

## Los Libros del Horror

*A pesar de la importancia de la búsqueda bibliográfica y el importante papel que las obras literarias juegan en La Llamada de Cthulhu, este apartado del juego no está demasiado desarrollado, al menos no todo lo que muchos cthulunianos acérrimos desearían. En este artículo, elaborado a partir de ideas de nuestros lectores, vamos a intentar disminuir algo ese vacío. Para empezar, unos consejos sobre cómo especificar el contenido de estas obras maestras de la literatura universal*

Para Paul Hartvigson, rolero danés que colaboró con esta revista en el número 29, los libros están poco desarrollados en *La Llamada de Cthulhu* en el sentido de que no tenemos ninguna clave del contenido del libro, ni de las informaciones específicas que detalla. Por lo que sabemos, los Manuscritos de Sussex podrían ser cualquiera de entre el Octavo y Catorceavo Libro Críptico de Hsan, pero eso es todo.

### ***Dando cuerpo a los libros***

El sistema que este aficionado danés ha elaborado permite al Guardián detallar el contenido de cada libro. Para ser coherentes con el sistema de juego, cada punto de % a Mitos de Cthulhu equivale a una "pieza de información", o aspecto concreto que la obra detalla. Paul Hartvigson ha elaborado un listado de "piezas de información", divididas en 12 categorías de conocimientos (ver lista adyacente). Si bien en su listado existen 120 elementos posibles, 10 por categoría, algunos de ellos están en blanco, por lo que el número real de sujetos del listado es de alrededor de 100. Estos espacios en blanco pueden ser rellenados por cada director de juego a su libre albedrío, o reservarlos para asignarlos a nuevos materiales del juego a medida que vayan apareciendo.

Una vez establecido el listado, el siguiente paso era hallar una fórmula concreta que permitiera analizar y describir cada libro en concreto. El resultado final fue una ficha del tipo siguiente:

- Título del libro.
- Puntos de Mitos (%).
- Pérdida de Cordura.
- Modificador de Hechizos.
- Idioma en que está escrito.
- Notas: descripción de la historia de la obra, composición del trabajo, posibles problemas de comprensión, etc..., así como notas técnicas del juego (tiradas que se deben superar, tiempo, etc..).
- Hechizos
- Designación
- Códigos de inf.

La última línea de la ficha contiene tres datos. El primero, a la izquierda de la columna, especifica los hechizos que tiene el libro. El término designación se refiere a otros nombres por los que el hechizo pudiera hallarse designado en la obra, diferente del habitual, y que pueden llevar a confusión a los lectores de la obra. El apartado códigos de información detalla que "piezas de información" se hallan en el libro, explicando y concre-

tando un determinado conjuro. Si es una versión de una obra, es recomendable rellenar la ficha con los datos correspondientes al original, y en los apartados que corresponda, situar entre paréntesis los datos que diferencian la versión del auténtico.

Muchos textos llevan ligado un Horrendo Cazador que puede ser convocado, del tipo Wyvern o Serpiente Nocturna. Sin embargo, ¿es el monstruo que llamamos un tipo de criatura que podemos atar?. Es decir, ¿cómo sabemos con seguridad que tipo de criatura estamos convocando?. En un libro con sus correspondientes códigos de información esto no debería ser problema, aunque la confusión si puede producirse en grimorios, en los que no tenemos información numérica correspondiente al hechizo (el texto no explica el monstruo o fenómeno). La mejor manera de asegurarse es recurrir a otro libro que sí contenga esta información. En este caso, lo idóneo sería encontrar una obra que incluyera la pieza nº 26 para una información detallada, cualquier otro entre 20 y 29 para una información más vaga.

Lo ideal es mantener la ficha de cada obra en secreto hasta que un jugador la ha leído. En ese momento, se le pueden pasar los datos concretos del libro para que los anote en su hoja de personaje. A continuación tenéis algunos ejemplos de fichas de libros.

### **Libro del Bien y el Mal (de Persia)**

- Puntos de Mitos: 4%.
- Pérdida de Cordura: 1d6.
- Modificador de hechizos: x especial.
- Idioma: francés e inglés.

Es un manuscrito original persa, de la época pre-musulmana, traducido en el Siglo de las Luces, durante el apogeo del interés por Oriente. El manuscrito habla de conversaciones con los muertos y su sabiduría. Interpreta los Mitos en términos de mitología persa: Nodens se identifica con Ahura-Mazda, Nyarlathotep/ Azazoth con Ahriman. (Ver tabla 1)

### **Los pueblos diabólicos de Cibola (The Devil-worshipping peoples of Cibola)**

- Puntos de Mitos: 6%.
- Pérdida de Cordura: 1d8.
- Modificador de hechizos: x2.
- Idioma: español.

