores que no se quitan». Y la mujer, al marcharse, concluyó: «Se acerca el final».

Por fin había encontrado el tono. El inspector quedó en silencio unos momentos, estudiándome.

—Escuche, Tom —había conseguido conmoverle—, todo esto le ha afectado de forma diferente que a su mujer, quizás causando que algo oculto durante mucho tiempo salga a la superficie. Las personas son a veces como un vaso de cristal con una burbuja: durante años el vaso aguanta los pequeños golpes al ponerlo en la pila o cuando se te escurre entre los dedos al lavarlo; resiste incluso al caer al suelo por accidente, pero un día, un golpe que no tiene más importancia que los otros, hace que estalle en mil pedazos.

Érase un hombre hecho de metáforas.

—Ahora —continuó— quiero que entre en el despacho del técnico y que haga lo posible por facilitarnos una descripción de sus atacantes. Y luego, antes de que ustedes se marchen, le daré la tarjeta de una persona con la que puede hablar si siente que las circunstancias le superan.

Por la noche en casa, Dierdre se resistía a abandonar el silencio y por mi parte no encontraba la forma de iniciar la que sería nuestra última escena juntos. Me sentía aún inseguro, sobre todo respecto al repentino giro que le había dado a la trama, haciendo una mi historia y la de mi personaje, pero había sido la única forma que se me había ocurrido de justificar mi reacción al presentarse los indigentes en escena: yo no me había salido del personaje, era mi personaje el que había abandonado el papel que estaba interpretando. Si al Director no le convencía esta explicación, sería mi fin.

Un escenario apenas sugerido. En un extremo, un sofá con una mesa de café delante, un revistero, todo iluminado por una lámpara de pie. En el medio, una mesa de comedor con sus sillas. Y en el otro extremo, una ventana. La habitación está en penumbra, la lámpara de pie ilumina solo a Dierdre, que está leyendo sentada en el sofá con las piernas recogidas, y de mí solo se ve la silueta, recortada por la luz que desde la calle atraviesa la única ventana del salón: estoy mirando de nuevo por la ventana, buscando.

—No paro de pensar en cosas a las que había decidido no darle importancia —dijo ella finalmente.

—¿A qué te refieres? —sin volverme.

—Principalmente a que en cualquier momento puede pasar algo terrible y decidimos no pensar en ello. Pero también a otras cosas, esas con las que nos hemos resignado a vivir y que procuramos no plantearnos.

—¿Crees que puede salir algo bueno de plantearse ese tipo de cosas inevitables?

—No todas son inevitables.

Fue su última frase. Luego en algún momento abandonó el escenario sin despedirse. Y yo sentí caer el telón. Aplausos. Los espectadores en pie. La aclaman a ella.

Cojo mi abrigo y cierro la puerta tras de mí, sin hacer ruido. Bajo a la calle y paro un taxi. La ciudad me parece ya un decorado a medio desmontar. Encuentro la salida, está donde siempre.

Después de tantos años hago por fin mutis, desciendo por un agujero oscuro hasta llegar al escenario que subyace. Y allí me reencuentro con la vieja *troupe*, que con voces cantarinas imitan a los habitantes de la superficie en innumerables retablos, prorrumpiendo de cuando en cuando en sonoras carcajadas cuando la parodia se hace insostenible. Cruzo por decorados compuestos de restos encontrados en la basura, enseres carcomidos que imitan hogares, oficinas, restaurantes, cualquier lugar que pudiese reflejar la vida en la superficie. Cruzo todas las escenas hasta llegar al centro mismo, a un simulacro de cementerio con panteones chabolistas y que en vez de sobrias estatuas tiene por habitantes las mascotas olímpicas Wenlock y Mandeville, dos figuras enormes quedándose las manos hacen las veces de arco de entrada. También al payaso de las hamburguesas, Ronald McDonald, varias figuras de Santa Claus, renos y elfos navideños, así como siluetas descoloridas de actores de cine recortados en cartón y un ejército de desnudos maniqués. Y en el corazón del caricaturesco cementerio, el escenario que gobierna todos los demás, con un único elemento decorativo: yo recordaba una especie de árbol artificial y sin embargo ahora entiendo por fin que es nada menos que una carcasa vacía, un irregular cilindro de casi tres metros de alto coronado por lo que no puede ser otra cosa que una enorme estrella de mar, de superficie rugosa y negra, y cuyas ramas —al menos yo pensaba que eran ramas— salen por los cuatro costados como nervaduras de paraguas que hubiesen perdido la lona. El Director está apoyado en el exoesqueleto, esperándome.

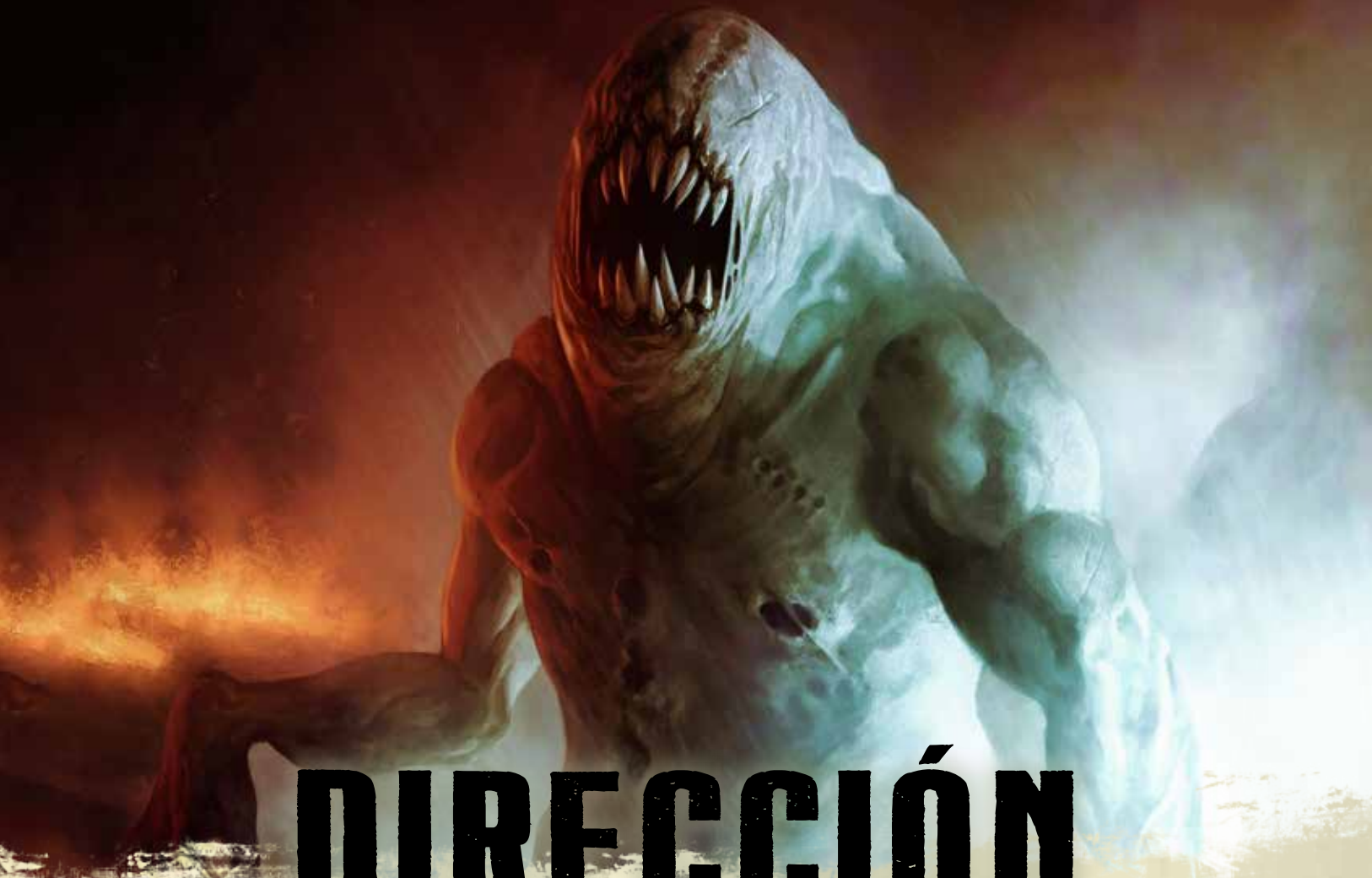
Ya de cerca, su cuerpo bulle. De lejos pasaría quizás por una persona, pero está formado por un único material, un légamo negro modelado hasta el último detalle: los ojos con párpados y hasta pestañas, la uñas y hasta el vello. Solo la boca discrepa, variando de un momento a otro de una minúscula abertura hasta ocupar la mitad del rostro, desdentada y habitada por un zarcillo nervioso que hace las veces de lengua. Los alaridos guturales, siempre acompañados de un burbujeo como de quien se ahoga en sus propios líquidos, son los mismos que años atrás en mi debut.

Me hace un gesto para que suba al escenario. Sé lo que quiere de mí, quiere que represente lo que ha sido mi vida estos últimos años en la superficie. Podría devorarme en cualquier momento.

Represento entonces la humillación constante a la que los superiores de la empresa sometían a mi personaje, el desprecio con el que la familia de Dierdre le trataba, los consejos paternalistas de amigos borrachos que alejaban sus fantasmas cebándose en los de mi personaje. Pero lo que de verdad interesa al Director son mis conversaciones con Dierdre, la forma en la que desesperadamente intenta cambiar las características que yo había decidido que me definirían, la forma en que me sentía empujado a protegerla, incluso de sí misma, las mentiras piadosas, los reproches callados cuya vibración se hacía a veces insoportable.

Y finalmente, en mitad de mi grotesca burla de las embestidas en la cópula con Dierdre, cuando gemía exageradamente, ridiculizando cada pose y cada palabra arrojada en la pasión, el viejo Director se unió a mí con un gáñido que debió de atravesar la tierra hasta llegar a la superficie. Y entonces todos se unieron, todos gritaron al unísono.

Nadie vio que yo lloraba.



DIRECCIÓN

CAPÍTULO VIII

Este capítulo está dirigido a los directores de juego y presenta consejos y consideraciones a tener en cuenta cuando se dirige una partida de **Cultos Innombrables**. Desde qué criterio seguir a la hora de aplicar las reglas a cómo se debería interpretar una criatura procedente del espacio exterior, incluso si eres un director de juego experimentado deberías echarle un ojo, ya que te servirá para captar la esencia de las aventuras de **Cultos Innombrables**.

EL PAPEL DEL DIRECTOR DE JUEGO

Mientras los otros jugadores interpretan a sus personajes y viven las historias de **Cultos Innombrables** como sus protagonistas, el director de juego teje la trama que aquellos van a tener que resolver, dibuja el escenario, interpreta a los demás personajes y criaturas y tiene la última palabra a la hora de aplicar las reglas.

ESCENARIO Y AMBIENTE

Una de las labores básicas del director de juego es preparar el mundo donde los personajes del resto de jugadores van a desenvolverse. Como principal creador, tendrás que decidir algunas cosas con antelación. Por ejemplo, aunque **Cultos Innombrables** contempla la existencia de poderes «mágicos» que algunos humanos son capaces de utilizar, podrías decidir prescindir de ellos y basar tu campaña en el hecho de que el contacto con los Mitos se realiza a través de la tecnología conocida. O, al contrario, a lo mejor te parece más interesante que el uso de esta «magia» esté a la orden del día y se utilice incluso para bloquear la puerta de un baño público.

Definir este tipo de cuestiones es especialmente importante de cara a los demás jugadores. No se trata de revelarles la trama de la aventura, sino de orientarlos para que no jueguen un determinado tipo de personajes y más adelante se lleven una decepción. Por supuesto, los jugadores tienen total potestad sobre sus personajes, pero hay algunas características del mundo de juego que excluyen otras. No tiene demasiado sentido que alguien interprete un poderoso brujo en historias donde simplemente no hay

manifestaciones mágicas; y, al contrario, un personaje mundano estará muy limitado (y probablemente lo pase mal) si todos a su alrededor juegan con las leyes físicas de nuestro universo. La locura lo dejará fuera de juego muy pronto.

Esto no quita que justamente la oposición de estas características sea el meollo de la historia (los personajes comienzan a descubrir que todo lo que conocen no es como parece ser), pero, todavía así, el impacto será mucho más efectivo si los propios jugadores también experimentan ese desconcierto.

Teniendo claro en qué tipo de mundo vais a jugar, como director de juego debes cuidar especialmente la descripción que haces de él, porque eres el responsable de mostrar a tus jugadores aquello a lo que se enfrentan sus personajes. **Cultos Innombrables** es un juego de horror cósmico. Es decir, por un lado intenta inspirar miedo, desasosiego, para lo cual es esencial una buena narración (tanto si eres un director de juego experimentado como si quieres lanzarte por primera vez estarás de acuerdo con esto). Por otro lado, trata temas tan ocultos para el hombre como la existencia de razas alienígenas, viajes interplanarios o fuerzas cósmicas de generación y destrucción masivas. Parece paradójico: ¿cómo describir algo que es totalmente desconocido? Precisamente por eso necesitarás esmerarte y atender especialmente a dos conceptos: el escenario y el ambiente.

El **escenario** es tanto el lugar donde sucede la acción como las circunstancias que la rodean. Muchas veces no es necesario profundizar en los detalles de un escenario porque los personajes no llegarán a interactuar tanto con él, pero por lo menos deberías describir la estructura del lugar, de manera que los jugadores sepan cómo sus personajes pueden desenvolverse y a qué pueden recurrir, y cualquier detalle que lo dote de personalidad, como la corteza seca y rasposa de un viejo árbol en medio de un frondoso jardín o el blanco aséptico de una sala de operaciones oculta en un granero abandonado. Incluso si se trata de un lugar corriente, el simple hecho de mencionar los materiales y objetos típicos ayuda a poner en situación a los jugadores. Y no te olvides de los fenómenos atmosféricos. La lluvia, la niebla, el frío, el sol cegador, el aire viciado..., todas estas circunstancias son imprescindibles para meter a los jugadores en la historia.

Como ves, definir el escenario es una parte importante del trabajo del director de juego, pero igual de importante es el ambiente. El **ambiente** es la atmósfera, el aire que se respira en un determinado escenario. Puede que describir el ambiente sea una tarea más complicada porque depende de la situación que esté dándose: un escenario es algo fijo que no cambiará a menos que los personajes lo provoquen activamente, pero el ambiente está ligado directamente con las emociones de los personajes. Tendrás que pensar qué sensaciones quieres provocar (intriga, pánico, urgencia, melancolía...) y jugar con los tiempos para afectar a los jugadores, y a los personajes a través de ellos. Por ejemplo, puedes situar a los personajes en un muelle donde están descargando un gran compartimento donde se supone que está atrapada una criatura de los Mitos. Describe cómo las cadenas de las grúas emiten tenues chirridos según el balanceo del compartimento que sostienen, cómo comienza a percibirse un olor nauseabundo procedente del barco que ha traído el compartimento. El muelle será el mismo muelle que era hace unas horas, pero es en ese preciso momento cuando


los personajes están a punto de contemplar una criatura de los Mitos (lo esperen o no, lo quieran o no). Además, el ritmo pausado generará una cierta impaciencia por descubrir qué hay realmente ahí. Los personajes secundarios también son un buen recurso a la hora de crear el ambiente, como podrás leer más adelante.

Lograr transmitir lo que uno quiere transmitir no es una tarea sencilla. Por esta razón, el director de juego no debería cerrarse a cualquier apoyo procedente de los demás jugadores. Es positivo que los jugadores sugieran que sus personajes realizan tal acción con tal cosa que tú no habías mencionado, o que tal vez sí habías descrito pero de una manera imprecisa. Si esta espontaneidad no interfiere con el desarrollo que tenías planteado para la historia (ver «Consenso y autoridad narrativa» a continuación), permítela, ya que contribuye a profundizar en el juego. De hecho, el sistema de aspectos está pensado para ello, así que dejar volar la imaginación en la mesa de juego y construir una buena historia entre todos.

INTERPRETAR PERSONAJES NO JUGADORES

El director de juego tiene la suerte y la complicación de tener que interpretar al resto de personajes. Intenta dar ejemplo con una buena interpretación, hasta el punto de que no sea necesario especificar qué personaje está hablando. Para esto será muy importante que defines la personalidad de los personajes no jugadores más recurrentes, como te explicamos en la página 235. Como es probable que en tus aventuras de **Cultos Innombrables** aparezcan criaturas de los Mitos, tendrás que tener en cuenta su origen alienígena y que son muy diferentes de los humanos, no solo físicamente. Hablamos más de esto en «Criaturas», en la página 126, y en «Creación de criaturas», en la página 242.

En muchas ocasiones los personajes no jugadores serán quienes tomen la iniciativa, así que trata de dirigirte a los personajes, no a los jugadores. Un estilo directo como «Sr. Khandaar, ¿sería tan amable de acompañarme?» permite sumergirse mucho más en la historia que un simple «el agente inmobiliario te pregunta que si lo acompañas». Casi de manera inconsciente, el jugador se sentirá inclinado a meterse en su papel y continuar la interpretación, lo que os permitirá disfrutar de un juego más rico.

Puedes ser especialmente insistente en esto y dar las pistas sobre el avance de la trama mediante la narración. Por ejemplo, si los personajes están a punto de cerrar un trato con unos mafiosos algo sospechosos y uno de ellos posee la habilidad arcana  «Signo de Voor», un personaje aliado que vaya con ellos puede mostrar su repulsión por un tic nervioso que tiene uno de los mafiosos. Si el jugador entiende la indirecta, podrá hacer que su personaje utilice su habilidad arcana para descubrir si los señores con los que están negociando son verdaderamente... humanos.

CONSENSO Y AUTORIDAD NARRATIVA

Como director de juego vas a ser el principal responsable de construir la historia y colorear su escenario. Pero ser el principal responsable no significa ser el único: los demás jugadores comparten contigo esa responsabilidad, aunque te corresponda a ti llevar la batuta de la historia. Al final, la idea que debe prevalecer es que como grupo de juego estáis contando una historia conjunta de la

que todos sois narradores, protagonistas y espectadores al mismo tiempo, aunque es cierto que el director tendrá una mayor labor como narrador y una menor como protagonista, mientras que la proporción será la contraria en los demás jugadores.

Esta idea se traduce en dos conceptos importantes para entender el modo de jugar un juego como **Cultos Innombrables**. En primer lugar, el **consenso**. La idea es muy sencilla: jugáis para divertirlos, y lo que os divierte como grupo tenéis que decidirlo entre todos. Olvidate de la anticuada idea de que, como director, los demás jugadores no puedan discutirte y deban aceptar todo lo que dices: los jugadores son personas adultas con su propia opinión y será enriquecedor que compartan esa opinión contigo para construir la historia que queréis jugar juntos.

El consenso puede abarcar cosas muy generales, como el género de las historias que queréis contar, o puede tratar cosas muy concretas, como qué es lo que le pasaría a una persona que se expusiera de pronto al vacío del espacio. El consenso no tiene por qué estar relacionado con cuestiones de realismo: no se trata de aportar evidencia científica sobre los efectos del vacío en el organismo, sino de acordar lo que os gustaría que pasara en esas circunstancias, sea por dotar de verosimilitud a la historia, por la búsqueda de un determinado efecto dramático o por lo que sea.

Ahora bien, el consenso debe alcanzarse rápidamente en la mesa de juego o dejarse para discutir más adelante. Como director de juego te corresponde el papel de reconducir la historia y evitar que los jugadores se pierdan en discusiones que los sacan de sus personajes y del ambiente que habéis construido. Si ante una situación determinada los jugadores tienen distintas opiniones pero crees que puede encontrarse el consenso rápidamente, búscalo. Si no, no permitas la discusión y trasládala al final de la partida, cuando será el momento de hablar de esos temas (ver página 236). Si puedes evitar el tema que sea el objeto de disputa, sácalo de la historia hasta que os hayáis puesto de acuerdo, pero si es inevitable, no seas demasiado detallista con él para que lo que habléis más adelante pueda matizar la narración pasada.

El otro concepto a tener en cuenta es el de **autoridad narrativa**. La autoridad narrativa se refiere a la posición dominante sobre la historia que permite al director de juego introducir elementos a su antojo sin necesidad del consenso del grupo. Esto introduce una aparente paradoja: quien tiene la autoridad narrativa decide qué pasa y a quién le pasa y es el narrador último de un determinado momento de la historia. En muchos juegos la autoridad narrativa recae únicamente sobre el director, mientras que en otros se comparte equitativamente entre todos los integrantes del grupo. **Cultos Innombrables** se encuentra en una situación intermedia entre ambas posturas. El director de juego tendrá la autoridad narrativa en la mayoría de las situaciones, pero puede cedérsela a cualquier jugador para enriquecer la historia (pidiéndole, por ejemplo, que describa lugares o personajes no jugadores). Además, los jugadores pueden reclamarla por sí mismos activando aspectos y tomando el control de la situación para introducir elementos en la trama relacionados con el aspecto activado.

Consenso y autoridad narrativa parecen las dos caras de la misma moneda, pero en realidad son más bien un mecanismo de dos piezas: quien tiene la autoridad narrativa puede describir la

escena, decidir lo que ocurre y, en general, es el dueño de la narración. Pero estará limitado por el consenso: el grupo actuará como un modulador que debe evitar que se abuse de esta capacidad. Como director de juego, no solo tendrás que velar por el consenso cuando asumas tú la autoridad narrativa, sino que tendrás que preocuparte especialmente de que se utiliza de manera adecuada cuando sean los jugadores los que se hagan cargo de ella.

Queda una última consideración relacionada con la dirección de la historia. Posiblemente la partida que estéis jugando no estará improvisándose sobre la marcha, sino que estará construida sobre un guion previo, sea una aventura prediseñada o una que el director haya ideado expresamente para el grupo. Este guion, que determina la **dirección** (página 236) de la historia, en cierta forma actúa como una caja que limita la autoridad narrativa: si se dan situaciones que alteran drásticamente el devenir de la historia puedes salirte de la caja, lo que hará que el guion sea inútil y que la historia pueda terminar por perder todo el sentido. Por si fuera poco, solo el director de juego conoce este guion, por lo que será su tarea mantener la historia en los parámetros adecuados sin que los jugadores sientan que pierden capacidad de decisión e intervención. Naturalmente siempre queda la opción de dejar que la historia fluya y jugar «fuera de la caja», pero requiere una capacidad de improvisación con la que no todos los directores (y grupos) de juego se sienten cómodos.

APLICAR LAS REGLAS

El director de juego es el responsable último de aplicar las reglas, ya que como **Hitos** es un sistema ligero, enfocado a la narración, es posible que se den casos que el sistema no contemple de manera explícita. Si tienes que hacer frente a una situación así, utiliza la lógica y sé consecuente y coherente con el núcleo del sistema. Si tu decisión no convence a los jugadores y prevés una discusión extensa, impón tu decisión, como hemos mencionado antes, y reserva esa discusión para el *debriefing* (página 236) para que no se rompa el clima. Al igual que en la narración, debería buscarse un consenso para las reglas, pero debería hacerse en el momento adecuado, nunca en mitad de la historia.

En muchos juegos de rol enfocados a la interpretación y la narración se hace hincapié en la máxima de que una tirada de dados no debe estropear una buena historia. En muchas ocasiones se ha resuelto esta máxima invitando al director de juego a «saltarse» las reglas cuando parezca que la aplicación de las mismas entra en conflicto con el curso de la historia que quiere contar o genere resultados anticlimáticos. El uso de tiradas secretas, cuyos resultados pueden manipularse, es el principal exponente de este enfoque. Por supuesto, esta estrategia es perfectamente válida y como director de juego eres libre de adoptarla en tus historias de **Cultos Innombrables**, pero no es la aproximación que te recomendamos.

En su lugar, te proponemos una máxima diferente: si tiras los dados, asume las consecuencias. Haz todas tus tiradas de dados en abierto, frente a los jugadores. Deja que sepan qué resultados están obteniendo sus antagonistas, acepta el resultado e incorpóralo a la historia. Dicho esto podría parecer que en **Cultos Innombrables** queremos anteponer el sistema de reglas a la historia, pero no es eso lo que pretendemos. «Si tiras los dados, asume las consecuencias» implica un condicional: no tires los dados si no quieres

introducir emoción a la historia, para todos, incluyéndote a ti. Si quieres que los personajes encuentren una pista para que avance la historia, no les pidas una prueba, simplemente dales la pista. Si pides una prueba que sea para decidir quién encuentra la pista (por ejemplo, el que obtenga el mejor resultado) o porque realmente estás dispuesto a plantearte que la trama avance sin que el grupo la encuentre, posiblemente llevando la historia por otros derroteros.

No olvides el potencial de los aspectos para transformar el resultado de una tirada. Sin garantizar el éxito o fallo de una acción, la mecánica de los aspectos realmente da la vuelta a un resultado, lo que en muchas ocasiones te permitirá minimizar el riesgo de tirar los dados. Y, aunque pueda parecer que entre recurrir a los aspectos y manipular las tiradas a tu antojo hay solo un pequeño paso, la diferencia entre ambas cosas es realmente cualitativa: los aspectos forman parte del cuerpo de reglas, no son una excepción o una violación arbitraria de las mismas. Además, utilizar aspectos nunca garantiza un resultado, aunque incremente enormemente las probabilidades en otra dirección, con lo que aún tendrás que estar dispuesto a asumir las consecuencias. El sistema **Hitos** hace especial énfasis en lo cualitativo además de lo cuantitativo. Los aspectos son rasgos que describen los elementos de la historia (ya sean los personajes, los lugares, los objetos...), de modo que utilizarlos afianza la presencia de dichos elementos. Es una manera de explotar los recursos narrativos, y el director de juego debería dar ejemplo a la hora de utilizarlos.

AVENTURAS Y CAMPAÑAS

Aventura es el término que usamos para referirnos a una historia de **Cultos Innombrables**. La aventura se desarrollará en una o más sesiones de juego, presentando una historia completa que puede dejar, eso sí, un final abierto o algunos cabos sueltos que se tratarán en aventuras posteriores. Una sucesión de aventuras unidas por algún hilo conductor (habitualmente, al menos, el grupo de personajes jugadores o el culto al que pertenecen) constituye una **campana**.

Si eres un director de juego novel puede que no te sientas preparado para elaborar una aventura desde cero. Las aventuras prediseñadas son una buena forma de lanzarse a dirigir porque, además de tener una historia ya preparada, muestran toda la información de una manera ordenada, de forma que puedes ver qué estructura seguir, qué puntos son importantes y qué giros puede tomar según los personajes jugadores tomen unas decisiones u otras.

Por otro lado, también te animamos a crear en algún momento las tuyas propias. Ser en el guionista de tus propias historias te permite diseñar las aventuras expresamente para tu grupo de juego y explorar los temas que más os interesen en lugar de tener que adaptar historias prediseñadas al culto de tus personajes.

A continuación tratamos un poco más en profundidad ambas opciones.

AVENTURAS PREDISEÑADAS

Las aventuras prediseñadas tienen la ventaja de que requieren muy poca preparación: habitualmente basta leerlas para obtener

una visión de conjunto de la historia y disponer de ellas durante el juego para realizar las consultas pertinentes. Una aventura prediseñada presentará una estructura en escenas que muestran el curso de la historia (al menos el curso más probable), personajes no jugadores con sus estadísticas de juego, ayudas de juego (por ejemplo, réplicas de correos electrónicos o fragmentos de un blog) que se pueden entregar a los jugadores durante la partida e incluso personajes pregenerados creados expresamente para la historia. Además, las aventuras prediseñadas autoconclusivas son un buen recurso para intercalar en una campaña de diseño propio: permiten añadir duración a la campaña.

La única complicación que pueden traer consigo las aventuras prediseñadas es encontrar el modo de introducir en ellas al culto de tus personajes jugadores: ¿por qué podrían implicarse o verse envueltos en una historia como esa? La introducción de la aventura dará posiblemente sugerencias y guías para ayudarte en ese sentido, pero tendrá que ser el director, que conoce las particularidades del culto de su mesa de juego, quien encuentre el modo de encajar las piezas. Tratamos más sobre esto en la página 237.

Puedes encontrar aventuras prediseñadas de **Cultos Innombrables** en la revista bimestral de juegos de rol **Nivel 9** y en suplementos oficiales de aventuras publicados por Nosolorol Ediciones.

DISEÑAR TU AVENTURA

Si quieres dirigir tu propia aventura querrás tener claro de qué va a ir (la **historia**), qué **personajes no jugadores** importantes aparecerán y en qué orden sucederán las cosas (la **estructura**). Ten en cuenta que los otros jugadores pueden tener las ideas más peregrinas y provocar que sus personajes acaben saliéndose de tus esquemas, por lo que definir todas estas cuestiones te sirve especialmente para conocer a fondo la aventura y poder hacer frente a cualquier imprevisto.

El público de tus aventuras

En **Cultos Innombrables**, como se ha apuntado en anteriores ocasiones, los personajes jugadores están enfocados a evolucionar. Ser partícipes de un culto no se consigue de la noche a la mañana y, pese a que se puede entregar a un jugador un personaje que ya esté dentro de un culto, la idea es que sienta al personaje como suyo, y eso solo se consigue recorriendo junto a él el camino que lo ha llevado hasta allí. Por supuesto, habrá aventuras independientes en las que los personajes sean directamente miembros de algún culto para que la acción pueda centrarse en lo importante, pero creemos que puede ser una buena experiencia para los jugadores nuevos que sus personajes evolucionen de ser simples individuos de la sociedad a cultistas. Es por este motivo que habrá distintos tipos de historias dependiendo del tipo de jugadores y de la implicación que tienen sus personajes respecto a los cultos.

En primer lugar están las partidas enfocadas a nuevos jugadores, que se acercan a las aventuras de **Cultos Innombrables** por primera vez o que aun conociéndolas, están comenzando con un personaje nuevo. También sirven como inicio de la mayoría de las campañas. Los personajes son simples individuos que aún

forman parte de la sociedad. Carecen o tienen poca consciencia de los Mitos. Se encuentran en un paso previo a conocer la Verdad y se adentrarán en ella en estas aventuras. El final de estas aventuras suele conducir a los personajes jugadores a la pertenencia a un grupo que, pueden o no saberlo, se trata de un culto de los Mitos.

También están las partidas pensadas para jugadores que ya conocen bien **Cultos Innombrables** y para personajes que pertenecen a un culto. En estas, no obstante, los personajes empiezan siendo simples peones. Es posible que ni sepan el verdadero objetivo del culto o hayan sido introducidos tan recientemente que aún estén a prueba. Incluso puede que ni lo sepan. Poco a poco la pertenencia a su culto va separándolos de la sociedad. Conservan aún trabajo y familia, pero conforme este tipo de aventuras progresa, esto cambia. Además, el conocimiento sobre la Verdad se hace mucho más patente. Los Mitos acaban convirtiéndose en parte importante de sus existencias y es entonces cuando surge el dilema de cómo usar dicho conocimiento.

Por último están las aventuras para jugadores que conocen por completo **Cultos Innombrables** y cuyos personajes pertenecen a uno de ellos. Su conocimiento de los Mitos debe ser avanzado. Cualquier vínculo que los uniera con la sociedad se ha roto. Están alejados de su familia, sin trabajo, y ahora con el único objetivo de servir a la causa del culto. Estas suelen ser las aventuras más difíciles de dirigir, puesto que los personajes ya son capaces de utilizar magia, la degeneración está avanzada y las criaturas de los Mitos están bastante presentes. También suelen ser las partidas más indicadas para los finales de las campañas, cuando los objetivos del culto pueden cumplirse por muy ambiciosos que parecieran al principio. Quizás ahora no sea tan difícil despertar a Cthulhu de su letargo.

Cuando ideas una aventura piensa en tus jugadores y en el tipo de personajes que querrán (y podrán) llevar. No temas comenzar con una aventura aparentemente inocente. La degeneración seguramente se apoderará de los personajes antes de lo que crees.

Sandbox y aventuras por raíles

Es posible que una de las primeras cuestiones que determines cuando crees tus aventuras sea si tendrán una historia muy definida y cerrada de la cual los personajes apenas se alejarán o si consistirán en un mundo abierto en el que las acciones de los personajes los guiarán hacia las distintas historias.

El primero es un caso de aventura guiada por raíles. Una vez que los personajes suben al tren, no pueden bajarse hasta que lleguen al final. En estas aventuras todas las pistas están relacionadas entre sí y todos los personajes no jugadores tendrán un papel que cumplir en la historia. Como hay poco margen para que los personajes actúen libremente, la historia está muy bien definida y absorbe toda su atención, de forma que si consigues guiarlos no sentirán la necesidad ni el deseo de hacer nada que no esté relacionado con la trama.

El segundo caso se denomina «*sandbox*» ya que, como en el terreno de un parque, hay total libertad de exploración e interacción con el entorno. Las aventuras de este tipo, en lugar de estar construidas de principio a fin, suelen tener varias semillas de aventuras que el director de juego desarrolla una vez que los

personajes han mostrado interés por alguna. Estas aventuras se amoldan a los personajes, pero requieren que el universo de juego esté bien definido.

