



A PROPOSITO DEL DIABLO...

"Entonces Jesús fue llevado del espíritu al desierto, para ser tentado por el Diablo"
Mateo. 4.1.

La postura de Lucifer en **La Llamada de Cthulhu** no queda clara. Si atendemos a las "Leyes fundamentales de los Mitos de Cthulhu", no existen Dios ni Diablo. Veinte siglos de civilización judeocristiana son barridos en pro de un monstruo venido de las estrellas.

Sin embargo, en el libro de reglas encontramos interesantes manifestaciones. La primera es la inclusión de los vampiros -recordemos que los vampiros son criaturas infernales animadas por el poder del Diablo- y, en su descripción, el siguiente aserto: "habitat: Allí donde se hacen tratos con Satán" (sic). Bastante revelador.

Cuando se describe a Nyarlathotep, el-Caos-que-se-arrastra, tropezamos con un "hay evidencias de que es el 'Hombre Negro' en los sabbaths de las Brujas"; y en la aventura introductoria, "La casa encantada" que "(El propietario de la casa) puede usar el poder de Nyarlathotep para provocar fenómenos: olores fétidos, charcos de sangre y ruido en las paredes"; o sea, una típica infestación.

De modo que podemos llegar a dos conclusiones:

- 1) Satán, aunque un poco en la sombra, puede intervenir en el mundo de los Mitos
- 2) Al parecer, el ente llamado "Lucifer" o "Satán" recibe el nombre, en Mitos, de "Nyarlathotep".

Et voilà! Hemos recuperado para el juego uno de los puntos más vitales de la historia del terror: la intervención del demonio, y todo lo que lleva consigo. Los demás monstruos del Mito podrían pasar por cohorte de demonios a los ojos de cualquier sacerdote.

Con tan ingeniosa teoría, abrimos nuevas posibilidades para el juego como:

-Las sectas satanistas. Normalmente son más "familiares" que las sectas Cthuloides (y en el fondo persiguen lo mismo), sus ritos e idiosincrasia bastante atrayentes y fáciles de documentar, son:

-Las posesiones y los exorcismos. Si has visto o leído "El Exorcista", convendrás conmigo en que una escena como la de la posesa Regan puede ambientar muchísimo una partida; un exorcismo puede hacer lucirse a un PJ sacerdote... o destruirlo.

-Misas negras, parodias satánicas de la misa cristiana, que en el siglo XX siguen desarrollándose en ruinas u hoteles de lujo.

-El mundo de las brujas y los adoradores de Satán, tan prolijo en tics, detalles y bibliografía.

Y para que seguir. Puede ser muy divertido que un PJ encuentre un ejemplar del "Ritual de la Alta Magia", de Eliphas Levi, y poniendo en práctica una de sus invocaciones aparezca... Shude'Mell, por ejemplo.

Insisto: es una cuestión de nomenclatura, pero que puede tener mucha importancia.

Los que crean que todo esto no es mas que una bufonada y un despropósito, que no sigan. Los que estén de acuerdo, sigan leyendo, que vamos a hacer un poco de demonología práctica.

JERARQUIA INFERNAL

*Según el "Gran Grimorio" del Papa Honorio (Roma, 1760)

Surgat (Demonio de las Riquezas). Tiene el poder de desencantar los tesoros escondidos. Señala los sitios donde se crían el oro (sic), la plata y otros metales de valor y las piedras preciosas.

Lucifer (Demonio de las enfermedades). Tiene el poder de enfermar y curar a los hombres y las bestias. Enseña las propiedades de las plantas curativas y venenosas.

Frlmost (Demonio de la destrucción). Enseña el manejo de las armas. Siembra el odio, el espanto y la ruina. Hace ruido en las casas. Es el padre de las venganzas. Revuelve las aguas del mar, desencadena las tempestades, hace caer granizo y rayos donde le place, etc.

Astaroth (Demonio de la suerte). Indica los medios de hacerse rico. Enseña el gran secreto para ganar a la lotería y en todos los juegos de azar. Revela el modo de hacer fortuna, triunfar en los negocios, etc.

Silcharde (Demonio del dominio). Concede al que le evoca un poder dominador sobre los

***Invocación al demonio (Del "Ritual de la Alta Magia", de Eliphas Levi)**

*"Caput Mortuum, imperet tibi dominus per adam jot chavam!
Aquila errans, imperet tibi dominus per alas tauri.
Serpens, imperet tibi dominus tetragrámaton per angelum et leorem!
¡Michael, Gabriel, Raphael, Aael!
Fluat odor per spiritum eloim.
Maneat terra per adam jot-chavam!
Fiat firmamentum per iahuehu-zebaot.
Fiat iudicium per ignem in virtute Michael."*

Angel de ojos muertos, obedece o disipate con esta agua santa
Toro alado, trabaja, o vuelve a la tierra si no quieres que te agujee con esta espada
Aguila encadenada, obedece a este signo, o retírate ante este soplo
Serpiente movable, arrástrate a mis pies o serás atormentada por el fuego sagrado, y evapórate con los perfumes que yo quemó.
Que el agua vuelva al agua; Que el fuego arda; Que el aire circule; Que la tierra ciaga sobre la tierra por virtud del pentagrama, que es la estrella matutina, y en el nombre del tetragrama que está escrito en el centro de la cruz -amén-

demás hombres. Influye en el alma de los poderosos, para conseguir de ellos toda suerte de beneficios y empleos.