Historia: Fue escrito por Alonso Zamorro en 1608. El autor era el capitán de una expedición de búsqueda de las Siete Ciudades durante la década de 1581-1590. Su grupo fue destruido por los ataques de brujería de una tribu pagana. Zamorro vivió muchos años con una tribu rival, y fue el aprendiz de su brujo antes de volver a su



## TABLA DE PIEZAS DE INFORMACIÓN

### EL TRONO DE AZAZOTH SOMBRAS DE YOG-SOTOTH

00	Azazoth
10	Yog-Sototh, el Todo-En-Uno
01	Naturaleza del Universo
11	La puerta y el Guardián
02	El Vacío
12	Umr' At Tawil
03	Manifestaciones de Azazoth
13	Manifestaciones
04	Locura
14	Metafísica
05	Los Otros Dioses
15	Dimensiones
06	Servidores de los Otros Dioses
16	Relaciones Tiempo-Espacio
07	Otros habitantes del Vacío
17	Abriendo el Velo
08	
18	
09	
19	

### LAS MASCARAS DE LA CABRA DEL MILLAR NYARLATHOTEP DE RETOÑOS

20	Mensajeros y Almas
30	Shub-Niggurath
21	El Caos Reptante
31	Naturaleza de la Vida
22	Thoth
32	Procreación
23	El Hombre Negro
33	Hibridación
24	Avatares de Nyarlathotep
34	Transformación
25	Adoración de Nyarlathotep
35	Retoños oscuros de Shub-Niggurath
26	Horrendos Cazadores
36	Adoración de Shub-Niggurath
27	Otras razas de sirvientes
37	
28	
38	
29	
39	

### SECRETO DE LOS DIOS HABITANTES DEL ARQUETÍPICO UNIVERSO

40	Dioses Arquetípicos
50	Otros Mundos
41	Nodens
51	Viaje Espacial
42	Símbolo Arcano
52	Puertas
43	Otra Magia Blanca
53	Vampiros Estelares
44	Angeles descarnados de la noche
54	Vagabundos Dimensionales
45	Ritos Antiguos
55	Sistema Solar
46	
56	Mi-go/Yoggoth
47	
57	
48	
58	
49	
59	

### ANTIGUOS MAESTROS DE NUESTRA TIERRA LA LLAMADA DE CTHULHU

60	Vida en la Tierra
70	Gran Cthulhu
61	Guerras por la Tierra
71	Cthulhu y los Otros Dioses
62	Los Antiguos
72	La Semilla Estelar
63	Creación de Shoggoths
73	Daon y Hydra
64	Hombres serpiente
74	Los Profundos
65	La Gran Raza de Yith
75	El Sueño de Cthulhu
66	Pólipos Voladores
76	El Reino de Cthulhu
67	
77	Culto a Cthulhu
68	
78	
69	
79	

### OTROS GRANDES ANTIGUOS LA VIDA SUBTERRANEA

80	
90	Reinos Subterráneos
81	Hastur
91	Cthonians
82	Hali/Byakhees
92	Shudde M'ell y G'Harne
83	Cthuga
93	Tsathoggua
84	Ithaqua
94	N'Kai/Semilla informe de Tsathoggua
85	Yig
95	Atlan-Nacha
86	
96	Gules
87	
97	
88	
98	
89	
99	

### PREHISTORIA RECIENTE LO SOBRENATURAL

100	Orígenes del Hombre
110	Anulación de la Muerte
101	Especies prehumanas
111	Volviendo de la Muerte
102	Atlantis
112	Poder sobre la Muerte
103	Hyperborea y Europa
113	Poderes de los Espectros
104	Lemuria y el Pacífico
114	Posesión
105	Leng y Oriente
115	Espectros servidores
106	Egipto y Oriente Medio
116	De Brujos y Brujería
107	Las Américas
117	Alquimia
108	
118	
109	
119	

país. El libro es principalmente un aviso contra los indios paganos, pero las descripciones de los rituales eran demasiado explícitas para la Iglesia. La inquisición acabó declarándolo texto prohibido. (Ver tabla 2).

(La Serpiente Arcoiris está extraída de un viejo número de White Dwarf. El ritual crea una serpiente mental, con 15-20 puntos de Mitos para lanzar contra su víctima, que muere con síntomas de envenenamiento por serpiente, pero sin ninguna marca de mordedura.)

En este último ejemplo, en la sección de hechizos, había unos cuantos al margen izquierdo y otros tabulados. Estos últimos son los secundarios, mientras los anteriores son los primarios. Los primarios se aprenden según las reglas normales, mientras que para aprender un secundario es preciso antes dominar el primario que lo rige. No aprender uno de los secundarios no tiene ningún efecto sobre nuestro conocimiento del hechizo primario que lo gobierna. Es un método para facilitar el aprendizaje de determinados hechizos útiles para la trama de la campaña.

### Schlangenverehrung in der Religion der Primitiven (Adoración de las serpientes en las religiones primitivas)

- Puntos de Mitos: 2%.
- Pérdida de Cordura: 1d3
- Modificador de hechizos: x5
- Idioma: alemán

Historia: es una tesis antropológica elaborada por Klaus Kupferhügel basada en estudios comparativos de Oriente Medio, el Africa Oriental Alemana y Australia que revelan similitudes inexplicables. La comprensión del texto es difícil por el intento del autor de plasmar su trabajo dentro de un esquema antropológico convencional (que de hecho era su especialidad). Ver tabla 3.

