

Creando un culto mejor para La Llamada de Cthulhu

Este texto, cuyo título original era "Building a Better Cult", originalmente salió publicado en dos partes en el Chaosium Digest.

Autor: John Goodrich <Olaughing@aol.com>.

Traducción: Killer Dog.

El Profesor Bombei empujó sus gruesas gafas sobre su nariz y puso en orden sus ideas. Había símbolos de protección y jeroglíficos grotescos grabados por todas las superficies disponibles de las paredes y el techo. Un cántico monótono y distorsionado se esparcía proveniente de la puerta abierta a menos de treinta metros de distancia.

Russell cogió un periscopio de su mochila y lo movió silenciosamente por el borde de la puerta. Deslizó suavemente el final del periscopio más allá de la esquina. Después de observar unos instantes, el hombre alto volvió hacia el pequeño grupo tan silenciosamente como se había ido. Su rostro estaba lívido.

"Hay cerca de doscientos sectarios en esa habitación," susurro el hombre alto, "cada uno armado con un AK-47 y dos granadas. Su líder es tan grande como Chewbacca y lleva encima un par de M-60. Sus asistentes tienen lanzagranadas y dos bandoleras de munición cada uno. Oh, y parece que también tienen un tanque Sherman bajo su estatua de Yog-Sothoth."

"Maldita sea," susurro entre dientes Dame Addams. "Goshen tiene una población de menos de 120 habitantes, y este es el tercer culto que hemos descubierto en las últimas dos semanas. ¿De donde sale toda esta gente?"

El Profesor Bombei se quitó sus gafas y las limpió. "Bueno," decía mientras se las volvía a poner, "al menos no están tan bien armados como el culto de Azathoth."

- * -

El culto es una de las más comunes y duraderas características de La Llamada de Cthulhu. Desafortunadamente, muchas campañas muestran cultos que son tan poco carisma y son tan blandos como los orcos de los juegos de fantasía, y los investigadores se merecen mejores enemigos. Cada culto en una campaña debe ser un encuentro único y memorable, no solo otro rápido tiroteo. El Guardián debe recordar que un culto está compuesto de individuos humanos. Locos por supuesto, pero los sectarios tienen sus propias motivaciones, deseos, y sueños, y el culto es a menudo una manera de alcanzarlas.

Las organizaciones de humanos influenciados por los Mitos son llamadas, por convenio, cultos. Este es un amplio pero inexacto uso del término, y no se debe deducir de él que todas las agrupaciones de personas influenciadas por los Mitos son religiosas por naturaleza. De hecho, la mayoría no lo son. Las organizaciones bajo la influencia de los Mitos son de todas las formas y tipos, puesto que hay múltiples motivos que hacen agruparse a los humanos.

El Guardián debería tener en mente cinco factores a la hora de crear un culto: estilo de reclutamiento, origen, tamaño, influencia de los Mitos, y objetivos. Aquellos que adoran al Gran Cthulhu deberían accionar y reaccionar de manera diferente a un culto centrado en la muerte que cree que un gul es su dios. Un gran culto de antiguos carteros debe tener objetivos diferentes a los de una pequeña familia endogámica que adora a Y'gononac. Es bueno también, que el Guardián se dé cuenta de que los cultos no se centran necesariamente en entidades de los Mitos. Los Mitos tienen cantidades ingentes de objetos inanimados con efectos psicoactivos que pueden desviar y pervertir con su sola presencia. Pueden florecer cultos bajo la influencia de los cubos Yekubianos, ciertos libros terribles, o la Piedra Negra de Ixaxar. El Guardián debe tratar constantemente de variar los cultos y los objetos que los corrompen.

Una cosa que hay que recordar es ser cuidadoso en cuanto al número de cultos en una población. A menos que el Guardián quiera hacer un lugar muy específico, los miembros del culto deben ser presencia pequeña pero maléfica. Los investigadores deberían preguntarse en quien pueden confiar, sin estar seguros de quien esta envuelto en alguna actividad oscura en la ciudad. Incluso la embrujada Arkham tiene una población muy pequeña de sectarios. Mientras que los cultos pueden gobernar ciudades, rara vez son capaces de reclutar a todo el mundo con seguridad. Hasta Innsmouth tenía una población significativa que estaba libre de la influencia directa de los Profundos. Por supuesto, una gran ciudad como Boston puede tener una docena de cultos menores escondidos, y poca gente se daría cuenta de ello.

ESTILO DE RECLUTAMIENTO

El estilo de reclutamiento refleja como el culto gana nuevos adeptos. Obviamente, los cultos raramente se dan a conocer, y la mayoría de las personas no puede simplemente pedir ingresar en la organización. Un culto debe usar algún tipo de medios para encubrirse y reclutar a sus miembros. El como recluta la organización a sus miembros afecta a la personalidad del grupo. Cada uno de esos estilos de reclutamiento pueden acceder solo a una limitada parte de la humanidad. Desde luego, algunas personas encontraran al grupo sin importar cuanto se afane el grupo en pasar desapercibido.

Hereditario

El culto hereditario es un club al que pertenecen las familias de los miembros. Los cultos hereditarios necesitan no necesitan ser ni ricos ni elegantes, pero tienen todas las ventajas de la exclusividad y la seguridad. Después de todo, quien se atreve a contradecir a seis generaciones de tradición familiar. A menudo, la afiliación al culto hereditario no es opcional. Un cierto número de historias de los Mitos involucran a miembros supuestamente rebeldes de familias "malvadas" que se encuentran con que cualquier resistencia es fútil, y son sumergidos en un horror intergeneracional.