Bechard (Demonio del amor). Enseña a los hombres y a las mujeres el arte de amar, los secretos para hacerse irresistibles en las cuestiones amorosas, los medios para alcanzar el amor de una persona, para hacer reñir a los amantes, para destruir matrimonios, enseña el arte de componer filtros, etc.

Guland (Demonio de la envidia). Tiene facultades para hechizar, arruinar a las personas y hacer enfermar y morir a los animales domésticos y aves de corral. Insinúa los medios de echar en una casa la mala suerte y trastornos de toda clase. Enseña la manera de dominar a las bestias feroces.

*Según las "Clavículas de Salomón" (Traducción de Irde el Mago, Amberes, ¿1470?)

El rey de los Infiernos se llama **Lucifer**, y le siguen en su categoría **Belzebuth** y **Astaroth**, llamados príncipes de las Tinieblas.

Vienen después los demonios superiores subordinados a los tres que anteceden. Sus nombres son **Lucifugo**, **Satanakia**, **Agaliaretp**, **Fleurety**, **Sargatanás**, **Nebliur** y **Masabakes**. He aquí los poderes y talentos que Lucifér ha concedido a cada uno de ellos:

Lucifugo, Primer ministro infernal, tiene el poder de todas las riquezas y tesoros del mundo.

Satanakia, Gran general, tiene el poder de someter a las mujeres a los deseos del hombre.

Agaliaretp, Capitán general, sus poderes se extienden hasta descubrir los más impenetrables secretos y misterios de la magia negra.

Fleurety, Teniente general, tiene el poder de hacer cualquier clase de obra que se desee durante la noche, y hacer nevar, granizar, llover y formar horrible tempestad allí donde quiera.

Sargatanás, Brigadier, enseña el secreto de hacerse invisible y de transportar a las personas de un sitio a otro, por lejano que sea.

Nebliur, Mariscal e Inspector General, tiene el poder de enseñar el arte de adivinar el futuro.

Masabakes, Concubina de los ejércitos infernales. Es el demonio de la perfidia, del amor mentiroso, de la vanidad, de la estafa y del robo.

Los siete demonios que acabo de nombrar son los que gobiernan y dirigen todo el

poder infernal, y tienen a sus órdenes infinitos ejércitos de espíritus inferiores.

HABILIDADES ESOTERICAS

Las siguientes habilidades para investigadores especifican todo aquello que cae bajo el epígrafe "ocultismo". Aunque en 1920 la fiebre espiritista había remitido un poco y la "Society for Physical Research" se esforzaba

para dar un aire "científico" a estos fenómenos, lo cierto es que Europa y América vivían bajo la imperiosa necesidad de "creer" en lo insólito. Los numerosos casos de fenomenología paranormal producidos al amparo de la I Guerra Mundial y la consolidación de círculos espiritistas seguidores de Kardec promueven un ambiente que, si bien no goza del éxito que tuvo en las postrimerías del siglo XIX, continúa la tradición esotérica desde un punto de vista de estudio y curiosidad investigadora.

Cartomancia. Es la habilidad de conocer pasado, presente o futuro a través de las cartas. Es un arte adivinatoria mayor y de origen antiquísimo. No es una forma demasiado ortodoxa de conseguir información para un escenario, pero puede ser interesante. El personaje hace un tiro sobre su habilidad; de sacarlo, el Máster puede dar algunas indicaciones, siempre de forma enigmática y simbólica. Una tirada de cartas cuesta 1 punto mágico. La cuestión consultada debe ser concisa y previa.

La base es de 00, y para establecer el tipo de cartas usadas, se tira 1D100. El investigador sólo sabrá leer las cartas que se le hayan atribuido; el usar unas u otras conlleva sutiles diferencias.

*Demonios adscritos al zodiaco (¿?) (de un tratado de astrología anónimo)

ARIES	-Sataaran y Sarahlel
TAURO	-Bagdal y Arazlel
GEMINIS	-Sagras y Sarahlel
CANCER	-Rahdar y Phaklel
LEO	-Sagham y Seratlel
VIRGO	-Iadara y Scahtlel
ESCORPION	-Riehol y Salssalel
LIBRA	-Grasgarben y Hadaklel
SAGITARIO	-Vhnori y Saritalel
CAPRICORNIO	-Sagdalón y Semaklel
ACUARIO	-Archer y Ssakmaklel
PISCIS	-Rasamasa y Vacablel

	Demonio Regente	Demonio Subalterno	Demonio Inferior
FUE	42	24	19
CON	65	30	19
TAM	50	25	10
INT	25	20	15
POD	50	45	25
DES	12	13	14
PG	85	35	17
Mov	10	11	12
Ataque			
Aplastamiento	60% Daño 8D6	40% Daño 4D6	—
Garras	65% Daño 1D6+5D6	55% Daño 1D6+2D6	65% Daño 1D6+1D4
Mordisco	40% Daño 4D6	35% Daño 1D10	40% Daño 2D4
Conjuros			
	*Agostamiento	*Agostamiento	—
	*Convocar 1D6	*Convocar 1D10	
	Subalternos o 1D20 Inferiores	Inferiores	
	*Otros, a discreción del Keeper		
SAN	-1D20 SAN (-1 si pasa SAN)	-1D10 SAN (-1 si pasa SAN)	-1D4 SAN