### Fragmenti Celaeni (Fragmentos de Celaeno)

- Puntos de Mitos: 11% (9%)
- Pérdida de Cordura: 2d6
- Modificador de Hechizos: x3 (x2)
- Idioma: latín (inglés)

Basado en conocimientos de biblioteca. Para leer el libro hay que superar una tirada de Astronomía x3 + Inteligencia x2 (una tirada al mes por encima del tiempo normal de lectura). El proceso de lectura requiere dos comprobaciones de Astronomía. Las tres secciones de los hechizos pueden aprenderse por separado. Los hechizos y la información entre paréntesis no se hallan en la versión inglesa.

\* esto no es un hechizo, sino un ritual que se aprende automáticamente, y que incrementa en dos el modificador de apren-

TABLA 1

Hechizos	Designación	Información
Convocar Fantasmas(x5)		20 Mensajeros & Almas (Ahriman).
Contactar con Nodens	Ahura Mazda	41 Nodens (Ahura Mazda).
Llamar a Azazoth	Ahriman	110 Anulación de la muerte.

TABLA 2

Hechizos	Información
Contactar con Yig	
Atar Criatura de Yig	35 Retoños oscuros
Serpiente Arcoiris	66 Pólipos voladores
Expulsar retoños oscuros de Shub-Niggurath	85 Yig
Llamar retoños oscuros (x5)	91 Cthonians
Contactar con Cthonians	94 N'Kai/Semilla informe de Tsathogghua
	107 Las Américas

TABLA 3

Hechizos	Designación	Información
Contactar con Yig	"Vater Schlange"	85 Yig
Atar Criatura de Yig	"Heiler Schlange"	91 Cthonians
Contactar con Cthonians	"Grabender Wurm"	
Serpiente Arcoiris	"Geistesschlange"	

TABLA 5

Hechizos	Información
Llamar a Hastur	01 Naturaleza del Universo
Encantamiento de Flauta	05 Otros Dioses
Convocar a Byakhees (x1)	06 Servidores
Atar a Byakhee	10 El Todo-en-Uno
Saludar a Yog-Sototh (-1d6 COR)*	14 Metafísica
Llamar a Otros Dioses	(20 Mensajeros y almas)
Convocar Servidor	(30 Shub-Niggurath)
(Llamar a Shub-Niggurath)	45 Ritos antiguos
Polvos de Ibn Ghazi	50 Otros mundos
Visión espectral	81 Hastur
Nexus Travel	117 Alquimia

dizaje de hechizos de esta sección si se ejecuta. Al hacerlo, se pierde 1d6 de cordura, además de otros efectos secundarios, tales como ser blanco principal para los intentos de posesión o ataques de Yog-Sototh, si el ejecutante se cruza en su camino.

Como se puede ver en los ejemplos ante-

riores, hay piezas de información que se repiten en varios libros. En estos casos, sólo se gana el punto correspondiente de Mitos de Cthulhu la primera vez que ésta se lee, y no cada vez que lo hagamos. Por ejemplo, después de leer el "Adoración de las serpientes" de Kupferhügels (2%, pie-

zas 85 y 91), el Cibola (6%, 35, 66, 85, 91, 94, 107) sólo bonificará 4 puntos a Mitos.

También es posible reducir la pérdida de Cordura, sacrificando una cantidad de los puntos de Mitos que se ganan tras leer un libro. Por cada tercera parte de los puntos que un libro otorga sacrificados con este fin, la pérdida de cordura se reduce un grado, según la siguiente escala:

d100> 3d20> 3d10> 2d10> 2d8> 2d6> d10> d8> d6> d4> d3> d2> 0-1> 0.

Esta reducción de pérdida de cordura también se puede aplicar a la lectura de versiones de textos. Por ejemplo, la lectura de una traducción del "De Vermis Mysteris" (6% de Mitos comparado al 12% del original) reduce la pérdida de cordura de 2d6 a 1d10. Si ya ha se han leído anteriormente un par de las informaciones que la obra contiene, la ganancia será sólo de 4%, con lo que la cordura pérdida se reduce otro grado, pasando a ser de 1d8. Si ya se ha leído la versión latina antes de hojear la traducción, ésta no aportará nada nuevo. La ganancia de Mitos se reduce 3/3, con lo que la cordura pérdida se rebaja tres grados, quedando en 1d6 (aún sigue siendo una lectura poco recomendable).

Otra posibilidad es relacionar el modificador de hechizos a la información conocida sobre el tema, así como convertir habilidades normales como Astronomía, Química, etc, en modificadores de Mitos, en casos en que una correcta interpretación de Mitos pueda revelar información de especial importancia.