Posiblemente la mejor elección sea hacer una mezcla de ambos tipos de aventuras para que los jugadores no se vean constreñidos ni obligados a seguir el curso de acciones determinado, pero tampoco tengan unos personajes que estén perdidos en un vasto universo sin ninguna motivación. Una aventura autoconclusiva seguramente será algo dirigida, mientras que un universo extenso con numerosos personajes no jugadores y lugares y elementos definidos tendrá cierto componente de *sandbox*. Como comentábamos en las aventuras prediseñadas (página 233), puedes intercalar aventuras autoconclusivas en tu mundo de juego para enriquecerlo.

Historia

La literatura de los Mitos de Cthulhu ahonda en los misterios del universo, la curiosidad del hombre (y sus consecuencias) y en los parajes más oscuros de la Tierra y de nuestra mente. Pero estos relatos son de una época pasada. **Cultos Innombrables** juega con la idea de que la era de la información ha puesto a disposición de muchas personas retazos de información que les permiten controlar ciertos poderes. Gracias a estos poderes ascienden en la escala social, consiguen ingentes cantidades de dinero o una inusualmente larga y próspera vida. Pero estos logros tienen un precio: uno siempre quiere más. Los protagonistas de estas historias tarde o temprano acabarán enfrentándose a otros grupos de personas con poderes similares (otros cultos) por hacerse con nuevas fuentes de conocimiento y poder.

Una aventura típica de **Cultos Innombrables** debería tener los elementos propios de las historias de Lovecraft y su círculo (monstruosidades alienígenas, escenarios lúgubres, otros planos de existencia...) y un puñado de escenas trepidantes que muestren que los cultistas no se limitarán a los métodos tradicionales para lograr sus objetivos. Muchas de estas situaciones se darán de manera natural; tu trabajo es propiciarlas.

Para construir una historia bien hilada deberías determinar algunas cuestiones básicas: qué ocurre, por qué motivo, quién está implicado, dónde y cuándo suceden los eventos y de qué manera. La historia puede ser todo lo compleja que desees, pero deberías poder contestar a todas estas preguntas antes de seguir adelante. El siguiente paso es dar con el «gancho» que motive a los personajes (o a los jugadores, por sus preferencias personales) a inmiscuirse en el asunto.

A medida que vayáis jugando ve tomando notas de aquellos detalles que creas que pueden valerte para desarrollar la trama, ya que aunque al final no los utilices, pueden servirte para aventuras posteriores. Además, como explicaremos más adelante, una vez que una persona entra en contacto por los Mitos comienza a ser atrayente para las criaturas y los sucesos relacionados con estos (página 241), así que no necesitarás muchas más excusas para enfangar a los personajes jugadores en un embrollo que ellos mismos provocaron en una aventura pasada.

Esta es una forma de crear campañas: unir varias aventuras por un hilo conductor. Aunque una nueva campaña implica nuevos

personajes, si juegas con el mismo grupo de jugadores, seguro que disfrutaréis viendo cómo un aprendiz joven e ingenuo se ha convertido en un líder degenerado. Puedes utilizar algunos personajes no jugadores interesantes de las aventuras para crear una campaña derivada (*spin-off*). De esta manera crearás un universo cada vez más completo y te será más sencillo construir aventuras que encajen en él.

Personajes

Una de las características clave de **Cultos Innombrables** es el tipo de personajes de sus historias. Mientras que los protagonistas de los relatos de los Mitos son «investigadores» (personas ajenas a la Verdad que se tropiezan con esta y tienen que sufrir las consecuencias, generalmente la locura, la muerte o ambas), los de **Cultos Innombrables** son sus principales enemigos: los cultistas. Aunque estos cultistas pueden ser personas comunes y corrientes, con familia, trabajo y aficiones, que se valen del poder los Mitos para lograr sus objetivos, también pertenecen a un culto. Es decir, tienen relación con otras personas que tienen tanto o más conocimiento que ellos mismos. Por esto, probablemente una gran parte de los personajes que crees sean también cultistas, ya sean compañeros, mentores, contactos o enemigos de los personajes jugadores.

Esto se dará sobre todo cuando el culto de los personajes jugadores sea un culto grande. Tarde o temprano los personajes recurrirán a sus superiores y subordinados, lo que está bien ya que podemos considerar al culto como una segunda familia (que no siempre irá en segundo lugar para algunos cultistas), así que deberías pensar en algunos personajes, sus personalidades y objetivos personales para que estén listos para interactuar con los personajes jugadores.

En el caso de un culto pequeño, los recursos de los que dispone serán más limitados, pero por lo menos deberías definir algunos personajes que cumplan funciones básicas, como informadores o aliados de cualquier tipo.

No dejes de aprovechar el ingenio de los demás jugadores y presta mucha atención a las historias que escriben de sus personajes: seguro que introducen gente de su pasado y su presente que puedes aprovechar. Al fin y al cabo, si los mencionan es porque tienen algún valor. Puedes consensuar con el jugador algunas características de los personajes de su historia, aunque asegúrate de ser lo suficientemente sutil si es que quieres que su aparición sea una sorpresa (sobre todo para el propio jugador).

A la hora de crear los enemigos o antagonistas, recuerda el planteamiento de la historia y diseñalos de acuerdo a las cuestiones de quién, por qué, etcétera. Ellos más que nadie estarán relacionados con el conflicto al que los personajes jugadores tienen que hacer frente, así que son una parte muy importante.

Estructura

Aunque improvisar es divertido, dirigir una partida sin ningún tipo de organización previa suele desembocar en una mala experiencia. La estructura de una historia es una de las cuestiones mínimas que un director de juego debería preparar. La estructura tradicional consiste en un planteamiento, un nudo y un

desenlace, que suelen estar divididos por giros argumentales que cambian drásticamente la situación.

El **planteamiento** consiste en la situación inicial de la aventura. Se trata de un estado de normalidad en el que se presenta un hecho de las vidas de los personajes protagonistas. Por ejemplo: un pequeño culto adquiere un misterioso objeto arcano en una casa de subastas.

Un primer **giro argumental** interrumpirá el planteamiento (por ejemplo: un grupo de personas enmascaradas los asaltan y les roban el objeto) para dar pie a la siguiente fase de la estructura.

El **nudo** es la parte central de la historia, en la que se desarrolla el grueso de la trama. Engloba todas las acciones que realizan los personajes a consecuencia del primer giro argumental, por lo que es normal que dure largos periodos de tiempo. Por ejemplo: el culto sigue una serie de pistas para dar con los ladrones, recuperar el objeto y averiguar por qué tienen interés en él.

A lo largo del nudo pueden darse diversos giros argumentales, aunque un exceso puede provocar que la historia pierda sentido. El **giro argumental** más importante será la clave para solucionar el conflicto y será previo al desenlace. Por ejemplo: descubren que uno de sus miembros había vendido información a un culto rival y había propiciado el robo.

La última fase, el **desenlace**, consiste en el apogeo de la historia, el culmen en el que los personajes llegan al final del conflicto para solucionarlo. El desenlace debería ser una escena llena de tensión y emoción, incluso aunque no haya un enfrentamiento físico. Por ejemplo: gracias a la información que han obtenido del miembro traidor, dan con el culto enemigo y se enfrentan a él.

Como ves, aunque efectiva, se trata de una estructura muy simple. En ocasiones querrás modificar esta estructura para dotar a la aventura de emoción o sorpresa. Por ejemplo, puedes valerte de *flash-backs* y *flash-forwards* para dinamizar la aventura,

CASO DEL DÍA



De la misma manera que una aventura autoconclusiva puede servirte para alargar la vida de tu campaña, puedes introducir tramas ligeras y cortas para representar el día a día de los cultistas. Se trata de historias que no tienen conexión con la campaña, sino que simplemente suponen un intermedio entre un episodio de la misma y el siguiente. Esto te permite alargar la campaña y mostrar que no todo en la vida de los cultistas gira entorno a un único *leitmotiv*.

No obstante, intenta poner estos casos del día en los momentos menos álgidos de la historia. Si los jugadores están deseosos de saber qué ocurre con un determinado asunto, será mejor no romper el clima. Además, procura que estos «casos del día» estén integrados de alguna manera en la campaña. Por ejemplo, puedes hacer que los personajes se involucren en uno al seguir una pista falsa de la trama principal o que sea un personaje no jugador clave de la campaña el que los meta en esta aventura secundaria.

comenzar con una escena final de manera que haya que averiguar cómo o por qué se ha llegado a ese punto, o llevar distintos desarrollos para no quede del todo claro cuál es la trama real. Algunos de estos recursos pueden ser bastante arriesgados, en parte porque puede que no provoquen el efecto deseado en los jugadores, pero sin duda serán una forma original de jugar una partida de **Cultos Innombrables**.

La dirección y el motor de la historia

Cuando diseñes y dirijas una aventura te darás cuenta de que la meta que pones para los personajes jugadores puede no ser lo que los haga moverse hacia ella, ya sea porque te interese que esa meta permanezca oculta o por cualquier otro motivo. Ten siempre muy claro cuál es la dirección y cuál es el motor de la historia.

La **dirección** es el punto al que quieres que los personajes lleguen, aquello que deben conseguir o descubrir. Las acciones que hagan durante la partida los encaminarán hacia esa meta, incluso aunque ellos no sean conscientes de ello. Parte de tu labor como director de juego es hacer que los personajes se muevan en la dirección de la historia manteniendo la ilusión de libertad.

Por otra parte, el **motor** es aquello que impulsa a los personajes a actuar para llegar a su objetivo, aquello que mantiene la historia en movimiento. Puede que sean sus motivaciones personales, que no siempre tienen que coincidir con la dirección de la historia, o puede que una fuerza ajena a su voluntad sea la responsable de que la historia siga en marcha.

Una forma eficaz de motivar a los personajes (y, por tanto, a los jugadores) es involucrando sus historias en la trama principal. Si resulta que alguien ha sido secuestrado y ese alguien es un familiar de un personaje jugador, seguro que tiene motivos para involucrarse en la historia. Si los objetos arcanos que los personajes jugadores tienen que localizar resultan ser parte de la herencia de una abuela de uno de ellos, tendrá más ganas de averiguar qué son esos objetos. Como hemos dicho cuando hablábamos de la creación de personajes no jugadores (página 235), sácale el máximo partido al ingenio de los demás jugadores. De esta manera te asegurarás de que hay un motor que hace que la historia avance hacia donde quieras encaminarla.

Recursos narrativos

Una vez que tengas experiencia como director de juego puede que te apetezca experimentar con la narración. Hay muchas maneras de hacerlo, y algunas puedes deducirlas de la lectura de este capítulo (como los cambios del orden de la estructura o los *flash-backs* y *flash-forwards*). Aquí te mencionamos algunas.

Múltiples directores de juego: Esta técnica es una manera de dirigir la aventura que consiste en turnarse el papel del director de juego con otros jugadores. Durante una sesión, un jugador actuará como director de juego a todos los efectos y los demás interpretarán su propio personaje. En la siguiente, el que hizo de director de juego pasará a interpretar a su personaje de manera normal y otro jugador, cuyo personaje estará ausente por alguna razón, será el director de juego. Para que el mayor número de jugadores pueda disfrutar de la incertidumbre y el misterio de la

historia, te recomendamos que no rotéis los roles entre muchos jugadores o durante mucho tiempo. De querer hacerlo, tal vez preferirais encargaros cada uno de una aventura distinta. Además, si esto va a ser algo recurrente, debéis consensuar algunos detalles para no dirigir aventuras que no tengan sentido con el estilo de juego para el que hayáis creado vuestros personajes.

Preludio narrativo: Para evitar largas sesiones de preparación de personajes y presentación del mundo, puedes recurrir a los preludios narrativos. Consisten en comenzar a jugar directamente sin ningún tipo de creación de personajes ni explicaciones previas. Comienza la primera sesión presentando a los jugadores las escenas y que, según las decisiones que vayan tomando, creen sus personajes. Estas primeras escenas deberían servir para definir primero los rasgos básicos de los personajes (Voluntad, Fortaleza, habilidades de interacción, de percepción...) y, después, lo más complejo o específico (las habilidades arcanas, por ejemplo). Este recurso sin duda sorprenderá a los jugadores, pero deberías asegurarte primero de que no les importa crear sus personajes de esta manera.

La historia dentro de la historia: Cuando los personajes encuentren algún diario o memorias que escribió un personaje no jugador en el pasado, lo normal sería narrarlo o, como mucho, entregar algún documento escrito tal cual lo encontrarían los personajes. Si quieres ir un paso más allá, puedes hacer que los jugadores pasen a interpretar los protagonistas de la historia de lo que acaban de encontrar, como sucedería en una película. Lo que ellos mismos jueguen (bajo tu guía, ya que la historia tendrá un final predeterminado) será lo que sus personajes sepan después de haber «leído» la historia. Crea los valores de juego y un breve trasfondo de los nuevos personajes y entrégaselos a los jugadores o, si quieres que sean ellos quienes les den forma, aprovecha para introducir un preludio narrativo.

Música y atrezzo: Utilizar música y atrezzo para aderezar las partidas es un recurso ya clásico, pero no deja de ser efectivo. Busca música que te sirva para ambientar determinadas escenas. Por ejemplo, los efectos de sonido funcionan muy bien en las aventuras que tienen un componente alto de terror. Juega con las luces y utiliza todo tipo de objetos que haga que los jugadores se adentren todo lo posible en el ambiente (un correo electrónico que le llega a alguno al móvil desde una cuenta desconocida, una foto manipulada...). Esto requiere algo más de preparación, pero el efecto es espectacular.

El último paso: *debriefing*

Una vez que la sesión de juego termina, podéis dedicarle aún un tiempo a la historia. Intenta establecer la práctica de, durante unos diez minutos, recoger la opinión de los jugadores sobre el devenir de la historia y de la partida que acabáis de jugar. A esto se le llama **debriefing**, y consiste en analizar el comportamiento de los jugadores (el director de juego incluido) y extraer las conclusiones de las cosas buenas y malas.

Mediante el *debriefing* podrás saber qué aspectos de la partida les gustan a tus jugadores y cuáles creen que podrían mejorarse. Además, esto no solo te beneficiará a ti como director de juego, sino también a ellos, ya que les permitirá poner en orden sus impresiones y tomar perspectiva de toda la historia hasta ahora.

Por último, recuerda que el objetivo de esto no es sacar los errores de cómo se ha dirigido la partida o las decisiones que han tomado los personajes, sino de hacer críticas constructivas y resaltar tanto lo positivo como lo negativo: es la búsqueda del consenso del que hablábamos antes. Lo importante es que haya la comunicación suficiente para que la partida tome el camino que todos queráis.

EL CULTO

Una de las tareas más complicadas de dirigir una aventura es que los personajes jugadores encuentren una conexión lo suficientemente fuerte como para establecer una relación entre sí. **Cultos Innombrables** tiene la ventaja de que los personajes jugadores pertenecerán, tarde o temprano, a un culto, una asociación que por las cuestiones que sean (laborales, familiares, lúdicas...) mantendrá a sus miembros unidos.

Cuando un personaje pertenece a un culto es porque este le provee de algo que el personaje quiere: conocimiento, poder mágico, difusión mediática... Si el personaje se une a un culto ya existente, aquello que obtiene de él será lo que asegure su membresía, ya que su degeneración irá volviéndolo cada vez más adicto. Si el personaje es uno de los fundadores del culto, tendrá todavía más motivos por los que luchar por sus intereses. De cualquiera de las formas, el culto será un vínculo fuerte entre los personajes jugadores, y este es uno de los motivos por los que es tan importante.

Como un metapersonaje, el culto también es el protagonista de las historias que juguéis. Mantener el culto vivo incluso si los personajes jugadores salen de la historia puede ser la columna vertebral de la campaña y permitir su continuidad a pesar de que haya cambios o bajas en el grupo. Por eso no lo pierdas de vista nunca. Tanto si los personajes actúan en nombre del culto como por sus propios intereses (y los cultistas tienden a ser bastante... interesados), piensa en cómo sus acciones afectan al culto. Esto dependerá en gran medida del grado de poder que tienen los personajes dentro del culto. Las acciones de los personajes de un culto pequeño tendrán consecuencias de una manera más rápida y directa, pero un culto grande también se verá afectado a cierta escala por los éxitos y fracasos de cada uno de sus miembros. Después de todo, un culto no sería nada sin los cultistas.

ELEMENTOS DE LAS HISTORIAS DE CULTOS

Como director de juego puedes tratar cualquier tema que te interese en tus aventuras, pero nuestra recomendación es que no pases por alto los que te explicamos a continuación.

HORROR

El horror es el principal ingrediente de las historias de **Cultos Innombrables**. El horror lovecraftiano tiene mucho que ver con el descubrimiento, la comprensión de lo incomprensible, la

EL CICLO DE VIDA DEL CULTO

El culto es un elemento susceptible a cambios, al igual que el resto de personajes. Como se detalla en el cuadro de texto de la página 167, el ciclo de vida natural de un culto consta de cuatro fases: creación, apogeo, asentamiento y ocaso. Cuando comiences una campaña puedes aspirar a desarrollar un culto a lo largo de toda ella: los primeros personajes jugadores pueden ser los fundadores y el fin del culto puede marcar el fin de la campaña. La manera de reflejar esta evolución en términos de juego es mediante los aspectos y los hitos. Si como hitos escogéis aquellos hechos en los que los personajes jugadores han participado, estaréis haciendo que la campaña sea memorable.

revelación, pero también con la destrucción de la propia identidad: la locura, la transformación, la anulación de la voluntad...

Para mantener el horror nunca pierdas de vista que el conocimiento de los Mitos es vasto y terrible. No importa que los personajes sean estudiosos ocultistas en lugar de ignorantes investigadores: incluso el más versado estudioso del *Necronomicón* solo estará arañando la superficie de una realidad inconcebible. Recuerda que este libro es una guía de criaturas, objetos y dioses surgidos de la imaginación de Lovecraft, así que solo contiene una muestra de todo lo posible (e imposible) que puedes introducir en tus partidas.

Y aunque el horror cósmico aparezca representado habitualmente por fuerzas exteriores, parte de su manifestación en este juego es como un horror interior. La transformación del personaje representada por esa degeneración que lo convierte en un monstruo inhumano no puede ser un sencillo camino de crecimiento en el poder personal. No, tiene que incluir la degradación vital, la pérdida de todo aquello que fue importante para el personaje y que posiblemente fuera lo que lo impulsó a buscar ayuda en el poder de los Mitos.

Este horror interior (*personal*, como se le ha llamado en otras ocasiones) representa la lucha contra uno mismo. Al igual que un adicto a las drogas (de hecho, como un adicto al poder), el cultista comienza usando el poder de los Mitos para lograr sus propios fines, pero rápidamente la adquisición del poder se transforma en un fin en sí mismo que eclipsa y hace irrelevante todo lo demás. Esa lucha contra los propios demonios y el afán por solucionar los propios problemas recurriendo a los Mitos debería ser uno de los temas centrales de las subtramas personales en las campañas de **Cultos Innombrables**: un descenso en una espiral de autodestrucción que termina sacrificando cualquier vestigio de la humanidad del cultista en su búsqueda del conocimiento prohibido.

ACCIÓN

Cultos Innombrables también es un juego de acción. La mayoría de los cultistas no se esconden ni buscan aproximaciones indirectas para solucionar sus problemas: toman por la fuerza lo que necesitan, eliminan a sus enemigos, luchan con todos los medios a su alcance para cumplir sus objetivos. A veces dispuestos a morir y casi siempre dispuestos a matar, los miembros de los **Cultos Innombrables** están, en cierto modo, enzarzados en

una guerra de guerrillas que los enfrenta contra los otros cultos, contra la sociedad y contra las propias criaturas de los Mitos.

Armados con sus habilidades arcanas, pero también con armas convencionales, los personajes de **Cultos Innombrables** recurrirán a la violencia o tendrán que enfrentarse a la violencia de otros cultos y de seres alienígenas. Y, al contrario que los protagonistas de otras historias de corte lovecraftiano, nuestros protagonistas saben (o creen que saben) a lo que se enfrentan, así que tendrán pocos escrúpulos para quitar de en medio a quien se entrometa en sus planes.

No escatimes en escenas de acción, pero al mismo tiempo no trivialices lo que supone enfrentarse a las criaturas de los Mitos: algunas pueden ser virtualmente indestructibles y otras simplemente destrozan la mente humana con solo estar en su presencia. No se trata de convertir tus historias en otra cacería de bichos, sino de llenar las escenas clave con explosiones de violencia. La mejor forma de cumplir con estas directrices aparentemente contradictorias es recordando que el principal enemigo de los cultos no son las criaturas de los Mitos, son otros humanos, los miembros de los cultos y los entrometidos investigadores (incluyendo en este último grupo a los agentes de la autoridad).

Esto no quiere decir que no puedas lanzar al grupo de personajes contra una horda de gules o exponerlos a la necesidad de destruir un shoggoth. Hazlo, pero procura que esos enfrentamientos sean el clímax de la historia, mientras que en escenas previas hayan tenido que enfrentarse a otro culto, a la policía o a unos pandilleros que se han visto de algún modo involucrados en la historia y de los que hay que librarse de manera expeditiva.

INVESTIGACIÓN

No podría faltar un componente de investigación en las historias de **Cultos Innombrables**. Los Mitos guardan muchos secretos, y desvelarlos será parte del día a día de cualquier grupo de cultistas. Descifrar documentos extraños, conseguir hacer funcionar objetos mágicos, entrevistarse con seres alienígenas o interrogar a cultistas rivales serán elementos típicos de estas partidas.

Pero a pesar de esto, nunca olvides que los personajes de **Cultos Innombrables** no son investigadores como los de otros juegos lovecraftianos. Ellos no se ven arrastrados accidentalmente al descubrimiento de los Mitos, sino que lo buscan de manera activa, y eso supondrá una importante diferencia en el enfoque.

En una historia clásica de los Mitos, los investigadores tratan de desentrañar un misterio que creen mundano y que poco a poco se revela como sobrenatural. Los propios investigadores se resisten a creer esa revelación que finalmente se muestra incontestable cuando se produce la exposición final al horror cósmico.

En una historia de **Cultos Innombrables**, los cultistas sabrán desde el principio que la explicación que buscan pertenece a los Mitos y estarán totalmente abiertos a nuevas y extravagantes ideas. Esto traza un camino más recto desde el origen del misterio hasta su resolución. Además, los investigadores buscarán a menudo el modo de sortear y evitar los obstáculos, especialmente aquellos de naturaleza sobrenatural. Como vimos en el apartado anterior, los cultistas tendrán menos escrúpulos a la hora de eliminar lo que se interponga en su camino.

OTROS ELEMENTOS

Otros elementos estarán presentes en las historias de **Cultos Innombrables** en menor o mayor medida: humor negro, drama, romance, intriga... Encontrar la dosis correcta de estos ingredientes extras ayudará a darle el tono distintivo a la campaña. Averigua qué quieren los demás jugadores y conseguirás un tono en el que todos os sintáis cómodos.

ANTAGONISTAS

Cualquier partida de un juego de rol contará con la presencia de enemigos, y más aún si se trata de **Cultos Innombrables**, en donde los personajes jugadores tenderán a realizar actividades más bien malévolas. A continuación te detallamos los principales antagonistas que puedes poner en tus aventuras.

INVESTIGADORES

Si en los juegos tradicionales de los Mitos los cultistas son el enemigo estándar, parece una simple cuestión de simetría que ese papel corresponda en **Cultos Innombrables** a los investigadores. Por investigadores entendemos cualquier persona que se ve involucrada con los poderes cósmicos de algún modo y, renegando de ellos, utiliza las herramientas de las que dispone para enfrentarlos. Sin embargo, atados únicamente a medios mundanos y partiendo del total desconocimiento de aquello a lo que se enfrentan, los investigadores son una nota al margen que rara vez será un obstáculo significativo para un grupo de cultistas que reaccione con suficiente rapidez y los elimine de raíz... O eso parezca, porque es común que la desaparición de unos investigadores haga florecer otro grupo interesado, precisamente, en las razones que hicieron que los anteriores fueran borrados del mapa.

Por otro lado, la línea entre investigador y cultista puede ser más fina de lo que parece: si los investigadores empiezan a utilizar el poder de los Mitos para combatir a los cultistas estarán a solo un paso de convertirse en aquello que pretenden combatir... y volverse verdaderamente peligrosos.

Cuando diseñes investigadores para tus historias, no caigas en los tópicos de juegos ambientados en otras épocas: investigadores privados, periodistas y diletantes no parecen muy representativos de nuestra época. Los videoblogueros, teóricos de la conspiración y *twitstars* podrían ser, en el extremo opuesto, el máximo exponente de modernidad de los investigadores actuales de los Mitos.

Los esforzados agentes de la autoridad merecen una mención especial en este punto. Será complicado que los personajes jugadores actúen siempre dentro de la ley o eviten verse involucrados en acontecimientos poco claros: sean muertes inexplicables o asesinatos flagrantes, alrededor del grupo de cultistas se formará una nube de actividad sospechosa que tarde o temprano hará que la policía u otros cuerpos de la ley se interesen en sus actividades. Ni que decir tiene que tener en el culto personas con posiciones clave en las agencias policiales puede ser fundamental para su supervivencia a largo plazo.



CULTOS RIVALES

La rivalidad entre los cultos es uno de los temas centrales de este juego, así que no debería sorprender a nadie que los principales antagonistas de los personajes sean frecuentemente otros cultos. El razonamiento es sencillo: aquello tras lo que van los personajes ha podido llamar la atención de otros grupos interesados y se produce un inevitable conflicto.

La frágil ecología de relaciones entre los cultos debería ser uno de los temas recurrentes en una campaña: los que en una historia son tus rivales, en otra tratarán de destruirte, mientras que aquellos que te atacaron en el pasado buscarán aliarse contigo frente a un mal común.

Aunque puedes diseñar un culto concreto para que esté en oposición continua con el de los personajes, cruzando sus caminos muchas veces a lo largo de la campaña, mostrar la compleja telaraña de organizaciones vinculadas a los Mitos exigirá salpicar las diferentes historias con otros cultos secundarios.

Aunque es cierto que es perfectamente coherente que alguien que se mueve en los círculos de los Mitos tropiece una y otra vez con grupos con intereses similares (u opuestos), tampoco querrás crear en tus jugadores la sensación de que todo el mundo está relacionado con los Mitos. Quizás sí quieras inducir la paranoia de que cualquier persona podría estar metida en el ajo, pero tienes que dejar que la paranoia se confirme solo de vez en cuando si no quieres que tus jugadores terminen pensando que no saber nada de los Mitos es la excepción en lugar de la norma.

OTROS MIEMBROS DEL CULTO

El enemigo en casa puede ser mucho más peligroso que el enemigo exterior. Por ejemplo, una escisión dentro del culto puede partirlo en dos e incluso destruirlo completamente, o un traidor infiltrado en el culto puede robar sus secretos y pertenencias más preciadas y dejarlo a merced de otros cultos.

Posiblemente no quieras alimentar la discordia entre el grupo de jugadores desde el primer momento, y estamos de acuerdo: la discordia llegará seguramente sin ninguna necesidad de que el director de juego lo estimule. Pero la mayoría de las veces en el culto habrá otros integrantes (personajes no jugadores) que pueden no compartir la visión del grupo de personajes.

Una lucha de poder puede estar motivada por una visión diferente sobre cuáles son los objetivos del culto o sobre cuáles son los medios para lograrlos, pero también puede ser un enfrentamiento motivado por el propio poder. Si el grupo de los personajes es la élite que lidera el culto, es muy posible que haya miembros descontentos que quieren hacerse con el poder y planeen hacer que los líderes actuales queden mal o recurrir a la fuerza si es preciso. Si, por el contrario, los personajes están en la parte baja de la jerarquía del culto, quizás descubran que para sus líderes son poco más que peones sacrificables y se planteen hacer algo respecto.

Respecto a los traidores, hay muy variadas razones por las que una persona puede actuar secretamente en contra de la comunidad de su culto. Un miembro enemigo puede estar jugando a dos bandas para descubrir los secretos del culto y destruirlo desde dentro, por ejemplo. Puede ocurrir también que alguien

considere que el culto ha perdido su visión u objetivos y actúe para encaminarlo en donde él considera correcto. Más común incluso podría ser que alguien considere que el culto es solo un medio para lograr sus propios fines y esté dispuesto a atentar contra los ideales y objetivos del mismo para satisfacer los suyos.

CRIATURAS DE LOS MITOS

Algunas criaturas de los Mitos son seres monstruosos que buscarán devorar a los personajes o destruirlos, otras serán seres inteligentes que querrán utilizarlos, manipularlos, ayudarlos... o puede que también devorarlos y destruirlos. De una forma u otra, los seres alienígenas de los Mitos formarán parte de las historias de **Cultos Innombrables** y muchas veces aparecerán como antagonistas de los personajes jugadores, aunque otras podrían ser sus aliados o mantenerse neutrales y estudiar su comportamiento o divertirse con sus acciones.

Como antagonistas, las criaturas de los Mitos tienen la complicación de ser algo desconocido para los humanos. Incluso para cultistas avezados que se crean conocedores del tipo de ser al que se enfrentan, las mentes y fisiologías alienígenas de estas criaturas supondrán un desafío perturbador.

Una criatura de los Mitos puede convertirse en el enemigo a batir por muy variadas razones. Quizás la principal sea la mutua incompreensión: incapaces de entender o hacerse entender por los humanos, la única respuesta es la violencia. O quizás, movidos por la curiosidad, vean a los personajes como sujetos de estudio, ratas de laboratorio a las que capturar y con las que experimentar.

La situación también puede ser la contraria y que los personajes jugadores, en su afán de ampliar su conocimiento, deseen capturar y estudiar a un ser determinado. Incluso puede ocurrir que la criatura (o alguna parte de su anatomía) sea necesaria para la realización de un poder superior o un ritual de otro tipo. Localizar y capturar al ser puede ser el objetivo de la historia a raíz del cual derivará una animadversión por parte de otros seres de la misma especie.

Otra posibilidad es que el conflicto proceda de un choque de intereses entre la criatura y los personajes. Sin embargo, a diferencia de que el antagonista sea otro culto, cuando son las criaturas de los Mitos las que se interponen en el camino de los personajes, su naturaleza inhumana puede derivar en resultados imprevisibles, lo que añade una capa adicional de incertidumbre a la historia.

Ciertos objetos (o incluso lugares) imbuidos del poder de los Mitos y que hayan desarrollado su propia forma de inteligencia también pueden actuar como antagonistas de los personajes. Este tipo de oponentes tenderá a afectar las mentes de los humanos para actuar a través de ellos, de modo que pueden manipular directamente a los personajes jugadores o a personas de su entorno para sus propios fines.

Primigenios y dioses exteriores

Primigenios y dioses exteriores estarán muchas veces detrás de las actuaciones de los antagonistas y también de las de los propios personajes. En ocasiones estos seres habrán imbuido sus intenciones en sus seguidores humanos o alienígenas y estos se

enfrentarán a los personajes para cumplirlas. No obstante, no sería raro que los sirvientes de estas criaturas creyeran que actúan bajo los designios de sus deidades aunque estos designios sean apenas fruto de sus propias interpretaciones.

Pero, en realidad, difícilmente puede considerarse que los primigenios y dioses sean antagonistas: sus motivaciones y su escala de poder los hacen incomparables a los humanos. Incluso a nivel de comunicación los personajes serían solo hormigas, primitivas e insignificantes, en comparación con estas entidades. Solo Nyarlathotep podría emplear un modo de comunicación lo suficientemente humano para que estos pudieran comprenderlo, pero sus motivaciones seguirían resultando enigmáticas y su poder, inconmensurable.

Esto no evita que enfrentarse a las empresas de estas entidades sea uno de los motores de las campañas de **Cultos Innombrables**, pero este enfrentamiento se producirá, la mayoría de las veces, a través del conflicto con sus seguidores humanos o alienígenas: evitar el despertar del Gran Cthulhu no consiste en reunir el suficiente C4 para volar R'lyeh por los aires, ¿verdad?

LO SOBRENATURAL

La premisa de la ambientación de las historias de los Mitos es que nuestro alrededor está plagado de manifestaciones sobrenaturales, ya sean criaturas alienígenas, portales a mundos lejanos u objetos que otorgan poderes mágicos: lo sobrenatural es, por así decirlo, la clave de las historias de **Cultos Innombrables** (de ahí que los protagonistas sean personas que tienen contacto con ello).

TOCADOS POR LOS MITOS

Cuando una persona practica algún tipo de magia relacionada por los Mitos se acerca un poco más a su degeneración total. Esto sucede porque el poder de los Mitos es corruptor y, por eso, cualquier objeto, lugar o persona que se vea expuesta a este poder adquirirá ciertas propiedades extraordinarias.

Por ejemplo, un objeto que perteneciera a un brujo hace cientos de siglos puede desarrollar una especie de consciencia capaz de engatusar a quien lo toca para que realice determinadas acciones en su nombre. El *smartphone* de una víctima que los mi-go secuestraron para experimentar puede permitir acceder a algún tipo de conexión que los propio mi-go utilizan. Lo mismo sucede con los lugares. Probablemente haya zonas del océano cuya exploración no sea segura porque están afectadas por algún primigenio y allí las reglas de la física que conocemos no funcionan.