1D100	Especificaciones
01-20	Arcanos mayores del Tarot (Marsella, Etteila, Egipcio)
21-45	Tarot completo (arcanos mayores y menores). Se suma +10 al porcentaje del personaje por ser un método más completo
46-70	Baraja española. Se suma +5 por ser una de las más extendidas y usadas, y de fácil lectura
71-95	Baraja francesa o de póker. Se resta -5 por ser una utilización más frívola, propia de reuniones de sociedad y charlatanes
96-00	El adivino sabe usar todas las barajas

En adición, un personaje con más de 25% en cartomancia y que use Tarot tiene conocimientos de simbología esotérica y ocultista, debido al estudio de la particular presentación pictórica de los arcanos.

Astrología.- Habilidad que permite conocer los astros y sus influencias terrenas, levantar horóscopos y hacer predicciones. También es un arte adivinatoria mayor de incalculable antigüedad. Los usos más comunes de la Astrología son:

- Conocimiento del ciclo estelar y de los momentos más propicios para toda clase de ceremonias, invocaciones u operaciones mágicas

- Predicciones sencillas sobre asuntos concretos (tiradas 1D6 horas de observación nocturna y cálculos astrológicos)

- Astrología genética, o destino de una persona (1D10 horas de observación nocturna y cálculos)

- Fabricación de amuletos astrológicos.

Estos amuletos pueden bonificar los tiros de suerte a razón de 10% por cada 5 puntos mágicos empleados en su consagración. El personaje debe hacer sus cálculos (1D3 días), constelar el anillo en los momentos propicios (1D4 días más) y especificar los puntos mágicos que se gastan. Un amuleto, por ejemplo, que haya empleado 10 puntos mágicos, podrá restar al tiro de suerte del personaje un 20%. Los amuletos pueden ser usados por el astrólogo u otra persona; lo malo es que sus efectos sólo duran 1D3 meses.

Mediumnidad.- Es la capacidad innata que poseen algunas personas de provocar fenómenos paranormales cuando están en trance. A finales del XIX y principios del XX hubo muchos de estos dotados, que se hicieron famosos entre curiosos, investigadores y aristócratas: Eusapia Palladino, Willy Schneider, D.D. Home o Florence Cook, por citar algunos. Si bien es cierto que muchos investigadores pecaron de ingenuos (como Crookes Florence Crook y el caso del fantasma de "Katie King") y que se descubrieron muchos fraudes, hay algunas garantías sobre la autenticidad de estos fenómenos.

Para el propósito del juego, un personaje medium deberá cumplir los requisitos especificados para la clarividencia. A la hora de escoger manifestaciones, puede usarse la tabla de "fenómenos posibles en una reunión espiritista", o bien, la siguiente, para amantes de lo insólito:

Clarividencia.- Ciertas personas tienen el don de "ver" cosas que no son accesibles a los demás. Sienten y conocen situaciones futuras, o acontecimientos que ocurren a muchos kilómetros. Los tipos de clarividencia más comunes son:

- Clarividencia "futura": El vidente sueña o ve un acontecimiento que ocurrirá. Normal-

mente, la visión le es totalmente desconcertante, pues es borrosa o toma aspectos simbólicos. El Máster, por supuesto, proporcionará la visión.

- Clarividencia "presente": El vidente tiene consciencia de un hecho que está ocurriendo en otro lugar, alejado de su entorno. Normalmente, la visión es más clara que en el tipo anterior

- Psicometría: Un objeto cualquiera hace sentir al vidente rasgos y situaciones relacionadas con el pasado del objeto y la persona que lo utilizó, que no conocía anteriormente.

En realidad, el asunto de la clarividencia es mucho más extenso y prolijo, quizá el fenómeno parapsicológico más universal. Encontrar objetos perdidos de los que no se sabía nada, localizar una persona fallecida, leer un libro sin abrirlo, etc. son manifestaciones clarividentes mucho más concretas.

Para el propósito del juego, podrá ser clarividente el personaje que tenga un Poder mínimo de 12. Deberá sacar un tiro de PODx2, y entonces podrá tener acceso a esta habilidad, con base igual al POD dividido por dos.

Como que este don suele ser espontáneo, el Máster decide el momento de hacer el tiro y la visión que el jugador tiene. Un vidente con clarividencia mayor de 20% podrá solicitar un máximo de tres tiros por aventura. Una "visión", o su intento, cuesta 3 puntos mágicos.

Parapsicología.- Es aquella ciencia fronteriza con la psicología que se encarga de estudiar todos aquellos fenómenos "extraños" y que parecen sustraerse al ámbito de otras ciencias. El término parapsicología fue propuesto en 1889 por Dessoir, desplazando al de "metapsíquica" usado hasta entonces.