### *Estableciendo un tiempo de lectura*

¿Cuántas veces has leído en un par de meses el "Liber Ivonis", mientras que has necesitado un año entero para leer "Azazoth y otros poemas"? Pues aquí tienes la solución que Teófilo Hurtado te propone, con una serie de reglas sencillas y de rápida aplicación. A menos que se especifique lo contrario, todos los tiempos van en semanas. Cuando el bonificador es positivo, se añade más tiempo a la lectura. De ser negativo, la lectura es más rápida.

### **Características**

Por cada punto inferior a 9 de las características Inteligencia, Poder y Educación se obtiene un +1 al modificador de tiempo. Cada punto de dichas características superior a 12 resta uno. Una mente ágil y despierta puede captar con mayor facilidad las oscuras ideas del texto que una mente menos capaz, así como una sólida formación cultural también permite una mayor facilidad de comprensión de los conceptos complicados. Una persona con mayor afinidad a las fuerzas arcanas apren-



derá con mayor facilidad los hechizos listados en el texto (el modificador de Poder, si quieres, no lo applies hasta calcular el tiempo que necesitará el PJ para aprender los hechizos).

## Habilidades

Se tendrá en cuenta la pericia en el idioma en que se halle escrita la obra. La progresión del modificador es la siguiente:

1%- 10%	+4
11%- 20%	+3
21%- 30%	+2
31%- 40%	+1
41%- 60%	0
61%- 70%	-1
71%- 80%	-2
81%- 90%	-3
91%-100%	-4

De esta forma, cuanto mayor es el dominio del idioma más fluida es la traducción. De ser el texto un libro escrito en la lengua materna o natal del lector, resta 1d4 (aunque quizás no le corresponda tal descuento por sus porcentajes en el idioma, no necesita perder tiempo en cosas tales como consultar diccionarios bilingües). Si así lo deseas, puedes promediar también la habilidad Mitos de Cthulhu. Considera el mismo lapso de tiempo y percentiles que en los idiomas. No obstante, si se utiliza esta regla opcional, no es recomendable utilizar la regla "Cantidad de Libros" que se explica más adelante. Si el lector tiene un 0% a Mitos, se le sumará 5 semanas al tiempo de lectura.

## Plus al Conocimiento

Si el libro tiene un plus al conocimiento entre 7 y 12%, no sumes ni restes nada. Por cada percentil por debajo de 7, resta *un mes*. Por cada percentil que supere al 12%, suma *un mes*. Así, *Prodigios en la Canaan* de Nueva Inglaterra resta 2 meses, *De Vermis Mysteriis* no resta ni suma nada, y el *Necronomicón* de Abd-Al-Azrad suma 6 meses. De esta forma, cuanto más breve es un libro, menos se tarda en leerlo.

En ningún caso se debe reducir el tiempo si disminuye el plus al conocimiento por "Destrucción de Libros" (regla que se explica más adelante), ya que si se rompe alguna página el tiempo de lectura no disminuye, al seguir considerando el contenido general del libro. Además, hay que hacer suposiciones sobre las páginas desaparecidas en función de la propia intuición (es más, considera la posibilidad de aumentar el tiempo de lectura si tienes ganas de fastidiar a tus jugadores).

## Cantidad de Libros

Si éste es el primer libro de los Mitos que el personaje ha leído, súmale 5 semanas automáticamente. Si es el segundo, +4, si es el tercero +3, si es el cuarto +2, y así

sucesivamente. Esta regla adapta la mención de *Fragmentos de Terror* acerca de la necesidad de tener libros de consulta para comparar información. Después de todo, cuanto más sabes de una cosa, menos tiempo inviertes en la búsqueda de información sobre el tema.

## Destrucción de Libros

Esta regla, que no tiene nada que ver con el tiempo de lectura, adapta la regla de *Fragmentos de Terror*. Cada vez que el lector lea un fragmento del libro (se entiende esto por un tiempo continuado de lectura, como por ejemplo entre aventuras, que es cuando es recomendable leerlos) debe tirar Destreza por un modificador adecuado al libro (que puede ir desde el x1 con el *Necronomicón* en griego hasta el éxito automático con libros como *Cultos Inconfesables* de Golden Goblin Press). Caso de fallar la tirada se pierde un 1% al plus de conocimiento de la obra. En ningún caso la penalización puede superar la mitad del plus de conocimiento inicial (redondeando fracciones hacia arriba). Con esto se representa la posibilidad de que se rompan páginas, se borre algún fragmento o incluso que se troquen en polvo. Si aplicas la tabla de configuración de libros de Paul Hartvigson, explicada anteriormente, determina aleatoriamente que pieza de información resulta ininteligible por la pérdida de una página o un párrafo clave.