Los miembros del culto hereditario pueden ser muy difíciles de atrapar, puesto que pueden provenir de todos los estratos sociales. Si bien suelen ser una apuesta bastante segura las familias que han estado en la zona largo tiempo. Cuanto mas antiguo sea el culto, mas divergentes pueden ser las fortunas de las respectivas familias. Los cultos de tipo hereditario también tienen la ventaja de su antigüedad y solidez. Las tradiciones como estas no aparecen de la noche a la mañana, y a menudo se construyen sobre siglos de investigación y conocimiento. Probablemente hayan tratado también con grupos entrometidos como los investigadores en el pasado.

Una desventaja del culto hereditario es que casi siempre están rodeados de rumores sobre su maldad. Las abuelas supersticiosas les cuentan a sus nietos que deben mantenerse alejados de ciertas personas extrañas, y los padres prohíben a sus hijas que se casen con miembros de familias "equivocadas" sin saber la razón.

Los mismos miembros varían ampliamente en su devoción hacia la Causa. Algunos lo ven como algo aburrido que debe mantenerse por el bien de la familia. Otros se entregaran de todo corazón a su religión, investigando los archivos de su familia y desenterrando poderosas ceremonias que habían estado perdidas desde los tiempos de su bisabuela. Ambos extremos de este espectro pueden significar problemas para el culto.

Cuando esta creando un culto hereditario, el Guardián debe decidir como se pasa el secreto a través de sucesivas generaciones. ¿Esta toda la familia envuelta en el horrible secreto? ¿Es contado al primogénito cuando se hace mayor de edad? ¿La vieja opción de la confesión en el lecho de muerte? También se deben considerar opciones en este caso. ¿Que pasa si un miembro solo tiene hijas? ¿Inducirá a su hija, o encontrara un hijo para adoptarlo? Y esta la cuestión de como se ven socialmente los miembros del culto unos a otros. ¿Son amigos? ¿Que pasa con un culto que se reúne para celebrar la gloria de la adoración, pero en otros aspectos no se pueden aguantar unos a otros? Las rivalidades en los cultos hereditarios se pueden remontar a siglos, empezando con las riñas de antepasados olvidados hace tiempo de no ser por eso.

Intereses Comunes

El culto de intereses comunes es un club de algún tipo. Los miembros se reúnen juntos para algún tipo de actividad o discusión de interés mutuo, que ahora incluye horrores extradimensionales. Las organizaciones particularmente abiertas a la influencia de los Mitos son reservadas, y con frecuencia tienen algún tipo de trampas ocultas. Una corrupta milicia antigubernamental es una idea espeluznante, pero los miembros de un grupo de Alcohólicos Anónimos que ha ido por el mal camino podría ser mucho mas interesante.

Los cultos que empiezan como grupos con intereses comunes están a menudo estrechamente unidos. Los miembros están unidos por su secreto, y su devoción a un interés común. También pueden tener miembros de todas las formas de vida, poniendo difícil a los investigadores el descubrir miembros que no han visto actualmente. Sin embargo, como en Operación Rescate, los cultos de intereses comunes pueden ser mortalmente peligrosos, y tan fanáticos como cualquier grupo religioso.

Los grupos de intereses comunes también poseen la ventaja del camuflaje. Son usualmente grupos que han sido corrompidos, y cuyos fines han sido cambiados bajo la influencia de los Mitos. Es fácil para estos grupos parecer normales; lo fueron una vez. A menudo, solo un pequeño numero de miembros cuidadosamente escogidos son conscientes de la orientación de la organización hacia los Mitos. Hacer preguntas o interrogar a miembros del círculo exterior dará poca información como resultado.

Los grupos de Intereses Comunes tienden a ser un poco mas desorganizados que otros tipos de cultos. Tienen un interés que los une, pero a veces estos grupos difieren sobre como deben llevarse a cabo sus fines. Sin un líder fuerte, estos cultos pueden dividirse en facciones, sin ganar nunca el poder suficiente como para hacer un daño considerable.

Además, los grupos de interés común convertidos en cultos son solo tan discretos como la organización original. Los miembros del Ku Klux Klan que se convierten en discípulos de Cthugha siguen siendo miembros del Klan, y probablemente seguirán continuando, cuando no incrementando, con sus actividades.

Prácticamente cualquier club u organización puede servir como base para un círculo interno basado en los Mitos. Las Fraternidades Griegas a veces alegan poseer un libro que presuntamente no se enseña a los extraños. Tal vez un grupo de activistas políticos podrían tropezar con una nuevo y excitante modo de influenciar a las personas que les rodean. O un grupo de astrónomos aficionados podrían traerse a casa un fragmento del asteroide equivocado.

Profesional

Algunas personas no hacen muchos amigos fuera de su profesión. Un grupo de doctores puede probar un nuevo tipo de terapia, y caer bajo la influencia de un viejo y blasfemo texto. Un episodio de la segunda temporada de Expediente X, Nuestra Ciudad, trataba sobre un culto compuesto enteramente por los trabajadores de una planta procesadora de pollos. Pero, la organización profesional no necesita ser un grupo que trabaje estrechamente unido normalmente. Tal vez solo se reúnen una vez al año con motivo de una conferencia.