Los humanos son especialmente susceptibles a la influencia de los Mitos. Es por esto que puede darse el caso de que una persona posea una habilidad arcana sin que la haya aprendido de manera consciente. Estas personas tocadas por los Mitos «sin saberlo» (o también animales, como unos gatos callejeros capaces de comunicarse con ciertos humanos) pueden no tener conocimiento del poder que poseen. Quizás hace tiempo que disponen de él y, como no saben su origen, para ellos es tan normal que no le dan mayor importancia; o puede que ni siquiera lo hayan llegado a

utilizar nunca (hasta el momento de toparse con los personajes jugadores). En cualquier caso, has de saber que puedes utilizar estos personajes particulares para tus intereses. Por ejemplo, si unos mendigos empiezan a manifestar actitudes extrañas, esto puede ser una pista de que algo raro ocurre en el edificio abandonado en el que suelen dormir.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO Y OTRAS DIMENSIONES

Puede ser muy divertido comenzar la campaña sin que los personajes jugadores dispongan de ninguna información sobre las Tierras del Sueño y que no sea hasta que el director de juego lo decida, y de la forma que él quiera, que los personajes comiencen a visitar y entender este lugar. Si deseas sumergir a los personajes en las Tierras del Sueño deberías ser capaz de introducirlas poco a poco mediante referencias sutiles, por ejemplo, la aparición de un objeto portal o una mención de soslayo en algún diario. Además, pese a que ya hemos dado algunas pautas de cómo son las Tierras del Sueño o qué características tienen, no son más que unas líneas generales. Esa dimensión no está sujeta a nada concreto, así que puede evolucionar según necesites para tu campaña.

En cuanto a la forma de narrar este universo onírico, no tienes más que pensar que un sueño es un sueño y, aunque no conozcas las Tierras del Sueño personalmente, sí has soñado multitud de veces en tu vida, así que no tienes más que aprovecharte de ello. Válete de los elementos comunes de los sueños, como que un personaje crea conocer a alguien que ve por la calle, que no lleve zapatos y esté preocupado por ello, que nadie sepa cuánto tiempo lleva ir de un sitio a otro conocido, etcétera. Piensa, también, que las pesadillas también son sueños, así que aprovéchalas para describir las zonas y los encuentros más sobrecogedores.

Entrar y salir de las Tierras del Sueño no es una experiencia trivial, y hemos querido reflejar esto mediante las pruebas de Intellecto necesarias para recordar lo vivido allí (ver el cuadro de texto de la página 77). Como director de juego puedes acentuar aún más esta idea exigiendo que se realice la prueba antes de jugar las escenas de las Tierras del Sueño. Si la prueba tiene éxito, jugad la partida de manera normal (sin volver a realizar la prueba cuando terminéis, claro). Si la prueba no se supera, puedes inventarte lo que quieras ya que significará que los personajes no recordarán lo que han vivido allí, ni siquiera si llegaron a entrar en las Tierras del Sueño. De esta forma la sensación de incertidumbre afectará también a los jugadores y su interés por que sus personajes vuelvan será mayor.

Recuerda que en la ambientación de los Mitos existen ilimitadas dimensiones paralelas y que las Tierras del Sueño son solo una de ellas. Existen infinitos universos diferentes y realidades alternativas que se pueden visitar y explorar. El portal que atraviesan los personajes no tiene por qué llevar siempre a las Tierras del Sueño. Si no quieres que la aventura gire en torno a ellas o que no tengan un papel relevante, te recomendamos que utilices otras dimensiones de tu propia creación (o basadas en relatos, por ejemplo) cuando los personajes vayan a realizar una única visita o cuando no haga falta detallar dicha realidad porque aparecerá solo en esa

El imán de lo extraño

Cuando estés diseñando o dirigiendo una aventura tal vez se te ocurra que es demasiada casualidad que todos los eventos que tienen algo que ver con los Mitos estén relacionados entre sí y con los personajes jugadores. No debería parecerse tan descabellado, pues una aventura será más divertida cuantos más sucesos extraños sucedan, y los jugadores agradecerán que sus personajes estén metidos en el meollo.

En **Cultos Innombrables** hay también una razón argumental de peso para que esto ocurra: la influencia de los Mitos atrae más actividad de los Mitos. Si una persona comienza a adentrarse en ese mundo, de alguna manera (quizás por el hecho de que tanto los objetos como los lugares se impregnan del influjo de los Mitos y son capaces de actuar sobre los seres de su alrededor) un cúmulo de «casualidades» la harán sumergirse cada vez más. Un aura oscura emanará de ella de tal forma que las criaturas de los Mitos, y probablemente otros cultistas, se verán atraídos por ella.

aventura particular. Deja las Tierras del Sueño como un lugar de más peso donde los personajes, pese a la incertidumbre por tratarse de otra realidad, sepan más o menos lo que pueden esperar cuando regresen allí. Un lugar que poco a poco pueda ir descubriéndose y del que pueda aprenderse su funcionamiento, sus lugares, sus características, sus habitantes. En definitiva, intenta que sea algo más concreto y rico en detalles.

Aunque no se debería abusar de los viajes a otras dimensiones o realidades, ya que perderían ese sentido de extrañeza y singularidad, una aventura que trate sobre estos mundos alternativos no se alejará del espíritu de las historias de los Mitos. Recuerda que algunos seres existen en estos sitios inconcebibles, y allí los extraños son los humanos...

CRIATURAS

Integrar las criaturas de los Mitos en tu campaña requiere un equilibrio entre su presencia efectiva en la historia y el halo de misterio y desconocimiento de su alrededor; no quieres convertir las criaturas de los Mitos en monstruos de segunda que aparecen continuamente y caen como moscas. Los encuentros con estos seres tienen una importancia clave en las historias de **Cultos Innombrables** porque son una expresión en sí mismos de la Verdad de los Mitos. Como tales, debes cuidar su aparición y darles un papel relevante.

Cuando una criatura de los Mitos deba hacer aparición en la historia, asegúrate de interpretarlo de tal manera que se mantenga esa extrañeza propia de un ser alienígena. Para esto es imprescindible comprender la teoría de la pirámide escalonada que explicamos en el capítulo «Ambientación» (página 69): las criaturas de los Mitos se sitúan en niveles de comprensión distintos al de los humanos. Los seres vivos compartimos ciertas motivaciones biológicas, como la alimentación, la reproducción o la búsqueda de un entorno adecuado. Además de las motivaciones incomprensibles para los humanos, la mera existencia de una criatura de los Mitos posiblemente sea distinta

de por sí. Su composición química, su metabolismo, sus características físicas pueden ser tan misteriosas que conceptos que consideramos tan elementales (el movimiento, la nutrición, la percepción...) pueden no tener nada que ver con algunas de estas criaturas.

Como director de juego debes tener esto en cuenta. Aquello con lo que los personajes van a encontrarse ¿se desplaza en el espacio? ¿Se alimenta? ¿Percibe la presencia física de su entorno o lo único que detecta son los flujos de pensamiento que discurren por las redes neuronales? Si cualquier criatura aparece en tu historia debes tener en mente estas cuestiones, sobre todo si son criaturas de tu creación (ver «Creación de criaturas» a continuación). Por ejemplo, la concepción del espacio-tiempo es un tema recurrente en la literatura lovecraftiana. Para las criaturas excepcionalmente longevas, como los primigenios, un instante breve de tiempo pueden ser cientos de años: un enfrentamiento contra una formidable criatura sería equiparable a lo que nosotros tardamos en aplastar un mosquito que se nos ha posado en el cuello. Para otros entes incluso más complejos, como los dioses exteriores, puede que directamente el tiempo transcurra de una manera distinta. Tal vez lo que hoy nos ocurre a nosotros sea una consecuencia de un acontecimiento futuro, en lugar de como nos dicta nuestra lógica. Lo importante es que cuando se produzca un contacto entre los personajes y cualquier criatura de los Mitos, estos sientan que, efectivamente, están tratando con algo insólito, excepcional e incomprensible.

No olvides que la pirámide escalonada no termina en el peldaño superior al de los humanos. Si las criaturas alienígenas como los antiguos, los shoggoths o los lloigor están un peldaño más arriba, aún hay más por encima de ellos: los primigenios. Y estos, aun con su poder extraordinario, tienen una presencia más o menos definida en el universo. Un peldaño más allá (o dos, o tres, o innumerables peldaños), están los dioses exteriores, a los que llamamos «dioses» prácticamente por la sensación de impotencia e insignificancia que nos sobreviene con tan solo pensar en su existencia, pero que tal vez se traten de las fuerzas elementales y primitivas del universo.

Estas fuerzas destructoras nos resultan malignas y corruptoras porque sus motivos escapan a nuestra comprensión y el consecuente caos echa a perder el orden y la estructura que los humanos nos esforzamos tanto en establecer. Sin embargo, la maldad reside, si acaso, en el hecho de que estos seres no ven ningún inconveniente en acabar con las insignificantes vidas de aquellas criaturas inferiores a ellos con tal de conseguir sus objetivos.

Un final bastante climático para una campaña de **Cultos Innombrables** puede ser la aparición de una de estas criaturas colosales, aunque no te recomendamos que lo tomes por costumbre para que no pierda esa exclusividad que mencionábamos al principio de esta sección. Lo normal sería que estas criaturas aparecieran en las menciones de la sociedad cultista, que las considera responsables de ciertos eventos o circunstancias, pero rara vez prestarían demasiada atención a los humanos. De hecho, puede que les parezcamos tan insignificantes que tampoco nos comprendan, por lo que no sería raro que sus actuaciones parezcan ilógicas y absurdas.

Pese a esto y al hecho de que hemos hecho hincapié en que las criaturas de los Mitos deben resultar extrañas a la comprensión humana, no satures tus aventuras de acontecimientos disparatados. Deberías dejar algún resquicio por el que los personajes puedan averiguar qué es lo que está pasando y que lleve a algún desenlace. Lo último que quieres en tu mesa de juego son jugadores frustrados que no se divierten.

CREACIÓN DE CRIATURAS

La imaginación de Lovecraft creó unas cuantas criaturas de pesadilla: dioses de más allá de nuestro espacio y nuestro tiempo y razas alienígenas que adoraban a estos dioses u otros intereses oscuros. Todas ellas, horripilantes y, por lo general, llenas de tentáculos. Pero los Mitos, en sentido amplio, cuentan con muchas más criaturas que las que encontrarás en este manual, pues no pretende ofrecer un listado exhaustivo de dioses y monstruos. Quedan muchas otras que podrían ser adecuadas para tus partidas de **Cultos Innombrables**, criaturas que podrían salir de relatos de otros autores del círculo de Lovecraft o incluso de tu propia imaginación como director de juego.

EL MAR

¿Quién conoce el fin? Lo que ha emergido puede hundirse y lo que se ha hundido puede emerger. Lo satánico aguarda soñando en el fondo del mar, y sobre las ondulantes ciudades humanadas navega el apocalipsis.

Howard Phillips Lovecraft padecía multitud de traumas, pero uno de los más severos era su grave fobia al mar. La negrura insondable del océano era algo que lo inquietaba sobremanera, y más específicamente, los horrores insondables que pudieran poblar en su ignoto fondo. Tal era esta fobia que incluso se negaba a comer marisco, pescado o nada que proviniera del mar, y el mero olor a pescado le hacía sentirse enfermo.

Así, criaturas como Dagon y los profundos o el propio Cthulhu cuentan con una gran importancia en el panteón lovecraftiano.

Y es indudable que el mar es una buena fuente de ideas. ¿Qué morará en las profundidades de la fosa de las Marianas, donde incluso las especies que la humanidad conoce parecen completamente alienígenas?

A la hora de crear una nueva criatura de los Mitos es importante ver su origen. Aunque puede haber tantos orígenes como criaturas, esta es más o menos una división de los tipos de seres que pueblan los Mitos de Cthulhu.

- Los hay que son **originarios de la Tierra**, muy anteriores al nacimiento del ser humano. No son unos visitantes, sino que siempre estuvieron aquí. Para ellos, los visitantes somos nosotros. Los profundos o los hombres serpiente son un ejemplo de esto.
- Otros, en cambio, provienen de **otros planetas**. Tal vez llegaron para quedarse, tal vez solo están de paso o tal vez lo que desean es parasitar este planeta. Los antiguos o los mi-go entran en esta categoría.
- Hay criaturas que han sido **fabricadas**, bien por la magia, bien por tecnología que el ser humano es incapaz de comprender (lo que en la práctica la convierte en magia). Son criaturas que han sido creadas con algún propósito, generalmente para servir a sus amos. Los shoggoths son el ejemplo más claro.
- Existen también criaturas que provienen de **otras dimensiones** que están más allá de nuestra comprensión, seres que existen en realidades diferentes a la nuestra pero que, de algún modo, pueden manifestarse en este plano de existencia. Así, tenemos, por ejemplo, los gugs o los shantaks (considerando que las Tierras del Sueño son otra dimensión, claro).

OTRAS CRIATURAS

Tradicionalmente, los juegos de los Mitos de Cthulhu han recurrido a monstruos clásicos para completar el elenco de criaturas terroríficas disponibles en la ambientación. Vampiros, hombres lobo y demás monstruos tradicionales se mezclan en esos juegos con los horrores lovecraftianos creando historias heterogéneas en las que todo es posible.

En **Cultos Innombrables** hemos optado por dar una perspectiva más purista centrada únicamente en los horrores cósmicos, en la que los monstruos clásicos se dejan de lado porque se considera que no encajan en la ambientación. El director de juego es libre de seguir este canon o ignorarlo por completo, pero recomendamos pararse a pensar en el efecto sobre la coherencia argumental antes de introducir todos estos seres en las aventuras.

Pese a todo, puede adoptarse una postura intermedia y diseñar criaturas de los Mitos que recuerden o tengan características propias de monstruos clásicos. Al fin y al cabo, hay precedentes en el canon: los resucitados del doctor Herbert West (ver página 201) bien podrían recordar a zombis, por ejemplo. De este modo tal vez quieras una raza de humanos degenerados que se alimentan de sangre, hipersensibles a la luz de sol y con una fuerza y velocidad sobrehumanas. Sin duda recordarán a los vampiros y puede que sean los responsables de las leyendas sobre ellos, pero sin necesidad de crucifijos, ajos o transformaciones en niebla. Los fantasmas pueden ser ecos psíquicos de episodios de gran violencia y carga emocional que se repiten en un bucle e interactúan violentamente con nuestro plano de existencia, y otros monstruos pueden tener explicaciones y peculiaridades alternativas a las de las leyendas que los acerquen al marco de los Mitos.

- También puede haber criaturas que sean realmente **semillas de dioses**, que bien pueden ser producto de blasfemas uniones con humanos, como sería el caso de Wilbur Whateley (*El horror de Dunwich*), o producto directo de esos otros dioses o primigenios, como por ejemplo, los retoños oscuros de Shub-Niggurath.
- Por último, podríamos hablar de los de **origen humano**. Aquí englobaríamos a los descendientes degenerados de humanos, como podrían ser los hombres de Leng, que son el resultado de cruzar humanos con otras especies, los híbridos de profundo o los que han sido de alguna manera modificados por algún efecto, como podría pasarle a los propios personajes jugadores por causa de su Degeneración.

Además del origen de la criatura, es preciso determinar el papel que juega en los Mitos (y, sobre todo, qué puede aportar a la historia que no aporten las que ya existen): si es una criatura independiente o si está al servicio de alguna deidad o primigenio; si es una raza independiente, ¿cuáles son sus motivaciones?, ¿poder, conocimiento, subsistencia?, si es una raza servidora, ¿a quién sirve y por qué?, ¿cómo se organiza?, ¿cuál es su actitud hacia otras criaturas y deidades (en especial, hacia el ser humano)?

Es importante también, aunque difícil, discernir si una raza es inteligente o si tiene más en común con los animales y se mueve por instinto. Si es inteligente, es más que posible que haya desarrollado un lenguaje y que haya formado algún tipo de sociedad, además de tener su propia tecnología o magia, más o menos avanzada que la humana, pero seguro muy diferente. Ten en cuenta que la naturaleza de las criaturas de los Mitos suele ser radicalmente distinta a cualquiera que conozcamos, de manera que lo que parece primitivo o salvaje puede en realidad constituir una forma de desarrollo mental que escapa a la comprensión humana. Si recordamos la teoría de la pirámide escalonada de L. Edtown (página 69), esta nos explica que los seres de un escalón no son capaces de entender a aquellos de los escalones superiores. Por ejemplo, una hormiga no sabe que los seres humanos actúan según unas motivaciones determinadas; para ellas, somos simplemente criaturas monstruosas y destructivas. Esto mismo podría suceder con una raza alienígena. A la hora de pensar si será inteligente o no, debería especificarse cuánto se parece su inteligencia a la inteligencia humana, ya que cuanto más lo haga, más fácil será comunicarse con ella.

También hay que definir dónde moran estas criaturas, en qué lugar y en qué momento habitan. ¿Viven en oscuras cuevas en el lado oculto de Deimos? ¿En el fondo del océano Atlántico? ¿Hace miles de millones de años en otro mundo del Sistema Solar que ya no existe? ¿En las Tierras del Sueño? El hábitat de las criaturas afectaría a su fisionomía, de modo que una criatura abisal podría ser oscura y de aspecto húmedo y una especie que habitara entre las nubes de fuego de Venus podría ser rojiza y oler a azufre. Y no solo hay que tener en cuenta dónde habitan, sino su capacidad de viajar. Hay razas que tienen la capacidad de viajar por el espacio exterior (o por el tiempo) y venir a nuestro planeta. Y sí, eso puede incluir también la posibilidad de llevarse a alguien de vuelta con ellos.

Si esta raza mora o visita la Tierra o las Tierras del Sueño es posible que interactúe con humanos de alguna forma, aunque

su relación con ellos será, casi siempre, para esclavizarlos o experimentar, sin descartar que vean en la humanidad una fuente de alimentación. De esto y de si son (o han sido), más o menos, dados a dejarse ver dependerá si existen leyendas sobre ellos o algún culto que les sirva o adore. Tanto si son hostiles como si no, hay que ver cuál es su forma de comportarse y sus motivaciones. ¿Buscan invadir territorios? ¿Escapar de la extinción? ¿Amasar conocimientos? ¿Ofrecer sacrificios a su deidad?

Por último, es importante hacer al menos una somera descripción de la criatura, que puede ser todo lo vaga o extensa que desees, aunque se debería dar peso a los detalles más turbadores e inquietantes y siempre dejar esa aura de misterio.

PONIENDO VALORES AL HORROR

En los Mitos la mayoría de las criaturas son entidades horribles más allá de todo conocimiento y que rara vez se dejan ver, de modo que casi siempre aparecen en extrañas u olvidadas leyendas, diarios de escasa fiabilidad o relatos escritos por dementes. Además, cuando aparecen suelen ser esas sombras y esos ruidos que hacen dudar si realmente hay algo o son producto de la imaginación o la locura. Es cierto que puede romperse este toque misterioso al dar atributos a las criaturas y que no es lo mismo la sensación de impotencia de enfrentarse a una criatura feroz, de aspecto gomoso, que se asemeja vagamente a una caricatura de humano, que avanza hacia ti con una boca provista de fauces babeantes y largas y sucias garras que, sencillamente, decir «te ataca un profundo de Fortaleza 5». Pero, a fin de cuentas, esto es un juego de rol y es necesario que muchas de las criaturas tengan

atributos numéricos, aunque recomendamos encarecidamente a los directores de juego que se centren en los aspectos descriptivos a la hora de presentarlos a los jugadores.

Al igual que los personajes, las criaturas de los Mitos también tienen características y habilidades. Los atributos son los mismos que para los personajes: **Fortaleza, Reflejos, Intelecto y Voluntad**. En cuanto a las habilidades, cada criatura debería tener las suyas propias y, si la criatura cuenta con algún tipo de capacidad o debilidad sobrenatural, esta debe quedar plasmada, bien en los rasgos de sus características («Anfibio», «Eetéreo», «Se alimenta de sangre»...) o bien en sus habilidades («Volar», «Lanzar bocanadas de fuego», «Resucitar a los muertos»...). Acuérdate de que todas las criaturas deberían saber moverse 🐾, combatir 🗡️, percibir su entorno 🕵️, intentar pasar desapercibidas 🐭 y, si son inteligentes, tendrán algún modo de interacción 🗨️ y conocimientos sobre lo arcano 📖 (si han tenido contacto con los humanos también pueden conocer rasgos de su civilización 🏠). Muchas de ellas tendrán también magia y poderes especiales ✨.

A la hora de repartir los puntos, siéntete libre de hacer que las criaturas sean todo lo poderosas que consideres necesario por el bien de la historia. **Cultos Innombrables** no es un juego que consista en avanzar por pasillos matando monstruos, y no hay ninguna necesidad de que el encuentro con una de estas criaturas sea equilibrado. Pueden darse casos en que sea así, pero en general los relatos de Lovecraft buscaban que cualquiera de esos seres terribles fuera amenaza suficiente como para aterrorizar a cualquiera.



Como referencia, para saber cuánto es adecuado para una habilidad o característica, puedes basarte en las guías de las páginas 18 y 21, y no tengas miedo de colocar valores que superen el máximo humano. Pero sobre todo, es preciso subrayar la importancia que tienen los rasgos descriptivos.

Además de características y habilidades, las criaturas tendrán sus propias armas (naturales o no), que harán un daño determinado. Como norma general, asume que los ataques naturales con garras, colmillos y demás, hacen un daño C, aunque garras y colmillos realmente grandes deberían infligir M o más, mientras que los de criaturas pequeñas podrían hacer daño m.

Las criaturas tendrán también un valor de Resistencia al Daño en función de su fisionomía, como pelajes gruesos, exoesqueletos y demás. De igual manera, las criaturas cuyas peculiaridades físicas o místicas las hagan más difíciles de herir, también deberían contar con una reducción de daño (RD). Y, por supuesto, hay criaturas que no son del todo corpóreas, y directamente puede que sean inmunes a todo tipo de ataques... exceptuando la magia o la tecnología alienígena.

Naturalmente, toda criatura tendrá un coste para la salud mental de quien se la encuentre, y requerirá una prueba de Entereza del tipo indicado según su naturaleza. Esto quiere decir que la presencia de una de estas criaturas provocará estupor, miedo o pánico (ver página 56), según cómo sea de horrible y antinatural. En general, las que sean más o menos normales o humanoides causarán estupor. Los que sean monstruos «normales» (horribles y peligrosos, pero respetando más o menos las leyes físicas que conocemos) producirían miedo, mientras que aquellos que se alejen demasiado de la intuición o imaginación humanas causarán pánico. El nivel de terror queda reservado a dioses exteriores

Criatura de ejemplo: los perros de Tíndalos

Creados por Lovecraft y desarrollados por Frank Belknap Long, los perros de Tíndalos son unas criaturas procedentes de una época en la que solo existían formas de vida unicelulares. A diferencia de estas, que habitan las curvas del tiempo, los perros habitan los ángulos, lo que les permite moverse a través del tiempo con la misma facilidad con la que otros seres vivos se mueven por el espacio.

Los perros de Tíndalos cazan ferozmente a cualquier criatura que vean para alimentarse de su esencia vital, y pueden ver a cualquiera que los vea, por lo que cualquiera que sea lo suficientemente incauto como para escudriñar a través del tiempo corre el riesgo de convertirse en la presa de un perro de Tíndalos. Si alguien ve uno de ellos, el perro lo ve y lo perseguirá. No importa dónde o «cuándo» se esconda. Correrá a través del tiempo y no cesará hasta que uno de los dos muera. Dado que los perros de Tíndalos son inmortales, el resultado es claro.

Los perros de Tíndalos son capaces de moverse por los ángulos del tiempo, lo que significa que para materializarse necesitan una superficie que forme un ángulo, lo que hace que sea especialmente sencillo para ellos aparecer en las esquinas de las habitaciones. Por ejemplo, no podrían aparecer en una estancia que fuera completamente esférica, aunque, como algunos incautos han podido comprobar, el

más mínimo resquicio de esa esfera perfecta serviría para que acabara apareciendo el cazador.

Para generar las estadísticas del perro de Tíndalos, empezamos por las características. Aunque se les describe como «flacos y sedientos», también se les describe como unos terribles cazadores, lo que hace pensar que serán bastante duros, así que les pondremos una Fortaleza 7, usando como aspecto descriptivo precisamente «Flaco y sediento». Al ser cazadores, aunque nada diga que sean especialmente rápidos, es previsible que no serán lentos, así que pongamos que tienen Reflejos 3, con el aspecto «Se mueve por los ángulos del tiempo», que representa su capacidad. La Voluntad también es elevada, ya que una vez se proponen algo, no se detienen ante nada, por lo que tendrán Voluntad 9, «Implacable». También sabemos que son criaturas astutas y malvadas, así que tendrán Intelecto 6, con el inquietante «El mal del universo concentrado». Esto nos da un valor de 11 para Aguante y de 6 para Iniciativa.

Para sus habilidades, necesitamos que tenga una habilidad de moverse y hacer cosas físicas en general. No están sujetos a la gravedad, y seguramente vuelen, pero si un perro de Tíndalos se mueve, será para perseguir a alguien, por lo que ya tenemos su habilidad de movimiento: «Persecución imparable» 8. En combate, un perro de Tíndalos absorbe la esencia vital de la víctima con su lengua purulenta, así que ya tenemos nombre para su habilidad: «Lengua purulenta» 8. Su percepción depende de que esté siendo visto, así que llamaremos a la habilidad «Si lo ves, te ve» 9. De su comunicación sabemos poco, aunque en honor a su nombre, supondremos que la forma en la que se comunican podría evocar un ladrillo, que daría poca información a un humano, pero sin duda resultará aterrador, por lo que llamaremos a esa habilidad «Ladrillo helador» 6. Lo que no consta es que sean criaturas especialmente sutiles; no se esconden y son partidarios de la acción directa, así que en el caso de que quieran ser discretos, usarán su habilidad «No se esconden» 3 (no se puede ser bueno en todo). Como criaturas ajenas al tiempo, los perros de Tíndalos conocen muchos de los secretos del origen de la Creación, y así puede llamarse su habilidad: «Secretos del origen de la Creación» 5. Y como es natural, esto también incluye conocimientos arcanos, lo que nos lleva al nombre misterioso «Tíndalos». ¿Era Tíndalos un dios? ¿Un lugar? ¿Algún poderoso sacerdote? Sin duda este misterio hace que sea bastante sugestivo para una habilidad arcana que se llame «El poder de Tíndalos» 6.

De los perros de Tíndalos se dice que son inmortales. Aunque esto no es del todo cierto, sí son extremadamente duros, y cuentan con una piel que les otorga una reducción al daño (RD) de 5 puntos. Además regeneran 5 puntos de Resistencia por turno.

Queda por determinar el coste en Estabilidad Mental de ver a un perro de Tíndalos, que dado que es una criatura que claramente rompe todas las leyes de la realidad que conocemos y es de considerable magnitud, provocará pánico.

FORTALEZA	7	Flacos y sedientos
REFLEJOS	3	Se mueven por los ángulos del tiempo
VOLUNTAD	9	Implacable
INTELECTO	6	El mal del universo concentrado

HABILIDADES

- 8 Persecución implacable
- 9 Lengua purulenta
- 9 Si lo ves, te ve
- 9 Ladrado helador
- 3 No se esconden
- 5 Secretos del origen de la Creación
- 6 El poder de Tíndalos

Lengua purulenta: Si el perro de Tíndalos impacta y daña a su presa, cada turno posterior al primero realizará una prueba enfrentada de Fortaleza más su habilidad de combate contra su presa. Si el perro gana la prueba, la víctima perderá tantos puntos de Resistencia como el dado M (sin RD que valga), y esta no podrá hacer otra cosa que forcejear mientras siente que su energía se consume. La energía perdida irá a parar al perro de Tíndalos. Si la víctima gana la prueba, podrá deshacerse del perro, y si empatan no sufrirá daño, pero tendrán que volver a tirar el siguiente turno.

El poder de Tíndalos: El perro de Tíndalos no sigue las mismas leyes de la física que conocemos, y su poder de transportarse por los ángulos del tiempo le permite viajar por él con la misma facilidad que por el espacio a un ritmo de quinientos mil años por hora. También puede hacer que otros viajen en el tiempo, de una pieza o en partes, por lo que no es raro que los pedazos de una desafortunada víctima acaben dolorosamente diseminados por el tiempo y el espacio.

Aguante: 11

Resistencia: 33 (RD 5 Piel muy dura. Regenera 5 puntos de Resistencia cada turno).

Defensa: 17

Iniciativa: 6

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +4

Armas: Lengua purulenta +12 (C+4, consultar la descripción).

Exposición a la locura: Pánico (difícil, C/CM).

Trasladar criaturas del sistema d100 a Hitos

Cultos Innombrables no es, desde luego, el primer juego que trata los Mitos de Cthulhu. Hay muchos otros al respecto, y el más famoso de ellos tal vez sea La Llamada de Cthulhu, publicado originariamente por Chaosium Inc., para el que hay infinidad de material publicado que puede servir de inspiración para **Cultos Innombrables**. Aquí ofrecemos unas pequeñas guías para adaptar las criaturas del sistema d100 que utiliza este juego al sistema **Hitos**.

No hay una correspondencia lineal entre las **características** en el sistema d100 e **Hitos**. Esto es porque **Hitos** es un sistema asimétrico en estas puntuaciones: la media humana es 3, pero un humano puede tener puntuaciones entre 1 y 10 (aunque los valores 9 y 10 deberían ser excepcionales). De este modo, la media humana de las características en d100 está entre 10 y 11 (porque, pese al nombre del sistema, las características van en una escala de 3 a 18), y el máximo humano sería 18 (aunque puede llegar a más de 20 en según qué circunstancias). Esto requiere una regla de conversión en dos tramos que se resume en la siguiente tabla:

Sistema d100	Hitos
1-2	0
3-5	1
6-8	2
9-12	3
13-14	4
15-16	5
17-18	6
19-20	7
21-22	8
23-24	9
25-26	10
27-28	11
29-30	12
Cada dos puntos	+1

Sobre lo anterior habría que matizar que la tabla presentada no debería utilizarse de forma rígida: la descripción de la criatura o el uso de rasgos puede servir para afinar las puntuaciones en una dirección u otra. Por otro lado, no hay una regla de conversión para los aspectos descriptivos, y es aconsejable que te bases en la descripción de la criatura, pero si quieres un criterio, puedes usar aspectos «negativos» cuando la característica sea algo más alta de lo que debería según la tabla, y «positivos» cuando sea algo más baja.

Ejemplo: Una criatura tiene Destreza 15 en el sistema d100, y el manual la describe como una criatura con unas zarpas poderosas y largas piernas que le permiten dar grandes saltos. Dado que la característica Reflejos representa tanto la destreza manual como la agilidad, aquí puedes optar por «redondear» a Reflejos 6 y usar como descriptor «Zarpas en vez de manos», o dejarlo en 4 pero describirlo con «Piernas poderosas».

A la hora de convertir las características, Fortaleza debería ser la media de FUE, CON y TAM (aunque puedes darle más importancia a FUE si la sumas dos veces y divides entre cuatro) o directamente elegir la más alta de las tres: Reflejos sería DES, Intelecto sería INT (o EDU si es mayor y se trata de un personaje y no una criatura) y Voluntad sería POD.

El tema de las **habilidades** es algo más peliagudo, ya que en mucho del material publicado solo se ofrecen las estadísticas de combate de las criaturas. Sin embargo, para los casos en que sí se haga mención a habilidades, la forma más fácil de convertir es que cada 10 puntos o fracción en una habilidad porcentual equivalgan a 1 punto en **Hitos**. Un 30 % sería un 3, un 57 % sería un 6, y así. (Esto también puede servir para el caso de que quieras convertir personajes).

Para el **resto de puntuaciones** (Aguante, puntos de Resistencia, Defensa) utiliza las reglas de creación de personajes de **Hitos**. Recuerda que los monstruos no tienen Entereza ni puntos de Estabilidad Mental. La exposición al terror que supone ver al monstruo deberías poder deducirla de lo explicado en la página 56.

En cuanto al **daño** de los ataques o armas, lo que sea 1d4 o menos hará daño m, lo que sea 1d6 hará daño C, y lo que sea daño 1d8 o más hará daño M. Para fuentes de daño muy específicas puedes subir a mM o más allá, pero piensa que las criaturas especialmente grandes y fuertes tendrán altas bonificaciones de daño, que ya aumenta el daño que provocan. Ante la duda, utiliza la tabla de daño que aparece en la página 47 de este manual.

Por último, si el monstruo tiene inmunidad a algún tipo de daño, puedes trasladarla tal cual a **Hitos**. Si tiene armadura o similar, usa ese valor como reducción de daño.