## Aplicación de las reglas

Para averiguar cuanto se tardará en leer un determinado libro, deben lanzarse los 2d6 de rigor, pero aplicando los bonus y los malos establecidos de acuerdo a estas reglas. Es perfectamente posible que el tiempo sea negativo. En tal caso, tira 2d6 de nuevo, pero esta vez se calcula el tiempo en semanas, y no se aplica ningún modificador al resultado de los dados. Ten en cuenta que puede resultar un tiempo de lectura de 12 semanas, o sea tres meses, pero ésto será siempre mejor que un año. Para los hechizos se procede igual, pero sin aplicar el modificador por el Plus al Conocimiento (que después de todo no tiene nada que ver con los conjuros). Si el resultado es negativo, tira 2d6 (pero ahora son días, no semanas), y sin aplicar tampoco ningún modificador a esta segunda tirada.

Hasta aquí consejos para el máster sobre como explicar a sus jugadores lo que contiene el legajo de papeles que han encontrado, enterrado en polvo, en una biblioteca perdida propiedad de algún desdichado muerto de la más cruel de las maneras. Pero, ¿qué pasa cuando tienes entre tus jugadores un aspirante a Premio Nóbel, que desea escribir un bestseller de título "Cthulhu y sus amigos contra el doctor Frankenstein"? Una combinación de las

ideas de Pedro Arnal, colaborador de LIDER, y Alejandro Alvarez puede resolverte el problema.

## Bestsellers malditos

A más de un jugador se le ha ocurrido alguna vez el escribir sus experiencias como investigador de lo oculto, poniendo en apuros a algún que otro Guardián al que no le apetecía nada la idea de ver a sus jugadores pasarse la vida (bueno, o lo que duren) haciendo libro de mitos tras libro de mitos.

Escribir libros de ciencias ocultas, grimoires y otros oscuros volúmenes no es lo mismo que componer poesías baratas infestadas de rípios sobre la belleza de los rayos solares sobre las aguas de la bahía de Nantucket, aunque tampoco es imposible. Esta ayuda de juego ha sido concebida para que todos aquellos que quieran engrosar las listas de libros de *La Llamada de Cthulhu* puedan hacerlo, pero pagando por ello el correspondiente tributo de esfuerzo y estabilidad mental. Aún a pesar de este esfuerzo, será necesario que el Guardián sea duro y estricto (perdón, MUY DURO y ESTRUCTO) con los PJs que quieran dedicarse a escribir, para evitar que todo el proceso degenera en trivial, convirtiéndose ellos mismos en productores masivos de *Manuales de Caza Mayor* en la Mitología Lovecraftiana.

Debe quedar bien claro que el proceso que representa la escritura o traducción de un libro por parte de un PJ debe ser llevado a cabo de forma conjunta por el jugador y su Guardián (auto-guardianes y jugadores listillos a la horca, por tramposos).

## Trabajos originales

Cualquiera que desee escribir un libro de los Mitos (o de Ciencias Ocultas) deberá atenerse a las siguientes reglas, que determinan el resultado final (tanto en lo que respecta a características como a sus costes).

### a) Plus al Conocimiento:

Ningún PJ puede escribir un libro cuyo plus al conocimiento sea superior a su nivel en Mitos de Cthulhu. Asimismo, debe tener un conocimiento considerable de estos temas (15% o más a Mitos), y su porcentaje de Mitos más cordura debe ser superior a 50%. Si no cumple estos requisitos, o escribirá de oídas sobre temas que no domina, o el resultado será absolutamente ininteligible, sea por contenido (poco conocimiento de Mitos o por su contenido, baja cordura, autor totalmente desquiciado). El aspirante a literato debe dedicar su tiempo solamente a esta actividad, sin ser interrumpido por nada o por nadie, ya que la tarea requiere una concentración absoluta.

Para escribir un libro, deben usarse uno o

más libros ya existentes como referencia, que deberán tratar sobre el tema del libro a escribir. Queda al Guardián la decisión sobre si un libro es apropiado o no para ser usado como fuente. El PJ deberá haber leído estos libros al menos una vez con anterioridad. Una vez determinados todos los libros que serán usados como referencia, el jugador hará una tirada de Leer/Escribir (puede usarse Lingüística) en el idioma correspondiente de cada uno de ellos. Si la pasa obtendrá un +1 para el Plus de Conocimiento y perderá 1 punto de cordura (es realmente perturbador contribuir a la difusión de tan malignos conocimientos); si falla la tirada, no obtendrá el +1, pero seguirá perdiendo cordura de todas maneras. Al plus obtenido mediante esta bibliografía se le añadirá el 10% de la habilidad de Mitos (o de Ciencias Ocultas, si el Guardián lo juzga oportuno) del PJ, obteniéndose así el plus final de Conocimiento.

#### b) Multiplicador de Hechizos:

El PJ podrá incluir en el libro los hechizos que conozca y sea apropiado al tema tratado, en el orden en que él mismo determine. El número máximo permitido es igual al número del multiplicador de la obra + el bonus de Mitos del texto dividido entre cinco (redondeando las fracciones hacia abajo). El multiplicador de hechizos del texto se obtendrá restándole uno a la décima parte (ahora redondeamos hacia arriba) de la suma del POD y la INT del autor). Evidentemente, si un PJ conoce menos hechizos relacionados con el tema de los que el libro es capaz de contener, puede incluirlos todos.

