

CTHULHU STONE




CUTHULHU STONE.

ÍNDICE.

Cuthulhu Stone.....	- 3 -
Índice.....	- 3 -
Licencia.....	- 3 -
Introducción.....	- 4 -
El Origen.....	- 5 -
La civilización terrestre.....	- 9 -
La Edad de Piedra.....	- 17 -
El Paleolítico.....	- 17 -
Cro-Magnones.....	- 20 -
Neandertales.....	- 23 -
Reglamento.....	- 27 -
Creación de personajes.....	- 27 -
Sistema de juego.....	- 29 -
La tierra de los sueños.....	- 36 -
Geografía.....	- 36 -
Reglas.....	- 42 -
Dioses y Magia.....	- 43 -
La Magia.....	- 43 -
Dioses exteriores.....	- 47 -
Primigenios.....	- 51 -
Dioses Arquetípicos.....	- 57 -
Espíritus.....	- 60 -
Rituales tradicionales.....	- 62 -
Apéndices.....	- 64 -
Montando partidas.....	- 64 -
Objetos.....	- 66 -
Animales.....	- 69 -
Criaturas.....	- 73 -
Ficha de personaje.....	- 98 -

Nota: aunque hemos intentado ser más o menos fieles con la información aquí presentada, ciertas ideas de las sociedades cro-magnon y neandertal han sido tomadas de la saga "Los hijos de la Tierra" de Jean M. Auel, para poder ofrecer una experiencia narrativa más completa.

LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y diseño de portada: F.A.

Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Imágenes: Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs www.feebleminds-gifs.com, www.maj.com y www.xwallonline.org, y posteriormente editadas por Dragstor.

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System: <http://www.rolgratis.com/c-system/>

Fuentes de información: <http://wikipedia.org>
<http://xentinel.blogspot.com.es>

<http://www.oscurossecretos.com.ar>

<http://elhorrorcosmico.blogspot.com.es>

<http://www.sectarios.org>

INTRODUCCIÓN.

Los mitos de Cthulhu constituyen un ciclo de literatura de terror fantástico atribuido de forma generalizada a Howard Phillips Lovecraft, acrecentado con las generaciones posteriores de escritores lovecraftianos de terror y ciencia ficción.

Transporta el horror gótico de fantasmas y seres inmateriales en un terror material, donde las divinidades de pueblos casi desaparecidos resultan ser entidades alienígenas blasfemas y habitualmente irracionales que luchan y compiten en ciclos de destrucción frente al hombre.

Los seres que integran los mitos se separan principalmente en tres tipos: Los Primigenios, seres extraterrestres, inmortales y de gran poder, que, en su mayoría duermen o están atrapados; los Dioses Exteriores, mucho menos numerosos y conocidos, su naturaleza trasciende todo conocimiento posible; y las llamadas Razas Menores, desperdigadas a lo largo y ancho del universo, servidoras de algunas deidades en algunos casos, y fieles a sus propios intereses en otros.

Lovecraft nunca sistematizó los Mitos, sino que sólo creó un grupo de seres e historias detrás de estos como trasfondo de sus narraciones. Él mismo llamó a esto una pseudomitología. Jamás hizo que la dicotomía Bien-Mal formara parte de sus historias, y siempre se centró en el hecho de que todo lo humano, sus acciones, pensamientos y sentimientos no tenían ningún valor en la inmensidad del universo, y pocos o ninguno de los seres que en él existen reparan en la Humanidad.

Fue principalmente August Derleth, discípulo y corresponsal de Lovecraft, quien trató de clasificar a todos los seres que lo poblaban. Él creó a los Dioses Arquetípicos, y según su clasificación y sistematización de los Mitos. Trató de representar el concepto judeocristiano de la lucha Dios-Diablo y la caída de Luzbel. Muchos aficionados de los mitos desprecian esta clasificación por considerar que priva de parte del horror intrínseco de los relatos de Lovecraft y es totalmente innecesaria, ya que éste jamás quiso algo semejante en su obra.



El nombre de Lovecraft es sinónimo de ficción de horror; sus escritos, particularmente los Mitos de Cthulhu, han influido a los autores de ficción a lo largo y ancho del mundo, y podemos encontrar elementos lovecraftianos en novelas, películas, música, videojuegos, cómics y dibujos animados. A principios de los ochenta se produjo el juego de rol llamado La llamada de Cthulhu, publicado por la editorial Chaosium. En él se da cabida a todos los elementos constituyentes de la mitología y obras tanto de Lovecraft como de sus colaboradores. Estos elementos son los seres o criaturas de los Mitos, personajes investigadores que intentan frustrar los planes de los malvados cultistas o seguidores de las citadas criaturas y numerosos artefactos mágicos, libros de hechizos y lugares ambientados en las Tierras de Lovecraft y otras partes del mundo. Posteriormente, vendrían otros proyectos, de otros autores, que no harían si no engrandecer aún más la obra de Lovecraft.

Cuthulu Stone surgió como una broma para el día de los Inocentes por parte del colega F.A. Mezclar el horror cósmico de Lovecraft en una tierra tan desconocida y distinta a los escenarios clásicos de horror y misterio como fue el periodo Pleistoceno de nuestra historia. La idea, curiosa en un principio, nos pareció lo bastante interesante como para desarrollarla, y, bueno, aquí estamos.

HISTORIA OSCURA.

EL ORIGEN.

Los dioses arquetípicos y los exteriores.

Antes que nuestro Universo Material, existía el Elíseo, la Dimensión Alternativa donde moran los Dioses Arquetípicos, entre los cuales se encuentran Kthanid, Nodens, N'tse-Kaambl y Yad-Thaddag.