En todo caso, recuerda que estas ideas de conversión no deberían verse como una guía estricta, sino simplemente como una sugerencia. Recomendamos fijarse más en la descripción de cada criatura que en el valor meramente numérico ya que, en definitiva, las criaturas tal y como aparecen en el sistema d100 no tienen por qué ser el canon a seguir y puede haber otras configuraciones que te parezca que capturan mejor la idea de la criatura, así que siéntete libre de ignorar estas guías cuando consideres que el monstruo merece un tratamiento distinto.

CREANDO DIOSES Y PRIMIGENIOS

La mayoría de las criaturas de los Mitos, por poderosas que puedan parecer a los ojos humanos, son solo insectos a los ojos del elenco de primigenios y dioses exteriores, que tienen el verdadero protagonismo. No se dan reglas para ellos, pues no hacen falta. Son seres de increíble poder, omnímodos a los ojos de los cultistas, de modo que son, a los efectos del juego, un elemento de la trama más que un personaje, y por ello no cuentan con atributos. En su lugar, cada uno tendrá cuatro aspectos asociados, que definen lo que es y lo que representa.

Historia: Este aspecto determina el concepto del dios o primigenio, y el papel que juega en los Mitos. Es el aspecto que verdaderamente lo define.

Cultos: ¿Cuenta este dios con acólitos en la Tierra? Este aspecto responde a esa pregunta y define cómo son los cultos y cultistas que tiene entre la humanidad. ¿Son grupúsculos pequeños diseminados en zonas rurales o son instituciones temidas y respetadas? ¿Cuenta con recursos económicos?

Seguidores: La Tierra no es el único lugar donde se rinde culto a estos seres, cuyos seguidores existen en cualquier parte del universo y de la historia y que pueden ser de cualquier raza. Este aspecto hace alusión a los seguidores no humanos que pueda tener el dios o primigenio.

Influencia en el mundo: Los anteriores aspectos explican cómo su entorno ve a cada dios o primigenio. Este describe cómo ve él al mundo y cómo se relaciona con él. Puede que quiera corromperlo o tal vez busque destruirlo. Aunque otra cosa muy probable será que sus planes, si los tiene, sean aún más complejos.

Estos aspectos son relevantes a la hora de relacionarse con estos dioses o primigenios, y se utilizarán cuando se interactúe de forma directa (esperemos, por el bien de los cultistas, que eso no suceda a menudo) o indirecta con ellos.

Primigenio de ejemplo: Cthugha

Cthugha es un primigenio que aparece mencionado por primera vez en el relato La hoya de las brujas, de H. P. Lovecraft y August Derleth, aunque fue este último quien desarrolló su trasfondo en relatos posteriores.

Cthugha es descrito como una gigante bola de fuego que habita en la estrella Fomalhaut. La única manera que han tenido los humanos de «contactar» con él y verlo ha sido mediante rituales de invocación, pues no se comunica activamente con la humanidad. Junto a él suelen verse los denominados vampiros de fuego, descritos por Derleth en el relato El morador de la oscuridad como «puntos de luz».

*En primer lugar hay que pensar en un aspecto de su **historia**, uno que intente describir la naturaleza de Cthugha. Tomando la poca información que se tiene de él podemos darle el aspecto «La estrella más brillante», que hace referencia tanto a su propiedad ígnea como a que habita en una estrella lejana, Fomalhaut.*

*En cuanto a sus **cultos**, es probable que existan pocos debido a la dificultad de contactar con él. Tiene sentido pensar que la mayor parte del conocimiento que se tiene de este primigenio es bastante reciente (las fuentes antiguas, como veremos más adelante, hacen meras referencias a alabanzas al fuego), por lo que sus cultos, lejos de seguir entidades bien conocidas en los Mitos, consideran que Cthugha les abrirá una vía de conocimiento y poder jamás vista antes. Un aspecto que refleje esto podría ser «Cthugha ilumina el nuevo camino».*

*Para el aspecto de sus **seguidores** hay que pensar en las criaturas de los Mitos asociadas con Cthugha: los vampiros de fuego, que aparecen a su alrededor cuando se le invoca. Normalmente se encuentran en estado plasmático, pero estallan en llamas al entrar en la atmósfera terrestre, de ahí que parezcan pequeños puntos de fuego. Podemos pensar en el aspecto «El fuego engendra el fuego», que aúna ambas ideas.*

*El último aspecto debería hacer referencia a la **influencia** que ha tenido Cthugha en el mundo. Como hemos visto, Cthugha es casi todo un desconocido incluso para los estudiosos de los Mitos, pero su esencia está relacionada con algo tan elemental como el fuego. Puede que muchas de las creencias o propiedades que se han atribuido tradicionalmente al fuego (limpieza del alma, renovación...) vieran su origen en Cthugha. Un buen aspecto puede ser «Una cerilla puede provocar un incendio», significando que algo tan básico como un fósforo puede tener grandes consecuencias y que en todas ellas habrá algo de Cthugha.*

Ya tenemos los aspectos de este primigenio, pero no debemos olvidar que si queremos introducirlo en nuestra aventura probablemente necesitemos también los valores de juego de las criaturas que estén relacionadas con él, como los vampiros de fuego, o algún culto que lo adore (para lo que te recomendamos seguir las pautas de creación de cultos del capítulo «Cultos», página 166).

Coda

El verano en Sídney era más caluroso cada año que pasaba. O quizás fuese yo.

Los aspirantes aún no habían comenzado a llegar al foro y los mayores charlaban con despreocupación. Se diría que estaban preparando una fiesta. Encendían una a una las hogueras en torno al monolito, y las avivaban con un chorro de gasolina, repartían los instrumentos ceremoniales entre los mayores que ayudarían a vestirse a los aspirantes, arrojando cada paquete como quien reparte bocadillos a unos jornaleros, y al pintarse unos a otros en el rostro los ideogramas sagrados, aún encontraban espacio para bromear: uno de ellos había pintado en la frente de su hermano algo que desde mi posición no alcancé a ver, pero que había provocado una carcajada general. ¡Reían como colegiales! Sin embargo lo que finalmente me hizo estallar fue ver a un chaval que, si no había pasado el rito de madurez un año atrás, lo habría hecho hacía dos, descansando su espalda en el monolito, como si fuese una vulgar tapia.

Pero mis gritos ya no surtían efecto. Como mucho servían para que los de más edad abandonasen por un momento su abulia y me diesen la razón del loco: «Venga, hacedle caso», dijeron con tedio. Estos eran mucho más peligrosos que los inconscientes jóvenes, pues habiendo crecido rodeados de magia decidían conscientemente olvidarla.

Se hizo por fin el silencio y los aspirantes acudieron al círculo. Cada uno eligió una de las hogueras. Los mayores cortaron las ropas de los aspirantes, les ungieron y les cubrieron con blancas túnicas. Y sobre el monolito aparecieron entonces los oficiantes, con túnicas negras que les cubrían por completo, gritando al unísono las mismas frases que yo había oído tantas veces: «Esta noche habéis sido elegidos para alimentar a los dioses». Sus débiles voces apenas conseguían levantarse por encima de la del viento.

Antes no era necesario hablar tanto. Pero temerosos de que alguien pudiese no entender lo que sucedía, en los últimos tiempos se había incluido en el texto que abre el ritual una descripción de lo que iban a presenciar los que se entregaban: «Se abrirá una puerta a las entrañas de la Tierra, donde yacen nuestros amos, y veréis surgir la marca de los que caminan en el viento, una columna de humo tan denso que os parecerá un jirón de la noche». Yo, por supuesto, me había negado. Cualquiera que, después de escuchar mil veces los cuentos y leyendas en la noche de las hogueras, no supiese lo que estaba ocurriendo allí, era mejor para todos que sucumbiese a la justicia de los puñales. No obstante, mis quejas eran sistemáticamente ignoradas.

Recordé el Orbe de Lûm rotando lentamente en el aire, proyectando sus engañosos juegos de luz, aquellos gritos desgarradores, modelando un humo negro que más parecía una nube de tinta propagándose en el agua... Aquel artefacto místico, semejante al intrincado proyector de un planetario, era capaz de reproducir la asombrosa anatomía de nuestros dioses dotando a las imágenes de una cualidad plástica amenazante —podía, por cierto, mostrar también a otros muchos seres a cada cual más horrible. Pero ya no quedaba nadie que supiese imbuir vida al Orbe, y había que conformarse con una ilusión chabacana: una hoguera en la que se quemaban neumáticos desechados daba cuerpo al falso dios, y su voz era una vieja sirena antiaérea. Nada, en fin, sin el teatrillo que montaban los oficiantes, el barullo de venenosas palabras que se deslizaban inadvertidamente por entre las grietas de los cerebros jóvenes, mezcladas entre palabras comunes.

Me estremecía al recordar la gloria perdida. O quizás fuese el frío.

La magia se perdió. No podría decir cuándo exactamente. Los que sabían de números y de su relación con el universo se sacrificaron desordenadamente, sería difícil decir quién fue el último en desaparecer. Pocos fuimos testigos o partícipes de los prodigios que obraban, y casi todos nosotros habíamos quedado reducidos a reliquias vivientes, sin más uso que el de inspirar en casos de extrema necesidad: «Recordad el sacrificio de nuestros ancianos», seguido de «sacrificaos».

Pero no eran sacrificios como los que había conocido. La amable mentira que nosotros contábamos abría las puertas a un universo colosal, ofrecía la dignidad de elegir el propio destino, ya fuese en una dirección u otra. De aquello quedaba una representación maquinal, un mero trámite.

Ya desde lejos pude ver que arrimaban las toscas escaleras de mano al monolito y que subían por ellas los que se entregaban al encuentro de una burda humareda. Alguno que otro lanzándose decidido, la mayoría remisa, pero todos. Hacía tiempo que nadie se quedaba atrás. En años anteriores había tenido que presenciar cómo los mayores empujaban a los elegidos hacia las escaleras, mostrándoles incluso los cuchillos, que debían haber permanecido ocultos, para que se hiciesen una idea de lo que les esperaba si no avanzaban. Todos subían. Aparentemente todos eran dignos.

Había llegado ya a mi habitación cuando comenzó a sonar una cacofonía espantosa, algo que a duras penas se podía calificar de música. Pensé que en mis tiempos una celebración semejante hubiese sido poco menos que sacrílega. Pero es que en mis tiempos el suelo hubiera estado cubierto con la sangre de los cobardes y los descreídos.

No. Era mejor buscar la inconsciencia. Aunque no me gustase dormir, pues el enemigo está en los sueños. Pero al menos en mis sueños el mundo tenía aún algún sentido.

Así, una vez más abrí los ojos en ese espacio que se parecía a mi hogar pero en el que estaba solo yo. Un universo callado, vacío. En el exterior soplaba un fuerte viento que me empujaba hacia la entrada del complejo, a las altas puertas metálicas que no me dejaban ver el mar. Y un golpe terrible resonó en ellas: alguien que quería entrar.

Me volví entonces hacia el monolito, ese enorme tocón de árbol pétreo, y vi que sus paredes temblaban. Algo orgánico se derramaba por ellas. Una marea de escarabajos fluía de dentro afuera. ¡Tantos!, montados unos encima de otros, avanzando desesperadamente hacia mí. Y yo paralizado.

Un gigante llamaba a la puerta y en el foro una ola de escarabajos muy lentamente se formaba. Miré la pistola en mi mano.

Pero la ola ya está aquí, una masa viva que avanza inexorable a mi encuentro, más que una ola parece lava que se desliza por la ladera de un volcán. El monolito sepultado de bullente vida. Y sí, los golpes en la puerta son ya tan fuertes que parece que en cualquier momento vayan a derrumbarse sus metálicas hojas.

Cuando la ola me alcanza, infinitamente lenta, y los primeros escarabajos suben ya por mis piernas y muerden mi carne, las puertas del complejo ceden al fin, y sobre ellas, atravesando el arco de entrada, un descomunal escarabajo rinoceronte.

Y miro la pistola una vez más. Y un millar de fauces por fin me devoran.

Al despertar sentía aún sus bocas en mi piel. Empapado en sudor, la cabeza dándome vueltas, bajé rápidamente al foro, quizás esperando ver algún desastre. Pero encontré solo a hermanos que me miraban con extrañeza y hasta con desdén, hermanos ociosos.

Durante años, desde que regresé de las Islas Salomón, mis sueños habían precedido cada tragedia que golpeará nuestra comunidad. Pero los mensajes habían sido siempre neblinosos, siempre con infinidad de lecturas, y solo después de que la catástrofe sobreviniese lograba yo encajar las piezas. Esta vez me adelantaría.

Convoqué, pues, una junta de mayores, una junta urgente. Pero ninguno estaba en el complejo, había que localizarles en sus teléfonos móviles, llamarles a esos sitios en los que se quedaban cuando sus obligaciones fuera de nuestra casa se alargaban. Con suerte habría que esperar solo unas horas.

En cambio los fieles, aquellos a los que en los últimos años había estado seleccionando cuidadosamente, poniéndoles a prueba en secreto para comprobar si eran dignos, ellos se reunieron en torno a mí al instante.

—Ha llegado el día — les dije —, ha llegado nuestro verdadero momento.

Y eso bastó.

A los otros, sin embargo, tuve que explicarles mi sueño en detalle. Y de hecho sé que lo verdaderamente

efectivo hubiese sido narrar como en la noche de las hogueras, como si me dirigiese a un puñado de jóvenes que, perdidos, demandan algo en qué creer. Pero no eran dignos de amables mentiras. Me centré en señalar las constantes que desde hacía años se habían repetido en mis sueños y que en todos los casos precedían a sucesos relacionados con el enemigo.

Los gestos de los oyentes eran de hastío e incredulidad. Tan hipertrofiado es el discurso de gente así, que las palabras llanas pasan a través de ellos sin causar el más mínimo efecto.

—Sabes que aquí se te valora —dijo Ronald cuando hube terminado mi descripción.

Una tarde mi padre llegó a casa y contó a la familia, a gritos, completamente borracho, las palabras que su jefe había utilizado para echarle a la calle. Recuerdo, a pesar de lo distorsionado de la histriónica burla que hacía mi padre de aquel hombre, que había palabras de una resonancia mayor con la realidad: «Sabes que aquí se te valora», había sido su primera frase.

Ronald siguió, recordándome la forma en que los dioses decidieron perdonar mi vida, que hubiesen consumido a cualquier otro, pero que a mí me perdonaron, quizás porque vivo les era más útil, quizás porque al regresar a casa podría yo relatar las maravillas que había presenciado y los hermanos conocerían así el poder de nuestros dioses. Ronald me recordó mi responsabilidad única.

Y a cada palabra suya el corazón me latía más y más deprisa. Y miré mi mano esperando encontrar una pistola.

Porque pensé que había conseguido reescribir mi historia, pero al escuchar a Ronald no podía evitar recordar a mi padre. Desde que me escapase de casa, tan joven, apenas había pensado en el viejo. Al cruzar las puertas de esta casa nací a un nuevo mundo y lo anterior dejó de importar. Pero cada vez que Ronald abría la boca...

No pude evitarlo, grité con todas mis fuerzas. Denuncié la corrupción reinante, la pérdida de las tradiciones, la pérdida de la fe.

—¿Eran dignos los que ayer pasaron el rito de madurez? ¿Lo era alguno de los que en los últimos años ha pasado el rito? Desde que tú llegaste, Ronald, la congregación está llena de personas sin convicción. ¿Crees que alguien aquí sería realmente capaz de hacer el sacrificio final?

Luego, agotado, volví a sentarme. La respiración agitada, el corazón desbocado.

—No puedo creer lo que oigo —respondió él, tratando de fingir pesar. Debajo pude sentir su ira—. Pensé que lo entendías —tratando de minar mi confianza—. Solo dejamos que los que están verdaderamente preparados se entreguen, no se puede desperdiciar tanta sangre joven.

Acusó entonces a los anteriores líderes de ser descuidados, de no preocuparse lo suficiente, de atraer demasiada atención sobre nosotros.

—¿Cuántos cadáveres se han quemado en los hornos de esta casa? ¿Cuántos huesos se han triturado para luego esparcir las cenizas al viento?

—No eres quién para privar al viento de su retribución —susurré.

—Cada vez es más difícil apartar de nosotros a los familiares que buscan a sus seres queridos y que fueron vistos por última vez entrando en nuestra comunidad —dijo levantándose, tratando de aparentar calma, tratando de aparentar que era una persona fría y razonable, dirigiéndose no solo a mí sino también a los otros—. Matar a decenas de personas todos los años era algo insostenible. E incluso habiendo renunciado a aquellos despropósitos, mantener a las autoridades al margen se ha convertido en un trabajo a tiempo completo.

Se puso a mi espalda y posó sus manos en mis hombros.

—Todos aquí esperamos con ansia el día del sacrificio final —concluyó.

Pero yo no he sobrevivido para contar parábolas aleccionadoras, yo estaba allí para hablar de la Verdad. Y a menudo la Verdad se filtra a través de los sueños, de sueños como el que había tenido, en el que los enemigos campaban a sus anchas por nuestro hogar.

—¿Pensáis que los prodigios que describo tienen solo un valor simbólico? Eso es porque no habéis visto alzarse desde las profundidades del océano una torre de basalto infinita que atravesaba las nubes, porque no habéis oído sus voces rasgando el viento, sus gritos de rabia, dispuestos a devorarlo todo a su paso.

El consejo entero guardó un cauteloso silencio.

—Has vivido experiencias terribles, viejo amigo —dijo Ronald finalmente, apretando mis hombros—.

Y bien es sabido que en los momentos de mayor necesidad es normal volverse a aquello en lo que creemos. ¿No es eso lo más humano?

Pensé que al menos me matarían. Pero no iban a matarme, era mucho peor, ya ni siquiera necesitaban matarme.

— Si vosotros no queréis escuchar, quizás otros lo hagan — amenacé desesperado.

Hubo una época en que cuando un nuevo miembro cruzaba las puertas se le enviaba a la casa más necesitada de ayuda. Pero desde que Ronald llegase la comunicación con otras congregaciones había cesado.

— Porque ¿seguimos acaso en contacto con las Altas Torres? — acusé.

— Por supuesto — contestó él con gravedad, volviendo a su sitio —. Pero no esperes de ellos que se preocupen de los asuntos del día a día, viven en un plano más espiritual.

Al parecer no necesitábamos que vinieran de fuera a decirnos lo que teníamos que hacer. No era necesario comunicarse con los otros porque era preferible que todo quedase en casa, porque era más sencillo y rápido. Era solo una cuestión práctica.

— Hemos conseguido un equilibrio aquí — siguió Ronald —, tenemos nuestros arreglos con el poder local para protegernos, para poder alimentar económicamente nuestra causa.

— ¿Y por qué la obra está parada, si es que nos va tan bien?

— No hay suficientes miembros, no se necesita más espacio del que ya tenemos — alzando los hombros, como si no hubiese otra respuesta posible.

— Construimos y nos construimos. ¿No lo recuerdas? El objetivo de la obra no es crear más viviendas. En mis tiempos tirábamos edificios enteros abajo con tal de continuar construyendo.

— Eran otros tiempos.

— Me gustaría verte con las manos manchadas de barro — creo que intentaba darle una última oportunidad —, construyendo con nosotros, en el día a día, con tus hermanos, en nuestro hogar. Pero nunca estás.

— Estoy fuera luchando día a día para mantener este paraíso intacto.

— Llegará el día en que el aullido de nuestros amos se oiga incluso aquí — recé, cerrando los ojos —. Y no servirá ninguna de tus excusas. Porque a ellos nos les importa el mundo que percibes. ¿Crees que tendrán misericordia? Para ellos eres solo un bocado en un banquete que se celebra desde la noche de los tiempos.

De nuevo silencio. Ronald se levantó y fue hacia la puerta.

— Ya veremos — dijo antes de abandonar la sala —. De momento parece que su liberación no está próxima.

Fue justo antes de la cena, cuando aún podíamos haber dado marcha atrás. Pero las palabras de Ronald habían hecho que la niebla se aclarase y que por primera vez uno de mis sueños cobrase sentido antes de cumplirse.

Recuerdo las palabras de Ronald aquella noche, recuerdo que quiso congraciarse con sus hermanos, seguramente pensando que yo habría estado hablando a sus espaldas para ponerles en su contra. ¡Fue tan elocuente hablando de hermandad!

Nuestra última noche de las hogueras, en torno al monolito.

Y efectivamente aquella misma mañana comenzó a oírse un estruendo en la puerta principal: un vehículo blindado, una especie de tanqueta con un ariete al frente, la derribó aplastando las hojas de metal a su paso. Y detrás entró una horda de soldados o policías armados hasta los dientes que avanzaban como si esperasen encontrar un ejército. Pero solo encontraron cadáveres.

Cadáveres agarrotados que se abrazaban, cadáveres de hombres y niños, doblados sobre sí mismos, cuyas gargantas expulsaban aún una suerte de efervescencia oscura.

Me hubiera gustado tener aquella pistola.

El calor es insoportable, cada vez lo aguanto peor, sobre todo por la noche.

El joven que duerme en la litera de arriba ronca profundamente dormido. No quisiera molestarle. Consigo encaramarme sobre la taza del váter con mucha dificultad. Solo así puedo sacar la mano e incluso el antebrazo a través de los barrotes. Siento en mi mano la caricia del viento.

Aún hay tiempo.



AVENTURAS

CAPÍTULO IX

En este capítulo te presentamos dos aventuras prediseñadas listas para jugar. La primera es **La Conspiración Luveh-Kerapf**, una aventura introductoria pensada para personajes que aún no han constituido un culto. Se incluye como ejemplo del tipo de aventura que puede dar comienzo a una campaña y representa el proceso de vinculación de un grupo humano al conocimiento de los Mitos. En ella, los jugadores interpretarán a miembros de un foro de conspiraciones que van a celebrar su primera reunión en persona tras varios años de comunicarse por Internet. Pero durante la fiesta ocurre algo extraño: en el foro aparece un mensaje que será el primer acontecimiento de una cadena que pondrá a los asistentes en una situación de vida o muerte.

Esta historia pretende servir como punto de arranque de una campaña en la que los personajes jugadores comiencen sin pertenecer a ningún culto y con escasos o nulos conocimientos sobre los Mitos. A lo largo de esta historia, los personajes jugadores se encontrarán atrapados entre los intereses de dos cultos enfrentados. Será un viaje iniciático a los Mitos que los empujará sin

remedio al submundo de los cultos. Además, los personajes jugadores no tienen ni por qué conocerse entre ellos previamente. El único requisito es que tengan algún tipo de interés en los temas conspirativos. Los nombres y localizaciones sugieren que la historia transcurre en algún lugar de Estados Unidos, pero podría adaptarse fácilmente a cualquier gran ciudad de otro país.

La segunda es **Tu Dolor es su Ofrenda** y aunque tiene también vocación de aventura introductoria, está diseñada para jugarse con personajes que ya tienen conocimiento de los Mitos y constituyen un culto propio. Esta aventura requiere que los personajes pertenezcan a un culto mínimamente interesado en seguir pistas para conseguir nuevos conocimientos y artefactos. Su naturaleza requiere que sea un grupo equilibrado, capaz de afrontar situaciones muy dispares y dispuesto a ensuciarse las manos.

Los sucesos transcurren en Nueva York, pero podrían adaptarse fácilmente a cualquier otra gran metrópoli que disponga de una red de metro. En muchos casos no se profundiza en los detalles de las localizaciones para que no sean un impedimento a la hora de trasladar esta historia a otra ciudad.

LA CONSPIRACIÓN LUVEH-KERAPF

EL DESENCADENANTE

En el foro que los personajes frecuentan se recopilan, analizan y discuten distintas teorías de la conspiración, pero con un interés más allá de lo casual para muchos de sus miembros. Muchos de sus misterios no son más que patrañas engendradas en el seno de Internet, pero en ocasiones algunos de sus miembros se han topado con sucesos relacionados con los Mitos. No han sabido hilarlos y relacionarlos correctamente... aún.

El administrador del foro, Lewis Anders, alias Frohike, en realidad pertenece a un culto. El foro es para él una forma de recopilar y analizar información de forma sencilla y, aunque generalmente la información no tiene ningún valor, en varias ocasiones ha podido encontrar pistas sobre los Mitos útiles para su culto.

El problema es que las actividades de algunos de los miembros del foro han llamado la atención de otro peligroso culto: la Sociedad del Resurgir. Hasta ahora se han dedicado solo a vigilar el foro, pues no están seguros de que represente una amenaza. Esta responsabilidad ha caído sobre una célula de unos pocos miembros localizada en la misma ciudad de la mayoría de los miembros del foro.

Sin embargo, las cosas cambian cuando uno de los miembros del foro, Michael Rutskin, alias Kain, brillante estudiante de Informática, se percató de que el foro está siendo monitorizado por «alguien». Kain rastrea al espía y termina accediendo a una red «segura» en la que roba información para averiguar de quién se trata. Su sorpresa no es pequeña cuando se percató del contenido de su botín: informes de contactos, directrices de actuación y, lo más desconcertante, una gran cantidad de jerga de los Mitos que Kain no termina de entender. Temiendo que puedan averiguar algo de él si da detalles de lo que sabe en algún lugar de Internet, decide no revelar nada de lo que ha descubierto. La Sociedad no parece haberse percatado de los robos de información, así que Kain se envalentona y, llevado por la curiosidad, realiza nuevos intentos de infiltración. La situación se prolonga durante varias semanas hasta que finalmente la Sociedad se percató de lo que ocurre.

Ante la imposibilidad de rastrear al ladrón en Internet, el grupo de la Sociedad decide recurrir a medios menos ortodoxos (relacionados con los Mitos) para localizarlo. Envían entonces a dos miembros del grupo a seguir y vigilar a Kain para que lo hagan desaparecer y recuperen la información robada.

LA FIESTA

Para los personajes jugadores la historia comienza en una fiesta privada para los miembros del foro que organiza el propio

administrador, Frohike. La fiesta transcurre en un discreto local de la ciudad en la que viven los personajes jugadores que han alquilado entre todos los asistentes.

Los jugadores deberían elegir el *nick* de sus personajes jugadores, pues en el foro nadie suele dar sus datos reales. Esta fiesta es la oportunidad para que los personajes jugadores que no se conocieran puedan presentarse y hablar sobre los temas que quieran.

En la fiesta no están solo los jugadores, hay otros cinco miembros del foro y el administrador, Frohike. Además de hablar entre ellos, los personajes jugadores pueden aprovechar a entablar conversación con otros miembros. Todos son reservados, pero si han venido es porque están dispuestos a darse a conocer. Esta es alguna información sobre ellos.

➤ **Larry Holstein, alias Firefly92:** Uno de los miembros del foro que más suele hablar de ovnis y de las conspiraciones de la NASA para ocultar información sobre vida extraterrestre. Es un joven, poco más que un adolescente, con la cabeza llena de ideas extravagantes sobre el universo, reforzadas por la actitud infantil de creer que sabe más que nadie.

➤ **Marie Smith, alias Doc_alma:** Esta mujer de unos cuarenta años es agente de policía de la ciudad, aunque habitualmente está destinada a tareas de tráfico. Está convencida de que hay fuerzas misteriosas, incluso alienígenas,

LA SOCIEDAD DEL RESURGIR EN ESTA HISTORIA



La Sociedad del Resurgir es un poderoso culto que extiende su influencia por las agencias de inteligencia y seguridad de los países más poderosos del mundo. Sin embargo, durante esta aventura apenas empleará una mínima fracción de sus recursos.

La razón es sencilla: Kain *hackeó* el ordenador de un líder local de la Sociedad. Cuando este se dio cuenta de la comprometida situación, en lugar de informar a sus superiores decidió zanjar el asunto de forma rápida y discreta eliminando a todos los que supieran algo y recuperando la información que le habían robado. Los recursos que puede emplear sin llamar la atención de sus superiores son muy limitados ya que no puede arriesgarse a que el asunto trascienda. Si la jerarquía superior de la Sociedad se enterase del robo de información, sin duda le esperaría un destino más que aciago.


El nombre en clave de este grupo de la Sociedad es «Luveh-Kerapf», lo que Kain interpreta como el auténtico nombre del culto, ignorando que es parte de una organización mayor.

que controlan en secreto al Gobierno. De hecho, no deja de comentar en el foro, como si fueran importantes noticias, todos los casos extraños de los que oye hablar en su departamento.

- ✦ **Peter Rusman, alias RIP_er:** Abogado matrimonialista. Su contacto con las teorías de la conspiración comenzó tras la extraña desaparición de su hermano un fin de semana que se había ido de acampada. Está seguro de que fue abducido y cree que el Gobierno oculta pruebas de incursiones alienígenas. Ha indagado tanto sobre desapariciones que es todo un experto en el tema.
- ✦ **Mia Morris, alias Mixi:** Es dependienta de una pequeña tienda de guitarras eléctricas y demás parafernalia musical para grupos de *rock*. Empezó participando en varios foros sobre yoga y ecología, en los que de vez en cuando se hablaba de los complots de las grandes corporaciones para controlarnos mediante sustancias químicas en el aire y el agua. La curiosidad le hizo llegar hasta este foro. Era quien tenía más contacto con Kain, pues entre ellos había una cierta atracción que los llevó a intercambiar varios correos con algunos detalles personales.
- ✦ **Paul Jones, alias Fry_Two_Fingers:** Es un veterano paramédico que trabaja en un servicio de ambulancias. Su afición por los misterios comenzó cuando tuvo que asistir en

una emergencia espeluznante: una persona completamente desquiciada por el terror en un callejón lleno de sangre y trozos de cuerpo humano. Aun sedado mientras lo trasladaban al hospital, en sueños, no hacía más que decir cosas sin sentido sobre «ellos», que habían llegado «por los ángulos rectos y los ángulos imposibles» y que «servían a Llog-sotot». A raíz de buscar alguna información sobre aquellos desvaríos, llegó a este foro.

Para información sobre Lewis Anders «Frohike», el administrador del foro, mira el cuadro de texto de la página 255.

En algún momento de la fiesta, varias personas reciben en sus móviles señales de alertas que indican que alguien ha abierto un tema nuevo en el foro. El autor es el usuario Kain, uno de los usuarios más activos del foro que, sin embargo, no ha ido a la fiesta. Pocos minutos después de que aparezca el mensaje, este desaparecerá misteriosamente, de forma que casi no da tiempo a leerlo. La página del foro se actualiza periódicamente y el mensaje quedará inaccesible. Para representar esto, puedes entregar el mensaje a los jugadores cuyos personajes quieran leerlo y retirárselo al poco de que empiece a leer. El mensaje se puede recuperar mediante métodos informáticos que un personaje jugador con esos conocimientos podría saber. Requeriría una prueba a dificultad difícil (19) de Intellecto más la habilidad  adecuada. De todos modos y sea cual sea la reacción de los personajes jugadores, casi nadie le dará

MENSAJE DE KAIN EN EL FORO

Asunto: La secta de Luveh-Kerapf

Autor: Kain

Mensaje: Amigos del foro, es difícil de explicar todo lo que estoy a punto de contaros. En mis años persiguiendo pistas para aportar información al foro nunca me había encontrado con algo tan real.

No sé si alguno de vosotros le ha pasado lo que a mí, pero yo me sentía observado constantemente. Sé que ha habido gente vigilando este foro y tratando de averiguar quiénes somos. Por eso decidí trasladar todas las pruebas que he recopilado estos años sobre ovnis, agencias gubernamentales secretas, etc. a un lugar más seguro que mi casa. Y comencé a tomar precauciones. Hasta que hoy me he dado cuenta de que unos hombres aparentemente normales me estaban siguiendo. ¡Durante todo el día!

Creo que pueden estar buscando las pruebas que he ocultado. Entre ellas hay secretos e información valiosa sobre la secta de Luveh-Kerapf. Tienen contactos por todos lados: el Gobierno, la policía e incluso los servicios secretos... Pero eso no es lo más escalofriante. Son un grupo rollo Iluminati, tienen muchos elementos cabalísticos o de rollo magia negra, como de hechizos medievales. Hablan incluso de sacrificios humanos y de seres que no son humanos... Muy chungo.

Así que podéis entender que esté bastante acojonado. No he ido a la fiesta por esa razón y en cuanto recoja un puñado de cosas me voy a pirar de la ciudad una temporada. No quiero decir adónde me voy, pero espero que vuelva a escribiros pronto... No quiero ser agorero, pero si no escribo en unos días deberíais empezar a preocuparos. Esa gente parece muy tocada de la olla... y parece que van en serio.

No tengo tiempo para subir ninguno de los documentos que tengo, ni me quiero arriesgar a dejarlo aquí postea-do, pero, de verdad, creedme, esto es muy gordo.

importancia en ese momento y la fiesta continuará hasta altas horas de la mañana.

Kain es conocido por escribir siempre sobre conspiraciones gubernamentales. Recientemente ha asegurado que poseía pruebas irrefutables de sus teorías, pero nunca mostró ninguna ni dijo de qué se trataban. Ninguno de los asistentes conoce a Kain en persona y, aunque dijo que iría a la fiesta y pagó su parte del alquiler del local, no ha aparecido.