#### c) Pérdida de Cordura:

El lector perderá cordura según se indica en la siguiente tabla. El % de Mitos se refiere al del libro, no al del autor o el lector.

% Mitos+ Nº Hechizos	Efecto en la Cordura
Superior a 15	-2d10
Entre 12 y 15	-2d8
Entre 9 y 12	-2d6
Entre 7 y 9	-1d8
Inferior a 7	-1d4

#### d) Proceso de elaboración del libro:

Tras determinar las características del texto, el Guardián lanzará Leer/Escribir del PJ en el idioma que haya escrito su obra, y en caso de fallar cambiará de forma apropiada la característica que desee del libro (las pifias pueden crear verdaderos desastres literarios; Guardianes, echadle imaginación). Tras ello, el PJ perderá COR en una cantidad igual a la correspondiente a la lectura de su recién terminada obra. El autor necesitará 3d3 semanas por puntos de



Conocimiento que deba incluir el texto (sin descontar reducciones por fallos en las tiradas) para concluir su maravilloso libro. Recordad que este tiempo es de dedicación exclusiva. Si el autor decide no dedicarle al texto las horas que se merece, alargad proporcionalmente la duración del proceso de escritura.

#### Traducciones

Si el PJ lo prefiere, puede dedicarse a traducir obras ya escritas anteriormente. El PJ debe haber leído el libro antes de empezar la traducción como requisito indispensable. Sea cual sea la razón que le impulse, el procedimiento es el siguiente:

Primero, deberá pasar una tirada de Leer/Escribir la lengua del original. Después, tendrá que hacer otra de Leer/Escribir del idioma al que desee traducirlo. Por último, procederá a perder COR, la correspondiente al libro en cuestión más un 50% adicional.

El resultado será un volumen con un plus al conocimiento igual al original menos 1d3, un multiplicador de hechizos inferior en un punto al original (aunque siempre un mínimo de uno si el del original era igual a 1) y una pérdida de COR igual a la del texto inicial.

Caso de que el esforzado traductor la pifíe en su tirada de Leer/Escribir el idioma original del libro, el Guardián debe tomar buena nota, variando a su placer (pero con mesura) las características de la traducción (p.e., aumentar la pérdida de COR o disminuir el plus al conocimiento). De la misma manera, un crítico en las dos tiradas de Leer/Escribir necesarias para traducir un libro darán como resultado un nuevo texto con las mismas características del original (una traducción perfecta).

El tiempo que el traductor deberá dedicar a esta labor es de 1d6 semanas por cada

punto de plus del conocimiento de la obra. Como en el caso anterior, este tiempo es de dedicación absoluta.

#### La aventura editorial

Si alguien ha tenido ganas incluso de llegar a escribir su propio grimorio o similar quizás quiera redondear la faena lanzándose a la difícil tarea de verlo impreso con bonitas letras de molde.

Lo único apropiado es generar con PNJ al posible editor, y si éste resiste la lectura del libro sin sufrir ningún tipo de problema psiquiátrico, asumir que está dispuesto a publicarlo. Dado el carácter minoritario de estas lecturas, los ejemplares publicados no lo serán en tiradas demasiado extensas, por lo que no reportarán casi beneficios. Además, es posible que a los cultistas y sectarios que todavía se esconden tras respetables apariencias no les agrade mucho ver sus más íntimas creencias publicadas, por lo que el Guardián deberá preparar acciones (posiblemente violentas) contra el osado PJ autor del libro (posible motivación para unos cuantos módulos).

Un último consejo: Quien no vea justificadas las dificultades que todas estas reglas entrañan para el autor o traductor de lo que sea, que se documente acerca de el infame "Unausprechlichen Kulten", y la tragedia que rodeó tanto a su autor como a los relacionados con su primera edición alemana (y no es el único ejemplo).

#### Fragmentos oscuros

Después de todo este rollo de reglas y tablas que os hemos pegado, he aquí lo que estabais esperando: unas cuantas ideas para hacer vuestros propios módulos sobre el tema de este artículo, la bibliografía.



### Le ofrezco este manuscrito

El PJ ha acudido a un editor de Boston, que publica habitualmente libros de ocultismo y magia (inocuos y absolutamente inocentes por lo habitual), ofreciéndole su último trabajo para publicarlo. El editor acepta el manuscrito y promete leerlo, llamando al PJ cuando lo acabe y tomé una decisión. Sin embargo, pasa el tiempo y, cuando el jugador se pone en contacto con la oficina del editor, le comunican que lleva dos semanas sin aparecer por allí. Lo único que se sabe es que guarda los manuscritos en su casa, y que es frecuente que desaparezca durante dos o tres días, pero no durante una semana. Desaparecidos el editor y el manuscrito (que no podrán encontrar en la casa), el PJ decide investigar.