En términos de juego, un personaje con la habilidad de parapsicología podrá comprender aquellos fenómenos preternaturales ante los que se encuentre, conocer su definición y denominación, compararlos con la casuística

Tabla de Fenomenología Mediumnica

Dado	Fenómeno	Explicación
1-12	Hipotermia	Bajada sensible de la temperatura en algún momento de la reunión
13-19	Criptoscopia	Capacidad del medium para ver cosas ocultas o fuera de su alcance visual
20-26	"Voz en directo"	Voces paranormales que contestan a las preguntas que se les formulan
27-33	Escritura Automática	El medium escribe textos o frases estando en trance
34-40	Dermografía	El medium "ve" colores o lee textos a través de las puntas de los dedos, con los ojos tapados
41-47	Illocación	En un trance especialmente profundo, el medium queda como muerto en la reunión; mientras, puede aparecerse a otras personas en otro lugar ("estar en dos sitios a la vez")
48-54	Criptomnesia	El medium recuerda y habla de cosas pasadas que no conoce
55-61	"Biofeedback"	El medium puede controlar los movimientos reflejos de su organismo (respiración, pulso, ritmo cardíaco) o de otra persona
62-68	Elongación	El cuerpo del medium o parte de él aumenta o disminuye de tamaño
69-75	Dermografía	Aparecen sobre la piel del medium estigmas en forma de dibujos o palabras
76-82	Palcofotografía	El medium es capaz de impresionar aparatos fotográficos con imágenes paranormales
83-89	Xenografía	Estando en trance, el medium escribe sobre materias que le son desconocidas, o en lenguas extrañas, o con la letra de otra persona (normalmente, un difunto)
90-95	Agotamiento del medium	El medium queda extenuado y no puede provocar ningún fenómeno
96-00	SHC	Fenómeno muy raro (Spontaneous Human Combustion). El medium es víctima de una autocreación por causas desconocidas, y queda prácticamente reducido a cenizas

Lógicamente, este tipo de fenómenos sólo se producen en la reunión espiritista "clásica", en la que el medium es el alma y conductor. (Recordemos la escena típica de varias personas alrededor de una mesa, tomadas por las manos y rogando la manifestación de los espíritus). En una sesión en la que se utilice el tablero de oui-ja es bastante claro que se produzcan (fenómenos usuales que acompañen a la oui-ja pueden ser "raps", hipotermia y clarividencia. Los demás son excepcionales).

TABLAS DE FENOMENOLOGIA PARANORMAL

Poltergeist

Dado	Fenómeno	Explicación
01	Telequinesia leve	Objetos pequeños (tazas, vasos libros) saltan y vuelan. No se rompen al caer, y al tocarlos están calientes.
02	Telequinesia fuerte	Objetos grandes (sillas, muebles) se desplazan y levitan.
03	Parafonolalia	También llamada Mimeofonia . Sonidos paranormales que imitan ruidos fuera de contexto (voces, cadenas, aullidos, etc.).
04	Paralitogénesis	Inexplicablemente, llueven piedras a través de techo y paredes. No dañan seriamente, y al tocarlas están calientes.
05	Pirogénesis	Objetos inflamables arden y se consumen espontáneamente sin motivo.
06	"Electroragia"	Bajones súbitos o subidas anormales de tensión en la corriente eléctrica que no detectan contadores ni aparatos especiales.
07	"Raps"	Golpes y crujidos en los muebles, techo y paredes, que pueden llegar a hacerlos temblar.
08	Aportación	Aparición misteriosa de objetos que estaban en otro lugar.
09	Psicorragia	Un estallido de energía mental provoca un verdadero caos en el que se producen incontroladamente varios de estos fenómenos a la vez.
10	_____	No se produce fenómeno

Infestación o "encantamiento"

Dado	Fenómeno
01	Alteraciones típicas de "Poltergeist" centradas en un sitio particular.
02	Olores fétidos y nauseabundos.
03	Raps y ruidos extraños notados en la casa.
04	Llamaradas súbitas en la lejanía, o en chimeneas, fogones o similares aún apagados.
05	Espectros macabros de todo tipo.
06	Pequeñas pirogénesis a la vista de testigos.
07	Parahilogramas o Dibujos Paranormales en paredes o cristales.
08	Fenómenos meteorológicos extraños (truenos en el cielo despejado, fuegos de San Telmo, etc.).
09	Espectros macabros que sólo se ven a través de las ventanas.
10	No se producen fenómenos.

Endemoniamiento o posesión

Dado	Reacción	Explicación
01	Xenoglosia	El sujeto habla en lenguas que no conoce.
02	Sansonismo	La fuerza del sujeto se duplica, haciendo difícil su control.
03	Levitación	El sujeto flota aterrado sobre la cama.
04	"Alter Ego"	El sujeto cambia la voz y se expresa como una personalidad distinta.
05	_____	El sujeto escupe y blasfema con inusitado denuedo.
06	_____	Reacción violenta con ánimo de infligir daño a los que le rodean.
07	_____	Gritos aterradores en lenguas extrañas (-1D2 SAN).
08	_____	El sujeto cae en un estado febril de agitación, pero mantiene su personalidad.
09	_____	El sujeto se expresa como si fuera el demonio, y aulla, insulta y ríe.
10	_____	El sujeto concilia el sueño.