EL DESTINO DE KAIN

Cuando Kain publica el mensaje, un miembro de Luveh-Kerapf que está monitorizando el foro da la voz de alarma. Los miembros del grupo que habían seguido a Kain entran en acción y entran sigilosamente en su casa. Tras un breve forcejeo, Kain cae accidentalmente y muere, en contra de los planes de los agresores, que pretendían secuestrarlo para interrogarlo. Revisan toda la casa de arriba abajo en busca de cualquier evidencia que pueda comprometerlos y se terminan llevando varias carpetas con documentos y los discos duros de Kain, además de algunas cosas de valor para simular que ha sido un robo.

LOS SIGUIENTES DÍAS

Tras eliminar a Kain, robar toda la información que tenía en su casa y borrar el mensaje del foro, la Sociedad se calmará. Sospechan que alguien del foro podría tener copias de algunos de los archivos de Kain, pero antes de su próximo movimiento quieren examinar de cerca a sus miembros.

Para los personajes jugadores la vida volverá a la normalidad tras la fiesta. Por supuesto podrán entrar en el foro y escribir sobre lo que quieran. Los temas son los habituales, aunque la gente también habla del tema que abrió Kain durante un breve periodo de tiempo. El hecho de que Kain no aparezca solo consigue que la gente empiece a ponerse nerviosa y paranoica, aunque casi nadie pudo leer el mensaje completo.

Durante este tiempo una serie de sucesos desembocará en el reencuentro de los personajes jugadores. Los acontecimientos pueden sucederle a cualquiera de ellos en la forma y orden que el director de juego crea convenientes. Si no muestran interés o no se fijan especialmente en los sucesos, el director de juego puede emplear a los otros miembros del foro para añadir información o desarrollar los acontecimientos al margen de la acción de los personajes jugadores. A continuación tienes estos sucesos junto a algunos datos que los personajes no jugadores podrían añadir en el foro.

Noticia en Internet: Cuatro días después de la muerte de Kain aparece la noticia del asesinato de un joven durante un robo en su casa. De él solo indican que era

LEWIS ANDERS «FROHIKE» Y ARCANOS ANTISISTEMA

Frohike, el administrador del foro, en realidad pertenece a Arcanos Antisistema (página 178), un culto pequeño que tiene su base de operaciones en Europa, por lo que su influencia en EE. UU. es muy limitada. Si la aventura se ambienta en Europa, el reducido número de sus miembros plantearía una situación similar a esta.

Frohike es solo un miembro menor del culto, el único (que él sepa) en su ciudad, y trata de obtener información útil para medrar en la organización. Si se mete en líos, es probable que el culto se desentienda de él, pero si pudiera demostrar que está tras algo realmente importante, tal vez conseguiría apoyo de su culto mediante las Tierras del Sueño.

Para Frohike el foro ha sido una fuente de información irregular cuya principal utilidad es recopilar y analizar grandes cantidades de noticias y sucesos. Frohike no tiene especial interés en los miembros del foro, ya que los ve como herramientas anónimas, meros engranajes de la sociedad que él usa a su favor. Aun así, decide organizar una fiesta para conocer en persona a los principales miembros, juzgar si es gente en la que puede confiar y, sobre todo, para obtener información personal sobre ellos que pudiera usar para vigilarlos más adelante.









En los problemas que se avecinan para los miembros del foro, la actitud de Frohike estará equilibrada entre su necesidad de protegerse de quien ha empezado a hostigar a los miembros del culto y su curiosidad por lo que averiguó Kain. Por eso utilizará a los personajes jugadores como intermediarios y para que se encarguen del trabajo sucio, pero los ayudará siempre que eso no lo ponga en peligro.

Concepto: Miembro menor del culto en busca de su gran oportunidad

Cita: Si quieres encontrar al titiritero, sigue los hilos.

FORTALEZA	3	No descuida su físico
REFLEJOS	3	Siempre alerta
VOLUNTAD	6	Sabe ganarse a la gente
INTELECTO	8	Encuentra relaciones poco evidente

HABILIDADES

	3	Sale a correr con frecuencia
	3	Nociones de defensa personal
	5	Transmite confianza
	6	No se le escapa ningún detalle
	5	No le gusta llamar la atención
	5	Autodidacta con talento
	5	Chanchullos en Internet
	3	Lo que su culto le cuenta en sueños

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 11

Iniciativa: 7

Bonificaciones al daño: +1/+0

Entereza: 10

Estabilidad Mental: 30

Degeneración: 0

Ataques: Pistola 9 mm +6 (mM).

un estudiante de Informática que tenía muy poca vida social, según sus vecinos. La noticia podría pasar desapercibida si no fuera por la fecha en la que ocurrió el asesinato: la misma en que se celebró la fiesta.

Frohike estará al tanto de la noticia desde el mismo día que salga ya que sospecha que puede tratarse de Kain y que, de ser él, su asesinato probablemente sea algo mucho más turbio de lo que la policía cree. No dirá nada al respecto para no alarmar a nadie, pero podría compartir sus opiniones si alguien habla directamente con él y tiene una opinión similar.

Unos días después del último mensaje de Kain, cuando su desaparición empiece a ser evidente, RIP_er se podrá nervioso e investigará su desaparición. Así, si nadie lo ha hecho antes, cuatro días después de la fiesta publicará la noticia en el foro y expondrá que cree que se trata de Kain. Mixi podrá corroborar que Kain era estudiante de Informática y que vivía solo.

Los personajes jugadores podrían tratar de convencer a Fry_Two_Fingers o Doc_alma para que muevan sus contactos y averigüen la identidad del fallecido. Se pondrán a

AGENTE DE LA SOCIEDAD DEL RESURGIR

Los agentes de campo del grupo Luveh-Kerapf no son muchos, apenas media docena, así que suelen turnarse en las misiones de seguimiento y vigilancia. Esto significa, además, que alguien puede pecrarse con facilidad de que coincide con la misma persona en diferentes lugares un número sospechosamente alto de veces al día.

Si los personajes jugadores se acercan a ellos tratarán de evitar el contacto. Su protocolo de actuación solo les permite romper su tapadera para emplear sus armas en casos de vida o muerte, por lo que, si los personajes jugadores los hostigan, optarán por llamar a la policía. Dado que la Sociedad tiene numerosos contactos dentro del cuerpo policial, esa situación juega a su favor.

Los agentes suelen trabajar en parejas y a veces incluso en tríos. Si parece que uno de ellos está solo, con seguridad habrá otro agente cerca, vigilando a su compañero. Suelen llevar un sistema de audífonos conectados a una radio de corto alcance que les permite estar en contacto entre sí.

Es posible que los personajes jugadores que interaccionen con ellos quieran coger a uno de ellos e interrogarlo. Si los agentes se ven contra las cuerdas, sacarán sus armas y saldrán de allí por patas. Usarán sus armas para abrirse paso más que para eliminar amenazas, pues su prioridad es evitar que los capturen, no iniciar un tiroteo en plena calle. Si aun así los personajes jugadores se las arreglan para capturar a uno, este tratará de suicidarse si no ve opciones de escapatoria. Para extraerles información se requiere una prueba de acción prolongada (enfrentada contra la Voluntad más la habilidad de subterfugio del agente) de tres éxitos, en la que cada intento durará un total de tres horas de presión.

Por supuesto, la Sociedad no se quedará de brazos cruzados. Cada agente tiene un localizador en un chip subcutáneo, por lo que pueden localizarlos vía GPS salvo que se encuentren en algún lugar bajo tierra. El rescate no involucrará a las fuerzas de seguridad y tardarán en localizarlos como mucho unas tres horas a partir del momento en el que se percaten de lo ocurrido.

En caso de que los agentes hablaran podrían contar algunos detalles del grupo al que pertenecen, pero nada esencial sobre la Sociedad del Resurgir:

- Su grupo es parte de una organización mayor, no gubernamental y cuyo objetivo es investigar y detener a quienes usen poderes arcanos.

- Fueron ellos quienes siguieron y asesinaron a Kain.
- Kain había estado robando información de la organización, pero no saben si alguien más tiene copias de ella. Desconocen la naturaleza de esa información.
- La localización de su base de operaciones en la ciudad es un local de oficinas en un edificio bastante céntrico.
- Si les preguntan sobre la naturaleza de sus poderes arcanos empezarán a decir cosas inconexas sobre seres extraterrestres infiltrados en la Tierra que adoran a deidades primigenias y alienígenas y que podrían aniquilar a todo el mundo. Lo cierto es que ni siquiera ellos mismos saben muchos detalles.








Estas son las estadísticas de los agentes que siguen a los personajes jugadores y con los que podrían tener algún encuentro.

Concepto: Agente de operaciones encubiertas

Cita: Yo solo pasaba por aquí.

FORTALEZA	5	Fornido
REFLEJOS	4	Entrenado para reaccionar rápidamente
VOLUNTAD	4	Entrenado para resistir el dolor
INTELECTO	3	Trabajo por un fin mayor

HABILIDADES

	5	Entrenamiento habitual
	6	Artes marciales mixtas
	3	Interrogar
	4	Registrar y cachear
	5	Seguimiento de incógnito
	2	Sin tiempo para el ocio
	1	Sé que hay algo más allá

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 15

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +2/+1


Entereza: 5

Estabilidad Mental: 15

Degeneración: 0

Ataques: Táser +10 (M+1), pistola pequeña +10 (mM+1), navaja +10 (C+2).



ello, pero tardarán unos días. Para entonces Frohike ya se habrá reunido con ellos (ver «El encuentro con Frohike»). Convencer a cualquiera de los dos requiere que el personaje supere una prueba de Voluntad más  a dificultad media (17).

Seguimiento: Alguno o varios de los personajes jugadores verán a dos hombres varias veces en lugares diferentes a lo largo de su día a día. No sabrán si es casualidad o imaginaciones suyas, pero deberían terminar pensando que están siguiéndolos. A discreción del director de juego este seguimiento puede ser real o no. También otros miembros del foro tendrán experiencias similares.

Efectivamente, la Sociedad del Resurgir está vigilando a algunos de los miembros del foro. Pueden vigilar en diferentes momentos a diferentes personajes, pero especialmente a Mixi, dado que era quien había tenido más contacto con Kain. Ella se da cuenta de esta vigilancia y comenta en el foro que hay un par de tipos que suelen rondar su tienda casi todo el día. Si los personajes jugadores acuden allí, sin duda los verán. Son sujetos bastante corrientes que se pasan todo el día rondando cerca de la tienda, normalmente sentados en una cafetería que hay enfrente.

Robo de cuenta de correo: Uno de los personajes jugadores (seguramente el que sea más activo en el foro o el que tenga mayor puntuación en su habilidad de ocultismo), no podrá acceder a su correo personal. Parece que alguien le ha robado la cuenta. Aunque la recupere, todo su contenido habrá sido eliminado.

Además de ocurrirle a uno de los personajes jugadores, también le pasará a Fry_Two_Fingers.

Secuestros: Casi una semana después de la fiesta, RIP_er dejará de comentar en el foro. Esta ausencia posiblemente pase desapercibida, ya que muchos otros foreros han reducido la cantidad de sus mensajes o han dejado de conectarse. Frohike ha estado accediendo a los equipos informáticos de varios miembros, por lo que se da cuenta de que RIP_er ha desaparecido repentinamente: no ha enviado ningún correo electrónico que avise a ningún amigo o familiar de un viaje, ha desatendido las citas de su bufete sin previo aviso, etcétera. Este acontecimiento será lo que empuje a Frohike a actuar cuanto antes y concertar un encuentro con los personajes jugadores.

EL ENCUENTRO CON FROHIKE

Algo más de una semana después de la fiesta, la atmósfera en el foro será inquietantemente serena y los pocos comentarios que hay denotan tensión y miedo. Muchos de sus miembros, asustados por algunas circunstancias sospechosas, han disminuido o cesado en sus actividades en el foro, por lo que posiblemente no hayan notado la ausencia de RIP_er en los últimos días.

Entretanto, Frohike ha estado esperando a que la Sociedad se calme y baje la guardia, así como evaluando qué miembros del foro podrían servirle. Su conclusión es que, sin duda, los

personajes jugadores son los que mejor han respondido a las circunstancias y los que más posibilidades tienen de conseguir lo que él quiere. Por ello, envía un mensaje privado a los personajes jugadores en el que los cita en un local llamado Cat Sire al día siguiente. Les insta a asegurarse de que no están siguiéndolos de ninguna forma... y de que, si lo hacen, traten de eludirlos de alguna manera.

Comprobar si algún agente está siguiéndoles el rastro requiere una prueba enfrentada del Intelecto más la habilidad de percepción del personaje jugador contra los Reflejos más la habilidad de subterfugio de los agentes. Para despistar a los agentes, los personajes jugadores pueden recurrir a una gran variedad de trucos. Por ejemplo, si tratan de dejarlos atrás corriendo, sería una prueba enfrentada de Reflejos más la habilidad de forma física, mientras que si tratan de ocultarse o pasar desapercibidos entre la multitud, los personajes jugadores usarían Intelecto más la habilidad de subterfugio enfrentada al Intelecto más la habilidad de percepción de los agentes.

El Cat Sire es un bar escondido en un callejón de la ciudad. Tiene una puerta metálica y un cartel por el que se nota que han pasado los años. Su interior es tranquilo, con una barra alargada y varias mesas con sillas que tienen poca concurrencia. Hay una máquina de dardos y un billar. Las mesas de las paredes son las más acogedoras, con sillones hacia la pared en forma de círculo que rodean las mesas.

En el rato a lo largo del cual van llegando los personajes jugadores, solo está el barman y dos tipos en la barra bebiendo cerveza. El barman les ofrecerá algo de beber y los dos clientes de la barra no se moverán de ahí, aunque de vez en cuando mirarán hacia donde estén sentados los personajes jugadores. No hay rastro alguno de Frohike, pues no llegará hasta que hayan llegado todos.

Cuando Frohike llega parece estar nervioso: se le ve sofocado y sudando. Lleva un portátil encima, que abre sobre la mesa incluso antes de saludar. Los mira uno a uno y les pide por favor que lo escuchen, puesto que no tiene mucho tiempo.

Esta es toda la información que les dará:

- Todos los miembros del foro están en peligro. RIP_er desapareció hace dos días debido a sus averiguaciones y Frohike teme que esto solo acabe de empezar.
- Cree que un peligroso grupo está siguiendo a varios miembros, él incluido. En realidad se las ha arreglado para que no lo localicen hasta ahora, pero tiene que dar la apariencia de ser vulnerable.
- Piensa que todo está relacionado con lo que Kain escribió en el foro el día de la fiesta. Frohike ese mensaje del servidor y se lo enseñará completo a los personajes jugadores, si acaso ellos mismos no lo habían hecho antes.
- Les contará que tras la fiesta decidió investigar el mensaje de Kain y la razón de su ausencia. Les explicará que la noticia publicada por RIP_er sobre la muerte de un joven efectivamente se refiere a Kain. Frohike les dará el nombre real y dirección de Kain. Si los personajes jugadores convencieron a Fry_Two_Fingers o Doc_alma para que obtu-

vieran dicha información, la recibirán esa misma noche por un mensaje privado y podrán comprobar que encaja con lo que Frohike les ha dicho. En cualquier caso Frohike no dirá cómo obtuvo la información que conoce.

- Les convencerá de que la organización que está siguiéndolos no se detendrá hasta encontrar lo que busca. Si nadie del foro lo tiene, entonces Kain debió de esconderlo. Si recuperan esa información podrían averiguar quiénes son y qué quieren, y tal vez encuentren pruebas para llamar la atención de las autoridades sobre la organización. Para convencerlos de hacer todo esto, Frohike aprovechará la curiosidad de los personajes jugadores curiosos, el miedo de los temerosos y la ambición de destapar una auténtica conspiración de los más codiciosos o aventureros.
- Frohike no quiere involucrarse directamente en la búsqueda de la información escondida de Kain, pero no puede plantárselo así a los personajes jugadores. Les dirá una mezcla de medias verdades para evitar involucrarse. Teme que estén siguiéndolo y, al ser el administrador del foro, es sin duda uno de los objetivos principales. Así que, mientras los personajes jugadores investigan, él montará una distracción: dará a entender por varios mensajes que tiene información vital relacionada con la desaparición de Kain y que va a ponerla en conocimiento de los medios de información y de las autoridades. Además, se las arreglará para multiplicar sus rastros y mantener la atención de sus enemigos centrada en él. En realidad no hará nada de esto pues no desea llamar la atención sobre sí mismo.
- Si los personajes jugadores preguntan por qué los ha elegido a ellos, aducirá que parece que ellos son las personas mejor preparadas y, al mismo tiempo, parecen ser objetivos poco prioritarios para la misteriosa organización. Además, mientras permanezcan juntos tienen posibilidades de salir adelante. Si los personajes jugadores encararon en algún momento a algún agente, Frohike mencionará el hecho y dirá que solo ellos han tenido ese valor.
- Por último, Frohike les dará un pequeño localizador del tamaño de una memoria USB y su número de móvil. Así podrá saber dónde están en todo momento, por si necesitan ayuda.

LA POLICÍA


Es posible que los jugadores, sin nada que ocultar pero con mucho que temer, acudan a la policía. Si les hablan de cualquier cosa dentro de los límites de la realidad, como que alguien los sigue o que creen que Kain fue asesinado por una información que poseía, los atenderán, aunque dirán que no pueden ayudarles en nada.

Ahora bien, en cuanto digan algo fuera de lo normal, como algo de una secta, de magia o de conspiraciones, la policía dejará de escucharlos y les dejarán claro que si no apoyan sus relatos con pruebas no deberían estar allí molestándolos. Los mandarán a casa y, si insisten, puede que incluso los recluyan en la comisaria durante una noche.

LA CASA DE KAIN

A estas alturas tienen dos vías de actuación: averiguar dónde escondió Kain la información que tenía o, si se las han arreglado para capturar a un agente y han conseguido que cuente lo que sabe, acudir a las oficinas que funcionan como cuartel general del grupo. La última opción es casi un suicidio, ya que la Sociedad del Resurgir, además de sus propios recursos, cuenta con el apoyo de la policía y tiene contactos en las altas esferas de la ciudad. Es más razonable que exploren la primera opción, pero si optan por la otra el director de juego debería golpearlos de forma rápida, directa y donde más duela. Lo mejor que puede pasarles es que los detenga la policía.

Cuando se dirijan a casa de Kain para intentar averiguar dónde escondió las pruebas, la Sociedad seguramente estará al tanto, ya que tienen el lugar vigilado. Sin embargo, los dejarán actuar en paz vigilándolos de lejos. Les interesa que alguien del foro obtenga la información que buscan, pues creen que les será más sencillo ya que conocían a Kain.


En la puerta de la casa hay un cordón policial. Hay signos evidentes de que el piso ha sido revuelto, probablemente por los hombres que lo allanaron. Los ordenadores están rotos, sin los discos duros. Los cajones han sido sacados y su contenido, tirado por el suelo. No queda ningún resto de la información que Kain poseía. No obstante, aún hay dos pistas que pueden servir a los jugadores. Encontrar cualquiera de ellas requiere que el personaje supere una prueba de Intelecto más  a dificultad media.

Por un lado, en la papelería pueden encontrar un tique de casi doscientos dólares de una compra que hizo Kain recientemente en una gran superficie de la zona que vende principalmente madera, herramientas de bricolaje y cualquier tipo de material que normalmente se usa en reformas. En el tique no aparecen los nombres de los productos, solo los códigos. Una visita a la tienda puede resolverles lo que significan los códigos: no son más que tableros de madera y una máquina automática de clavos. Sin embargo, no parece que se haya hecho ninguna reforma reciente en la casa.

La otra pista es una foto que podría pasar desapercibida si no fuera porque parece que es la única en la que aparecen personas. En ella hay un niño con su familia. Es Kain de joven con su familia en una casa de verano, pero esto no tiene por qué ser evidente para los personajes jugadores.

Si preguntan a alguien del foro sobre la foto, Mixi podría confirmarles que Kain le contó que de niño su padre solía llevar a la familia a pasar las vacaciones a una casa junto a un lago. Esta información podría haber llegado a los personajes jugadores antes de este momento, si hicieron las preguntas correctas a Mixi.

Encontrar la casa en el lago requerirá que busquen información personal de Kain ahora que conocen su identidad. Algunas indicaciones sobre ello:

- Kain era huérfano desde los quince años, cuando sus padres murieron en un accidente de coche. Si buscan entre sus papeles personales (facturas, copias de la matrícula de su universidad, etcétera), una prueba de Intelecto más  a dificultad media les hará darse cuenta de que unos papeles de hace unos años están firmados por el tutor legal de Kain: Henry P. Loon, de la firma de abogados Lewis & Loon.
- Era un estudiante de Informática brillante. De hecho, estudiaba en una de las mejores universidades de la ciudad gracias a una beca. Sin embargo, sus compañeros y profesores no podrán aportar información significativa sobre él debido a su naturaleza reservada. Si preguntan por su familia con alguna buena excusa en la secretaría de la universidad podrían averiguar que era huérfano y no tenía familia, y les darán el teléfono de la única persona que aparece como contacto en su ficha personal: su antiguo tutor legal, Henry P. Loon.
- Podrían hablar con Fry_Two_Fingers o Doc_alma para averiguar qué funeraria se hizo cargo de su funeral. También podrían averiguarlo si van a preguntar a la morgue donde está su cuerpo. De hecho, averiguarán que el entierro es al día siguiente. En él solo estará su antiguo tutor legal, Henry P. Loon.

Henry es un hombre que roza la edad de jubilación y está bastante afectado por la pena. Era algo más que el abogado de Kain, pues había sido amigo íntimo de sus padres y se hizo cargo del chico tras el accidente. No tiene razones para ocultar información, pero preguntas muy directas sobre Kain podrían ponerlo a la defensiva. Con amabilidad, podría terminar contando dónde está la casa del lago, pero añadirá que Michael no iba por allí desde la muerte de sus progenitores.

Si los personajes jugadores se atascaran demasiado en este punto, Frohike podría intervenir para facilitarles información sobre Kain que ha conseguido averiguar por su cuenta, o para proporcionar cualesquiera otras pistas que el director de juego considere adecuadas.

LA CABAÑA EN EL LAGO

El lago no está lejos de la ciudad, pero para llegar a él tienen que salir de la carretera principal y atravesar un camino de tierra que parece haberse usado muy poco en los últimos años.

Antes de desviarse hacia el camino de tierra, podrían darse cuenta de que una furgoneta está siguiéndolos, mediante una prueba difícil de Reflejos más la habilidad de percepción. En la furgoneta los siguen tres agentes especiales de la Sociedad del Resurgir. Cuando los personajes jugadores tuerzan por el camino de tierra la furgoneta dejará de seguirlos. Los agentes pueden comprobar en sus GPS que ese camino termina no muy lejos y que es un callejón sin salida, por lo que aparcarán la furgoneta un poco más adelante, en un área de servicio no muy lejana, e irán a pie hasta la casa del lago.

AGENTES ESPECIALES

Los cuatro agentes especiales lo son en un sentido muy particular: en realidad son hombres serpiente ocultos. Inicialmente se presentarán bajo apariencia humana, pero mostrarán su verdadera forma si con eso creen que pueden asustar o aterrorizar a los personajes jugadores. Además, si pierden sus pistolas, recurrirán a su forma auténtica para emplear su mordisco venenoso. Si mueren recuperarán inmediatamente su verdadera apariencia.

La misión de los agentes ha sido seguir a los personajes jugadores, pero ahora que han encontrado dónde está la información que robó Kain, solo tienen que eliminar a los testigos y recuperar la información, o al menos destruirla. Si se ven superados tratarán de huir al tiempo que piden refuerzos. Dado que el resto de la Sociedad está informada de su localización, será cuestión de menos de media hora que lleguen varios agentes humanos.









Estos hombres serpiente pertenecen a la Sociedad del Resurgir porque el evento que en la otra línea temporal destruyó la Tierra acabó por igual con hombres serpiente que con humanos, por lo que colaborar entre sí parece una buena idea hasta el momento.

Por comodidad, se reproducen aquí las características de los hombres serpiente ocultos.

Concepto: Hombre serpiente al servicio de la Sociedad del Resurgir

FORTALEZA	3	Gomoso
REFLEJOS	4	Rápido y silencioso
VOLUNTAD	3	Carente de empatía
INTELECTO	4	Astuto

HABILIDADES

	3	Agilidad reptil
	3	Escupir veneno
	5	Engañar
	6	Visión en la oscuridad
	6	Culebrear en silencio
	5	Tecnología
	4	Saber de los Mitos
	6	Ofuscación de Yig

Ofuscación de Yig: La apariencia humana de los hombres serpiente ocultos es una mera fachada, una careta que pueden quitarse para volver a su forma normal cuando lo deseen, o para cambiar de un aspecto humano a otro. Esta habilidad incluye también su capacidad para hacerse pasar por humano, imitar la voz humana, moverse como un humano, comer como un humano, etcétera.

Aguante: 4

Resistencia: 12 (RD 2 Piel escamosa)

Defensa: 12

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: +1/+0

Ataques: Pistola +7 (mM), táser (M), Escupir veneno +7 (0 y veneno: dificultad 15, m/mM).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

El lago, que nunca fue muy grande, hace tiempo que se encuentra casi seco, lo que indica que la fotografía efectivamente debía de tener muchos años. En la zona no hay ya casi nada en pie, apenas la casa que buscan, un viejo embarcadero medio desvencijado, los restos de una zona de mesas y bancos de madera y unas barbacoas de ladrillo no lejos de allí.

Cuando lleguen al lago, el cielo estará cubierto de nubes de tormenta, por lo que la oscuridad será casi total y tendrán que usar sus linternas para explorar el lugar.

La casa se trata de una construcción de madera carcomida por el tiempo. Está claramente abandonada, la puerta ni siquiera necesita llaves para entrar y los cristales de casi todas las ventanas están rotos.

Dentro tampoco quedan demasiadas cosas; está claro que allí han dormido mendigos y grupos de adolescentes lo han usado para reunirse a beber, por lo que el olor del sitio es bastante desagradable.

Una búsqueda por la casa llevará a los personajes jugadores a encontrar lo que están buscando: en la cocina, debajo de una vieja alfombra y un montón de hojas secas, una porción de madera es de otro color y bastante más nueva. Los jugadores identificarán inmediatamente la madera con la de los grandes almacenes que compró Kain (si es que llegaron a verla). Encontrar la tabla requiere una prueba de Intelecto más la habilidad de percepción a dificultad difícil (19).

Una vez abiertas las tablas, los jugadores encontrarán varias carpetas en cuyas tapas están escritos los años a los que corresponden los documentos de su interior, que son los cuatro años anteriores. Dentro de cada una de las carpetas hay recortes de periódicos, documentos e imágenes impresas, algunos CD y un disco duro portátil. Una inspección rápida a los documentos no ofrecerá ningún sentido a lo que vean, ya que muchos datos no son más que eventos inconexos recopilados según la lógica de Kain. La información que tanto desea la Sociedad del Resurgir está en el disco duro portátil. Si buscan entre los recortes y documentos, el director de juego puede ofrecerles algunos detalles sacados de los eventos o la cronología que se ofrecen en el capítulo «Ambientación», página XXX.

Mientras rebuscan entre los documentos, resuenan truenos de tormenta y en cuestión de minutos una densa cortina de lluvia envuelve el lugar. En ese momento, tanto si han encontrado el escondrijo como si no, pero antes de que puedan examinar en profundidad los archivos, dos de los agentes de la Sociedad entrarán en la cabaña. Debido a la tormenta, darse cuenta de que el agente se aproxima requiere una prueba difícil (20). El otro agente permanece fuera de la cabaña, vigilando que nadie trate de huir, pero si su compañero está en apuros, acudirá a ayudarlo. Además, antes de entrar a la cabaña, habrán inutilizado temporalmente el motor del vehículo de los personajes jugadores para evitar que lo usen para huir.

LA INTERVENCIÓN DE FROHIKE

Frohike sabe dónde se encuentran los personajes jugadores por una de las siguientes razones: si estos le avisaron de cómo iba la investigación, qué pistas tenían y adónde se dirigían, por el dispositivo de seguimiento que les dio cuando se reunieron o, si nada de eso se ha cumplido, porque se las ha arreglado para acceder a los GPS del móvil de alguno de los personajes jugadores. Habrá estado siguiéndolos a una distancia prudencial y, ahora que parece que por fin se acercan a algo importante, Frohike tomará la decisión de intervenir directamente.

Si los personajes jugadores tuvieran problemas para acabar con los agentes especiales, Frohike acudiría en su ayuda con su pistola. Por el contrario, si ve que la situación está controlada, aparecerá después de que los personajes jugadores hayan acabado con los hombres serpiente.

Si los personajes jugadores no han conseguido encontrar el escondrijo, será Frohike quien lo encuentre en un nuevo registro.

Frohike tiene dos objetivos en este momento: hacerse con la información de Kain y tratar de reclutar a los personajes jugadores para futuros trabajos de su culto. Empezará alabando el trabajo de los personajes jugadores y explicándoles que él trabaja para un grupo que se opone a ciertas organizaciones que controlan los Gobiernos desde las sombras... y que la gente que los ha estado siguiendo y acosando pertenecen a la más poderosa de ellas. Les planteará si desean unirse a él y obtener respuestas o si prefieren seguir por su cuenta, aunque asegurará que, sin su ayuda, el tiempo que podrían sobrevivir será breve. En cualquier caso les pedirá que le den la información de Kain, al menos una copia.

Los personajes jugadores pueden decidir negarse a todo. Si esto ocurre, Frohike les asegurará que así solo van a lograr quedarse en medio de dos organizaciones en guerra... y no sobrevivirán sin su ayuda. A pesar de que los amenaza, Frohike no tomará ninguna acción hostil hacia los personajes jugadores. Preferirá actuar más tarde con la ayuda de su culto desde las Tierras del Sueño.

DESENLACES

Dependiendo de lo que contesten a Frohike y lo que hagan con la información que tienen, los resultados serán bastante diferentes. A continuación se describe la forma en la que el mundo reaccionará a las decisiones de los personajes jugadores:

Si entregan la información a Frohike, este estará dispuesto a introducirlos a su culto como iniciados y compartirá con ellos algunas respuestas sobre lo que hay más allá del mundo que creen real. Los personajes jugadores pueden aceptar o declinar

su oferta, pero si no se unen a él ahora, más adelante será casi imposible, ya que Frohike planea desaparecer del mapa durante un tiempo para evitar la persecución de la Sociedad del Resurgir. Si se unen a Frohike, el siguiente paso será desaparecer de la ciudad dejando los menores rastros posibles. Ahora saben que sus vidas corren serio peligro, pero eso significa romper con su vida tal como la conocían hasta ahora.

Si deciden no unirse a su culto, le dará un tanto igual, ya que sabe que la Sociedad se encargará de deshacerse de ellos y él ya tiene lo que quería. Igualmente tendrán que afrontar que nada volverá a ser lo mismo. El grupo Luveh-Kerapf seguirá perisguiéndolos dentro de sus medios, aunque estarán relativamente a salvo si se alejan lo suficiente de la ciudad. El grupo seguirá sin avisar sobre su fracaso a sus superiores en la Sociedad del Resurgir.

Otra opción, aunque mucho más remota, es que los personajes jugadores entreguen la información a la Sociedad. Este gesto los sorprenderá y podrían plantearse captar a los personajes jugadores como colaboradores siempre que se avengan a respetar ciertas reglas. Seguramente su primera misión sea encontrar a Frohike y sacarle de circulación.

En cualquier caso, los personajes jugadores tienen buenas razones para permanecer unidos al tiempo que rompen con lo que habían sido sus vidas hasta ese momento. Pero eso no es suficiente para considerarse un culto: hace falta tener acceso al poder que proporcionan los Mitos... y aquí entra la información que encontró Kain y que tan desesperados estaban los miembros de la Sociedad por recuperar. En el disco duro, además de información sobre la red de contactos del grupo Luveh-Kerapf en la ciudad, pruebas de que pertenecen a algo mayor y su relación con ciertos sucesos extraños ocurridos en la ciudad los últimos años, hay también una copia digital de la traducción completa al inglés de *Unaussprechlichen Kulten* (*Cultos Innombrables*) y una copia escaneada del original en alemán. Las características de ambos tomos puedes encontrarlas en el capítulo «Magia», en la página 221. A medida que los personajes jugadores asimilen los contenidos de estos libros, su percepción del mundo y de las conspiraciones que creían que existían cambiará completamente, y seguramente terminen descubriendo dos cosas: la primera, que para sobrevivir tienes que usar las mismas armas que tus oponentes; la segunda, que no hay vuelta atrás.

Si los jugadores deciden que sus personajes sigan por su cuenta, tendrán que decidir cómo va a ser el culto que acaban de constituir con la ayuda del director de juego. Para ello se deberían seguir las reglas de creación de cultos, pero puede ser una buena opción no permitir que tengan todos los puntos y rellenen toda la información del culto de golpe. Este culto está aún en una etapa embrionaria y no llegará a aprovechar todo su potencial hasta más adelante. La sugerencia es que comiencen con solo 5 puntos para los atributos del culto y con uno o como mucho dos hitos. A medida que pase el tiempo y sus acciones vayan definiéndolos, el director de juego debería ir proporcionándoles más puntos de atributos hasta llegar al valor de 15, y deberían ir rellenándose el resto de hitos.