Haciendo uso de las Llaves Arquetípicas sus Tablillas Jeroglíficas, los Dioses Arquetípicos crearon este Universo Material, haciendo posible el dolor y el sufrimiento. Entonces, se retiraron al Elíseo.

El poder de las Llaves Arquetípicas es tan tremendo, que el uso de uno sólo de sus ensalmos trajo nuestro mundo a este Universo, desde el Elíseo.

El Elíseo es una tierra aparentemente infinita en la que viven en armonía los escogidos de estos Dioses, provenientes de muchos mundos y dimensiones distintas. Sólo aquellos a quienes los Dioses Arquetípicos juzguen dignos podrán entrar en el Elíseo, y el camino hasta allí es largo y difícil, incluso contando con la ayuda de los propios Señores del lugar.

Sin embargo, también estaban también los Dioses Exteriores, unos seres opuestos a los Arquetípicos, quienes ansían destruir el Universo, y tal vez crear uno mejor después. Hay quienes creen que los Dioses Exteriores, o, por lo menos algunos de ellos, como podrían ser el caso de Ubbo-Sathla y Sothoth eran Arquetípicos que se rebelaron y enemistaron contra sus compañeros.

En el Principio de los Tiempos, Azathoth, el líder de los Exteriores, penetró en este Universo se y encarnó como Xhada-Hgla, una criatura inteligente que se veía como una concha como almeja, de la que sobresalían numerosos pseudópodos de gran longitud. Dentro de la concha, se apreciaba un rostro peludo de ojos verdes.

Con este cuerpo, Azathoth sembró el Universo de innumerables seres, conocidos como las «Semillas Andróginas». Tal vez la primera de ellas fue aquella conocida simplemente como «La Gran Oscuridad», que a su vez, engendró a Shub-Niggurath (también conocida como «La Cabra Negra de las Mil Crías»), y a Shumath-Ghun, en una región del cosmos conocida como la Nebulosa Negra.

Shub-Niggurath y Hastur, «Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado», engendraron a Nug y Yeb, también conocidos como «Las Obscenidades Gemelas», Lloigor y Zhar respectivamente, quienes a su vez, según algunos creen, engendraron al Gran Cthulhu, de quien hablaremos más adelante.

Otra «Semilla Andrógina», Lu-Kthu, dio origen a Byagoona, «La Sin Rostro», en un lugar conocido como el «Gran Vórtice». En tiempos posteriores, Byagoona pasó a ser conocida como Nyarlathotep.

Otra Semilla de Azathoth, Ksaksa-Kluth, engendró a los Dioses Ziulquaz-Manzah y Ghisguth. Ksaksa-Kluth y sus hijos moraron en Yuggoth (Plutón) durante un tiempo, pero su familia pronto lo abandonó debido a sus inclinaciones caníbales, emigrando a Cykranosh (Saturno).

Allí, Ziulquaz-Manzah, junto a su compañera Zstylhemghi, engendraron a Tsathoggua, un ser cuyo cuerpo amorfo suele adoptar el aspecto de una criatura parecida a un sapo peludo, con ojos somnolientos y una gran sonrisa cuajada de dientes.

Los antiguos y la repoblación de la Tierra.

Hace unos 1.000 millones de años Los Antiguos llegan volando desde el espacio para poblar la Tierra. Su punto de aterrizaje se sitúa en el Océano Antártico, y allí fundan su primera ciudad en las profundidades marinas. Con la excepción de los primerísimos invasores alienígenas (Cthugha, los vampiros de fuego, Tsathoggua y Chaugnar Faugn) la Tierra está casi totalmente desprovista de vida. Las formas de vida nativa no han evolucionado por encima de las bacterias de las algas verde azuladas.

Tras aniquilar a ciertos enemigos cósmicos, los Antiguos se dedicaron a una serie de experimentos, sembrando esporas y acelerando el proceso de formación de los Océanos.

En el mar crearon las formas originales de vida terrestre: bacterias y algas verdeazuladas, así como al Proto-Shoggoth, Generador de Formas de Vida.

También estaban los Shoggoths, esclavos protoplasmáticos que parecían enormes masas negras de unos 4.50 mts, capaces de transformar sus tejidos en toda clase de órganos y apéndices bajo influencias hipnóticas, así como de levantar pesos prodigiosos. Con su ayuda, las Ciudades Submarinas se transformaron pronto en vastos e imponentes laberintos de piedra, semejantes a los que más tarde fueron contruidos en la superficie.

Entre las ciudades de la superficie, se encontraba Yian-Ho, también conocida como la Ciudad Secreta de los Polos Magnéticos. Se dice que todos los seres humanos conservan recuerdos ancestrales de esta gran ciudad.

Poco después de la aparición de las primeras formas de vida terrícola, Tsathoggua el Dios Sapo, y Atlach-Nacha el Dios Araña, llegaron al planeta desde Saturno a través de otras Dimensiones y, tras permanecer un tiempo en la Ciudad de Yuth, en el desierto pedregoso de K'li-Phon-N'yah, se instalaron definitivamente en el oscuro Abismo de N'Kai.

Aunque, al parecer, esta caverna se encuentra por completo en otra dimensión, existen entradas en lugares como la Cueva Carlsbad en México, la tierra subterránea de Yoth (bajo Oklahoma), bajo el Monte Voormithadreth de Hiperbórea, y en la Selva Negra de Alemania.

Durante los siguientes Eones, las Ciudades de Piedra de los Antiguos, se extendieron por los Océanos del mundo prehistórico. Lentamente, algunos Antiguos emigraron por los continentes del Planeta, pero muchos permanecieron en sus Ciudades Oceánicas, al comprobar que sus siervos Shoggoths resultaban menos útiles en tierra.