Las organizaciones profesionales son tan diferentes entre ellas como lo pueda ser una profesión de otra. La Orden del Dolor, una organización profesional de dentistas locos tiene unas características muy diferentes a las de un Sindicato de Camioneros que tiene a un hombre serpiente manipulándolos. También es posible que la profesión sea el motivo de la corrupción. Los astrónomos que hayan mirado mas allá de Ghroth pueden formar un grupo que profundice en los Mitos para prevenir su llegada. Un departamento de Arqueología entero puede ser esclavizado por un determinado artefacto sacado del Yucatán. Obviamente, los grupos de eruditos son mucho mas vulnerables a este tipo de corrupción.

Los cultos que comienzan en el lugar de trabajo tienen algunas ventajas. Pueden estar extremadamente unidos si trabajan juntos diariamente. Un culto que abarca el equipo de una División de Urgencias de un hospital están acostumbrados a trabajar juntos como una maquina bien engrasada, y puede ser difícil atraparlos. En el extremo opuesto de la escala, es posible que cada miembro trabaje solo la mayor parte del tiempo, solo reuniéndose cada cinco años para informar al resto del grupo de sus indagaciones. Un grupo semejante de activistas independientes seria extremadamente difícil de cazar, a excepción de cuando se reúnen.

Los cultos profesionales además tienen la capacidad de influenciar a muchas personas. Otros miembros de la profesión pueden ser fácilmente aislados e incorporados en la organización. Y pueden utilizar su influencia para conseguir acceder a gente inocente, documentos legales, o cualquier otra cosa apropiada para su profesión.

Una vez que los investigadores saben con que clase de culto están tratando, encontrar a gente que encaje en el perfil no es difícil, y se puede deducir fácilmente la mayor parte de los miembros del culto. Desde luego, la dificultad radica en darse cuenta de ese perfil. Si los sectarios rara vez se ponen en contacto los unos con los otros, puede que no se den cuenta de que están siendo atacados hasta que sea demasiado tarde.

Los grupos profesionales deben relacionarse de algún modo con su trabajo. Usando ciertos estereotipos se puede producir un cierto nivel de humor para aligerar la campaña de vez en cuando. Por ejemplo, la rama local del Servicio de la Renta que ha enviado Byakees contra cualquiera que haya hecho trampa en su declaración de impuestos. Los arqueólogos que demostraran de una vez para siempre que toda la magia de su especialidad cultural es cierta - convocando a Azathoth en la próxima reunión de la Asociación Internacional de Arqueólogos.

Religiosos

Este es el culto clásico. El propósito del culto religioso es la adoración de alguna entidad poderosa. Con el desarraigo de los años 20 y 90, muchas personas buscaban nuevas y diferentes religiones en las que creer. Con el surgimiento de muchas religiones inofensivas también lo hicieron algunas oscuras, camufladas por sus inocentes miembros. Los cultos religiosos adoran, de todo corazón, a alguna criatura de los Mitos. Los nuevos miembros son escogidos por la cualidad que mas valora el culto: inmoralidad, voluntad débil, mucha fuerza, pelo rubio, lo que sea. En raras ocasiones, el dios del culto escogerá el mismo a un nuevo iniciado.

El culto que es establecido enteramente con el objetivo de adorar a los Primigenios es el clásico culto fanático. El adoctrinamiento y la iniciación rápidamente criba a aquellos cuya fe es débil, dejando un núcleo rígido de leales y locos sirvientes deseosos y capaces de hacer lo que sea para su dios. Cualquier objetivo es posible con estos sectarios, desde dispararles en los dedos del pie a bebés de dos meses hasta asaltar una central nuclear.

Cuando el fanatismo ciego reemplaza a la razón, el resultado puede ser muy potente. Pero las debilidades también existen. Los Primigenios son capaces de contactar con aquellos que son psíquicamente sensibles, lo cual no necesariamente implica ser inteligentes. Los objetivos del culto religioso por consiguiente no pueden ser extremadamente prácticos. Estos cultos fanáticos pueden pensar que beber Crystal-Lite (N del T: creo que es una marca de gaseosa) mezclada con plutonio les hará los amos indiscutibles del mundo, o sacarse todos los dientes como muestra de su devoción hacia su dios.

El otro problema es que las visiones contradictorias, o las interpretaciones de una misma visión pueden dar lugar a cismas. Si el culto esta ocupado peleando consigo mismo, pueden no prestar atención a la desaparición de algunos miembros. No obstante, si el culto es dirigido por un solo individuo, la eliminación de dicho individuo sumirá en un profundo caos al culto hasta que surja otro líder. Los cultos que siguen a un líder carismático a menudo se deshacen tras la pérdida de dicho individuo.

No hay reglas que rijan un culto religioso. Los seres de los Mitos pueden ser adorados de cualquier forma que se le ocurra al Guardián. El Guardián puede hacer a este grupo tan enfermo y malvado como sea posible, y los jugadores se lo tragaran. Todas menos algunas trazas de humanidad de los sectarios han desaparecido a través de la exposición repetida a los Mitos, y a menudo les resulta difícil actual de un modo cuerdo y racional para disimular su naturaleza.

ORIGEN

El modo de formarse de un culto es muy importante en cuanto a su naturaleza y aspecto general. Un grupo que lentamente va siendo incorporado en la adoración a Azathoth va a diferir significativamente de quienes se congregan alrededor de un carismático sacerdote de la misma entidad. También es de cierta importancia cuanto tiempo lleva presente la influencia de los Mitos. La maldad que ha estado presente durante siglos puede ser muy resistente, casi imposible el escarbar en su organización. Por otro lado, aquellos que tienen poder pueden ser demasiado confiados, y un golpe rápido y bien dirigido, puede destruirlos para siempre. Los grupos recientes son a menudo menos poderosos, y tienen menos opciones disponibles.