Fenómenos posibles en una reunión espiritista

Dado	Fenómeno	Explicación
01	"Rap" o "Cplifoot"	Ruidos y golpes secos que "contestan" inteligentemente a preguntas mediante un código sencillo (el usual es dos golpes "no", un golpe "sí").
02	Tiptología	Luces y destellos de colores centrados alrededor del medium.
03	Ectoplasma	Formas tangibles de aspecto fantasmal, que emanan del medium y pueden actuar sobre la materia.
04	Telequinesia	Idem Poltergeist, pero centrado en un sólo objeto (usualmente la mesa o las sillas).
05	Levitación	El medium flota a la vista de los presentes.
06	Fantasmogénesis	"Materialización" de un espíritu semejante a un ectoplasma.
07	Encarnación	Un "Espíritu" habla por la boca del medium.
08	Clarividencia	o Precognición . El Medium hace profecías o habla de cosas que no conoce.
09-10	_____	No se produce fenómeno.

establecida y encajarlos en el marco de alguna de sus teorías explicativas (acción mental, espíritus, enfermedad psíquica, etc.). Normalmente, un parapsicólogo del año 20 es una persona con formación científica (médico, profesor, abogado, etc.) y que pertenece de alguna forma a la S.P.R. (Society for Physical Research, si es inglés o europeo) o a la A.S.P.R. (American Society for Physical Research, si es americano).

HABILIDADES ESOTERICAS: BASES Y EJEMPLOS

Cartomancia: 00

Ejemplo: Joseph Veil es investigador y cartomántico. Usa el tarot completo y su habilidad tiene una tasa de 32%. Requerido para ir a Londres, Veil quiere conocer el resultado del viaje. El Máster hace un tiro y, en base a la información que posee, augura a Veil una travesía tranquila y ciertos problemas con un hombre de edad y mucho conocimiento. Veil estará en guardia.

Por supuesto que el Máster no está obligado a representar escrupulosamente el vaticinio, ni a que éste se cumpla exactamente; uno de los axiomas básicos en adivinación es que "el conocer el futuro da derecho a evitar el destino"; de lo que haga el personaje depende que la profecía se cumpla o no.

Astrología: 00

Ejemplo: Charles Richet es astrólogo con un 26% de habilidad. Investigando en Alsacia, cae en sus manos una fórmula mágica de la secta que persigue. Apelando a sus conocimientos y sacando el tiro, determina que la fecha más propicia para ese conjuro es el 25 de Marzo. Por cierto, los astros avisan de que ese día puede ser fatal...

Clarividencia: POD/2

Ejemplo: Alexander Craig, vidente de un grupo de investigadores, se encuentra separado de sus compañeros mientras comprueba unos datos en la universidad. El Máster hace un tiro, y entonces Craig tiene una fugaz visión de sangre y cuchillos. Algo malo le ha sucedido a sus compañeros, ¿Pero qué?

Artes adivinatorias menores: 00

Ejemplo: Jhonny Matthews, medium invitado a una reunión espiritista, entra en trance. El Máster hace los tiros pertinentes y establece que, manifestando criptoscopia, Jhonny grita que uno de los presentes lleva encima un cuchillo que le incrimina en una muerte. Los investigadores, que le tenían por sospechoso, actúan en consecuencia.

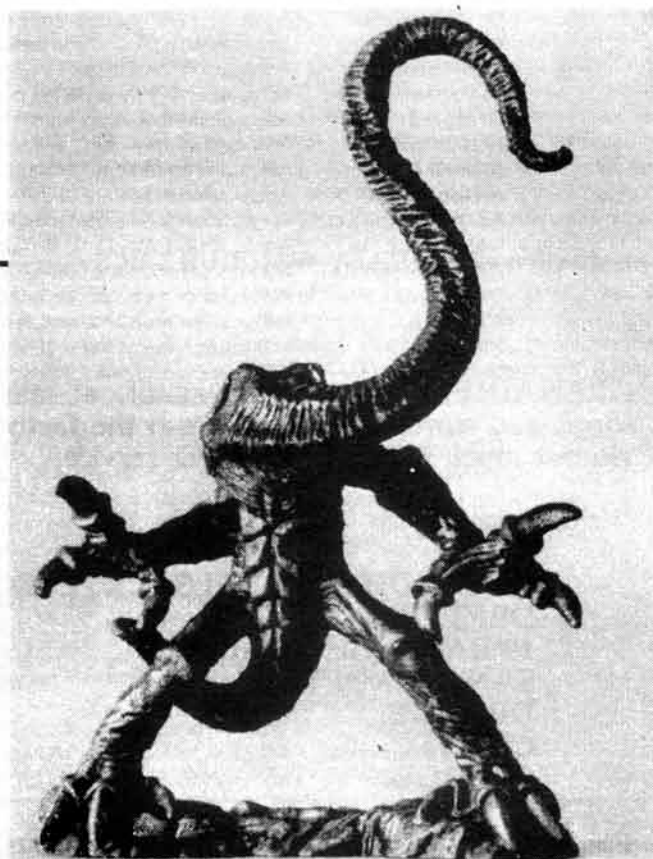
Parapsicología: 00

Ejemplo: Tras reducir al sospechoso, algunos presentes a la reunión todavía mani-