TU DOLOR ES SU OFRENDA

Una serie de desapariciones han venido ocurriendo en el metro de Nueva York, siempre en trenes de madrugada. La ausencia de pistas, motivos o de puntos en común entre los desaparecidos ha impedido que las autoridades se hayan percatado de que las desapariciones están relacionadas y de que todas ocurrieron en el metro.

Sin embargo, una joven que lleva un blog de leyendas urbanas ha conseguido encontrar algunas pistas desconcertantes en el metro: una serie de símbolos mágicos o cabalísticos en uno de los vagones de los trenes donde se produjeron las desapariciones. Ahora está haciendo preguntas sobre esos símbolos... y ha atraído la atención de los personajes jugadores o la de su culto.

Pero el culto de los personajes jugadores no será el único implicado. Los Segadores Rojos están buscando al misterioso secuestrador, pues varios de los desaparecidos eran miembros de su culto.

Y todo esto, en los días previos a un alineamiento estelar que coincidirá con un eclipse en el que la luna se tornará del color de la sangre.

ANTECEDENTES

Para comprender la situación actual es necesario conocer primero la historia del culto de los Segadores Rojos, disponible en la página 176.

Todo comienza con una serie de redadas de la policía y el FBI contra los integrantes de los Segadores Rojos hace medio año. La operación resulta en un gran éxito para las fuerzas del orden y consiguen desarticular a una parte considerable del grupo, aunque no encuentran al círculo interno del culto ni se hacen con el Ídolo Rojo. No obstante, el culto queda debilitado y muchos de sus miembros menos implicados deciden cambiar de aires o no llamar la atención hasta que las cosas se calmen. En consecuencia, la violencia y los sacrificios en nombre del Ídolo Rojo comienzan a escasear, por lo que su hambre y su disgusto comienzan a crecer. Es en ese momento cuando John O'Donovan, en prisión, empieza a tener sueños cada vez más vívidos y más intensos en los que el Ídolo lo reclama.

Tres meses después, O'Donovan consigue escapar de la prisión en la que llevaba cuarenta años. Consiguió eludir la persecución policial y se ocultó en Nueva York. Concretamente, se refugió en la red de metro. Poco después empezó a secuestrar transeúntes inocentes que viajaban en el metro a altas horas de la mañana. El destino de estos infelices fue ser arrastrados hasta su guarida, en una sección de túneles abandonados, y sacrificados de forma abominable y sangrienta en nombre del Ídolo Rojo. Con cada muerte, la fuerza y la sed de sangre de O'Donovan se han incrementado, por lo que la frecuencia de las desapariciones ha ido creciendo con el tiempo.

EL ECLIPSE LUNAR

En la tercera noche después de que los personajes jugadores comiencen la historia, ocurre un eclipse lunar en el que la luna no llegará a oscurecerse, pero sí se teñirá de rojo. Ese evento, combinado con una alineación estelar, provocará que la influencia del Ídolo Rojo sea máxima.

Esa noche el Ídolo sumirá a todos sus seguidores (todos aquellos que hayan asesinado al menos una vez en su nombre) en una rabia asesina ciega, salvo a O'Donovan, pues desea que este vaya a buscarlo y sacrifique a Michael Lloyd, el líder de los Segadores, y sus lugartenientes.

Para los personajes jugadores estos sucesos supondrían el final de la historia, pues si sus acciones no modifican el curso de los acontecimientos O'Donovan conseguirá el Ídolo Rojo y huirá con él, matando a todos los Segadores que se crucen en su camino. El resto empezará a matar indiscriminadamente, incluso entre ellos, y en el caos subsiguiente el edificio que usan como base del culto arderá hasta los cimientos, con lo que todo lo que habían robado a otros cultos en los últimos treinta años se perderá.

Personajes con conocimientos de astronomía podrían estar al tanto de este evento desde el principio. Además, a partir de cierto momento los personajes jugadores comenzarán a tener sueños extraños inducidos por el Ídolo Rojo, así que en ellos podría verse la luna roja y ponerlos sobre aviso. En cualquier caso, si no se han enterado de ello, el día previo a la noche del eclipse las noticias podrían ponerlos al tanto. Una tirada fácil (12) de Intelecto más la habilidad de ocultismo les permitirá conocer que esta alineación estelar junto con un eclipse lunar es un evento fatídico. Noches así son las adecuadas para hacer rituales de sacrificio, pero también han causado brotes de locura que han llevado a terribles asesinatos.

LAS DESAPARICIONES

El modo de actuar de O'Donovan ha sido similar en todos sus secuestros. Aprovecha los trenes que circulan de madrugada y se hace pasar por un vagabundo inofensivo que duerme en los asientos de un extremo del vagón. Espera entonces hasta que solo haya un pasajero más en el vagón y el tren esté en marcha. En ese momento lo ataca y lo reduce rápidamente gracias a su fuerza, y normalmente lo deja inconsciente por estrangulación o golpeándolo.

Antes de que el tren llegue a la estación, O'Donovan abandona el tren en marcha en algún punto en el que avance a baja velocidad (una curva o justo antes de entrar en alguna estación). Para ello, previamente graba un signo de Koth invertido en alguna de las puertas del vagón, lo que le permite abrirla con facilidad.

Una vez en los túneles, carga con su víctima hasta su guarida, un viejo túnel de mantenimiento en desuso desde mediados del siglo xx. Allí sacrifica a la víctima de forma sanguinaria en nombre del Ídolo Rojo, y se alimenta de la carne y la sangre del desgraciado.

NOTICIAS EN INTERNET

Es probable que antes o después los jugadores quieran buscar información sobre O'Donovan o los Segadores Rojos. El siguiente texto es un fragmento de una de las noticias más recientes que pueden encontrarse por los blogs y páginas web. Está fechada hace medio año.

Desarticulan una violenta banda criminal

La oficina de prensa de la central del FBI en Washington D. C. ha anunciado esta mañana la desarticulación de una peligrosa banda criminal. Durante los últimos dos días se ha detenido a casi un centenar de miembros de la banda en varias ciudades de la Costa Este y se ha incautado un considerable número de armas, estupefacientes y dinero en metálico.

La banda, denominada Segadores Rojos, llevaba activa al menos una década, dedicada a los crímenes violentos, atracos, tráfico de droga, extorsión, secuestro y asesinato. Varios de sus miembros estaban buscados por la justicia, mientras que otros son sospechosos de varios delitos.

«La operación ha sido un rotundo éxito y podemos dar esta banda por desarticulada», afirmaba el coordinador de la investigación, el agente especial para crimen organizado Morris. «Han sido dos años de intensa investigación, coordinando a la policía y las oficinas locales del FBI en siete estados de la Costa Este».



En total han desaparecido ocho personas a lo largo de los últimos tres meses. La policía aún no está alertada por la situación por varias razones. Por un lado, como viajan solos y de madrugada, no existe la seguridad de que desaparecieran en el metro. Además, tres de los desaparecidos eran miembros de los Segadores Rojos y sus desapariciones no se han denunciado, por lo que no existe ninguna razón para relacionar las otras cinco desapariciones. Por otro lado, O'Donovan ha estado pintando unos grafitis que representan al Ídolo Rojo, tanto en los vagones donde secuestra a sus víctimas como en estaciones del Bronx que sabe que los Segadores Rojos frecuentan. Su objetivo es atraer a miembros de la banda a los túneles del metro para poder acabar con ellos, castigándolos así por haber fallado al Ídolo y ofreciéndole sus muertes como sacrificio.

LA BLOGUERA

Aunque la policía no está al tanto, una bloguera llamada Hayley Moore ha estado siguiendo las pistas adecuadas. Hayley tuvo su primer contacto con las leyendas urbanas en la adolescencia, cuando el grupo de chicos con el que empezó a salir la influenció para que cambiara los vestidos de domingo por la ropa oscura, los *piercings* y los amuletos. Años después llegó a abrir un blog donde hablaba de esos típicos sucesos que nadie puede explicar, historias de fantasmas y leyendas de terror. Aunque Hayley investigaba a fondo sobre cada tema que trataba en el blog, mucho de lo que escribía eran tan solo suposiciones o invenciones propias.

Hayley estaba realizando tareas administrativas en el metro cuando un compañero de trabajo le habló del caso de las

desapariciones. La policía había solicitado acceso a las grabaciones del metro para comprobar los movimientos de una de las víctimas. El compañero de Hayley, seguidor y fan acérrimo de su blog (o más bien de la propia Hayley) se había fijado en que la víctima subía al vagón en una de las estaciones pero no llegaba a salir. Compartió esta información con ella porque sabía que le serviría de material para su blog y, de hecho, le permitió examinar las grabaciones por sí misma. Hayley pasó horas frente a la pantalla y pudo comprobar que ese caso no era el único en el que una persona entraba en el vagón y no volvía a salir.

Pensando en la genial historia que podría contar en su blog, Hayley decidió registrar el vagón. Por más descabellado que pareciera, el tipo de la grabación se había esfumado del vagón o se había bajado en marcha. Hizo varias fotografías con su móvil a todo aquello que le pareció sospechoso o inusual, incluyendo unos extraños símbolos en una de las puertas del vagón y un extraño grafiti rojo junto a ella. Localizó e interrogó al conductor que llevaba el metro la noche de la desaparición. Al principio, este negó rotundamente la posibilidad de que las puertas de un vagón en marcha pudieran abrirse. Pero tras un rato de charla y unas cuantas copas, le explicó que en su tren había habido al menos tres avisos de que una de las puertas de un vagón se había abierto. El vagón había sido examinado varias veces por los de mantenimiento, pero no encontraron ningún problema en el sistema de puertas, por lo que achacaron el suceso a algún cortocircuito en el sistema de aviso. Aun así, los jefes parecían preocupados y le habían pedido discreción, pues no quieren que la gente se preocupe por que las puertas se abran de pronto en medio de los túneles.

Casi dando palos de ciego pero sin otra pista que seguir, Hayley decidió investigar el significado del extraño símbolo grabado y del grafiti, lo que la llevó hasta la pequeña tienda de antigüedades de Madame Girardon. Allí no obtuvo respuestas útiles, por lo que se marchó determinada a encontrarlas en otra parte. Gracias a lo que pudo investigar por Internet, ha conseguido averiguar que el grafiti rojo es un símbolo usado por una peligrosa banda, aunque actualmente se la considera desarticulada.

EL ESTADO ACTUAL DE LOS SEGADORES ROJOS

Después de la redada el culto ha quedado debilitado. Muchos de sus lugartenientes y miembros más experimentados han sido detenidos, además de haber perdido armas, pisos francos y contactos en la redada del FBI. Sin embargo, el círculo interior del culto, Michael «Cutter» Lloyd y sus tres lugartenientes de mayor confianza, siguen vivos, aunque cada vez más enloquecidos. No se separan casi en ningún momento del Ídolo Rojo, al que vigilan y guardan obsesivamente, pero sus seguidores apenas pueden traerles víctimas para los sacrificios.

Lloyd sigue impartiendo las órdenes, pero su locura se ha agudizado los últimos meses y cada vez es más propenso al

desvarío, por lo que el control efectivo de la banda criminal ligada al culto lo ejerce Larry Martines. Aunque está iniciado en los secretos del culto y ha sacrificado varias víctimas al Ídolo Rojo, su actual posición es consecuencia de las detenciones del FBI, y aún no sabe dirigir bien los asuntos de la banda a esta escala. Además, Lloyd y el círculo interior no están siendo de mucha ayuda, pues solo piden más y más sangre sin dar ninguna directriz sensata.

La desaparición de tres de sus miembros en el metro y las pintadas con el símbolo del Ídolo Rojo han vuelto la situación aún más problemática. Martines ha ordenado que algunos grupos de miembros menos esenciales patrullen por el metro y traten de averiguar quién está haciendo las pintadas, así como detectar a cualquiera que parezca saber de qué va la cosa.

Los símbolos del Ídolo Rojo parecen conducir a lo profundo de los túneles del metro, pero parece una trampa demasiado evidente y Martines prefiere buscar a los responsables en un lugar más accesible. También se han percatado de los símbolos de Koth grabados en algunas puertas de varios trenes, pero desconoce su significado: solo sabe que se trata de algo arcano. Sin embargo, la situación ha cambiado hace unos días, cuando un grupo de sus muchachos observó cómo Hayley fotografíaba y parecía interesarse por el símbolo del Ídolo Rojo.

En consecuencia, varios miembros de la banda están siguiendo a Hayley a todos lados. Quieren saber qué sabe, con quién habla y por qué.

LOS SEGADORES ROJOS

A continuación se reproducen las estadísticas del culto para que el director de juego tenga la información de forma accesible. En el capítulo «Cultos» se explica de manera más extensa cómo pueden emplearse estos valores y aspectos (página 169), pero el mejor consejo para un director de juego novato es que trate el culto como si fuera un metapersonaje que está presente siempre que alguno de sus miembros también lo esté.

La descripción del culto con su historia está disponible en la página 176.

Concepto: Pandilleros adoradores de la violencia.



Motivación: La violencia y la destrucción.

Recursos	3	Se mantienen gracias a todo tipo de actividades clandestinas.
Influencia	3	Su nombre es temido.
Conocimiento	5	El Ídolo Rojo los guía y protege.
Tamaño	3	El número hace la fuerza.

Hitos

- Realizan sacrificios humanos cada trece días, aunque solo lo saben unos pocos.
- Han masacrado a tres pequeños cultos de la costa este de EE. UU.
- Muchos de sus miembros han sido detenidos por sus actividades criminales.
- Recientemente, John O'Donovan se ha fugado de la prisión y ha ido en busca del Ídolo Rojo.

CÓMO USAR EL DON ROJO Y EL SIGNO ROJO DE SHUDE'MELL

Varios personajes no jugadores presentes en la historia tienen las habilidades arcanas  «Don Rojo» y  «Signo rojo de Shude'Mell». Dado que el sistema de magia es bastante flexible, es posible que esta pequeña ayuda resulte útil a directores de juego que aún no conozcan el juego en profundidad.

A continuación se mencionan algunos efectos que podrían asociarse a cada habilidad arcana en cada uno de sus tres usos posibles.

Signo rojo de Shude'Mell: La utilidad principal de esta habilidad arcana es causar daño a distancia a alguien a quien se pueda ver. Si se quiere utilizar contra una sola víctima puede hacerse un uso menor. La dificultad será 10 más la Voluntad de la víctima y causará m puntos de daño. Este uso no provoca un gran daño, pero se tratará de un ataque poco arriesgado ya que la dificultad es baja.

Si se quiere infligir un mayor daño en la víctima o se quiere atacar a un grupo de hasta diez personas, el uso será intermedio. La dificultad será 15 más la Voluntad de la víctima (en el caso de atacar a un grupo habrá una dificultad para cada víctima que depende de su propia Voluntad) y causa mM puntos de daño a una víctima o C a cada persona de un grupo a la que se logre impactar.









LOS MIEMBROS DE LOS SEGADORES ROJOS

Los pandilleros de los Segadores Rojos provienen de ambientes marginales y están habituados a la violencia. Sin embargo, no cualquiera puede unirse, pues la banda solo acepta a los más violentos.

Concepto: Pandillero de los Segadores Rojos

Cita: Colega, te estás buscando problemas con la gente equivocada.

FORTALEZA 3 Acostumbrados a la violencia
REFLEJOS 3 Reacciona primero, piensa después
VOLUNTAD 2 Fáciles de provocar
INTELECTO 2 Hacemos lo que nos ordenan

-  3 Huir de la policía
-  3 Dar palizas
-  2 Dame lo que quiero o te hago un ombligo nuevo
-  1 A su puta bola
-  1 Disimular
-  2 La calle fue mi escuela
-  2 Criminales de poca monta
-  3 Don Rojo

Aguante: 4

Resistencia: 12

Defensa: 11

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +1/+0

Entereza: 3

Estabilidad Mental: 9

Degeneración: 1 Excesivo gusto por la violencia

Ataques: Navaja +6 (C+1), pistola +6 (mM).

Aquellos miembros de la banda cuyo don para la violencia destaca a ojos del Ídolo Rojo y demuestran ser de confianza son iniciados en los secretos del culto. Se les da la posibilidad de ofrecer su primer









sacrificio al Ídolo Rojo y, desde el momento en que lo hacen, la influencia del Ídolo deforma su mente y voluntad mediante los sueños y susurros que les envía.

Puedes considerar que Martines es un iniciado, pero con un punto más en todas sus habilidades.

Concepto: Iniciado en los sacrificios al Ídolo Rojo

Cita: Te despedazaré para ganar su favor.

FORTALEZA 4 La ira alimenta su fuerza
REFLEJOS 3 Quien golpea primero golpea dos veces
VOLUNTAD 3 Solo obedezco al Ídolo Rojo
INTELECTO 2 La violencia es la respuesta correcta

-  5 La fuerza es poder
-  5 Desgarrar con sus propias manos
-  2 Tus gritos no servirán de nada
-  3 Los susurros me advierten del peligro
-  1 Seguir a su víctima
-  2 El Ídolo me ha mostrado muchas cosas
-  2 En mis sueños he visto otros mundos y seres
-  1 Secuestros y asesinatos

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 13

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +2/+1

Entereza: 4

Estabilidad Mental: 12

Degeneración: 3 Dientes convertidos en colmillos y uñas, en garras

Ataques: Garras +8 (C+2), bate de aluminio +8 (M+2), pistola +8 (mM+1).

Para infligir todavía más daño, el uso sería mayor. La dificultad será 20 más la Voluntad de la víctima y causará CM a una víctima o M a cada víctima de un grupo de hasta diez personas.

Don Rojo: El poder del Ídolo Rojo se manifiesta aumentando de forma breve pero espectacular la fuerza y la capacidad física de quien lo invoca, o canalizando su poder destructor.

Puede emplearse para causar daño a alguien a quien se esté tocando. Como antes, el tipo de uso dependerá del daño que se quiera provocar y del número de víctimas a las que se quiera atacar. Si su uso es menor, la dificultad es 9 más la Voluntad de la víctima y causa M puntos de daño. Si el uso es intermedio, la dificultad es 14 más la Voluntad de la víctima y causa CM puntos de daño a una víctima, o C a un grupo de hasta diez personas. Si el uso es superior, la dificultad es 19 más la Voluntad de la víctima y causa mCM a una víctima o M a un grupo de hasta diez personas.

También puede usarse para mejorar las condiciones físicas durante un breve periodo de tiempo o realizar proezas físicas. Un uso menor, con dificultad de 7 a 11 según lo que se pretenda, permite añadir durante una escena un aspecto temporal que describa cómo se han incrementado las capacidades físicas del

personaje. Con un uso intermedio (dificultad de 13 a 18), puede realizarse una proeza física impropia de un humano, como saltar de un vagón de metro en marcha o derribar de un golpe una recia puerta de metal.

El director de juego debe recordar que emplear habilidades arcanas provoca una pérdida de Estabilidad Mental en aquella persona que la usa, según el nivel de uso (el dado m en un uso menor, el dado C en un uso intermedio y el dado M en un uso mayor). Además, contemplar el uso de estas habilidades requiere de una prueba de Entereza para comprobar si se pierden puntos de Estabilidad Mental. La dificultad será 10 si es un uso menor, 12 si es un uso intermedio y 15 si es un uso mayor. En caso de éxito, no se pierde nada si era un uso menor, se pierde 1 si es un uso intermedio y se pierde m si es un uso mayor. En caso de no superar la tirada, se pierde 1 punto si es un uso menor, m si es un uso intermedio y C si es un uso mayor.

Ha de tenerse en cuenta que la pérdida de puntos de Estabilidad Mental por usar u observar el uso de una habilidad arcana no incluye aquellas pérdidas que puedan darse a consecuencia de los efectos del poder empleado.

EL GANCHO

Madame Girardon es el punto de contacto inicial de los personajes jugadores con la trama. Según la naturaleza del culto de los jugadores, la forma de plantear el contacto será diferente. La idea es que Madame Girardon sea un contacto del culto al que pertenecen los personajes. Ella misma no es parte del culto ni está iniciada en los detalles de los Mitos, pero usa su posición como anticuaria y traficante de antigüedades para localizar objetos o manuscritos que el culto pagará generosamente, ya sea con dinero o con favores. Así pues, informa al culto de cualquier objeto o circunstancia que, a su juicio, tenga aspecto de ser arcano. En el pasado sus informaciones han proporcionado algunos recursos al culto de los personajes, por lo que puede considerársela un contacto fiable.

Los detalles pueden variar según los personajes jugadores y la naturaleza de su culto. Si pertenecen a un culto grande, es probable que Madame Girardon sea uno más de sus contactos. En ese caso, serán los superiores de los personajes jugadores quienes les pidan (u ordenen) que se pongan en contacto con ella e investiguen la situación. Si el culto de los personajes jugadores lo componen solo ellos mismos y no es razonable que la conozcan directamente, puede ser otro contacto del culto quien informe a los personajes jugadores de que una anticuaria le ha ofrecido venderle información de interés.

Sea como sea, la historia comienza para los personajes jugadores cuando entren en contacto con Madame Girardon. Su


tienda está ubicada en una calle poco transitada de Staten Island. Es una tienda discreta con un escaparate que muestra varias antigüedades poco llamativas, y es que la tienda no pretende atraer clientes casuales, pues su negocio principal es el contrabando de antigüedades en el mercado negro y la compraventa de información. De hecho, en la trastienda, tras una trampilla oculta, hay un sótano que contiene una pequeña fortuna en este tipo de mercancías. Madame Girardon es una mujer de cierta edad que hace excesivos esfuerzos en maquillar los estragos del tiempo en su cuerpo y rostro, aunque viste con elegancia. Habla calmadamente con cierto acento francés, su trato es afable, aunque tras esa primera impresión se oculta una despiadada mujer de negocios. Cuando hablen con ella, les presentará la siguiente información:

- Una chica llamada Hayley Moore fue hace un par de días preguntando por dos símbolos dibujados en papel. Tenían un aspecto arcano, del tipo que suele ser del interés del culto de los personajes jugadores.
- Madame Girardon no pudo reconocer específicamente los símbolos, pero sugirió a la joven que podría contactar con quien sí podría identificarlos, por lo que esta le escribió su número de teléfono y la dirección de su blog (por si quería aumentar el contador de visitas). Les dará el papel donde se lo escribió, previo pago por sus servicios (una cantidad alta, pero no excesiva).
- Describirá el signo de Koth invertido como: «Un cuadrado o más bien trapecioide del que parten cuatro líneas divergentes hacia abajo terminadas en puntos, mientras que una línea



parte de su borde hacia el centro. En el centro del cuadrado había un ojo enmarcado en una estrella de tres puntas».

- Describirá el símbolo del Ídolo Rojo de la siguiente forma: «Una especie de llama enroscada sobre sí misma, más ancha en su base que en su cúspide puntiaguda, salpicada de manchas oscuras que podrían ser como bocas dentadas. En su centro hay una espiral serrada, como si fueran dientes de una sierra enroscándose sobre sí mismos. Por alguna razón había hecho el dibujo en color rojo».
- Efectivamente, Hayley hizo un boceto de los dos dibujos que vio. Aunque inexactos, pueden ser útiles para los personajes jugadores.
- No habló mucho de por qué estaba investigando el tema, pero mencionó que se trataba de la desaparición de una persona que podría estar relacionada con esos signos. Madame Girardon no consiguió sonsacarle las circunstancias de la desaparición o dónde estaban esos símbolos.

Los personajes jugadores podrían reconocer el signo de Koth invertido con una tirada difícil (20) de Intelecto más , pero si alguno conoce el signo de Koth específicamente, la dificultad será media (13) para él. En caso de que lo identifiquen, sabrán que es una variante invertida muy poco común, que hace justo lo opuesto al uso «convencional»: abre lugares o puertas cerradas.

Por otro lado, reconocer el símbolo del Ídolo Rojo como símbolo identificativo de la banda de los Segadores Rojos requiere una prueba de Intelecto más la habilidad que parezca más adecuada para el caso, a dificultad muy difícil (25). Para aquellos personajes que tengan contacto con el submundo criminal de las bandas de Nueva York o la Costa Este, la dificultad será solo difícil (21). En caso de que tengan éxito y busquen información sobre ellos en Internet o la prensa, lo primero que encontrarán será la noticia de la intervención del FBI y su detención. Es posible que encuentren o ya conozcan más información sobre la banda, a discreción del director de juego, pero su relación con los Mitos no debería ser clara.

LOS SUEÑOS ROJOS

Una vez vean el símbolo del Ídolo Rojo en cualquiera de sus representaciones, uno de los personajes jugadores empezará a tener sueños perturbadores y en ocasiones escuchará susurros. Los personajes jugadores a los que les suceda esto deberán ser aquellos que hayan asesinado a sangre fría y tengan al menos 1 punto de Degeneración. Si ninguno cumple estas condiciones, debería ser el personaje con mayor valor de Degeneración. Si varios cumplen estas condiciones, será aquel con mayor puntuación de Degeneración quien tendrá los sueños. A discreción del director de juego, los sueños rojos pueden afectar a más de un personaje jugador, siempre que todos ellos cumplan la condición de haber asesinado a sangre fría.

Antes de la segunda noche, el sueño será sangriento y macabro y, aunque proporcionará algunas pistas sutiles, tiene que ser especialmente inquietante. Estas son algunas sugerencias que el director de juego puede usar a su conveniencia, incluso mezclándolas en el mismo sueño si así lo desea:

- El personaje jugador se encuentra tendido en medio de la oscuridad y el pecho empieza a dolerle. De él empieza a surgir, rasgando su carne desde dentro, el Ídolo Rojo.
- Escucha susurros carmesíes en los que hay promesas de poder, de darle lo que más ansía, pero a cambio debe derramar sangre.
- El Ídolo Rojo se encuentra suspendido en la oscuridad envuelto por una luz roja que proviene de una luna carmesí. A su alrededor hay cuatro figuras deformes (Lloyd y sus lugartenientes) que desean acercarse a él pero no pueden. Es posible, incluso, que empiecen a automutilarse debido a la frustración.
- El personaje jugador, delante de alguien inocente atado frente al Ídolo Rojo, tiene un cuchillo en su mano y puede tomar la opción de asesinar a la víctima.
- El personaje jugador avanza por un túnel oscuro lleno de cadáveres (la guarida de O'Donovan), y un hombre con un brillo rojo en los ojos y las manos llenas de sangre (el propio O'Donovan) está devorando a uno de los muertos. De repente alza la mirada y ve al personaje jugador.
- Después de que Hayley sea secuestrada (página 270), uno de los sueños muestra cómo es sacrificada en honor al Ídolo Rojo o a su cadáver mutilado entre tantos otros a los pies del Ídolo Rojo.

En la segunda noche, si aún no se han encontrado con O'Donovan en persona, tendrán un sueño mucho más directo. En él avanzarán por un túnel lleno de sangre e iluminado tenuemente por una luz rojiza cuyo origen no se distingue. Al final del túnel estará O'Donovan, que hablará con ellos y tal vez les dé alguna información, pero sobre todo tratará de convencerlos para que se reúnan con él al día siguiente (el tercer día). Este posible encuentro se detalla en el apartado «La red de metro y el encuentro con O'Donovan» (página 271).

Los sueños en realidad no son exactamente tales, pues transcurren en la frontera de las Tierras del Sueño, en una pequeña fracción de la que el Ídolo Rojo es dueño y señor. Es probable que, si los personajes jugadores tienen acceso a las Tierras del Sueño, traten de sacar partido de esta circunstancia. Por ejemplo, pueden provocar encuentros con la proyección del Ídolo Rojo con la esperanza de obtener información. El Ídolo Rojo no dialoga, solo exige sangre y hace promesas de poder. Aún así, el entorno o las figuras a su alrededor pueden proporcionar información importante para los personajes jugadores. Cuán explícita sea la información que consigan queda a discreción del director de juego, quien puede usar esta situación para dar un empujón a la historia si los personajes jugadores están atascados en otras vías. Esta vía requerirá sin duda más de una prueba de Entereza.

Es posible que quieran destruir el Ídolo en las Tierras del Sueño. En principio, el poder del Ídolo en ese lugar es demasiado poderoso para que puedan dañarlo con algo que no sea un poder superior. Si los personajes jugadores se muestran agresivos, el Ídolo los expulsará de su dominio, lo que puede significar que «caen» a otra región de las Tierras del Sueño o que se despiertan.

Debido a lo perturbador de la influencia del Ídolo Rojo, cualquier personaje jugador que tenga los sueños deberá hacer una prueba de Entereza por estar expuesto al miedo: dificultad media (de 13 a 18, según lo terrible de la situación). Si la supera perderá m puntos de Estabilidad Mental y si la falla perderá M puntos.

A parte de los sueños, si alguno de los personajes jugadores que cumplen las condiciones para tener los Sueños Rojos se encuentra en una situación violenta en la que pueda llegar a matar a alguien, una serie de susurros insistentes le pedirán sangre y muerte. Si satisface esos susurros, recuperará inmediatamente 1 punto de Resistencia por cada personaje al que asesine (2 si lo hace de forma extraordinariamente sangrienta).

En el caso de susurros estando despierto, realizará una prueba de Entereza de desasosiego: dificultad fácil (entre 7 y 12). Si la supera no pierde puntos de Estabilidad Mental y si la falla pierde m puntos.

HAYLEY MOORE, BLOGUERA








Hayley es una chica de buena presencia, acostumbrada a observar todos los detalles a su alrededor. Ha vivido sus veintiséis años de vida en Nueva York y lleva tres trabajando en el metro, por lo que conoce bastante bien la ciudad y está acostumbrada a viajar por ella.

El caso de las desapariciones la tiene ligeramente obsesionada por lo misterioso de sus detalles, y está poniendo todos sus esfuerzos en averiguar todo lo posible para redactar una gran entrada en su blog. Sin embargo, no es una heroína, y si las circunstancias se vuelven difíciles pondrá los pies en polvorosa.

Concepto: Bloguera sensacionalista

Cita: El mundo está lleno de misterios.

FORTALEZA 3 No es una mujer de acción
REFLEJOS 3 Echarse a un lado
VOLUNTAD 4 Acostumbrada a regatear
INTELECTO 5 Buena memoria

-  3 Sale a correr regularmente
-  3 Ladra más que muerde
-  5 Sabe sobornar
-  6 Se fija en los detalles
-  6 Seguirles sin que se den cuenta
-  4 Conoce Nueva York a fondo
-  5 Administrativa del metro

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 11

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +1/+0

Entereza: 6

Estabilidad Mental: 18

Degeneración: 0

Ataques: Spray de pimienta +6 (C), táser +6 (M).

PRIMEROS PASOS: LA BLOGUERA Y SU APARTAMENTO

A partir de este punto, los personajes jugadores tienen varias vías de exploración. La primera y más obvia es contactar con Hayley para hablar ella. Pueden utilizar el número de teléfono escrito en el papel que les dio Madame Girardon. Por otro lado, es posible que no quieran entrar directamente en contacto con ella, sino vigilarla primero para averiguar qué es lo que sabe o entrar en su apartamento para hacerse con los datos de su «investigación».








Si deciden contactar con ella, Hayley querrá saber quiénes son y qué desean. Una vez le digan que pueden proporcionarle información sobre los signos que encontró, accederá gustosa a reunirse con los personajes jugadores donde más les convenga. Cuando se produzca el encuentro, Hayley será directa. En primer lugar, querrá saber quiénes son los personajes jugadores y cuáles son sus conocimientos sobre el tema. Si el grupo consigue actuar con naturalidad, Hayley les enseñará los dibujos que hizo de los signos para preguntarles si saben qué significan.

Ella cree que los personajes jugadores se han reunido con ella para aportarle información, por lo que a priori no revelará ninguna clave que sepa del caso. Dirá que se trata de una desaparición y que se encontraron ambos símbolos en la escena del crimen. Convencerla o engañarla para que suelte más información requerirá una prueba enfrentada exitosa (las habilidades empleadas dependerán de cómo aborden la situación los jugadores). En ese caso, les enseñará las fotos que lleva en su móvil y les dirá dónde las hizo. Incluso podría decirles la línea y el número del vagón si resultan muy convincentes.

PORTERO

Concepto: Conserje cuarentón

FORTALEZA 4 Corpulento
REFLEJOS 3 Saludar a los vecinos
VOLUNTAD 2 Desencantado
INTELECTO 2 Demasiadas horas de televisión

-  3 No me pagan para esto
-  1 Curso básico de defensa personal
-  2 Hablar de deportes
-  4 Mi responsabilidad es vigilar
-  1 Hacer como que está trabajando
-  2 Conoce el edificio en el que trabaja
-  3 Guardia

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 12

Iniciativa: 4

Bonificaciones al daño: +1/+0

Entereza: 3


Estabilidad Mental: 9

Degeneración: 0

Ataques: Defensa personal +4 (m+1).