Creados

El culto creado es aquel que fue hecho específicamente para la adoración de algún tipo de ser de los Mitos. Su único propósito es la promoción de los objetivos de dicho ser. Los cultos creados son los mas enfocados de todos los cultos; pocas distracciones interfieren con el propósito mas alto del grupo. Estos cultos no tienen que preocuparse nunca por los remilgos de sus miembros, y el culto creado puede actuar muchas veces de un modo directo.

No puede haber dudas respecto al propósito del culto creado; sus objetivos están normalmente claros. Estos grupos son creados muchas veces con un objetivo específico en mente, un objetivo que perseguirán sin descanso un año tras otro, posiblemente siglo tras siglo. Los cultos creados saben quienes son, y nunca se anuncian a si mismos. Los investigadores nunca verán una convención de "Los Hijos de Shub-Niggurath". Los cultos creados a menudo no escriben el nombre de su organización en papel, y muy pocos mencionan su nombre o actividades fuera de su círculo.

Los cultos creados a menudo mantienen una fachada de organización respetable, con un núcleo oculto de sectarios. Esto les permite escoger cuidadosamente a aquellos a los que quieren iniciar en los Secretos Arcanos. Como resultado, están organizados a menudo en anillos: los círculos exteriores casi no tienen conocimiento de lo que hacen los círculos interiores. Así que mientras los investigadores pueden no ser capaces de localizar a "Los Niños de Shub-Niggurath", el grupo feminista radical "Hijas de Artemisa" puede reunirse en ciertos momentos sospechosos.

El fraccionamiento dentro del culto puede surgir sin una guía inmortal. Los miembros mas tardíos pueden ver el objetivo de un modo diferente y posiblemente desarrollar vías alternativas para conseguir dicho objetivo, posiblemente incluso entendiendo mal el objetivo en si mismo. Los cultos creados pueden ser a menudo inestables en las etapas iniciales; los líderes del culto deben ser cuidadosos con quien reclutan, y pueden no escoger el tipo adecuado de personas la primera vez.

Si están bien dirigidos, los cultos creados se mueven de un modo medianamente directo. El círculo interior no hace nada salvo los objetivos de los Mitos. Todos sus movimientos resultan en algún tipo de actividad de los Mitos, y a través de esto pueden ser detectados.

La razón única de la existencia de esta organización es cumplir los deseos del Maestro. Cualquier asociación que tenga el grupo ha sido construida para llegar a ese fin, o para encubrir la verdadera naturaleza del grupo. La mayoría de los cultos en los módulos publicados son cultos creados, formados enteramente con el propósito de la adoración a algún ser malvado.

Influenciados

En un principio, este grupo no tenia nada que ver con los seres u objetos inhumanos, pero de algún modo la voluntad de los Dioses se ha manifestado a, al menos, uno de los miembros. Tal vez algún ser encontro algo especial en las mentes del grupo, y ha ido insinuandose lentamente en sus acciones. A diferencia del culto corrompido, el ser que ejerce influencia, el hechicero, o el objeto no esta necesariamente presente, muchas veces prefiere manipular las acciones del grupo a distancia solamente, no mostrando nunca su mano o evitando ser relacionado con el grupo. El Sindicato de Camioneros con un Hombre Serpiente trabajando dentro, mencionado anteriormente, es un buen ejemplo de un Culto Influenciado. Es mas que probable que las ordenes del Hombre Serpiente sean llevadas a cabo por separado por personas crédulas que no comprenden el significado de sus acciones, pero piensan que es un asunto del sindicato. Solo mirando de lejos y viendo las acciones del grupo como conjunto se verán claras las maquinaciones del manipulador.

El culto influenciado es con mucho el mas difícil de detectar. Su tapadera es casi perfecta a menudo: un grupo de individuos que no están implicados en modo alguno con los Mitos. Frecuentemente no hay nada en la historia de la organización que indique que están trabajando en modo alguno hacia los objetivos de los Mitos. Muchos grupos influenciados tienen un "Circulo Interior" que esta dirigiendo a los miembros de la organización menos informados. Además, el gran manipulador de la organización puede no estar ni siquiera en un puesto de poder obvio, pero en cambio esta manipulando los títeres desde alguna posición inferior. Los investigadores pasaran por tiempos difíciles intentando localizar de modo preciso la fuente de la infección. Los investigadores pueden tener que apartar capas de decepción para poder llegar a la verdad. Si la fachada de la organización es respetable, los investigadores pueden tener que enfrentarse a una vecindad extremadamente hostil, incluyendo a la policía y muchos otros respetables ciudadanos. ¡Pobres de aquellos investigadores que no tengan pruebas con que respaldar sus palabras!

Los miembros del culto influenciado dominados por los Mitos deben ser discretos cuando dan ordenes. No se pueden permitir tener mas miembros inocentes que puedan darse cuenta de lo que están haciendo. El culto influenciado no puede ser atrevido y directo, sino que debe ser paciente y sutil. Los actos palpables indignaran a los miembros regulares, privando al manipulador de su herramienta.

Sutileza y paciencia son dos cosas que los investigadores aborrecen. Juntar piezas suficientes para darse cuenta de quien esta pulsando las teclas exactamente, y que organización es la responsable, podría llevarles meses o años a los investigadores. Este tipo de organización puede tomar una cantidad de tiempo y trabajo de campo a los investigadores, y tomarles una eternidad el desentrañarlo. Después de todo, los investigadores no querrán matar a una persona inocente, ¿o sí?