fiestan pavor ante la actuación de Jhonny, pues creen que se debe a la intervención del alma del asesinado, que ha entrado en el medium. Peter Ginty, uno de los investigadores, con habilidad de parapsicología, saca su tiro y explica a los acobardados testigos que se trata de un fenómeno de percepción extrasensorial, que es netamente humano y que se conoce como "criptoscopia" o "visión de lo escondido". Acto seguido, se lanza a una exposición de casos anteriores hasta que un compañero le hace callar.



JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO
Y
MODELISMO NAVAL



NYARLATHOTEP

Ronda Universitat, 3 - 08007 Barna-Tel (93) 302 12 48

Artes adivinatorias menores.- A lo largo de la historia, el hombre ha buscado cientos de maneras de conocer el futuro. Cartas y astros son las más importantes; junto con la geomancia y la quiromancia forman las artes adivinatorias mayores. Todas las demás (que son muchas) entran en la categoría de "menores". Las hay ciertamente extrañas e insólitas, que pueden dar un gran exotismo al juego. A la hora de utilizarlas, el Máster o el jugador eligen una en concreto, que será la especialidad del personaje. Se hace el tiro y el Máster "revela" las conclusiones del adivino. Lógicamente, algunas se pueden desarrollar en cualquier parte, otras precisan objetos especiales y algunas situaciones concretas; el Máster decide la oportunidad de la consulta, y si ésta es factible o no.

Dado	Nombre	Explicación
01	Aletromancia	Adivinación mediante el vuelo de los gallos. Ya se utilizaba en la antigua Roma
02	Botanomancia	Adivinación mediante las formas de las hojas de ciertas plantas
03	Capnomancia	Adivinación mediante las formas sugeridas por el humo
04	Caloptromancia	Adivinación mediante la observación de espejos
05	Ceromancia	Adivinación mediante figurillas de cera
06	Ceraoscopia	Adivinación mediante rayos y truenos
07	Cromnomancia	Adivinación mediante cebollas cortadas
08	Dafnomancia	Adivinación mediante la inhalación del humo producido por hojas de laurel en el fuego. Muy típico de las pitonisas griegas
09	Hepatoscopia	Adivinación mediante el examen del hígado de un sacrificio
10	Filodoromancia	Adivinación mediante los pétalos de la rosa
11	Hidromancia	Adivinación mediante la observación del agua
12	Margaritomancia	Adivinación mediante la observación de las perlas
13	Nefelomancia	Adivinación mediante las formas de las nubes
14	Nigromancia	Adivinación mediante la invocación de los muertos
15	Oniromancia	Adivinación mediante la interpretación de los sueños
16	Piromancia	Adivinación a través del fuego
17	Onicomancia	Adivinación mediante el estudio de las uñas
18	Sicomancia	Adivinación mediante las hojas de la higuera
19	Xilomancia	Adivinación mediante ramitas esparcidas en el suelo
20	Cristalomancia	Adivinación mediante bola de cristal
21	Uromancia	Adivinación mediante examen de la orina, también llamado Uroscopia)
22	Onomancia	Adivinación mediante el estudio del nombre
23	Ornitomancia	Adivinación mediante el estudio del vuelo de los pájaros
24	Ofidomancia	Adivinación a través del reptar de las serpientes
25	Belomancia	Adivinación a través de dardos o flechas
26	I Ching	Adivinación a través de las configuraciones formadas por el lanzamiento de monedas o palillos y su comentario en el "oráculo del cambio"
27	Antropomancia	Adivinación mediante el examen de la mirada de un hombre que agoniza
28	Zoomancia	Adivinación a través del comportamiento animal
29	Numeromancia	Adivinación mediante el estudio de los números
30	Colormancia	Adivinación a través de los colores
31	Bibliomancia	Adivinación a partir de un pasaje de un libro abierto al azar, usualmente la biblia ("Suertes de los Santos")
32	Radiestesla	Adivinación mediante el uso de un péndulo
33	Tazografía	Adivinación a través de los posos de una taza de té o café
34	Grafomancia	Adivinación mediante "escritura automática"
35	Aleuromancia	Adivinación mediante harina de trigo
36	Alfitomancia	Adivinación mediante granos de cebada
37	Aritomancia	Adivinación mediante el valor numérico de las letras de una palabra
38	Astragalomancia	Adivinación mediante tabas inscritas con signos
39	Cefalomancia	Adivinación a través de los movimientos de la cabeza de un animal
40	Coscinomancia	Adivinación mediante un tamiz o criba
41	Dactilomancia	Adivinación mediante un anillo colgado de un hilo
42	Gastromancia	Adivinación mediante recipientes llenos de agua e iluminados
43	Hipomancia	Adivinación mediante el relincho de los caballos
44	Cilicomancia	Adivinación a través de la cera fundida vertida en el agua
45	Cledonomancia	Adivinación mediante el estudio de las apariciones y presagios
46	Cleromancia	Adivinación a través de los dados
47	Cranomancia	Adivinación a través de un cráneo
48	Critomancia	Adivinación a través del modo de picotear los granos de un gallo
49	Lampadomancia	Adivinación a través de la llama de una antorcha
50	Litomancia	Adivinación mediante piedras talladas o camafeos
51	Linomancia	Adivinación mediante la observación de una lámpara
52	Nectromancia	Adivinación a través del conjuro de genios tutelares
53	Ooscopia	Adivinación a través de los huevos
54	Pegomancia	Adivinación a través de la observación de un manantial
55	Plumbomancia	Adivinación mediante plomo derretido vertido en agua
56	Rapsodomancia	Adivinación a través de versos escogidos al azar
57	Espondilomancia	Adivinación mediante las vértebras de la espina dorsal
58	Teomancia	Adivinación mediante inspiración divina
59	Trapezomancia	Adivinación mediante una mesa (precursor de la "oui-ja")
60	Hematomancia	Adivinación mediante sangre vertida en agua