Cuando Hayley se entere de que el símbolo rojo pertenece a la banda de los Segadores Rojos se mostrará ligeramente nerviosa, ya que cree que están siguiéndola. Cualquier actitud sospechosa por parte de los personajes jugadores la pondrá inmediatamente a la defensiva y hará que sospeche de ellos.

Hay otro elemento a tener en cuenta en su encuentro. Si están en algún lugar mínimamente público, habrá dos chavales jóvenes con aspecto barriobajero observando la reunión a cierta distancia. Son dos de los Segadores que están siguiendo a Hayley. Inmediatamente después de la reunión, llamarán a Martines para informarle y este les indicará que sigan también a los personajes jugadores. Percatarse de que están observándolos con un interés más que casual requiere una prueba muy difícil de la habilidad de percepción más Intelecto.

Si los personajes deciden en algún momento visitar o allanar el apartamento de Hayley tendrán que ingeniárselas para encontrarlo. Pueden valerse de su blog, cuya dirección está escrita junto al número de su móvil en el papel que les dio Madame Girardon. Si analizan cuidadosamente el contenido podrán ver que todas las fotos que ha subido la propia Hayley (es decir, aquellas que ha hecho con su móvil) son de lugares dentro de una zona determinada de la ciudad, lo que les permitirá reducir el área de búsqueda. Si, además, tienen aptitudes de informática y son capaces de rastrear la IP del blog, podrán dar con la ubicación del servidor con una prueba muy difícil (23) de Intelecto más  adecuada: el apartamento de Hayley.

El apartamento está ubicado en la séptima planta de un bloque de viviendas no muy céntrico, en Manhattan. Cualquiera puede entrar en el edificio en horario comercial, pero por la noche un portero vigila la entrada y solo dejará pasar a los vecinos del edificio. Los personajes jugadores tendrán que asegurarse de que Hayley no se encuentre en casa cuando quieran entrar en ella. La puerta del apartamento tiene una cerradura normal, pero está conectada a una alarma. Si en quince segundos desde que se abre la puerta no se introduce el código correcto de cinco dígitos en un panel que hay en el interior de la casa, la alarma saltará y alertará a la empresa de vigilancia.

Hayley vive en un pequeño estudio algo destartado pero acogedor. Después de un sofá cubierto de ropa y una mesita con los platos sin recoger, hay un escritorio con tres cajones, el primero cerrado con llave, y una silla. A un lado del escritorio hay una estantería con novelas de misterio y terror y los últimos *best sellers*. La información relevante del caso está en su ordenador portátil, en el primer cajón de su escritorio. Además, como es lógico, el acceso al ordenador está restringido por una contraseña.


Para forzar las cerraduras, se usará Reflejos más  del personaje jugador, si es adecuada, y siempre que dispongan de ganzúas. La cerradura de la puerta requiere una prueba a dificultad media (17). La del cajón es algo más asequible, pues requiere una prueba a dificultad media (15). Abrir la puerta o el cajón por la fuerza requiere una prueba de Fortaleza más la habilidad de forma física. La dificultad será difícil (20) en el caso de la puerta y media (18) en el caso del cajón. Conseguir acceso al portátil les llevará algo de tiempo y requerirá una prueba a dificultad difícil (22) de Intelecto más  o  adecuada.

Si consiguen acceso a su portátil podrán ver toda la información que disponga Hayley del caso: las fotos que hizo en el vagón, algunos vídeos de seguridad del metro del día de la desaparición, notas personales donde describe todo lo que sabe, en qué metro ocurrió la desaparición y el número de vagón, el nombre del conductor al que interrogó, etcétera.

SIGUIENDO LAS PISTAS DISPONIBLES

A partir de este punto, los personajes jugadores pueden tomar cursos de acción muy diferentes según las pistas que hayan encontrado. Se sugieren aquí varios desarrollos lógicos que el director de juego podrá usar a conveniencia según las decisiones de su grupo.

Si han conseguido averiguar que los símbolos estaban en el metro, podrían querer ir a verlo por sí mismos. Tienen en cuenta que el Metro de Nueva York no cierra a ninguna hora. Incluso es posible que quieran hablar con el conductor con el que habló Hayley. Podrán encontrarlo en las cocheras de su línea esa misma noche, entrando a trabajar. Hablando con él podrían terminar averiguando que la apertura «espontánea» de puertas ha ocurrido siempre de madrugada cuando «afortunadamente» hay poca gente en los vagones. Si se les ocurre enseñarle el símbolo del Ídolo Rojo, responderá que es un grafiti que ha visto en los andenes de varias estaciones del Bronx, pero le llama la atención que también haya uno pintado en uno de los túneles.

Asimismo, si tienen los vídeos de seguridad del ordenador de Hayley o si acceden a dichos vídeos por otra vía (tal vez tirando de sus contactos o sobornando a las personas adecuadas), después de revisar varias horas grabaciones especialmente aburridas, pueden percatarse de que un extraño mendigo entró en el vagón un par de horas antes de que entrara el hombre que desapareció, y tampoco llegó a salir. El mendigo al que están viendo es nada más y nada menos que a O'Donovan y, de hecho, si alguno de los personajes jugadores lo ha visto en sueños sin duda lo reconocerá. Si los personajes jugadores deciden llevar la cuenta de los que entraron o salieron, se darán cuenta de este detalle de inmediato. Si, por el contrario, no saben lo que están buscando, podrían percatarse con una prueba de Intelecto más  a dificultad muy difícil (20). Ahora bien, esta tarea podría llevarles unas diez horas, por lo que no es probable que tengan tanta paciencia.

Es posible que decidan vigilar la red de metro, sobre todo la línea en la que se dio la desaparición, así como explorar diferentes estaciones en busca de símbolos del Ídolo Rojo u otras marcas arcanas. Dada la enorme extensión del Metro de Nueva York, ese plan será dar palos de ciego salvo que sepan por dónde empezar. En cualquier caso, lo que pueda ocurrir si exploran el metro se describe más adelante.

Desde el encuentro con Hayley, un grupo de cinco Segadores, cuatro pandilleros y un iniciado, estará siguiéndolos para ver dónde se alojan. Lógicamente, no los siguen todos juntos, sino que se hacen el relevo. Sin embargo, si algo amenaza a uno de ellos,

sus compañeros acudirán en cuestión de minutos a ayudarlo. Un enfrentamiento con ellos y un posterior interrogatorio podría aportarles cierta información: que los Segadores están interesados en ellos porque los vieron hablando con la bloguera, que ellos no han hecho las pintadas del metro aunque se trate de su símbolo, incluso podrían llegar a sonsacarles que varios de los suyos han desaparecido en el metro. Ninguno de los que está siguiéndolos conoce el paradero de Martines ni de la base central del culto donde está el Ídolo Rojo.

Finalmente, es posible que decidan hacer investigaciones o mover sus contactos para tratar de averiguar algo sobre los Segadores Rojos. Si no son muy discretos, es decir, si andan preguntando a gente que no sea de su máxima confianza, Martines terminará enterándose. Lo que pueden llegar a obtener es lo siguiente:

- Que una parte de los Segadores escapó a las redadas y, aunque muy debilitado, el grupo sigue activo.
- Que lo dirige un tal Martines, pero corre el rumor de que él apenas sigue las órdenes de alguien superior, los cabecillas de la banda, a quienes el FBI no logró capturar ya que se esconden en las sombras desde hace años.
- Que se puede identificar a sus miembros por tener cierto símbolo tatuado en alguna parte del cuerpo (el símbolo del Ídolo Rojo).
- Que alguien ha estado cazando a varios de sus miembros y enviando después al resto de miembros los trozos del cuerpo en los que tenían tatuado su símbolo.
- Que unos grafitis con el símbolo de la banda han aparecido en varias estaciones del Bronx que solían frecuentar miembros de los Segadores.

PRIMERA NOCHE

Salvo que las acciones de los personajes jugadores alteren suficiente el curso de los acontecimientos, esa noche un grupo de cinco pandilleros y un iniciado de los Segadores secuestrará a Hayley con gran violencia mientras duerme en su casa. El plan es sencillo: entrar en su casa sigilosamente, reducirla y meterla en una furgoneta lo antes posible.

Si los personajes jugadores consiguen salvar a Hayley del brete conseguirán un efímero aliado. Hayley compartirá con ellos cualquier dato de su investigación, pero no querrá saber nada más del caso. De hecho, se cogerá unas buenas vacaciones y permanecerá lejos de la ciudad durante una temporada.

Si los Segadores acaban llevándosela, también cogerán su teléfono móvil, por lo que si los personajes jugadores tratan de comunicarse con ella no obtendrán respuesta. Si se personan en su casa se encontrarán con la policía que está investigando su secuestro. De hecho, la detective Bellini, encargada del caso, querrá saber quiénes son y qué relación tenían con Hayley si los ve por allí. El papel de la policía será solo puntual, pero podría tener consecuencias en el futuro de los personajes jugadores, sobre todo si allanaron el apartamento de Hayley o tuvieron algún altercado con ella.

Esa noche O'Donovan estará en el metro acechando. De madrugada conseguirá una nueva víctima, a la que sacrificará unas pocas horas después.

SEGUNDO DÍA: EMBOSCADA

Es posible que los personajes jugadores se encuentren un poco perdidos en este punto, sobre todo si han encontrado varios callejones sin salida. Además, la desaparición de Hayley debería ponerlos nerviosos como mínimo.

Sin embargo, a estas alturas los Segadores estarán al tanto de la existencia de los personajes jugadores. Han podido enterarse de su existencia de tres formas diferentes. Primero, que los vieran reunirse con Hayley. Segundo, que hayan llamado la atención de informadores de los Segadores por hacer preguntas delicadas. Y tercero, si los Segadores pudieron secuestrar a Hayley, pasaron la noche torturándola y sonsacándole información, por lo que saben que los personajes jugadores se interesaron por los símbolos que encontró en el metro. Martines seguramente no tenga muy claro el papel de los personajes jugadores en todo este asunto, pero preferirá prevenir futuros problemas secuestrando a los personajes jugadores y haciéndoles las preguntas oportunas. Por otro lado, si ninguna de estas circunstancias se cumple, lo más seguro es que Martines ni siquiera sepa de la existencia de los personajes jugadores, por lo que esta escena no tendrá lugar.

En algún momento del día recibirán una llamada de un tipo llamado Larry Freeman. Si le preguntan cómo consiguió su teléfono, soltará algunas evasivas para no citar su fuente real (sea la que sea según las circunstancias) y se centrará en atraer la atención de los personajes jugadores a la información que conoce y que está dispuesto a compartir con ellos. Asegurará conocer varios secretos de los Segadores, incluyendo dónde está su base de operaciones. Si eso no convence a los personajes jugadores, subirá la apuesta y dirá que sabe de dónde sacaron el signo de Koth invertido: unos viejos papeles que guardan con mucho celo. Una vez tenga la atención de los personajes jugadores, concertará un encuentro con ellos a media tarde en «casa de un amigo», en el Bronx, y no les dará ninguna otra información, aunque tanteará para ver cuánto saben ellos. Percatarse de que miente requiere una prueba a dificultad media (14) de Intelecto más 🧐.


Los personajes jugadores pueden decidir no ir. En ese caso, Martines empezará a planear otra forma de abordarlos, pero no podrá poner nada en marcha antes del eclipse. Después de que este ocurra, como se verá más adelante, lo más probable es que los Segadores no estén en condiciones de amenazar a nadie.

Pese a que la situación apesta a trampa, la opción de acudir puede ser tentadora ya que dará la oportunidad a los personajes jugadores de acceder a miembros de los Segadores y sonsacarles información.

El lugar del encuentro será un bloque de apartamentos bastante humilde en una zona apartada del Bronx. El edificio, de seis plantas, ha conocido tiempos mejores. A primera vista no parece un lugar sospechoso, hay gente y actividad en la calle, incluyendo niños que juegan. Si examinan el callejón junto al edificio podrán observar que hay una escalera de incendios.

El interior del edificio está lleno de pintadas y el olor a detritus humano es casi palpable. Los ruidos de una abundante, barriobajera y chabacana vecindad resuenan por toda la escalera del edificio. El encuentro será en uno de apartamentos del ático. A medida que suban las escaleras no verán nada sospechoso en los rellanos. Por supuesto, el edificio no tiene ascensor. Las únicas dos formas de subir son las escaleras del interior del edificio y las escaleras de incendios en el exterior.

Si alguno de los personajes jugadores se ha quedado en la entrada o en el exterior del edificio tampoco verá nada sospechoso. Cada planta tiene dos apartamentos. En la última, uno de los apartamentos tendrá la puerta desvencijada. Si se asoman a su interior verán que el apartamento está completamente desocupado, con señales evidentes de que ha estado abandonado durante años: pintadas, ausencia de muebles, jeringuillas usadas, etcétera. Freeman los espera en el otro apartamento, cuya puerta no está en mejor estado y cuyo interior es similar.

Cuando lleguen al apartamento, abrirá la puerta Freeman, un joven afroamericano que viste a la moda de los barrios bajos, camiseta y pantalones extremadamente holgados. Una prueba a dificultad media (14) de Intelecto más  permitirá a los personajes jugadores darse cuenta de que bajo la ropa lleva un chaleco antibalas y una pistola.

De primeras se mostrará amistoso y charlará de asuntos intrascendentes con los personajes jugadores. Incluso es posible que les revele alguna información menor si con eso puede sonsacarles algo útil. Sin embargo, todo es una distracción. Mientras hablan, hay un grupo de Segadores aguardando desde hace un par de horas en el apartamento situado justo debajo. El grupo estará compuesto por tantos iniciados como personajes jugadores haya en la partida. Cuando escuchen el ruido de conversación arriba, saldrán al rellano y subirán sigilosamente las escaleras para irrumpir en el apartamento y encañonar a los personajes jugadores con sus pistolas. Quieren reducirlos e interrogarlos, por lo que no abrirán fuego inmediatamente, pero en cuanto empiecen a verse superados no dudarán en usar sus armas.

El plan de los Segadores es sencillo: reducir y maniatar a los personajes jugadores y bajarlos disimuladamente por las escaleras de incendios hasta el callejón. Antes de bajar llamarán por el móvil a un par de compinches que los esperan en una furgoneta, a dos manzanas de distancia, para que acudan al callejón a recogerlos. Si se inicia un tiroteo, los Segadores tratarán de matar a los personajes jugadores y huir de allí antes de que llegue la policía en la furgoneta que estará esperándolos en el callejón. El único que no estará dispuesto a huir es Freeman, que luchará hasta el final con una rabia ciega.

De los pandilleros presentes, solo Freeman y el conductor de la furgoneta conocen la localización de la base de los Segadores, por lo que, si consiguen sonsacarles la información de alguna manera, sabrán adónde tienen que ir. Otra posibilidad es seguir la furgoneta, ya que esta volverá directamente a la base central del culto.

Freeman también conoce la existencia del Ídolo Rojo, pero es un fanático que no se dejará atrapar vivo si puede evitarlo. En términos de juego, considera a Freeman como un iniciado, pero que además lleva un chaleco antibalas (que le otorga Resistencia al Daño 8) y tiene dos puntos más de Degeneración.

En esta situación, la aparición de la policía solo debería ser una forma de espolear a los personajes jugadores para que salgan rápido de allí. En ningún caso la situación debería desembocar en un enfrentamiento con las fuerzas del orden, ya que implicaría un problema considerablemente grande para los personajes jugadores, tal vez demasiado para afrontarlo al mismo tiempo que los sucesos de esta historia.

SEGUNDA NOCHE Y TERCER DÍA

Después de la emboscada es bastante probable que los personajes jugadores necesiten descanso y curarse. Los Segadores los dejarán en paz por ahora si la emboscada no funcionó, ya que el tiroteo habrá atraído bastante atención y querrán dejar que las cosas se enfrien antes de su siguiente golpe.

Es posible que los personajes jugadores quieran prepararse para la tercera noche, pues deberían intuir que va a ocurrir algo especialmente terrible.

A parte de ello, durante este periodo de tiempo podrán tener un encuentro con O'Donovan en el metro, tal como se detalla a continuación.

LA RED DE METRO Y EL ENCUENTRO CON O'DONOVAN

Tarde o temprano los personajes jugadores querrán saber qué es lo que está ocurriendo en el metro. Para ello pueden plantear diferentes planes.

Si conocen el rostro de O'Donovan podrían tratar de localizarlo vigilando la línea en la que ocurrió la desaparición de la que tienen constancia. En este caso, el encuentro con O'Donovan ocurrirá solo durante la segunda noche. De hecho, él sabrá de aquellos personajes jugadores que hayan tenido sueños rojos (ver página 267), pues también los habrá visto en sus propios sueños. O'Donovan querrá dialogar con ellos porque considera que dichos personajes han sido «elegidos» por el Ídolo Rojo.

Se las arreglará para coincidir con ellos en un vagón en el que no haya nadie más. No tendrá ningún interés en hablar con aquellos que no hayan tenido sueños rojos y los ignorará por completo, como si no existieran. Esencialmente querrá saber si los personajes «elegidos» están dispuestos a seguir al Ídolo Rojo y a hacer sacrificios en su nombre. Los personajes jugadores pueden tratar de tirarle de la lengua, lo que llevará a que explique cómo encontró el Ídolo, cómo se fugó o por qué cree que el Ídolo lo ha llamado después de tantos años. Sin embargo, no tendrá mucha paciencia y querrá una respuesta a la pregunta de si sacrificarán en nombre del Ídolo Rojo.

Si la respuesta es afirmativa, una mujer subirá al vagón en la siguiente parada y querrá que la sacrifiquen de inmediato. Tras ello, conducirá a los personajes por los túneles hasta su guarida. Una vez allí, si alguno de los personajes jugadores trató de evitar el sacrificio, exigirá a los elegidos que lo sacrifiquen también y él será el primero en lanzarse al ataque.

Si la respuesta es negativa, los atacará de inmediato y los llamará traidores; ellos serán el sacrificio de esa noche. El combate tiene que ser rápido, ya que antes de llegar a la siguiente estación, O'Donovan usará el signo de Koth invertido grabado en una de las puertas del vagón para salir por el túnel y escapar hacia su guarida. Si puede, llevará consigo a un personaje jugador inconsciente para sacrificarlo.

Si durante la segunda noche no se han encontrado con O'Donovan, aún es posible que tengan un encuentro con él. Durante el tercer día, los susurros que escuchan los personajes jugadores que tengan los sueños rojos se volverán especialmente insistentes. Intentarán guiarlos hacia la guarida de O'Donovan por los túneles del metro.

JOHN O'DONOVAN











John O'Donovan tiene en este momento más de sesenta años y la apariencia de un mendigo, aunque su rostro es bastante escalofriante, con evidentes deformaciones que le dan un aspecto cadavérico y malvado. Su aspecto puede ser frágil, pero bajo sus ropas manchadas y harapientas oculta graves deformaciones, «regalo» del Ídolo Rojo, que le han vuelto tremendamente fuerte y resistente, por lo que puede ser un oponente sorprendentemente duro.

Su mente se encuentra completamente bajo la influencia del Ídolo Rojo. Todo lo que dice y hace está relacionado de algún modo con él. De hecho, incluso sus recuerdos se han visto afectados y solo mantiene aquellos relacionados con el Ídolo Rojo.

Concepto: Profeta del Ídolo Rojo

Cita: Tu dolor es su ofrenda.

FORTALEZA	6	Las deformaciones lo fortalecen
REFLEJOS	5	Más rápido de lo que aparenta
VOLUNTAD	5	Soy el elegido para cumplir su voluntad
INTELECTO	3	Astucia de cazador

-  5 Fuerza monstruosa
-  8 Letal con las manos desnudas
-  2 Poco hablador
-  4 Huelo tu miedo
-  6 Parece desvalido
-  2 Vida de presidiario
-  6 El Ídolo Rojo me susurra su conocimiento
-  7 Don Rojo
-  5 Signo rojo de Shude'Mell
-  6 Signo de Koth invertido

Aguante: 8

Resistencia: 24 (RD 3 La deformación de sus huesos le ofrecen cierta protección).

Defensa: 18

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +3/+2

Entereza: 6

Estabilidad Mental: 18

Degeneración: 6 Sus huesos se han deformado hasta sobresalir de su piel.

Ataques: Sus propias manos y sus huesos son armas letales, por lo que se consideran armas blancas+13 (M+3).

Exposición al terror: Desasosiego (fácil, 0/1).

Como última opción es posible localizarlo si siguen la pista que le dio el conductor del metro a Hayley: la presencia de un símbolo del Ídolo Rojo pintado en uno de los túneles más viejos de la red. A pocos metros de allí y a unos cien de la parada más cercana, está la puerta que lleva a la guarida de O'Donovan, que desea ser encontrado por los Segadores Rojos para matarlos y probar que él es más digno del favor del Ídolo Rojo.

Se accede a la guarida de O'Donovan abriendo una pesada puerta de hierro. Este acceso da a un largo y oscuro pasillo de mantenimiento que apesta a muerte y descomposición. El olor se incrementará según avancen. Después de unos metros, el pasillo da paso a unas escaleras que descienden hasta un viejo almacén cuyo suelo y paredes están tintos por la sangre reseca. Allí, en un rincón, se descomponen los restos de las víctimas de O'Donovan.

Entrar en la guarida de O'Donovan implica una prueba de Entereza por desasosiego: dificultad fácil (11). No pierden puntos de Estabilidad Mental si superan la tirada y pierden 1 punto en caso contrario.

Si los personajes jugadores consiguieran ganarse la aprobación de O'Donovan con sus acciones, los invitará a participar en la masacre de la noche del eclipse. Esto obviamente jugará a favor de los personajes jugadores, pues O'Donovan es letal en combate, sabe dónde está la base de los Segadores y cómo acceder a ella. Además, no tiene interés en saquear los conocimientos arcanos del culto: solo quiere al Ídolo Rojo en sus manos.

LA BASE DE LOS SEGADORES ROJOS

A medida que la historia se acerque a su final, lo más probable es que los personajes jugadores deseen averiguar qué esconden los Segadores Rojos en su base. Al fin y al cabo, la promesa de lo que allí guardan es lo que seguramente ha propiciado que los personajes jugadores intenten desentrañar la situación.

La base es el edificio de una vieja fábrica abandonada hacia principios del siglo xx situada a las afueras de Nueva York, en una zona industrial en clara decadencia. El edificio está rodeado de una cerca metálica coronada con alambre de espino, con un acceso en la parte delantera. Tiene dos plantas de altura, con ventanas solo en la segunda planta. El interior es diáfano, pues la maquinaria se retiró por completo cuando se cerró la fábrica. Solo hay una escalera metálica que lleva a una pasarela situada a unos tres metros del suelo que permite acceder a las ventanas.

La fábrica tiene cuatro accesos: la puerta delantera, que es suficientemente grande para que entre un camión, aunque hay una puerta de tamaño normal en ella, siempre cerrada con llave; la puerta trasera, una recia puerta de metal también cerrada con llave; las

ventanas, por las que cabe alguien de tamaño humano; y finalmente, el alcantarillado. Un viejo pasillo de mantenimiento conecta las alcantarillas con la primera planta del sótano de la fábrica. Este acceso se encuentra tapiado con ladrillos y mortero, pero no sería complicado echarlo abajo, aunque el ruido pondrá sobre aviso a todos los pandilleros presentes en la base. Los personajes jugadores podrían descubrir la existencia de este acceso si se las apañan de alguna forma. Por su parte, O'Donovan sabe de este acceso gracias a los sueños que le envía el Ídolo Rojo.

Los Segadores han colocado cámaras de seguridad por todos los alrededores del edificio, por lo que sabrán cuándo alguien se acerca, por sigiloso que sea.

En el interior del edificio siempre están al menos doce iniciados, Martines y, en el sótano más profundo, Lloyd y sus tres lugartenientes. Este es el centro del culto, por lo que no se permite el acceso a nadie más que a unos pocos iniciados en los que pueda confiarse plenamente. Este lugar no se utiliza para ninguna actividad criminal que no esté directamente relacionada con los sacrificios al Ídolo Rojo, minimizando así el número de entradas y salidas que tienen que hacer sus miembros. La proximidad del eclipse ha aumentado la actividad en el lugar, pues están reuniendo a varias personas que han secuestrado para sacrificarlas la noche del eclipse.

La planta baja del edificio se usa como sala común. Tienen dos furgonetas aparcadas en el interior, cerca de la puerta principal. Cerca de una esquina hay varias literas, donde los iniciados descansan. Asimismo, tienen varias mesas y sillas distribuidas por la sala. Hay también algunas estanterías con objetos personales, latas de comida y botellas de diferentes bebidas. En una esquina de la sala hay dos pequeños cuartos, contruidos con ladrillo y con puertas de madera, que son las letrinas del lugar. Unas escaleras metálicas descienden al primer piso del sótano.

El sótano se compone de un pasillo con un total de cuatro puertas que dan a cuatro salas diferentes. Tras las escaleras metálicas hay una pared de ladrillo, que en realidad es el acceso desde las alcantarillas.

En la primera puerta a la derecha se encuentran los monitores de las cámaras de seguridad. En condiciones normales siempre hay dos iniciados en esta sala, sin importar la hora o el día.

La sala contigua, la segunda a la derecha, tiene la puerta cerrada con llave. En su interior hay varias mesas con joyas y dinero desperdigado por encima, varias estanterías llenas de papeles y libros e incluso un par de ordenadores bastante viejos con pinta de no haberse usado en años. Aquí es donde acumulan aquellos objetos y conocimientos que han robado a otros cultos durante los últimos años, junto a una «pequeña» reserva de dinero para situaciones de emergencia. En gran parte, estos papeles y libros tratan solo supercherías y ocultismo de mercadillo, aunque los miembros del culto no lo saben. Lo cierto es que apenas prestan atención a este material. Lo conservan porque lo consideran una fuente de poder, pero carecen de los conocimientos para investigarlo en detalle. Después de todo,

EL ÍDOLO ROJO

Toda la aventura se desarrolla en torno a este misterioso artefacto. De hecho, él ha provocado la situación en previsión de la noche del eclipse lunar.

El Ídolo Rojo posee una inteligencia alienígena, astuta y despiadada, pero en cierta forma predecible, pues su única motivación es su hambre de sacrificios. Para este ente, sus adoradores no son más que herramientas para obtener sangre, pero también son una reserva de «alimento».

Hace unos meses, debido a las detenciones del FBI, los sacrificios empezaron a escasear, lo que ha hecho que se plantee la viabilidad de sus actuales adoradores. Esto es lo que intuyen, de alguna forma, Lloyd y los suyos, así como O'Donovan. Pero hay más. El eclipse junto con la alineación estelar marcarán un momento en el que el poder y la influencia del Ídolo crecerán enormemente, pero también su hambre. Para saciarla, pretende sumir en una locura asesina a todos sus seguidores esa noche para que incluso se maten entre ellos.

Después de los eventos del eclipse necesitará fundar un nuevo culto que le proporcione alimento, por lo que ha llamado a O'Donovan, el único humano al margen de los Segadores con el que ha tenido contacto y a quien ejerce cierta influencia, para que se haga con él durante la noche del eclipse.

Sin embargo, la llegada de los personajes jugadores a Nueva York llamará su atención debido a su afinidad con lo arcano (su Degeneración), sobre todo si tienen las manos manchadas de sangre. Pese a lo que puedan pensar, el Ídolo trata de captarlos para que se unan a O'Donovan en su nuevo culto, o incluso para que sean ellos quienes formen el nuevo culto si matan a O'Donovan. Por eso pretende probar a los personajes jugadores para averiguar si son seguidores adecuados. La principal prueba vendrá del encuentro con O'Donovan, pero los susurros y los sueños también deberían servir para ello.

Como objeto, el Ídolo Rojo tiene las siguientes características:

Habilidades arcanas:

☞ Don Rojo 10

Complicaciones:

- Susurra sus órdenes a quienes estén cerca.
- Posee una inteligencia despiadada y sus propios objetivos.
- Su sed de sangre es insaciable.

Sin embargo, durante la noche del eclipse su poder e influencia habrán aumentado más allá de lo habitual y podrá usar las siguientes habilidades arcanas a su antojo:

☞ Susurros 12

☞ Signo rojo de Shude'Mell 12

Como no tiene un valor asociado a Intelecto, usará solo los valores de las habilidades a la hora de emplearlas.

El Ídolo Rojo es inmune a cualquier fuente de daño no mágica. Pero incluso si se lo ataca con poderes arcanos u objetos mágicos, es tremendamente resistente:

Aguante: 10

Resistencia: 30 (RD 6)

Para resistir efectos mágicos, considera que tiene Voluntad 8.

MICHAEL «CUTTER» LLOYD Y SUS LUGARTENIENTES

Hace más de quince años desde la última vez que Lloyd se separó del Ídolo Rojo. Su mente y su cuerpo se han visto corrompidos y esculpidos por el Ídolo Rojo y ahora difícilmente podría considerarse humano.

Su apariencia es aterradora: una figura esquelética de más de dos metros, con garras de hueso en vez de dedos y prominentes colmillos. Sus ojos brillan rojos y sedientos de sangre, desbordados de odio.

Su mente aún conserva suficiente sentido de la realidad como para dirigir en la sombra lo que queda del culto, pero con la proximidad del eclipse, la locura está adueñándose de él a pasos agigantados.

Sus lugartenientes no son muy diferentes. Un poco más bajos que él, pero sin duda con menos conciencia de haber sido humanos alguna vez.

En términos de juego puedes usar las mismas estadísticas para Lloyd y sus lugartenientes.

Concepto: Engendros protectores del Ídolo Rojo

Cita: Muere...

FORTALEZA 10 Piel dura como el metal

REFLEJOS 2 Movimientos lentos

VOLUNTAD 6 Ya no son humanos

INTELECTO 2 Tengo hambre...

- 4 Nunca salen de su guarida
- 6 Partir en dos a un hombre
- 1 Quiero oír tus gritos
- 3 Puede ver en la oscuridad
- 0 No necesito ocultarme de ti
- 2 El Ídolo es lo único que importa
- 5 Hemos visto el abismo rojo muchas veces
- 10 Don Rojo

Aguate: 13

Resistencia: 39 (RD 4 Piel dura).

Defensa: 13

Iniciativa: 3

Bonificaciones al daño: +4/+1

Entereza: 7

Estabilidad Mental: 21

Degeneración: 9 La muerte y la ira encarnadas

Ataques: Garras +8 (M+4).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

su fuente de conocimiento absoluto es el Ídolo Rojo, y no necesitan más. Lo más valioso de esta sala es un ejemplar completo y en buen estado de la edición alemana de *Unaussprechlichen Kulten* (ver página 221 para más detalles sobre él). Además, encima de las mesas, envueltas en unos trapos, hay también una daga de Leng y una Aguja Mágica (ver páginas 205 y 203). A discreción del director de juego puede haber otros objetos mágicos u otros tomos aquí presentes. Puede ser una buena idea dejar en esta sala las pistas adecuadas para futuras aventuras.

La sala enfrente de estas dos es usada como prisión. Una verja metálica, cadenas y cinchas de plástico permiten retener aquí hasta una docena de personas. De hecho, el día previo al eclipse

llegarán a tener aquí a diez personas que esperarán a ser sacrificadas. Todas estarán amordazadas y atadas de pies y manos.

Al fondo del pasillo hay otra pesada puerta de metal también cerrada con llave. La puerta tiene al otro lado unas escaleras de metal que bajan a un segundo nivel del sótano. La oscuridad es casi total, pues solo hay una mortecina luz roja que parece crecer y disminuir de intensidad periódicamente, como si palpitara: en el centro de la sala, en un altar de huesos humanos teñidos de carmesí por los innumerables sacrificios que se han hecho sobre ellos, está el Ídolo Rojo. En esta sala solo estarán Lloyd y sus tres lugartenientes custodiando el Ídolo Rojo. Merece la pena mencionar que el cadáver de Hayley está aquí, con signos evidentes de que ha estado sirviendo de alimento a Lloyd y sus lugartenientes.

Solo hay dos copias de las llaves que abren todas las puertas de este lugar. Una la tiene Martines y la otra el propio Lloyd, así que no será fácil entrar. La dificultad para forzar cualquiera de las puertas del lugar es media (17), salvo la de la puerta de la sala del Ídolo Rojo, que es difícil (20). Son puertas metálicas y pesadas, resistentes, por lo que echarlas abajo por la fuerza es muy difícil (24).

Contemplar la sala del Ídolo Rojo es terriblemente perturbador, no solo por el altar de huesos y la sangre, sino por el ambiente de locura y malignidad que se respira y la demoníaca luz pulsante que emana del Ídolo Rojo. Entrar en la sala implica una prueba de Entereza por miedo: dificultad media (18). En caso de superarla se pierden m puntos de Estabilidad Mental y en caso de fallarla se pierden M puntos.

EL ASALTO

Dependiendo del momento en el que los personajes jugadores vayan a la base de los Segadores Rojos, se encontrarán una situación muy diferente.

Si acuden después de la noche del eclipse, solo encontrarán los restos calcinados de la fábrica acordonados por la policía.