Corrompido

El Culto Corrompido comienza como una organización dedicada a otra cosa. Pero los Mitos se han ido introduciendo, y ahora la organización, mientras sigue trabajando en lo que hacia antes, ha sido afectada por entero por los Mitos. A diferencia del culto influenciado, el individuo (o individuos) que esta influenciado por los Mitos siempre esta presente, y muy a menudo en posiciones de mando claramente visibles.

Los grupos de odio hacia un determinado colectivo y aquellos con planteamientos ocultistas son especialmente susceptibles de ser corrompidos por hechiceros y seres de los Mitos, pero esto es solo una indicación, no una regla. Los Mitos son mucho mas impactantes cuando corrompen algo que inicialmente perseguía una buena causa. Quizá algunos doctores hayan conseguido aprender magia curativa, y la usen en el tratamiento de sus pacientes. Los pacientes están recuperándose, pero los doctores están volviéndose cada vez mas locos, conduciéndolos hacia los otros hechizos, menos beneficiosos que han encontrado. El Guardián debe dejar claro que es imposible usar algo relacionado con los Mitos para una buena causa. Todo lo que entra en contacto con las entidades alienigenas y energías de los Mitos a la larga y de algún modo, caerá bajo su influjo inhumano.

El culto corrompido, al igual que el culto influenciado, con frecuencia continua con el trabajo para el que fue creado, manteniendo sus actividades relacionadas con los mitos encubiertas. Un líder definido en la organización mantiene la división de la organización bajo mínimos, pero pueden surgir problemas si alguien carismático y ambicioso entra a formar parte de la organización. De nuevo, es bastante difícil el distinguir entre quien ha sido corrompido y quien no. Y como el culto influenciado, frecuentemente es extremadamente difícil el que los investigadores se den cuenta de que organización es responsable exactamente de la actividad relacionada con los Mitos.

A diferencia del culto influenciado, al menos una parte de la organización sabe de la influencia que ejercen los Mitos. Y donde la gente conoce la verdad, existen modos para que los investigadores la obtengan. Cuanta mas gente conozca el secreto mas posibilidades hay de que alguien hable.

Además, debido a que la organización esta implicada en su mayor parte, puede haber miembros que fuesen iniciados en los Misterios que no deberían haberlo sido. Los traidores son tal vez la mayor amenaza para el culto corrompido, especialmente si son novatos sintiendo su vocación hacia los Mitos. Parece que refunfuñar esta en la naturaleza humana, y esta naturaleza reaccionaria no puede ser eliminada por la locura.

Un grupo corrompido es la oportunidad del Guardián para dejar caer algo bastante extraño. Tal vez el Gran Hechicero de la sección local del Klan crea tener mas derecho al titulo que su predecesor. Un guardián tiene mucha libertad a la hora de crear un culto corrompido. Cualquier organización desde las mas inocentes a las mas malvadas pueden ser corrompidas y torcidas por los Mitos. Algunas veces, hasta los propios grupos de los Mitos pueden ser corrompidos por otro ser de los Mitos, dando lugar a un rastro muy difícil de seguir para los investigadores. Una de las muchas posibilidades radica en que la organización a la que pertenece el investigador es corrompida.

Inmortal

Una de las grandes promesas de los Mitos de Cthulhu es la posibilidad de la inmortalidad. Vivir eternamente es un sueño por el que muchos humanos venderían buena parte de su humanidad. Y algunos lo consiguen. Los sectarios inmortales son algunos de los humanos mas peligrosos sobre la faz de la tierra. ¿Que conocimientos puede poseer un humano en comparación con alguien que ha tenido siglos para estudiar y depurar sus habilidades mágicas?

Para conseguir la magia poderosa que garantiza la inmortalidad, el sectario inmortal tiene que ser extremadamente poderoso. Y es mas que probable que sus estudios sobre las ciencias de la magia no hayan terminado. Pocos seres saben mas de la magia que los sectarios inmortales que han estudiando magia durante casi un milenio. Los tontos no sobreviven a cuatrocientos años escondiéndose y cambiando de identidad.

La inmortalidad es a menudo extremadamente incomoda en La Llamada de Cthulhu. Los vampiros lo tienen fácil comparado con los inmortales de La Llamada de Cthulhu. La mayor parte de los hechizos de los Mitos que confieren la inmortalidad requieren ingredientes extremadamente raros y extraños regularmente, y a menudo producen efectos secundarios altamente desagradables. Si esas frágiles líneas de suministro son cortadas, la mitad del trabajo de los investigadores esta hecho. Además, los sectarios inmortales necesitan cambiar de casa con regularidad antes de que los vecinos se den cuenta de que no han envejecido en los últimos ochenta años.

Los sectarios inmortales fueron humanos una vez. Los humanos tienen hábitos, objetos favoritos, y un deseo por una conexión con el pasado. Debido al elevado grado de cambio que se ha producido en los dos últimos siglos, los sectarios inmortales pueden encontrar difícil mantenerse al día. El habla arcaica, las ideas, y la tecnología pueden marcar al inmortal como alguna clase de personaje anacrónico. No obstante, mas y mas personas que viven en el siglo veinte también tienen problemas al tratar con la tecnología.

Los cultos inmortales son pequeños por regla general. Grandes números de individuos inmortales por lo general tienden a incrementar el nivel de sospechas exponencialmente. Sin embargo, si están aislados de la sociedad generalmente (algo que es cada vez mas difícil en el siglo veinte), hay mucha menor probabilidad de ser descubiertos.