Por muy irracionales que puedan parecer algunas, se han practicado y se siguen practicando. El Máster supondrá que la información que pueden aportar la mayoría de estas mancias es muy limitado.

Aquel personaje en posesión de clarividencia deberá ver incrementada su habilidad en Descubrir en un 5 ó 10%, puesto que muchas veces, el procedimiento mántico es sólo una excusa para el desarrollo de facultades precognitivas.

NUEVOS LIBROS DE "LOS MITOS DE CTHULHU"

Ofrecemos una lista de auténticos libros de ocultismo y magia para completar el vacío de las reglas bajo el epígrafe "Keeper's Choice"

1D100	Título	Lengua	+ Conocimiento	M.Hechizo	Pérdida SAN
76-77	Thesaurus Chemicus (Francis Bacon)	Latín	+3%	x 2	-1D8
78-79	De Masticatione Mortuorum in Tumulus (Rauftt)	Latín	+3%	x 2	-1D10
80-81	Ars Magna et Ultima (Ramon Llull)	Latín	+4%	x 3	-1D12
82-83	Libro de Thoth	Griego	+5%	x 2	-1D8
84-85	Zohar	Hebreo	+4%	x 4	-1D10
86-87	Crypomensis Patefacta (Falconer)	Latín	+2%	x 1	-1D4
88-89	Polygraphia (Trithemius)	Latín	+3%	x 1	-1D6
90-91	Abramelin (Abraham de Worms, 1725)	Latín	+7%	x 2	-1D8
92-93	De Oculta Philosophia Libri III Sive de Magia (Cornelius Agrippa)	Latín	+5%	x 2	-2D4
94-95	Chymische Hochzeit (Andreae, 1616)	Alemán	+2%	x 2	-1D6
96-97	Magiologia (Anhorn, 1674)	Alemán	+2%	x 1	-1D3
98-99	Refutatio Magorum (Arnau de Vilanova, 1300)	Latín	+2%	x 1	-1D3
00	Demonomanie des Sorciers (Jean Bodin, 1580)	Francés	+3%	x 1	-1D3

A elección del Keeper:

A True and Faithfull Relation of What Passed for Many Years Between Dr. Jhon Dee and Some Spirits (Causabon, 1659)	Inglés	+5%	x 3	-1D8
Dialogus Magnus Visionum Atque Miraculorum (Heisterbach, 1220)	Latín	+2%	x 1	-1D6
Monas Hieroglyphica (John Dee, 1564)	Griego	+9%	x 4	-1D12
Saducismus Triumphans (Joseph Glanvil, 1666)	Latín	+3%	x 2	-1D6
Puech Aller Verpotten Kunst, Ungelaubens Und Der Zauberey (Johann Hartlieb, 1455)	Alemán	+4%	x 2	-1D6
Amphitheatrum Sapientiae Aeternae (Khunrath, 1608)	Latín	+2%	x 1	-1D4
Malleus Maleficarum (Sprenger, 1495)	Latín	+5%	x 1	-1D3

Lugares embrujados

A continuación ofrecemos una lista de lugares y fechas donde tuvieron lugar casos registrados de "Poltergeist" e "Infestación", que pueden ser un punto de partida interesante para una aventura. En la mayoría de ellos podría cumplirse la teoría de la "little Naughty Girl", forma jocosa de mencionar a una adolescente como eje y causante de los fenómenos. Si bien la fenomenología no difiere de las tablas que adjuntamos, es importante que el Máster busque información sobre los hechos y cree su propia versión. Cualquier manual de parapsicología hace mención de muchos de estos casos.