A lo largo de los Eones, los Antiguos prosiguieron con su creación y explotación de formas de vida primitivas. Cuando algunos de sus experimentos escaparon a su control, permitieron que evolucionaran por su cuenta, dando lugar a la aparición de los primeros vertebrados (los peces) y todos los demás seres vivos.

Hace 900 millones de años: Se extienden las ciudades de los Antiguos. En esta época, las ciudades de piedra de los Antiguos se extienden ya por los océanos de mundo prehistórico. Unos 100 millones de años después, los Antiguos se adaptan también a la vida en tierra.

Lentamente, algunos Antiguos han emigrado a los continentes de planeta. Muchos permaneces en sus ciudades oceánicas, pues comprueban que sus siervos shoggoths resultan menos útiles en tierra.

Los extraños Pólipos Volantes llegan desde la región las lejanas del espacio hace aproximadamente 750 millones de años. Al mismo tiempo, ocupan otros tres planetas de nuestro Sistema Solar, entre los que, según algunos, se incluye Tond y Yaksh. Inicialmente construyeron sus imponentes torres de basalto en tierra; cuando tratan de expandirse al océano, los Antiguos luchan ferozmente contra ellos y finalmente lo derrotan.

Mientras, los Antiguos han proseguido con su creación y explotación de formas de vida primitivas. Cuando unos de sus experimentos escapan su control, deciden permitir que evolucionen por su cuenta, dando lugar a la aparición de los primeros vertebrados (los peces) y todos los demás seres vivos.

En la huida de un destino innombrable, hace unos 400 millones de años, la Gran Raza de Yith llega a la Tierra y ocupa los cuerpos de unas criaturas nativas de forma cónica. Estos seres cónicos estaban siendo oprimidos por los Pólipos Volantes y, sopesando este hecho y la naturaleza carnívora de los Pólipos, la Gran Raza decide luchar contra ellos, expulsándolos finalmente a sus ciudades de basalto y encerrándolos allí. Pero los Pólipos Volantes se hacen cada vez más y más fuertes en sus guaridas subterráneas, y la Gran Raza empiezan a temer su regreso. Tras esta guerra, la Gran Raza funda su primera y mayor ciudad, Pnakotus, en la tierra que mucho tiempo después se conocería como Australia.

Hace 350 millones de años un gran cataclismo sacude la Tierra; es la primera de un gran número de catástrofes que tendrán lugar en los siguientes eones. Se alzan nuevas masas de tierra en lo que más tarde se convertiría en el Océano Pacífico, y entre ellas están K'naa, Ponapé, Yhe, R'lyeh. Son los lugares que en el futuro se conocerán como Mu. El cataclismo provocó la destrucción de muchas ciudades submarinas de los Antiguos y, en consecuencia, no estarán preparados para la llegada del nuevo grupo de alienígenas desde la distante estrella de Xoth, liderados por Cthulhu.

La progenie de cthulhu.

Mientras tanto, en Vhoorl, planeta situado en la «vigésimo tercera Nebulosa» (esté eso donde esté), el matemático Kathulhn se convirtió en el primero en atravesar las barreras entre esta dimensión y aquellas en las que moran los Dioses Exteriores.

Hay quienes creen que este Kathulhn no es otro que el Gran Cthulhu, un amorfo ser que recuerda a un humanoide con garras y cabeza de pulpo, y enormes alas de murciélago.

Si esto es cierto, entonces, Vhoorl fue el lugar de nacimiento de Cthulhu, quien posteriormente entonces, viajó al Sistema Binario de Estrellas Verdes de Xoth, ubicado, al parecer, en la Constelación de Tauro, donde se apareó con una criatura llamada Idh-Yaa, para engendrar a los Primigenios Ghatanothoa, Ythogtha y Zoth-Ommog, así como a Cthylla, «La Hija Secreta de Cthulhu». Desde allí, Cthulhu, sus hijos y su Semilla Estelar (descendientes suyos) volaron hasta Saturno.

Tras su llegada, Cthulhu y su séquito Cthulhi, sus cuatro hijos, sus Semillas Estelares, y los Yuggs (enormes gusanos blancos), se asentaron sobre las recién emergidas tierras de Mu, donde construyeron la Gran Ciudad de Piedra de R'lyeh, con la ayuda de los Profundos, una raza de criaturas anfibias, descendientes de la rama evolutiva de los anfibios que había aparecido por primera vez unos veinte millones de años antes.

Al principio, las fuerzas de Cthulhu encontró resistencia por parte de los Antiguos, pero, tras una guerra en la que la horda de Cthulhu destruyó todas las Ciudades Terrestres de los Antiguos, las dos especies firmaron la paz, y aceptaron no interferir entre sí. De este modo, las tierras de Mu quedaron bajo el dominio de Cthulhu y los suyos, mientras que los Antiguos conservaron una tenue primacía sobre el resto del mundo.

Cierto registro afirman también que la sociedad subterránea de K'n-yan nació como parte de esta gran emigración, y que los habitantes de aquella tierra habían venido al planeta junto a Cthulhu.

La rebelión de los primigenios.

Hace unos 300 millones de años, estalló el mayor conflicto de la historia de este Universo, cuando los Dioses Primigenios, se rebelaron contra sus Creadores, los Dioses Exteriores.

En la Tierra, los Primigenios contactaron con los Cthulhi, y éstos se sumaron a los demás, robando a los Arquetípicos parte de sus Llaves o Registros, que fueron ocultados por Ubbo-Sathla en el Cuarto Planeta del Sistema Celaeno, en el Cúmulo Estelar de Las Pléyades.