Lo mas importante en la vida de los hechiceros es el hechizo de inmortalidad. El guardián debe decidir exactamente cuales son los requisitos para mantenerlo, que efectos secundarios tiene, y que le sucede al individuo que viola las reglas. ¿Los individuos inmortales solo pueden comer verduras? ¿No pueden acercarse al hierro? ¿Les causa grandes dolores su inmortalidad? Esas pequeñas indicaciones pueden ayudar a los investigadores a descubrir a los miembros de un culto inmortal, y darles el punto de apoyo que necesitan para destruir la mayor parte de estos peligrosos cultos.

TAMAÑO

El numero de miembros en un culto determinara su modo de reaccionar ante ciertas situaciones. Pero el tamaño no debe confundirse con el poder. Mientras que un culto mas grande tiene mas cuerpos y energía psíquica disponible, un culto mas pequeño es capaz de reunirse llamando menos la atención, y es menos susceptible de ser dividido. Los cultos mas pequeños están a menudo mas dedicados a su causa y con mayor energía. Pero ninguna de estas reglas generales es inmutable.

Grande

En un culto grande, la organización es muy importante. Las tareas deben ser asignadas a individuos, y la estructura de poder de la organización debe estar muy bien definida. El culto grande esta a menudo dividido en dos o mas círculos, y la promoción esta basada en cualquier factor que el culto considere deseable. Otro cultos tienen un solo nivel de miembros - solo el sacerdote tiene mas nivel que ningún otro.

Los cultos grandes tienen la seguridad que otorga su numero, y cantidades tremendas de PODer disponibles. El culto grande tiene mas miembros, mas recursos, mas habilidades y mas dinero para mover que el culto pequeño. Donde el culto pequeño tiene que ir de puntillas, el culto grande puede embestir directamente.

Muchas bocas incrementan exponencialmente la posibilidad de que alguien hable. Cientos de personas no pueden congregarse en un lugar sin causar algún tipo de indicio o discusión. Los cultos grandes a menudo tienen que disfrazarse como otra organización para esconderse.

Dado que el culto grande tiende a ser un poco impersonal, es posible que los investigadores se infiltren en el culto sin ser detectados. En grupos mas grandes, es posible que los infiltrados asistan a varias reuniones sin atraer sobre ellos la atención no deseada.

Además, cuanto mas grande sea el culto, mayores son las posibilidades de que se desarrollen divisiones. Mas miembros implican un mayor potencial para que emerja un sublider y conduzca a una parte del grupo en una dirección diferente. La división ha conducido a la desaparición de mas de un culto en el mundo real. También puede pasarse a las organizaciones de los Mitos.

El culto grande tiene la ventaja de la seguridad en su numero. No hay nada como tener ochenta personas adorando al Primigenio escogido para dar la impresión de que todo va bien. Y en asuntos de auto defensa, aunque solo una cuarta parte de los miembros tenga armas de fuego, los investigadores deberían ser rápidamente doblegados.

Pequeño

El culto pequeño ofrece una intimidad que el culto grande no puede igualar. El sectario y algunos pocos de sus mejores amigos se reúnen y demuestran su gran respeto hacia algún ser de los Mitos. Los cultos pequeños son muy íntimos. Todo el mundo se conoce. Los secretos son difíciles de guardar - si un miembro de un grupo de cuatro personas quiere hacerse con el poder, hay muchas posibilidades de que el resto del grupo se de cuenta.

El culto pequeño es, bien, pequeño. Es mas difícil detectar los lugares y horas de reunión de un culto pequeño; el acontecimiento no es una gran reunión. Estas reuniones pueden hacerse pasar como otras reuniones o transacciones legítimas. ¿Quien va a sospechar de que cinco personas que siempre almuerzan juntas son el Culto de la Lengua Sangrienta?

El íntimo entramado también permite una mayor eficiencia y organización que la de un culto mas grande. Los errores se saben y pueden ser remediados casi inmediatamente. El modo de comunicarse puede ser tan simple como unas pocas llamadas de teléfono. Además, cuantas menos personas estén envueltas, menor es la posibilidad de que los extraños se den cuenta de lo peculiar del culto. Nadie vive en una burbuja, y los amigos del sectario y sus relaciones son ignorados a menudo en los escenarios sobre sectas tradicionales. ¿Como reacciona la esposa ante las diferencias después de que su marido haya sido corrompido por los Mitos? ¿Romperá el sectario todas las ataduras con su vida anterior, o intentara que todo siga igual o al menos lo parezca? Si solo unas pocas personas comienzan a actuar de una manera extraña, hay menos posibilidades de que se detecte un patrón común. No obstante, si quince personas de un pueblo empiezan a actuar extrañamente, entonces las lenguas empiezan a agitarse, y hay una posibilidad de que los miembros del culto sean asociados en base a su rareza.

En un culto pequeño, todos se conocen entre si. Una persona que decide infiltrarse en el culto dará como resultado que todo el mundo será descubierto. No obstante esto es sumamente improbable. Además, a cualquiera le será muy difícil parecer y actuar como un sectario. Por si fuera poco, una vez que los investigadores ven una reunión de un culto pequeño, conocen a todas las personas implicadas. No hay escapatoria posible una vez que un miembro ha sido visto con el culto pequeño.

La pérdida de un solo miembro de un culto pequeño es un serio golpe a la efectividad de la organización. La explicación es que cada miembro tiene una tarea específica encaminada a que se consiga el fin último. A diferencia del culto grande, que puede prescindir de algunos miembros, el culto pequeño no puede permitirse perder a nadie.