Mención especial merece el caso de la rectoría de Borley, que implica apariciones y un dilatado espacio de actuación paranormal. Para conocer detalles será beneficioso diri-

girse al libro de Harry Price "The End of Borley Rectory" (1946)

Casa Bell. Robertson, Tennessee (USA); 1817
Casa Morton. (Gran Bretaña); 1888
C/ Priore. Fives, (Francia), 1865
C/ Val Docco. Turín (Italia), 1900
C/ Bava, 6. Turín (Italia), 1901
Palembang. Sumatra, 1903
Marcinelle. Charleroy (Bélgica), 1913
Fougères-sur-Bièvre. Blois (Francia), 1913
Estación de ferrocarril de Dale. Georgia (USA), 1913
Worcestershire (Gran Bretaña), 1914
Voudable. Auverne (Francia), 1914
Grosserlach. Wurttemberg (Alemania), 1916
Cheriton. Folkstone (Gran Bretaña), 1917

Comeada. (Portugal), 1919
Hopfgarten. (Alemania), 1921
Lieserbrücke. Karnten (Austria), 1922
Escuela Carnot. (Francia), 1923
Phatvien. (Vietnam), 1924
Buhar. (Rumania), 1925
Güsing. (Austria), 1925
Neuried. (Alemania), 1925
Peissemberg. (Alemania), 1925
Hague. (Holanda), 1926
Missolongui. (Grecia), 1926
Ponteranica. (Italia), 1926
Munich. (Alemania), 1927
Grenoble. (Francia), 1929
Abadía de Borley. Sudbury, Essex (Gran Bretaña), 1810-1929
C/ Gascón y Gotor, 2. Zaragoza (España), 1934

Por supuesto, hay muchos más, incluso fuera del ámbito del "Poltergeist" y la Infesta-



ción. Como nota curiosa para el Máster, diremos que, casualmente, cualquier localización geográfica en cuyo nombre figure la palabra "diablo" (en cualquier idioma), acostumbra a ser foco de algún tipo de fenómeno misterioso.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- *H.P. Lovecraft y otros: "Los Mitos de Cthulhu". Alianza Editorial
- **"El Necronomicon". -Extra nº2 de "Mundo Desconocido"
- *Werner F. Bonin. -"Diccionario de Parapsicología". Alianza Editorial
- *J.L. Jordan. "Casa Encantadas: Poltergeist". Noguer
- *L.Sureda. "Magia Roja y Ocultismo". Petronio
- *Alfred Douglas. "I Ching: El oráculo del cambio". Bruguera
- *Johann Rod. "El enigma de los grandes sistemas adivinatorios". Libroexpres
- **"Mundo Desconocido", nº 58
- **"Más Allá de Medianoche", nº2

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

- *Hans Bender. "La Parapsicología y sus problemas". Herder
- *Oscar Quevedo. "Las fuerzas ocultas de la mente". Sal Terrae

- *Jimenez del Oso. "El Espiritismo". Biblioteca de Temas Ocultos. Ed UVE
- *G.M. de Heredia. "Los Fraudes Espiritistas". Herder
- *Joss Irish. "El Tarot". Producciones Editoriales
- *L. de Gerin-Ricard. "Historia del Ocultismo". Plaza y Janés (Col. Libro Documento)
- *Reader's Digest. "El Libro de lo Misterioso"
- *Robert Tocquet. "Mediums y Fantasma". Plaza y Janés
- *Allan Kardec. "El Libro de los Mediums". Maucci

LA CIENCIA OSCURA

A pesar de que **La Llamada de Cthulhu** es un juego de terror, saliendo de los Mitos (que no es poco) y de los monstruos clásicos (vampiros, hombres lobos y momias), queda mucho por explotar y muchas puertas abiertas a lo misterioso y terrorífico. Por desgracia (o por suerte, si pensamos en términos Lovecraftianos), la mayoría de los escenarios ponen a los investigadores en el deber de evitar que el malvado de turno invoque a alguno de los monstruos del Mito.

Muchos jugadores no familiarizados con la obra de Lovecraft no encuentran angustioso el encuentro con un profundo o un ghoul. Y es que los monstruos no dan tanto miedo.

Quizá sea pues la hora de introducir nuevos elementos de horror y misterio. Espiritismo, adivinación y fenómenos paranormales pueden ser un tónico adecuado para dar nuevas perspectivas al juego. Quien más y quien menos ha oído algo sobre estos temas, ha jugado a la oui-já o se ha estremecido ante el relato de una experiencia metapsíquica de un amigo. Si estas modestas indicaciones sirven para plasmar toda esa carga de inquietud en el juego, el trabajo habrá merecido la pena.

No se que opinaría Lovecraft, bastante escéptico en general, sobre esta "perversión" de sus mundos. Los puristas puede que pongan el grito al cielo y me acusarán de ser un hereje y culparán del engendro a mi afición a la parapsicología.

Yo creo que los Mitos y la paranormalidad no están reñidos, y lo he demostrado en algunos de mis escenarios. Y como doy la idea por buena, y lo importante es que los jugadores se lo pasen bien, aquí está todo este material para másters, con la esperanza de que alguno me apoye.

Por ser material experimental, la mayoría de este artículo no es sino indicativo. El Máster es totalmente libre de ampliar, añadir o cambiar todos esos detalles que considere necesarios para el buen desarrollo del juego. Presenciar algunos fenómenos paranormales acarreará una pérdida de cordura. Provocar un diálogo con los "espíritus" costará puntos mágicos. Yo pongo las ideas, el tiempo y otros compañeros podrán adaptarlas a las necesidades de la mecánica de juego.

Francisco Jose Campos