No está claro cómo se almacena esta información en la Gran Biblioteca de Celaeno. Algunas referencias indican que se conserva en libros y tablillas, mientras que otras afirman que este antiguo conocimiento descansa en organismos vivos creados específicamente con ese propósito.

En castigo por la afrenta de los Cthulhi, los Exteriores descendieron por el Portal de Glyu-Vho, y provocaron un nuevo cataclismo que golpeó la Tierra, sumergiendo R'lyeh y atrapando a Cthulhu y a sus Semillas Estelares en las profundidades del Océano Pacífico. Fue la primera de una serie de catástrofes que tendrían lugar en los siguientes Eones. Se alzaron nuevas masas de tierra en lo que más tarde se convertiría en el Océano Pacífico, entre ellas, K'naa, Pohnpei, Yhe y R'lyeh. Eran los lugares ubicados a unos 1.500 Kms al sur de la actual Rapa Nui. No existen datos suficientes que permitan esclarecer si todos los demás Primigenios apresados al mismo tiempo.

Ghatanothoa, uno de los hijos de Cthulhu, fue sellado en las criptas que se extienden bajo el Monte Yaddith-Gho, que dominaba la primitiva Ciudad de Mu.

Ythogtha, otro de los hijos de Cthulhu, una criatura bípeda con manos palmeadas, pies terminados en ventosas y la cabeza cubierta de tentáculos alrededor de un único ojo, está apresado bajo un Símbolo Arcano en el Abismo de Yhe, al sur de R'lyeh.

Zoth-Ommog, otro de los hijos de Cthulhu, un Primigenio de cuerpo cónico coronado con cuatro tentáculos como los de una estrella de mar y una cabeza de reptil con barba de serpiente, se cree que duerme en la parte de R'lyeh que está junto a la costa de Pohnpei.

De Cthugha, Primigenio que toma la forma de un enorme incendio en el aire, se dice que durante la guerra fue irradiado y enloqueció para siempre. Fue apresado en Korvaz, una Estrella cercana a Formalhaut, en la Constelación del Pez Austral. Pero antes de esto, engendró a Aphoom-Zhah, una criatura que parece una parpadeante llama grisácea que congela todo lo que toca.

Ithaqua, «El Que Camina En El Viento» (El Wéndigo de los pieles rojas), cuyos dominios se extendían por el aire y por los Espacios Interestelares, fue confinado a una meseta cerca del Polo Sur de Borea, un Planeta de tres lunas ubicado en un Universo Paralelo. Posteriormente escapó de ahí, pero hoy, gran parte de su Fuerza Vital se encuentra atrapada bajo un poderoso Sello en el Templo de los Vientos del Polo Norte, que sólo aparece en la noche del Solsticio de Invierno.



Hastur, «El Que No Debe Ser Nombrado», fue confinado en el Lago de Hali, cerca de la Ciudad de Carcosa, en un Planeta del Cúmulo Estelar de Las Híadas, cerca de Aldebarán.

Lloigor y Zhar, criaturas gemelas que parecen una enorme masa alada de tentáculos serpenteantes, que les sirven para atrapar y llevarse a sus enemigos, están aprisionados bajo las ruinas de la Ciudad Subterránea de Alaozar, en la Meseta de Sung, en Birmania. Pero ambos pueden proyectar su Tulkú, Avatar Psíquico o Cuerpo Energético, si se realizan los rituales adecuados, o cuando Arcturo, su antiguo hogar, está por encima del horizonte.

Mnomquah, un saurio bípedo de Yarnak, planeta de tres lunas situado al otro lado de Betelgeuse, está apresado dentro del Lago Negro de Ubboth, en el núcleo de la Luna.

Tsathoggua fue arrojado en las oscuras cavernas de N'Kai, junto con Abboth y Atlach-Nacha.

El Negro Castillo de Ónice sobre la Montaña de Kadath, en el Desierto de Hielo, una región en la zona fronteriza entre el Mundo de la Vigilia y el del Sueño, es la prisión de muchos Primigenios Menores.

Entre los pocos Primigenios que escaparon a la prisión, valiéndose de su astucia, están Zathog, y Othuyeg en la Tierra, que actualmente conspiran para conseguir el retorno de sus compañeros Primigenios.

Como los Primigenios Lloigor y Zhar tienen la capacidad de proyectarse fuera de sus prisiones bajo ciertas circunstancias, se les encargó la misión de despejar la Tierra para tenerla a punto para la hora terrible en que las estrellas estén en posición, y los Primigenios emerjan de sus tumbas. Entonces volverán a ser conocidos con sus nombres verdaderos, Nug y Yeb, «El de la Niebla Susurrante».

Cthylla, la «Hija Secreta de Cthulhu», casi nunca aparece mencionada en los Mitos, puesto que su destino es tan abominable que incluso los autores de estos tomos temieron hablar de ella. Si alguna vez Cthulhu es destruido, su espíritu partirá y se reencarnará en el útero de Cthylla. Así, Cthulhu podría regresar al mundo incluso en el hipotético caso de su completa destrucción.

LA CIVILIZACIÓN TERRESTRE.

Los hijos de yig.

Hace 275 millones de años aproximadamente, durante el Período Pérmico, aparecieron los primeros Hombres-Serpiente.

El Primigenio Menor Yig, que toma la forma de un enorme Hombre-Serpiente, o a veces, la de un descomunal Dragón oriental, llegó a la Tierra desde el Planeta Zandanua, donde aún vive su hermano Rokon. Yig fue el responsable de la creación de los reptiles y los insectos en la Tierra, ayudándolos a evolucionar, para ser más grandes, más inteligentes y capaces de caminar erectos. Yig, es considerado el Padre de Todas las Serpientes, y por ello los Hombres-Serpiente le adoraron desde el principio.