El culto pequeño es pasado por alto como opción a menudo, simplemente porque cuatro individuos apenas tendrían la misma potencia de fuego que el grupo de los investigadores. Sin embargo, un hechicero moderadamente potente puede hacer de la vida de los investigadores un infierno, sin ni siquiera revelar su identidad. El culto pequeño no buscara la confrontación directa pero incomunicara y aterrorizara desde las sombras. Una vez que dos o tres investigadores estén fuera de juego, es más probable que el culto pase a la acción directa.

SER ADORADO

Cada culto tiene algún tipo de compañero de los Mitos asociado a él; de otro modo, los investigadores no harían que sus vidas fuesen un infierno. Es exactamente esto lo que determina un gran parte del aspecto general del culto. Los sectarios de Cthulhu a menudo son degenerados que le rinden culto en grandes grupos. Pocas organizaciones adoran a la Gran Raza de Yith, pero hay rumores imprecisos sobre una organización que les ayuda cuantas veces les sea posible. El Guardián debería analizar cuidadosamente el ser cuando cree un culto para él. ¿Que tipo de ser es? ¿Que tipo de objetivos podría tener una entidad de ese tipo? ¿Aprecia la adoración? ¿La necesita? ¿La detesta? ¿Que haría con un montón de humanos aullantes que cumpliesen todos sus designios?

OBJETIVOS

Muchos cultos trabajan hacia unos objetivos definidos. ¿Que tal unos traficantes de drogas seguidores de un lloigor? ¿Sería su objetivo llegar a ser ricos, o extender la miseria y la corrupción? El fin específico afectara significativamente a los modos de actuar del culto. Si buscan riqueza para su provecho personal, es probable que se embarquen en más aventuras de alto riesgo, amasando riquezas lo más rápido posible. Las drogas serán cortadas a menudo, y el pago al contado es una obligación. Si la corrupción es su objetivo, pueden permitirse ser más insidiosos. En vez de cortar el suministro de droga a algunos drogadictos, solo se la racionaran poco a poco - lo suficiente para conducir al drogadicto a una espiral de depresión y desesperación, dándole lo que necesita justo antes de que cometa algún acto suicida. Las consecuencias de una relación de este tipo se volverán insufribles para su familia y sus amigos. El Guardián debería pensar bastante sobre los fines últimos de la organización, y los métodos que utiliza el culto para conseguir ese objetivo.

Sin embargo, solo porque un objetivo este definido no significa que tenga que ser fácilmente comprensible, como coleccionar los ojos derechos verdes de los humanos nacidos sobre los 12 grados de longitud en el Año de la Rata. El culto necesita veintitrés de esos ojos para poder invocar a un vampiro de fuego que conoce el secreto del encantamiento del fuego. Mientras que es poco probable que los investigadores descubran alguna vez los verdaderos motivos tras las actividades del culto, un objetivo concreto les da una consistencia de acción que da más vida al culto, y así lo hace más temible.

LA SECCION DE TRUCOS SUCIOS

Cada organización de investigadores se merece que se les jueguen unas pocas malas pasadas de vez en cuando. Les mantiene con los pies sobre el suelo. Aquí hay un par de trucos sucios para obligar a los investigadores a pensar acerca de lo que están haciendo exactamente. Cuanto más ambiguo moralmente pueda hacer el guardián al culto, más se angustiaran los investigadores sobre ello. ¿Para eso están jugando a La Llamada de Cthulhu, o no?

Incluye a Antiguos investigadores. Tal vez la peor clase de culto sea aquella que incluye a antiguos investigadores. El Guardián puede mostrar así a los investigadores lo que les puede pasar si se alejan demasiado del camino de la humanidad. Los personajes pueden tener el susto de su vida viendo como sus acciones y actitudes se vuelven contra ellos. Si el Guardián piensa que el grupo se ha vuelto insensible, que intente mandar contra ellos a un grupo de locos fanáticos cazadores de brujas. Contemplad las expresiones de los jugadores cuando los cazadores de brujas quemen el orfanato bajo la sospecha de que uno de los huérfanos provenía de una familia de Innsmouth.

Cread un culto pacifista. Es fácil de justificar el atacar a un grupo de sectarios armados porque representan una amenaza a la vida. Pero, esto se hace mucho mas difícil si se asemejan a unos Cuáqueros descarriados. Un investigador que no dude en matar a un grupo de sectarios desarmados ha perdido una buena parte de la humanidad por la que dice que lucha.

Usad niños. Hasta los mas endurecidos cazadores de monstruos deberían vacilar cuando se enfrenten a 40 párvulos riendo inocentemente mientras cantan para convocar a Azathoth. Si los investigadores dejan a los niños con vida, ¿que les garantiza que algún día uno de los niños no se lo enseñara a sus amigos, y lo cantaran alrededor de una fogata de un campamento con otros veinte Boy Scouts? Un serio dilema moral como este conseguirá el respeto de los jugadores, una vez que se les haya pasado los dolores de cabeza ocasionados por el.

Haced que los jugadores odien el culto. Demostrad a los jugadores que el culto es tan malvado y desagradable que cualquier retraso en acabar con el conducirá a sucesos terribles. Los golpes apresurados muchas veces fallan. Buscad en los investigadores cables que puedan cruzarse: miedos secretos que puedan integrarse en el culto. No abuséis de este truco, o perderá su efecto, pero un culto hecho a medida puede permanecer en la mente de los investigadores durante largo tiempo.