### Posibilidades:

1. El editor es un sectario, y ha partido con el manuscrito para consultar a los sacerdotes del círculo interior de su hermandad, en Arkham, esperando allí hasta recibir instrucciones. En unos pocos días regresará con ayuda para acabar con el autor de tan revelador escrito. Se puede encontrar alguna pista en casa del editor, acerca de la identidad de alguno de los miembros del círculo, que puede ser identificado como adorador de la deidad que corresponda. Cuando el editor vuelva a Boston, llamará al PJ y concertará una cita para...
2. El editor, interesado en publicarlo, consultó con su socio, importante sacerdote de Nyogtha, que vio el peligro que tal libro conllevaba para su culto. Para evitarlo, el sacerdote lo asesinó. El cadáver aparece en la bahía, con signos de violencia, desconcertando a la policía. El socio no tendrá ningún inconveniente en hablar con el autor, para resolver algunos detalles, y acordar los términos del contrato. Y, si la muerte de su amigo y socio ha supuesto una desgracia,...(es de esperar que la del PJ no lo sea tanto).
3. Tras unos días de silencio, el editor escribe al PJ desde una mansión del norte del estado, donde está trabajando en la publicación de una gran obra, patrocinada por un erudito inglés que tiene allí su residencia. Quiere que el PJ se reúna con ellos para discutir ciertos cambios en su obra. El erudito inglés ha llegado a la conclusión, no exenta de lógica, de que si acaba con tan peligroso editor (no es la primera vez que intenta publicar algo tan comprometido) y con un escritor tan bien documentado, a la vez que ofrece sus muertes a Hastur, puede obtener algún favor de éste. Una vez en la casa, y tras dos días de observación para calibrar lo que realmente saben, serán ejecutados por dos Byakhees que sirven al inglés,

que harán desaparecer luego los cuerpos (ñam, ñam).

### Es mi obra

Poco después de escribir un libro acerca de los misterios que envuelven a ciertos cultos modernos (o algo similar), el PJ sufre un robo en su casa, desapareciendo entre otras cosas el valioso manuscrito que aún no se había atrevido a confiar a la imprenta. Meses después, olvidado ya el incidente, cuando consulta unos incunables en la biblioteca de la universidad, sorprende un libro de nombre semejante a su obra en manos de unos estudiantes. Después de hojearlo, constata que es su propio libro, con cambios superficiales.

La editorial es propiedad de un librero especializado en temas esotéricos, cuyo establecimiento está situado en Bad Water Road, Arkham.

1. El librero confiesa, no sin reparos, que el manuscrito le fue ofrecido, entre otras cosas, por un ropavejero (que es en realidad un marchante de objetos robados) que suele proporcionarle libros viejos y raros. Dicho manuscrito es una copia sin firma del original.

El marchante se asusta cuando el PJ se pone en contacto con él, y estará alerta de cualquier intento del jugador de vengarse o recuperar el manuscrito original que aún conserva en su poder (está leyéndolo, intrigado por su contenido, así que recuperarlo antes de que aprenda algo realmente útil puede ser recomendable, según el contenido). La inteligencia y el ingenio de los PJs contra la fuerza bruta de las manos derechas del malvado de turno.

- 2- El librero es un aprendiz de mago que, mediante unos contactos en la universidad, se enteró de que el PJ estaba escribiendo un libro que podía resultarle útil. Invocó a un ángel descarnado de la noche para ro-

barlo. Una vez con el manuscrito en sus manos, no pudo resistir la tentación y, tras cambiar ligeramente el original, para oscurecer aún más la verdad que se esconde tras sus líneas, lo editó.

No piensa reconocer al PJ como al verdadero autor, y si éste insiste usará sus conocimientos mágicos para hacerlo callar en una espiral de terror y violencia.

3. El librero obtuvo el manuscrito de fuentes desconocidas y poco recomendables. De todos modos, está de acuerdo en ceder la autoría del libro al PJ si éste puede probar lo del robo. Incluso haría una segunda edición íntegra y fiel al original, sin cambios.

Por desgracia, unos sectarios, sobre los que se habla demasiado en la obra, han localizado también la librería. Poco después raptarán al librero y destrozarán la tienda, llevándose todos los ejemplares del libro que estaban en depósito. Pretenden quemar al autor (o eso creen ellos) y a la obra juntos, en una ceremonia a celebrar en pocos días. Si el PJ no se ha llevado el manuscrito, éste también correrá peligro de terminar en la hoguera.