El pueblo serpiente funda el imperio de Valusia sobre un gran continente del actual Mar Mediterráneo, y se hacen poderosos en el arte de la alquimia y la hechicería. En tiempos posteriores, este primer imperio se convertirá en símbolo de una época legendaria. Se cree que los Hombres reptiles sin cola aparecieron durante este periodo.

Las leyendas cuentan que, con su poderosa magia, y la ayuda de la fabulosa Corona de la Cobra, que permite a su dueño leer los pensamientos de cualquier criatura y controlar su mente, los Hombres-Serpiente establecieron su Primer Imperio en Valusia, una fértil tierra próxima al centro del súper continente de Pangea, que comprendía lo que ahora es el sur de Europa, el Mediterráneo y el Norte de África.

En esa época, la Gente Serpiente erigió grandes Ciudades de Piedra que contenían laboratorios y Templos dedicados a Yig, así como a su «hermana y compañera», Shub-Niggurath, y a su hijos, Byatis, «El de la Barba de Serpientes»; y Han, «El Oscuro». Fue un Imperio basado en la Hechicería y la Alquimia, que en su apogeo llegó a gobernar gran parte del mundo.

Aparentemente, fue por esta época también que Shub-Niggurath llegó a la Tierra, tras abandonar su antigua morada en el Planeta Yaddith, para construir la ciudad de Harg-Kolath en una caverna al sur de Arabia. Allí espera, servida por su Semilla, hasta que su esposo, el primigenio Hastur, sea libre para regresar a la Tierra.

Durante esta época también, tras varios milenios de servidumbre, los shoggoths se rebelan contra los Antiguos acuáticos, provocando grandes disturbios en las ciudades submarinas. Se desarrolla una cruenta guerra y los shoggoths vuelven a ser domesticados.

La caída de valusia.

Tras cincuenta millones de años de civilización, el pueblo serpiente descubre que no son el pináculo de la evolución reptiliana. Aparecen los dinosaurios y provocan la destrucción del primer imperio de pueblo serpiente.

A pesar de que la antigua Civilización de Valusia fue destruida, muchos de los Hombres-Serpiente sobrevivieron. Huyeron a las profundidades de la tierra, arrastrándose en madrigueras ocultas en las profundidades de la tierra, hasta que el mundo volviera a ser más hospitalario de nuevo.

La mayor de las Civilizaciones Subterráneas de los Hombres-Serpiente fue la de Yoth, localizada bajo lo que ahora es América del Norte. Su proximidad al Pozo de Ngoth, en Oklahoma, donde se dice que está aprisionado Yig, lo hace especialmente sagrado. Durante más de 200 millones de años, los Hombres-Serpiente habitaron allí. Su Civilización se levantó y cayó cientos de veces.

Bajo nuestro suelo se encuentra el Reino Subterráneo de K'n-Yan, bañado por una luz azul. Debajo, se encuentran las Cavernas de Yoth, bañadas por una luz rojiza. Y debajo de ésta, está la Oscura Caverna de N'kai, donde se mora el Primigenio Tsathoggua.

Llegada de los Mi-go.

Hace unos 150 millones de años, una nueva raza extraterrestre, los Mi-go, invade la Tierra desde un puesto avanzado de Yuggoth, decidida a extraer minerales que no pueden encontrar en ninguna otra parte. Los Antiguos tratan de entablar batalla contra ellos en el espacio, pero descubren que ya no pueden abandonar la atmósfera. Los combates posteriores entre ambas razas desembocan en firme control de los Mi-go sobre el norte. Un contingente de Mi-go ocupa la tierra conocida desde Mu y allí veneran al siniestro dios Ghatanothoa.

En esta época los Antiguos alcanzan en su mayor grado de expansión. Sus enormes ciudades de piedra cubren el mundo, con la excepción de Australia (controlada por la Gran Raza Yith) y los enclaves de los Mi-go en el Norte. Sin embargo su cultura ha entrado en decadencia, y han involucionado de manera considerable. A partir de este momento su civilización no hará más que menguar, refugiándose cada vez más hacia el sur hasta que solo abarque las tierras que rondan la Antártida.

Un nuevo cataclismo.

Hace 50 millones de años: un cataclismo sacude la Tierra.

Otro cataclismo golpea la Tierra. Se abren las antiguas prisiones de los Polipos Volantes, y estos monstruos alienígenos quedan en libertad para vengarse de sus antiguos captores, los Yithianos, que huyen al futuro para instalarse dentro de una raza de escarabajos.

Este cataclismo también destruyen muchas ciudades de los Antiguos, entre ellas la situada en su punto aterrizaje de la Antártida. Comienza la construcción de una nueva ciudad antártica que sobrevivirá a la civilización de los Antiguos y que, posteriormente, será descubierta por los seres humanos en el 1931d.C.

La era de theem'hdra.

Mucho tiempo después, surgió otro curioso paréntesis en la Evolución: hace 20 millones de años, en la tierra más tarde conocida como Mu, en el Pacífico Sur, donde Cthulhu y los suyos habían morado millones de años antes, apareció Theem'hdra, una Civilización humana mucho antes del tiempo que le correspondería. Dioses como Cthulhu y Yibb-Tstill tuvieron un papel activo en esta tierra salvaje y cruel.

El mayor Mago Negro que existió nunca en Theem'hdra fue Mylakhrión. Provenía de la tierra de Tharamoon, y entre sus maestros se contaron los Magos de Hielo de Khrissa. A pesar de su dominio superior de la hechicería, imitó a muchos otros magos de su época al buscar la inmortalidad.