Rareza

Enlazando con todo lo antes comentado, alguna rareza bien dirigida contribuye a hacer algo memorable cualquier encuentro con un culto. ¿Que tal un culto cuyas obligaciones incluyan beber Zumo de Naranja cinco veces al día? Esto les da algo que buscar a los investigadores, y durante algún tiempo después, sus manos se crispan cuando vean a alguien caminando calle abajo con un vaso de un buen zumo de naranja. De pronto todo lo familiar y cotidiano se vuelve siniestro.

Lo extraño puede tomar numerosas formas, muchas de las cuales están disponibles en el periódico. Empezad un archivo de artículos de periódicos que traten sobre fenómenos extraños, y usadlos como inspiración. Suponed que los seguidores de Nyarlathotep estén criando híbridos de tigre y león para que laman las manos del Sr. N cuando llegue a la Sede del Culto. ¿Que tal un culto cuya firma de los asesinatos incluya dejar la cabeza de la víctima en el congelador? ¿O que pasa con un culto que tiene una bomba de fragmentación? No emplean ningún sistema de envío, solo hay una bomba de fragmentación puesta en medio de el área de congregación. ¿Van a dejarla allí para que alguien que pase se la encuentre? ¿Están lo suficientemente locos para llevársela a casa? Probablemente no sepan lo que la hará estallar. Los investigadores que regularmente se enfrenten a este nivel de rareza de los Mitos desarrollaran pronto tics nerviosos cuando se mencionen temas que parecen normales. Si el Guardián tuvo éxito realmente, también lo tendrán los jugadores.

El Superculto

Para los auténticos teóricos sobre conspiraciones del grupo, el Guardián puede aportar un pequeño y exclusivo grupo que controla ciertos cultos. No todas las organizaciones a las que se enfrentan los investigadores forman parte de esta conspiración internacional, pero de vez en cuando puede haber algún tipo de pista sobre algún tipo de enredo mas grande: una carta dejada caer, o una estampa de una biblioteca familiar. Los supercultos internacionales son necesariamente extremadamente paranoicos y muy cuidadosos. En ningún momento debe haber una evidencia concreta sobre la implicación del superculto, solo lo suficiente para que los investigadores vean a la larga que hay un patrón común.

Al igual que la supuesta Gran Conspiración Satánica, el superculto es verdaderamente de nivel mundial, y esta metida en lo que el frío corazón del Guardián desee. Las Industrias del Nuevo Mundo, introducidas con anterioridad en Los Hongos de Yuggoth de Keith Herber, es un excelente modelo para el superculto. El INM ha aparecido como una oscura organización posteriormente en unos pocos productos de Chaosium, siempre manteniéndose en un segundo plano. En vez de actuar ellos mismos, el INM parece preferir facilitar información a otros grupos, dejando que la corrupción asociada a los Mitos haga su trabajo.

Por supuesto, el superculto no debería mostrarse cada vez que lo hacen los Mitos. Tendrían que tener un plan de ataque serio y consistente, un gran objetivo definido hacia el cual se encaminan todas sus acciones. No obstante, algo tan universal como la corrupción de la humanidad podría llevarse a cabo mediante el establecimiento de numerosos cultos a lo largo del país. El superculto también actuara como un gran cerebro central para los Mitos. Mientras que las organizaciones mas pequeñas no se darán cuenta de muchas de las acciones de los investigadores, el superculto lo hará.

El superculto se dará cuenta de la presencia de los investigadores aproximadamente al mismo tiempo en el que los investigadores deduzcan la existencia del Superculto. Entonces las cosas se volverán realmente tensas, ya que la guerra encubierta existirá hasta que uno de los dos oponentes este muerto.

El establecimiento del superculto necesitara una gran cantidad de tiempo y esfuerzo, y desbaratarlo debería ser el resultado de décadas de trabajo. También deberían tener un numero de cultos influenciados o corrompidos a sus ordenes, y tener un numero de organizaciones creadas por ellos mismos.

NOTAS FINALES

Sobre todo, lo mas importante para el guardián es pensar en que organización de los Mitos va a poner contra a los investigadores. Un culto bien pensado y desarrollado con unos objetivos definidos, un trasfondo que los investigadores puedan entrever, y algún tipo de lógica en su existencia es mucho mas terrorífico que solo otra panda de maníacos chillones. Usando los consejos presentados aquí, el Guardián debería ser capaz de crear organizaciones mas completas para enfrentarlas contra los investigadores. Cuanto mas vivo y dinámico parezca el grupo, mas será recordado, y mas crecerá la aventura a la hora de dirigirla.

- * -

Russell apoyo su escopeta del calibre 10 sobre su cadera izquierda. Podía sentir el espeso humo de la pólvora molestándole en sus pulmones. Cerca de una veintena de cuerpos de adolescentes estaban repartidos por la habitación.

Dame Addams cuidadosamente limpio su katana en un trozo de tela antes de introducirla de nuevo en su vaina. Solo entonces se dio cuenta del liquido oscuro que salía de sus costillas. Se sentó con gran esfuerzo, estaba exhausto por el combate. "¿Como pueden pasar estas cosas?" Murmuro ella, el peso de la acción estaba envejeciendo su rostro prematuramente. "Solo eran niños."

El Dr. Bombei miro hacia ella a través de sus gafas medio fundidas por la intensidad del combate mágico. Mirándole, Dame Addams se dio cuenta de lo cerca que había estado de perder el combate místico. "Creo que tengo la respuesta," dijo mientras sostenía una estropeada copia de la primera edición de la Enciclopedia de Dioses y Semidioses. "Profundizaron demasiado en cosas que no deberían haber conocido. Ahora han pagado el precio."