Si acuden antes de la noche del eclipse, los iniciados que hay dentro de la vieja fábrica estarán esperándolos ya que los habrán visto por las cámaras de seguridad. Si evitan ser vistos y consiguen entrar sin llamar la atención, se encontrarán con que la mitad de los iniciados estarán durmiendo y dos de los que estén despiertos estarán en el sótano, en la sala de cámaras de seguridad. Por tanto, todos esos iniciados necesitarían dos o tres asaltos para incorporarse al combate.

Hay que tener en cuenta que para Martines es una prioridad no llamar la atención sobre este lugar, de manera que, si ven por las cámaras que los personajes jugadores se aproximan, su estrategia consistirá en dejar a uno de los iniciados vigilando las cámaras de seguridad y reunir al resto en la sala principal. Esperarán a ver si los personajes jugadores son capaces de abrirse paso hasta el interior o si se rinden y se van. Si vieran que pretenden usar algún

método demasiado llamativo para entrar (explosivos, por ejemplo), optarán por abrir la puerta y dejar que entren.

Los iniciados combatirán preferiblemente cuerpo a cuerpo para evitar el ruido de un tiroteo, pero si se ven desbordados o si los personajes jugadores empiezan a disparar, no dudarán en echar mano de sus pistolas. Todos ellos lucharán hasta morir, aunque si las cosas van mal, Martines y uno o dos de los suyos tratarán de llegar hasta la sala del Ídolo Rojo para protegerlo con la ayuda de Lloyd. En el peor de los casos, si Lloyd y sus lugartenientes mueren, Martines y cualquier iniciado superviviente tratarán de llevarse el Ídolo Rojo con ellos y huir en una de las furgonetas.

La noche del eclipse las cosas serán bastante diferentes. En cuanto el eclipse empiece, a las 11 p. m., todos los iniciados, da igual dónde estén, comenzarán a sentirse rabiosos e iracundos, lo que los llevará a pelearse entre ellos o con cualquier otro por los motivos más nimios. En menos de una hora la enajenación mental será tan grande que matarán con sus propias manos a todo aquel que puedan alcanzar. Cuando empiece a morir gente, el Ídolo llamará a O'Donovan para que entre a buscarlo. Él habrá estado esperando en el acceso de las alcantarillas y, en cuanto reciba la señal, derribará los ladrillos a golpes con una palanca de hierro y entrará a por el Ídolo.

Si los personajes jugadores acuden junto con O'Donovan la noche del eclipse, cuando entren se encontrarán un absoluto caos. En la planta principal de la fábrica habrá un encarnizado combate en el que se escuchará más de un disparo.

En el sótano se encontrarán con los dos iniciados de la sala de cámaras peleando a muerte entre ellos. En cuanto vean a los personajes jugadores, se lanzarán a por ellos sin dudarlos. Lo mismo pasará con cualquier otro iniciado que vea a los personajes jugadores.

En esta situación, O'Donovan irá directamente a la sala del Ídolo y tratará de abrir la puerta. Si ni él ni los personajes jugadores lo logran, tendrán que buscar la llave de Martines, lo que significa meterse de lleno en el combate de la planta superior.

A los pocos minutos de entrar en el sótano, escucharán una fuerte explosión en el piso de arriba: uno de los disparos ha hecho explotar una de las furgonetas (hay que recordar que esta historia transcurre en Estados Unidos y que, por tanto, cualquier vehículo con motor es susceptible de explotar de la forma más violenta). A partir de este momento es cuestión de diez minutos que los bomberos y la policía se presenten allí. En ese caso, si quedara algún iniciado con vida, iniciaría un tiroteo con la policía, lo que sin duda complicaría mucho la situación.

Una vez entre a la sala del Ídolo Rojo, O'Donovan irá inmediatamente a por él. Lloyd y otros dos lugartenientes están peleando a muerte, pero si ven que trata de llevarse el Ídolo, tratarán de matar a los intrusos para protegerlo. El lugarteniente restante está muerto y tanto Lloyd como los otros dos están en un estado de salud de herido.

Finalmente, hay que considerar que esa noche habrá diez personas inocentes encerradas en la celda del sótano. Qué hacer con ellos puede suponer un duro dilema moral para los personajes jugadores, sobre todo si tienen que elegir entre ayudarlos o registrar el cuarto donde guardan los objetos mágicos y los textos arcanos. Hay que tener en cuenta que muchas de estas personas han

recibido brutales palizas y apenas pueden caminar, mientras que otras se encuentran en estado de *shock* o totalmente aterrorizadas.

Si en algún momento la situación no parece lo suficientemente estresante, el director de juego debería intentar aumentar los problemas: desde escuchar el sonido de las sirenas de la policía o los bomberos a que el fuego de la explosión se haya extendido...

DESENLACES

Si los personajes jugadores no cambian el curso de los acontecimientos, Lloyd, Martines, todos los iniciados y bastantes pandilleros de los Segadores acabarán muertos a lo largo de la noche del eclipse, lo que sin duda hará del mundo un lugar un poco mejor. Pero la rabia asesina de los miembros del culto habrá acabado también con no pocos inocentes. Al día siguiente habrá docenas de noticias que hablen de la oleada de violencia vivida en la Costa Este durante esa noche: asesinatos, agresiones, tiroteos e incluso motines en varias prisiones y asilos mentales.

Por otro lado, O'Donovan se marchará con el Ídolo para organizar un nuevo culto. Lo que esto pueda implicar queda en manos del director de juego, según hacia dónde pretenda orientar la campaña.

La fábrica que sirve de base a los Segadores arderá hasta los cielos, aunque eso no evitará que la policía encuentre los huesos calcinados de los fallecidos, ya sean pandilleros o sus víctimas. La noticia tendrá un gran eco en los medios de comunicación locales, aunque se verá eclipsada por las noticias de asesinatos y ataques de locura ocurridos la noche del eclipse. Sin embargo, no se mencionará nada de los huesos de Lloyd y los lugartenientes, que son claramente inhumanos.

Si los jugadores han intervenido, los desenlaces pueden ser bastante diferentes. Si se unen a O'Donovan para recuperar el Ídolo Rojo, pueden decidir unirse a él en el nuevo culto, o lo que es más probable, matarlo y hacerse con el artefacto para su propio culto.

Una alternativa a todo lo anterior es que consigan hacerse con el Ídolo Rojo antes de la noche del eclipse y se las arreglen para destruirlo o para contener su influencia durante esa noche por medios arcanos. Eso prevendría la oleada de locura homicida, pero también permitiría que un cierto número de Segadores viviera y empezara a seguir el rastro de quienes robaron su Ídolo Rojo.

Otro aspecto a tener en cuenta es cómo quedarán los personajes jugadores en relación con la ley. La investigación de las desapariciones seguirá su curso y probablemente no tengan que preocuparse por ella, salvo si allanaron el apartamento de Hayley o dieron motivos para que la policía sospechase. Además, si son vistos durante la emboscada o durante el asalto a la vieja fábrica, la policía estará buscándolos para detenerlos o, al menos, interrogarlos. Y ciertamente debería ser bastante preocupante para un grupo de cultistas tener a la policía tras su pista.

Finalmente, se anima al director de juego a reflexionar antes de la partida cómo podría usarla para plantar las semillas de futuras aventuras e incluso de una campaña, no solo mediante los elementos proporcionados en esta historia, sino también de cualesquiera que necesite poner en el camino de los personajes jugadores.

ESTE ES UN DOCUMENTO CLASIFICADO

TOP SECRET

CLASE: ALTO SECRETO

TIPO DE MANIPULACIÓN: NODIS GOBEXT

NÚMERO DEL DOCUMENTO: 2014ESTADO9892272

FECHA: 13/03/2014

ANTECEDENTES:

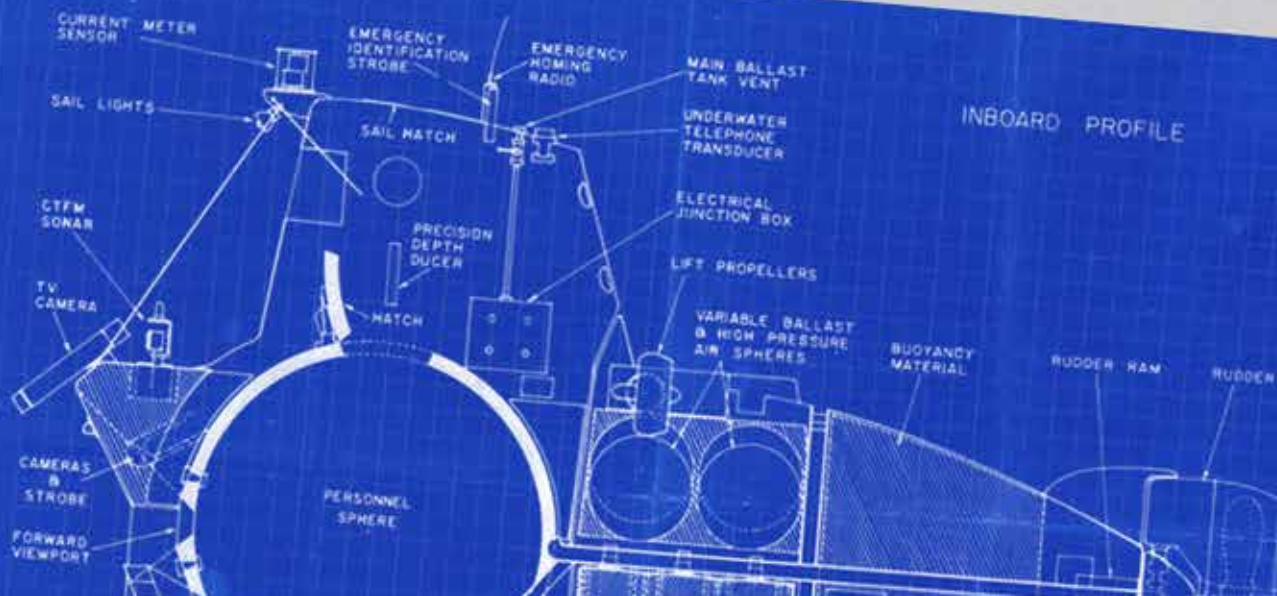
El navío USS Ronald H. Brown, perteneciente a la Administración Nacional Oceánica y Atmosférica, informó el 12 de junio de 1997 a las 13:59 horas (Zulú) de la desaparición en esas mismas coordenadas de su vehículo de inmersión profunda, el THULE. El batiscafo estaba siendo operado, en el momento en que se perdió el contacto, por la doctora Elizabeth Brigman, oceanógrafa adjunta a la susodicha organización. La operación de búsqueda resulta infructuosa.

ASUNTO:

El día 21 de enero de 2014 a las 17:45 horas (Zulú) el submarino clase Los Ángeles, USS Charlotte, detecta una señal de socorro proveniente de las coordenadas 50° Sur 100° Oeste (a 886 millas de las aguas territoriales de Chile). La señal pertenece a un vehículo de la Administración Nacional Oceánica y Atmosférica.

El 27 de febrero de 2014 el USS Ronald H. Brown regresa a las coordenadas de la desaparición del THULE y, con la ayuda del vehículo de inmersión profunda ALVIN, encuentran a 13 000 pies de profundidad el habitáculo del batiscafo desaparecido, que aparentemente se había separado del resto del vehículo según el protocolo de emergencia. Aunque la cabina está aún presurizada, no hay rastro de su tripulante.

Los medios de grabación del THULE, tanto internos como externos, resultaron dañados en la operación de desacoplamiento del habitáculo. Sin embargo, la doctora Brigman llevaba un diario en video y una cámara, modelo casero, que se han encontrado en el interior de la cabina recuperada. La doctora registraba apuntes varias veces al día, sobre todo de índole personal, pero también hacía comentarios en relación a la expedición de la que formaba parte. En la grabación recuperada y transcrita a continuación encontramos un relato fragmentario de los sucesos del día 12 de junio de 1997.



TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 1:

Mamá, no imaginas lo bello que es esto. Sumergirse en una burbuja y ver cómo la luz poco a poco se extingue. He pensado a menudo que la sensación debe de ser parecida a la que sentirá un astronauta que, adentrándose en el vacío, ve cómo la Tierra se aleja.

He hecho submarinismo en bancos de coral y también conozco la fauna que vive sobre aguas profundas como estas: la sensación no es distinta a la de pasear por una selva y descubrir a cada paso animales y flores que hasta el momento solo habías visto en National Geographic. Sin embargo, dejarse caer a un abismo es viajar a otro mundo, atravesar una puerta interior.

Primero columnas de sol y bancos de peces como nubes zigzagueantes, luego el crepúsculo con sus esquivos fantasmas, y finalmente llega la medianoche, y lo único que puedes ver es la nieve en los faros del vehículo.

Parece que te estoy oyendo, mamá. Yo te hablo de poesía y tú lo que quieres oír es algún indicio de que no he tirado a la basura los estudios que me pagasteis. Te imagino preguntándome los nombres que usamos en biología marina, como si fuese una inquietud tuya desde siempre y, a pesar de todo, torciendo el gesto a cada extraño nombre derivado del griego: zona epipelágica, mesopelágica, batial...

Pero es que hoy soy Nemo y este batiscafo es el Nautilus. No, soy Darwin en un Beagle que en vez de navegar se hunde y abandona el mundo conocido en busca de una nueva especie.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 2:

Perdona que te haya cortado, tenía que hacer algunos ajustes e informar al puesto de control. No te preocupes, porque es un largo descenso, más de una hora, así que tendré un montón de tiempos muertos para seguir hablándote de poesía y de monstruos.

Tu hija está ahora mismo a tres mil pies de profundidad, abandonando la escala de grises para perderse en la noche. Porque, como te decía antes, pretendo encontrar una nueva especie o al menos un ejemplar extraordinario de una especie catalogada: busco a uno de esos lentos gigantes que se dejan atraer por el abismo.

Pero supongo que te preguntarás por qué aquí, por qué ahora. No pienso que sea revelar secretos de Estado, creo que es ya de dominio público: durante la Guerra Fría, el tío Sam instaló una larga red de micrófonos en el fondo marino para detectar el paso de submarinos soviéticos. Y precisamente a principios de este año la Armada nos ha permitido usarlos.

Cuando hicimos las operaciones de mantenimiento con estos micrófonos aprovechamos para analizar algunas de las últimas grabaciones que se habían hecho con ellos. La mayoría contenía sonidos perfectamente reconocibles: motores de grandes barcos, ballenas, incluso actividad volcánica submarina. Sin embargo, también nos encontramos algunos sonidos extraños, inexplicables.

Sé que todo esto que te estoy contando puede parecerte que no tiene ningún interés, pero te aseguro que desde el punto de vista de un científico es un misterio fascinante.

¿Cuál puede ser el origen de estos sonidos? Mi jefe, el doctor Christopher Fox —creo que ya te he hablado de él— piensa que sin duda este sonido sigue un patrón que señala que ha tenido que ser causado por un animal, pero, como te decía, no por uno conocido. El ruido fue captado por micrófonos que estaban a miles de millas de distancia unos de otros, así que, si esto es verdad, se trataría de un animal verdaderamente grande.

Para que te hagas una idea, este animal tendría que ser bastante más grande que la ballena azul de mayor tamaño que se ha conocido, y piensa que una ballena azul puede llegar

a medir casi cien pies de largo y pesar hasta ciento setenta toneladas. ¿Entiendes ahora nuestro interés? Este animal desconocido sería un verdadero Leviatán, de más de quinientas toneladas.

Por eso no puedo evitar sentirme como en aquellas películas que adaptan relatos de Julio Verne, en las que un gigantesco pulpo era capaz de tragarse un barco.

Sabemos que las ballenas llegan a alcanzar una profundidad de ocho mil pies y pueden estar mucho tiempo sin respirar, pero en algún momento tienen que salir a la superficie. ¿Te imaginas que un animal tan grande como el que te estoy diciendo tuviese que salir a la superficie de forma habitual y nunca hubiese sido avistado? Seguramente no estamos hablando de un mamífero.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 3:

Mamá, ahora estoy nada menos que a trece mil pies de profundidad. Más o menos en este punto pensamos que podría ser un buen lugar para colocar nuestros sensores. Estos sensores son muy modernos, con una tecnología muy avanzada, quizás demasiado: dudo mucho que vayan a durar tanto como los micrófonos de la Guerra Fría de los que te hablé. En todo caso, si nuestro gigante desconocido pasase por esta zona sacaríamos unas lecturas mucho más detalladas de lo que se obtiene con un simple micrófono.

He colocado ya un par de estos sensores y tengo que colocar todavía otros tres. Cada vez que estoy aquí abajo imagino cómo sería ver el fondo oceánico si no hubiese agua.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 4:

Algunas veces una se olvida de lo indefensa que se puede llegar a estar, sé que es cuestión de tiempo y no estoy preocupada. No es la primera vez que el instrumental falla en una inmersión.

No he podido ver lo que ha golpeado el batiscafo, pero era grandísimo. Tengo la cabeza tan llena de fantasías que he pensado por un momento que había sido el gigante desconocido. Sé que es absurdo. En cualquier caso parece que el impacto, o bien una corriente, me ha empujado lejos de mi posición de inmersión. De momento no tengo contacto con el barco, pero eso no tiene por qué ser un problema: este es un vehículo totalmente independiente, no necesito comunicación con el puesto de control.

Estoy en problemas, pero tengo muchas opciones. En el peor de los casos, desacoplaría el módulo de escape, pero antes quiero intentar otra cosa. Creo que las turbinas aún funcionan.

No te voy a engañar, ha sido un buen susto. Necesito tranquilizarme, pensar racionalmente: sé que cuando veamos este vídeo será como una aventura y no voy a decir que nos reiremos, pero va a ser una anécdota legendaria.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 5:

Bueno, he probado varias cosas y no consigo hacer funcionar las turbinas, están bloqueadas. Estoy cayendo, ni siquiera tengo claro a qué profundidad estoy o a qué velocidad desciendo, porque no funcionan los indicadores. Si pudiera tan solo averiguar mi posición...

No puedo estar tan lejos. En la zona en la que me sumergí el suelo estaba a trece mil pies, pero no lo veo. No puede ser una fosa. La de Chile está demasiado lejos. Estoy sobre la cuenca del Pacífico sudeste, no debería haber llegado siquiera a la placa de Nazca.

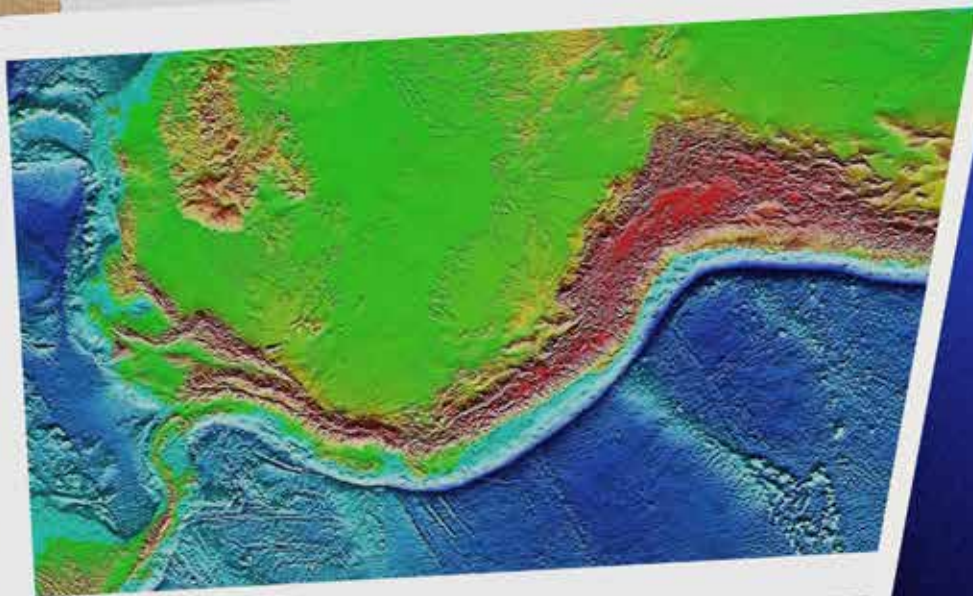
No puedo negar que estoy en peligro, este vehículo no puede llegar a una profundidad mayor de quince mil pies, me preocupa que hayan podido estropearse los anclajes de la

cabina. He hecho un empalme de cables y estoy tratando de utilizar una batería de emergencia para poner en marcha de nuevo los sistemas. Podría desacoplar sin más la cabina y salir a la superficie, pero no sé dónde estoy, saldría a la superficie en mitad del océano Pacífico. Tengo que esperar a que se cargue el sistema, aún tengo tiempo. Necesito saber dónde estoy para planificar mi estrategia, para maximizar las posibilidades de que me rescaten.

Y ya sabes lo mal que llevo esperar, tu hija es muy impaciente. ¿Te acuerdas de aquella pataleta por lo del Seaworld? Empezamos a ir porque te diste cuenta que me encantaba y podía ser un buen incentivo para que me aplicase en mis estudios. Pero cuanto más íbamos más quería ir, y no paraba de insistirte, me puse muy pesada. Estaba tan obsesionada que empecé a usar los estudios para chantajearte: «Si no vamos a Seaworld el sábado, no pienso hacer los deberes». Ahora te entiendo muy bien, no podías dejar que tu hija te chantajease. Si accedías era sentar un precedente muy peligroso. Tommy empieza a tener ya una edad en la que me estoy dando cuenta de lo difícil que es a veces: no hay respuestas perfectas. Siempre le digo a Matt que no se trata de ganar el premio del mejor padre del año, es normal cometer errores. El caso es que me enfadé mucho contigo, que no entendía nada, que ir a Seaworld era lo único que me importaba en el mundo. Pero como suele pasar en las discusiones que tenemos tú y yo, aunque sean muy fuertes, siempre terminamos olvidándolo todo: supongo que es normal entre madre e hija. El caso es que yo en algún momento me puse a estudiar otra vez. Empecé de hecho mirando enciclopedias, yendo a la biblioteca a coger libros sobre ballenas. Se ve que gracias a eso le cogí el gusto a estudiar. Recuerdo que un día me dijiste que me estaba portando muy bien y que volveríamos a Seaworld.

Todo esto es muy irónico, ahora odio Seaworld. ¿Sabes cómo tratan en ese sitio a los animales? Es un lugar horrible. Los parques temáticos están llenos de mentiras, es la última mentira que tienes que superar antes de convertirte en un adulto. Primero dejas de creer en Santa Claus. Pero no dejas de creer en Disneyland y Seaworld hasta mucho más tarde, hasta que...

Joder, joder, ya sé dónde estoy, hay energía, ya sé dónde estoy.





TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 6:

Mamá, tengo mucho miedo, me siento muy sola. He intentado desacoplar la cabina, pero no ha funcionado, sigo cayendo. He soltado algo de lastre, pero las compuertas están bloqueadas, caigo más despacio, pero sigo cayendo. Los instrumentos dicen que estoy llegando a los quince mil pies, el suelo tiene que estar por aquí, no tiene sentido que esto sea una fosa. No puedo ver nada, solo la nieve, que cae lentamente. Podría alcanzar el suelo en cualquier momento, la señal de socorro lleva en marcha desde el choque, si alcanzo el suelo aún podrían encontrarme. Tengo una autonomía de setenta y dos horas, si no se ha dañado alguno de los tanques. Podrían encontrarme. Un Alvin podría llegar hasta aquí abajo. Tengo que intentar sobreponerme, el miedo puede hacer que te bloquee, aún tengo opciones. Tengo que concentrarme en encontrar la estrategia más adecuada para afrontar esta situación.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 7:

Este es un mensaje para el doctor Christopher Fox. Me encuentro a dieciséis mil pies de profundidad. Como puede oír, los ruidos de la armadura del vehículo comprimiéndose son casi ensordecedores. Estoy más allá del horizonte, no sé cuánto tiempo más aguantará el vehículo antes de quedar aplastado.

Quiero que sepa, doctor Fox, que culpo de esta situación a su extrema incompetencia. He sido testigo durante años de su oportunismo, de su arribismo, le he visto ponerse los galones de méritos que correspondían a otros. Esta teoría del gigante, sabe bien que fue idea mía. Usted la ha vendido a sus superiores como suya, pero fue idea mía.

Y también le advertí de que esta era una expedición que había que preparar con tiempo y, como de costumbre, usted desoyó mis consejos. Si hubiéramos utilizado otro tipo de vehículo, un vehículo de inmersión profunda de mayor tamaño, como los de la serie Alvin, no estaría en esta situación. El fondo oceánico en esta latitud podría llegar a estar hasta veintiséis mil pies, lo sabe bien. Los Alvin han sido probados satisfactoriamente a más de veintiún mil pies. La cuenta no es difícil. Puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. Doctor Fox, quiero que sepa que usted me ha matado.

Cuando encuentren los restos del THULE a veinte mil pies, quiero que piense que en un vehículo más sólido quizás habría sobrevivido. Pero Ud. tenía demasiada prisa, como siempre. No dudo que encontrará la forma de vivir con esto, pero era algo que quería que oyese de mis propios labios. Adiós.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 8:

Mamá, por favor, no dejes que Matt vea este vídeo, no dejes que lleguen a verlo ni Matt ni Tommy.

Es muy egoísta esto que te pido. Alguien del ejército verá este vídeo y sabrá que esta es mi última voluntad, que este vídeo solo lo veas tú. Sé que será muy duro, que me desgarraría ver un vídeo en el que Tommy se despidiese. Pero solo puedo hablar contigo, tendrás que ser tú quien le diga a Matt lo mucho que le quería. Y a Tommy, algún día podrás contarle la verdad, pero es muy pequeño, tendrás que inventarte algún cuento. Él sigue creyendo en la magia, dile que me he enrolado en el Nautilus. Le he leído muchas veces *Veinte mil leguas de viaje submarino*, él admira mucho al capitán Nemo: siempre he omitido el final.

Por favor, no le contéis mi final, intenta convencer a Matt. Dejadle que crezca al menos un poco más, hasta que pueda entender. Aunque no creo que pueda entender nunca cómo su madre pudo morir por la ambición de un gris funcionario. No, perdóname, no quiero que esta amargura me haga pasar por otra que no soy: yo he venido aquí en busca de una quimera, soy una cazadora de leyendas, no menos que eso. Yo he venido aquí porque tengo una fe inquebrantable en la ciencia y porque he dedicado mi vida a perseguir el conocimiento. Eso es lo que quiero que le cuentes a Tommy cuando sea un poco mayor, cuando pueda entender quién fue su madre.

Te quiero. Os quiero.

TRANSCRIPCIÓN DEL FRAGMENTO 9:

No sé si lo estáis viendo, no sé si con esta cámara se apreciará. ¡Es maravilloso!

No sé qué ha pasado. Había dejado de funcionar todo, las luces, los instrumentos, parecía que en cualquier momento la presión me iba a aplastar. Y entonces, el ruido ensordecedor del metal ha cesado de repente. La cabina está a oscuras, pero fuera hay luz, puedo ver casi como si fuese de día. No estoy segura de si se aprecia en el vídeo. Voy a intentar describir lo que veo.

Delante de mí hay edificios. No son rocas con aspecto caprichoso, son claramente edificios. Veo arcos, cúpulas, columnas, es una arquitectura que recuerda a la egipcia, al templo de Luxor. Todo está edificado con la misma piedra negra, seguramente basáltica, cuidadosamente pulida. ¡Es como un sueño! Una gigantesca ciudad debajo del mar.

¿Puede haber provocado esto algún cataclismo geológico? ¿Una especie de Atlántida hundida en el océano para nunca más ser vista? Estoy posada ante sus puertas, todo está en calma. No sé de dónde viene esa luz, viene de todas partes.

¿Qué pasa? Siento ahora una vibración, se escucha un rumor lejano, suena en el interior de la ciudad, lo oigo como si estuviésemos en la superficie, como si toda el agua del océano se hubiese disipado de repente, es un sonido grave que hace vibrar mi cuerpo como si hubiese entrado en resonancia con él.

Me está llamando.

CULTOS INNOMBRABLES

NOMBRE

CONCEPTO

CULTO

CITA

CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA ☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

HABILIDADES

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

COMBATE

INICIATIVA ☐

DEFENSA ☐ ☐ DES.

DAÑO ☐ ☐ C/C DIS.

ARMA O ATAQUE

DAÑO

SALUD

AGUANTE ☐

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

CORDURA

ENTEREZA ☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

COMPLICACIÓN

NOMBRE DEL CULTO

CONCEPTO

MOTIVACIÓN

ATRIBUTOS

Recursos	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Influencia	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Conocimiento	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Tamaño	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

HITOS

MIEMBROS DESTACADOS

ALIADOS

ENEMIGOS

NOTAS

CULTOS INNOMBRABLES

NOMBRE

CONCEPTO

CULTO

CITA

CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12









VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA ☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

HABILIDADES

COMBATE

DEFENSA ☐ ☐ DES.

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA ☐

DAÑO ☐ ☐ C/C DIS.

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE ☐

HABILIDADES ARCANAS

CÓRDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

COMPLICACIÓN

--

NOMBRE DEL CULTO

CONCEPTO

MOTIVACIÓN



ATRIBUTOS

Recursos

Influencia

Conocimiento

Tamaño

123456789101112

123456789101112

123456789101112

123456789101112

HITOS

MIEMBROS DESTACADOS

ALIADOS

ENEMIGOS

NOTAS

ÚLTIMAS PALABRAS

La parte más difícil de un proyecto siempre me ha parecido esta: el momento de escribir las últimas palabras y darlo definitivamente por finalizado. No me refiero a que es más difícil terminar un juego que empezarlo, eso es una obviedad de la que puede dar buena fe el disco duro rebosante de carpetas de proyectos inacabados de cualquier diseñador de juegos: el limbo de los proyectos inconclusos. No, me refiero al momento, después de todo el duro trabajo, de reconocer que el juego está terminado, que has finalizado tu labor, que ha llegado el momento de poner punto y aparte.

Coincidiréis conmigo en que decidir que has terminado un juego de rol es particularmente difícil. Siempre hay material extra que se puede incluir para hacer el manual básico más completo, siempre hay más bichos, más aventuras, más ideas, más reglas... Si no tienes cuidado, corres el peligro de hacer de la recta final un proceso interminable. Como editor, parte de mi labor consiste muchas veces en poner límites a ese crecimiento sin fin y decirle al autor que ya basta, que el juego está terminado. Pero como autor me cuesta no caer yo mismo en esa espiral obsesiva de mejora inacabable. Más personajes, más ambientación, más conjuros, más objetos, más ejemplos, más, más, más...

Por eso es tan difícil para mí escribir estas últimas palabras. Son el reconocimiento final de que el manual básico de **Cultos Innombrables** está terminado, que no se puede añadir nada más. Ayuda un poco pensar que todas las ideas que se quedan fuera no van a ese limbo de los proyectos inconclusos: algunas, las más peregrinas, aparecerán en la revista **Nivel 9**. Otras, las más extensas, se convertirán en suplementos que amplíen el juego. Ayuda un poco, sí, pero solo un poco.

Cultos Innombrables ha supuesto tres años de trabajo intermitente, horas y horas de juego puliendo detalles, discusiones, buenos momentos, mucha ilusión y un montón de esfuerzo. Antes de esos tres años hubo incluso otro periodo de gestación con un equipo de gente distinta que al final no quedó en nada. Quizás en ese momento las estrellas no estaban alineadas.

Así que para mí son ya muchos años de esperar este momento, de desearlo, de temerlo. Y quizás sea ese conflicto entre el deseo de ver el proyecto finalizado y el miedo a que el resultado no sea el deseado uno de los responsables, quizás el principal, de que considerar un juego terminado sea tan difícil. Pero aquí estamos.

Ahora el juego es vuestro y a mí ya solo me queda esperar que hayáis disfrutado de la lectura de **Cultos Innombrables** tanto como nosotros disfrutamos escribiéndolo. Y desear que sus páginas os evoquen historias sin fin que se traduzcan en muchas y muy gratas horas de juego.



Manuel J. Sueiro

Madrid, 15 de octubre de 2014

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself.

No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for

You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López.

Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokín García.



*¿Quién conoce el fin? Lo que ha surgido
ahora puede hundirse y lo que se ha
hundido puede surgir. La abominación
espera y sueña en las profundidades del
mar, y sobre las vacilantes ciudades de
los hombres flota la destrucción.*

La llamada de Cthulhu
H. P. LOVECRAFT

CULTOS INNOMBRABLES

Contempla los Mitos de Cthulhu desde una perspectiva totalmente nueva y descubre la guerra secreta por el poder y el favor de los dioses que se libra en el mundo actual. Usa el poder de los Mitos para tus propios fines intentando no caer en una espiral de locura y destrucción: ahora formas parte de los **Cultos Innombrables**.

En este manual encontrarás:

- ❶ Reglas completas de creación de personajes y de juego: acción, cordura, degeneración, cultos, magia... Todo lo que necesitas para jugar está en este libro.
- ❷ Detallada ambientación sobre los Mitos de Cthulhu en la actualidad, incluyendo las criaturas y los dioses principales del terrorífico universo de H. P. Lovecraft, así como numerosos ejemplos de cultos.
- ❸ Consejos para dirigir tu campaña y sacarle todo el partido a la ambientación del juego, con dos aventuras introductorias listas para jugar.