Mediante su magia, Mylakhrión prolongó su vida durante cientos o incluso miles de años, pero seguía sin alcanzar la auténtica vida eterna. Tras muchos años de investigación en vano, Cthulhu contactó con él y le ofreció su ansiado objetivo a cambio de que liberara a los Primigenios de sus prisiones. Cuando Mylakhrión se negó a cumplir su parte del pacto, Cthulhu lo destruyó.

Poco duró la Civilización de Theem'hdra, pues pronto desapareció, y la Tierra ya no conoció más hombres durante muchos millones de años. La Era de Theem'hdra se convirtió en un oasis perdido cuya existencia ni siquiera sospecha la mayoría de los estudiosos de la prehistoria.

La maldición de Yig.

Hace 5 millones de años, las condiciones empezaron a cambiar. Los mamíferos habían empezado a ascender. En África, los primeros homínidos estaban evolucionando. Fueron los primeros antepasados verdaderos del hombre.

La Civilización Yothica estaba en su apogeo. La vida era lujosa, y se vivía con regocijo, así que los Hombres-Serpiente se convirtieron en despiadados científicos. Ellos crearon muchas formas de vida, incluyendo a grandes y bestiales humanoides con inteligencia rudimentaria, como los Gyaa-Yothn y los Voormis, antepasados de los actuales Yetis y Sasquatch, e incluso, fabricaron nuevos cuerpos para sí mismos. No tenían moral, y su única ley era que la curiosidad debía satisfacerse siempre.

Entonces, se descubrió lo que sería la perdición de Yoth, cuando exploradores curiosos descubrieron el camino a la Oscura N'Kai. Allí encontraron grandes altares erigidos en honor a Tsathoggua.

El Dios-Sapo poseía un tremendo poder y enormes conocimientos y muchos Hombres-Serpiente dejaron a Yig para adorarlo. Yig no vio con agrado que su pueblo le abandonase, y los maldijo.

Los Hombres-Serpiente de Yoth degeneraron, perdiendo la facultad de hablar, sus extremidades y su inteligencia. Volvieron a ser las serpientes que fueron hace 300 millones de años.

Sólo los creyentes escaparon a la Maldición de Yig. El Alto Sacerdote Sss'haa condujo a los auténticos creyentes fuera de Yoth. Viajaron a Hiperbórea, un continente en el extremo norte de la Tierra, donde se asentaron bajo el Monte Voormithadreth.

En aquella época, las tierras del norte eran cálidas y fértiles. Vastas junglas, llenas de vida exótica (desde los tigres dientes de sable hasta los últimos dinosaurios) cubrían gran parte del continente.

Muchos de los bestiales Voormis viajaron a Hiperbórea, junto a los Hombres-Serpiente. No obstante su especial afinidad con Tsathoggua muestra que incluso entre los supuestamente fieles, la mancha del Dios-Sapo perduró.

Allí, la Gran Civilización científica de los Hombres-Serpiente continuó prosperando.

Hace 3 millones de años, los Voormis obtuvieron la libertad, y se abrieron paso hasta la superficie, luchando contra los Gnoph-Kehs, monstruos con cuernos que caminan sobre 2, 4 ó 6 patas, y fundaron su propia civilización primitiva en la superficie de Hiperbórea.

Alejados de la Gente Serpiente que adoraba a Yig, los Voormis pudieron nuevamente venerar a su Dios favorito, Tsathoggua, y muchos se fueron a vivir bajo tierra para estar más cerca de su señor.

Por su parte, la civilización de los Antiguos continúa menguando. En esta época ya no poseen ciudades terrestres salvo en la Antártida y en el extremo Sudafricano. Y ninguna ciudad oceánica en el norte del paralelo quince de latitud sur. Durante los siguientes millones de años su civilización se reducirá aún más, hasta que su última ciudad sea la que hay más allá de las Montañas de la Locura, lo que los dejara en una situación vulnerable cuando comience la Era Glacial.

La llegada de Ithaqua.

Sin embargo, hace 1.7 millones de años, Ithaqua apareció por primera vez en el extremo norte, y el frío que desató marcó el principio del declive de los Voormis en Hiperbórea.

Ithaqua pertenece a la Raza Wéndigo, que adopta una enorme forma antropomórfica de relucientes ojos rojos y pies palmeados, que camina por el aire como si estuviera sobre suelo firme, aunque también suele aparecer como una nube de niebla o de nieve con ojos.

En cierto momento, los Voormis sufrieron una guerra civil en la que los adoradores del nuevo dios Ithaqua atacaron a los seguidores de Tsathoggua. Al final, los fieles de Ithaqua sufrieron una sonora derrota y tuvieron que exiliarse de las tierras de los Voormis más ortodoxos.

Por culpa de esta gran guerra y del cada vez mayor frío, la civilización de los Voormis estaba exhausta cuando los primeros humanos, un pueblo de pelo rubio y orejas largas, llegó hace 1.5 millones de años.

Al principio, los Voormis ayudaron a estos recién llegados a encontrar comida y refugio, y posteriormente los instruyeron en las artes de la Ciencia y la Magia. De este modo, la capital humana, primero en Commorion y después en Uzuldaroum, llegó a convertirse en una auténtica delicia para la vista.



Estos humanos adoraron durante mucho tiempo al Dios-Sapo Tsathoggua, igual que habían hecho los Voormis antes que ellos. Posteriormente, la adoración de esta deidad perdió importancia y la población volcó su fe en dioses más urbanos.

Mientras el número de humanos aumentaba, los Voormis menguaban lentamente, hasta que los pocos que quedaron abandonaron sus ciudades para esconderse en las montañas, estando su mayor colonia en el Monte Voormithadreth. Los humanos se olvidaron rápidamente de sus antiguos benefactores y se proclamaron Señores de Hiperbórea, cazando a menudo a los Voormis como deporte.