Los secuestradores han dejado como marca una daga ceremonial ensangrentada clavada en una viga (única pista, además). ●

## ¡DOS TIENDAS!



Gran Via C.C., 519  
08015 Barcelona  
Tel. 454 6750



"PEDRALBES"  
Tienda n.º 26  
Av. Diagonal, 609-615  
Tel. 419 0674

## BILLARES SOLER

Jocs i Coses

# Bajo el efecto de la maldición

*Seguro que muchos no habéis conseguido descifrar alguna parte del artículo de La Voz de su Máster del número pasado referido a los libros en La Llamada de Cthulhu. En nuestro descargo, debemos decir que fuimos atacados por una banda de Primigenios enojados porque no habíamos publicado un módulo que nos habían enviado. Esperando recuperéis la cordura perdida en el anterior número, aquí os ofrecemos una rectificación de las erratas.*

**La Redacción**

En el número anterior no quedaron claras las descripciones de los libros que Paul Hartvigson nos ofrecía como ejemplo de su método. En las tablas 1,2,3 y 5 se describía la última línea de la ficha del libro, en la que aparecen, empezando por la izquierda, o sea, por el principio de la línea para nosotros, o por el final para los chinos, el nombre del hechizo, su designación u otro nombre por el que el conjuro es mencio-

nado en el libro (si es que la hay) y la información asociada de la tabla de piezas de información que se refiere a este hechizo y que podemos hallar en el libro. La tabla 5 se refiere a la obra **Fragmenti Celaeni**, y el párrafo de texto de esta obra que empieza con \* explica una particularidad del hechizo de esta tabla marcado con el mismo signo.

Respecto a la tabla de piezas de in-

formación, fue la que se llevó la peor parte del ataque de los Primigenios. Los 12 grupos originales en que se dividían las piezas informativas quedaron reducidos a seis, al mezclarse todos entre sí. Tranquilos, que ahora mismo subsanamos ese error ofreciéndolos la misma tabla, pero esta vez con todo puesto en su sitio correcto. Lo que no podemos es devolveros la cordura que perdisteis al intentar descifrarla. ●

## TABLA DE PIEZAS DE INFORMACIÓN

EL TRONO DE AZAZOTH	SOMBRAS DE YOG-SOTOTH	ANTIGUOS MAESTROS DE NUESTRA TIERRA	LA LLAMADA DE CTHULHU
00 Azazoth	10 Yog-Sototh, el Todo-En-Uno	60 Vida en la Tierra	70 Gran Cthulhu
01 Naturaleza del Universo	11 La puerta y el Guardián	61 Guerras por la Tierra	71 Cthulhu y los Otros Dioses
02 El Vacío	12 Umr' At Tawil	62 Los Antiguos	72 La Semilla Estelar
03 Manifestaciones de Azazoth	13 Manifestaciones	63 Creación de Shoggoths	73 Daon y Hydra
04 Locura	14 Metafísica	64 Hombres serpiente	74 Los Profundos
05 Los Otros Dioses	15 Dimensiones	65 La Gran Raza de Yith	75 El Sueño de Cthulhu
06 Servidores de los Otros Dioses	16 Relaciones Tiempo-Espacio	66 Pólipos Voladores	76 El Reino de Cthulhu
07 Otros habitantes del Vacío	17 Abriendo el Velo	67	77 Culto a Cthulhu
08	18	68	78
09	19	69	79
LAS MASCARAS DE NYARLATHOTEP	LA CABRA DEL MILLAR DE RETOÑOS	OTROS GRANDES ANTIGUOS	LA VIDA SUBTERRANEA
20 Mensajeros y Almas	30 Shub-Niggurath	80	90 Reinos Subterráneos
21 El Caos Reptante	31 Naturaleza de la Vida	81 Hastur	91 Cthonians
22 Thoth	32 Procreación	82 Hali/Byakhees	92 Shudde M'ell y G'Harne
23 El Hombre Negro	33 Hibridación	83 Cthuga	93 Tsathoggua
24 Avatares de Nyarlathotep	34 Transformación	84 Ithaqua	94 N'Kai/Semilla informe de Tsathoggua
25 Adoración de Nyarlathotep	35 Retoños oscuros de Shub -Niggurath	85 Yig	95 Atlan-Nacha
26 Horrendos Cazadores	36 Adoración de Shub-Niggurath	86	96 Gules
27 Otras razas de sirvientes	37	87	97
28	38	88	98
29	39	89	99
SECRETOS DE LOS DIOSES ARQUETÍPICOS	HABITANTES DEL UNIVERSO	PREHISTORIA RECIENTE	LO SOBRENATURAL
40 Dioses Arquetípicos	50 Otros Mundos	100 Orígenes del Hombre	110 Anulación de la Muerte
41 Nodens	51 Viaje Espacial	101 Especies prehumanas	111 Volviendo de la Muerte
42 Símbolo Arcano	52 Puertas	102 Atlantis	112 Poder sobre la Muerte
43 Otra Magia Blanca	53 Vampiros Estelares	103 Hyperborea y Europa	113 Poderes de los Espectros
44 Angeles descarnados de la noche	54 Vagabundos Dimensionales	104 Lemuria y el Pacífico	114 Posesión
45 Ritos Antiguos	55 Sistema Solar	105 Leng y Oriente	115 Espectros servidores
46	56 Mi-go/Yoggoth	106 Egipto y Oriente Medio	116 De Brujos y Brujería
47	57	107 Las Américas	117 Alquimia
48	58	108	118
49	59	109	119