La llegada de Aphoom-Zhah.

Hace un millón de años, Aphoom Zhah llegó a la Tierra desde Neptuno, aterrizando en el Monte Yaanek, un volcán que se encontraba en el Polo Norte, en medio de una tormenta de fuego. Pero los Dioses Arquetípicos lo encontraron allí y lo confinaron en un profundo pozo bajo el Polo.

En su furia, Aphoom Zhah liberó un enorme frío, congelando la tierra a su alrededor. El poder combinado de Aphoom Zhah y de Ithaqua, provocó un enfriamiento global de la Tierra, provocando temperaturas cada vez más extremas en el norte y en el sur.

Entonces, los Voormis, que habían caído a niveles casi bestiales, asolaron las aldeas humanas en busca de comida. Los Hiperbóreos contraatacaron y acabaron con casi todos los Voormis que quedaban, lanzando expediciones de caza de manera periódica para exterminar al resto.

Rlim shaikorth.

Pero la furia de Aphoom Zhah aún no menguaba, y entonces llamó telepáticamente a Rlim Shaikorth, un poderoso Mago, prácticamente omnisciente, cuyo aspecto es el de un inmenso gusano blanco, con una enorme boca y dos cavidades oculares vacías de las que constantemente gotea sangre.

Rlim Shaikorth vino a la Tierra cuando Hiperbórea era todavía una potencia mundial. A bordo de su Ciudadela de Hielo de Yikilth, el Gusano Blanco viajó desde el Polo Norte hacia el sur, azotando la tierra de Mhu Thulan (la actual Groenlandia) con un intenso frío que mataba al instante todo lo que tocaba.

A los únicos que se permitía sobrevivir era a los Ylidheem («Seres Gélidos»), grandes magos a los que Rlim Shaikorth había transformado para que pudieran sobrevivir sin problemas en el frío y así pudieran rendirle culto.

El frío destruyó muchas de las ciudades más importantes de Hiperbórea, y el fin del mundo parecía cercano... Hasta que cierto día, aquel frío antinatural desapareció y Yikilth se fundió.

Zobna y Iomar.

No obstante, Aphoom Zhah e Ithaqua continuaron generando el frío que terminó por arrasarse Hiperbórea. La siguiente en caer fue la civilización humana de Zobna, al sur de Hiperbórea.

Hace unos 850.000 años, los supervivientes huyeron aún más al sur, a la tierra posteriormente conocida como Iomar, donde aniquilaron a los Gnophkehs, una tribu de caníbales subhumanos que usaban como tótem la figura del monstruo Gnoph-Keh ya descrito.

La capital de Iomar era Olathoe. Los edificios de esta ciudad estaban hechos por completo de mármol, y los capiteles de las columnas que adornaban toda la ciudad tenían grabadas imágenes de hombres barbudos de aspecto serio. Olathoe era un núcleo de cultura y enseñanza.

A pesar del avance de los hielos, que ya habían arrasado Zobna, los Iomaritanos lograron prosperar durante más de 100.000 años.

Finalmente, hace unos 750.000 años, los restos del reino creado a partir del antiguo país de Zobna fueron invadidos por los bestiales Inutos, gentes de piel amarilla que avanzaban desde el norte junto a las capas de hielo. Éstos atravesaron el paso entre los picos de Noton y Kadiphonek que flanqueaban la ciudad y, pillando desprevenidos a los Iomaritanos, los destruyeron a ellos y a su ciudad, sin dejar huella del esplendor de aquel lugar.

En Hiperbórea, la Civilización Humana se fragmentó, y los escasos supervivientes huyeron a las tierras que luego serían conocidas como Norteamérica, Atlántida, Escocia, Asia Menor, y Mu.

Resulta interesante señalar que algunas tribus de indios americanos que vivían en la zona de Massachussets afirmaban provenir de «Lamah», lo que posiblemente indica un vínculo con los pueblos de las zonas polares.

Muchos de los otros pueblos de Hiperbórea también retrocedieron. Aunque algunos Voormis se quedaron en el continente helado para adorar a Ithaqua, otros huyeron al este y al oeste, donde se convirtieron finalmente en las criaturas conocidas como Sasquatch y Yetis. Y los Hombres-Serpiente de Hiperbórea se trasladaron al continente de Lemuria, recién reaparecida en los Océanos Índico y Pacífico, donde fueron conocidos como los Reyes Dragón.

En la actualidad, los únicos restos de Hiperbórea forman la actual Groenlandia. Sin embargo, Lomar perdura en las Tierras del Sueño, pues fue reconstruida allí en los sueños de un sobreviviente reencarnado.

El frío, cada vez mayor, acaba por aniquilar las principales civilizaciones polares. En la Antártida, los Antiguos se ven obligados a retirarse bajo el agua, a su última colonia en un profundo abismo situado bajo la última de sus ciudades.

En Lomar, los restos del reino creado a partir del antiguo país de Zobna son invadidos por los bestiales inutos, que llegan juntos a las capas de hielo que avanzan desde el norte. Los nombres de Zobna y Lomar solo sobrevivirán en sueños.

En Hiperbórea, la civilización humana se fragmenta y los escasos supervivientes huyen a tierras que luego serían conocidas como África, Asia menor, la Atlántida, Dunwich, Escocia y Mu. Muchos de los otros pueblos de Hiperbórea también retroceden. Aunque algunos voormis se quedaron en el continente helado para adorar a Ithaqua, otros huyen al este y oeste, donde se convertirán finalmente en las criaturas conocidas como sasquatch y yetis. Los hombres serpientes de Hiperbórea se trasladaran al continente de Lemuria, recién emergido, donde son conocidos como los Reyes Dragón. Tsathoggua regresa a su antiguo hogar de N'kai. Atlach-Nacha y Abhoth también se trasladan, posiblemente a los Andes y a Dunwich respectivamente, aunque los registros sobre sus movimientos son mucho menos fiables.

Lemuria.

En Lemuria, los Reyes Dragón vivieron en paz durante un tiempo, pero hace unos 500.000 años, emergió en Lemuria una nueva raza de seres humanos. Los hombres que habían gobernado Theem'hdra hacía millones de años que llevaban extintos, y el pueblo alto y rubio de Hiperbórea estaba desperdigado. Estos nuevos hombres eran los primeros humanos auténticos.

El primer reino humano, Nemedis, entabló una Guerra de Mil Años contra los Reyes Dragón, que llevaban 250.000 años gobernando Lemuria. Al final, venció la Humanidad, y la mayoría de los Reyes Dragón fueron expulsados al sur, a la tierra que se convertiría después en el Continente de Thuria, donde formaron el Segundo Imperio de Valusia.

No obstante, un puñado de Hombres-Serpiente permaneció oculto entre las islas del mar de Neol-Shendis, planeando alzarse de nuevo cuando las Estrellas estuviesen en posición.

Cuando, 7.000 años más tarde, los Reyes Dragón volvieron a alzarse, destruyeron la tierra de Nemedis, y los seres humanos emigraron al oeste, donde fundaron las Nueve Ciudades, entre ellas, Atlántida, Commoria, Grondor, Kamelia, Thule y Verulia.

Los Magos de la tierra oriental de Nianga fueron corrompidos por el Caos y amenazaron con dominar el mundo. Pero un bárbaro llamado Thongor se enfrentó a las Fuerzas del Caos con la ayuda de la antigua Magia.

Al final, los Magos de Nianga fueron destruidos por su propia hechicería, y los Reyes Dragón fueron derrotados y expulsados para siempre del continente de Lemuria. Posteriormente, Thongor unificó los Nueve Reinos creando el Imperio Dorado del Sol, que conquistó medio mundo con sus Naves Voladoras.

Se libraron muchas guerras, y finalmente los hombres del Continente de Thuria fueron condenados a la esclavitud. Algunos huyeron hacia reinos menos opresivos, pero en el centro del mundo, los Hombres-Serpiente impusieron su mandato.

Después de cientos de guerras, el Segundo Imperio de los Hombres-Serpiente fue destruido. La Era de los Reptiles había llegado a su fin. En lo sucesivo, Valusia fue gobernada por humanos.

Algunos Hombres-Serpiente huyeron al sur del Continente de Thuria para crear un nuevo reino, pero la mayoría se estableció bajo la superficie terrestre, hibernaron o simplemente murieron.

Sin embargo, esta era de prosperidad humana no podía durar eternamente. Hace unos 400.000 años, una serie de erupciones volcánicas sumergió bajo el Océano gran parte del continente, quedando sólo una cadena de grandes islas.

Muchos Lemurianos fueron conducidos por Valthoth lejos de aquellos territorios condenados, y fundaron el Primer Imperio de la Atlántida.

Los Hombres-Serpiente que quedaban no deseaban dejar su mando sobre el mundo. Donde la fuerza había fallado, usaron en cambio el engaño. Usaron sus poderes de camuflaje, reemplazaron a los humanos en los puestos de poder y gobernaron en su lugar. Durante siglos tuvieron éxito.

Los dioses de Mu.

En la tierra donde antaño gobernaron Cthulhu y su blasfema Semilla, donde estuvo la tierra de Theem'hdra, perdida en la noche de los tiempos, apareció una nueva civilización.

Los primeros humanos de Mu descubrieron muchas ruinas antiguas y erigieron sobre ellas su primer reino. Los Dioses estaban más próximos a la gente de Mu que a los pueblos posteriores.

En el cenit de su civilización moviana, hace doscientos mil años, sus habitantes se habían decantado por adoración de muchos dioses siniestros, sobre todo Ghatanothoa, Ithogtha y Zoth-Ommog, los hijos de Cthulhu.

Cthulhu contactó en sueños con los humanos, y les rebeló donde encontrar las estatuas con su imagen que había traído consigo desde las estrellas, instruyéndoles sobre la manera adecuada de adorar al Señor de R'lyeh. De este modo se inició el Culto a Cthulhu entre la Humanidad.

Por un momento, los primeros humanos lograron hacer que R'lyeh emergiera, pero, tras la fundación de las primeras sectas, volvió a hundirse. El agua bloqueó la mayor parte de las señales telepáticas de Cthulhu, cortando todo contacto con sus adoradores excepto mediante algunos sueños ocasionales.

Los mensajes oníricos de los Primigenios siguieron llegando a muchos humanos. Aunque algunos de ellos pudieron distorsionarse, creando las leyendas de titanes

apresados y héroes en letargo de muchas mitologías distintas, algunas visiones claras lograron llegar a personas especialmente sensibles.

Estos escogidos organizaron cierto número de sectas sobre el planeta en honor de los Primigenios. Con la ayuda de los Primigenios Menores, estos cultos confiaban en despertar a los Primigenios para que sean libres de nuevo y les concedan la recompensa por su labor.



Entre estos Primigenios Menores, estaban los Lloigor, Seres Reptilianos del Plano Astral que descendieron un día desde la Galaxia de Andrómeda, y que podrían estar vinculados de algún modo a Lloigor el Primigenio, aunque siempre se los ha visto como sirvientes de Ghatanothoa. La mayor parte de la población de Mu consideraba a estos seres deidades, y los adoraba.

De este modo, la gente de Mu tenía mil distintos dioses siniestros, entre ellos Byatis, Cthulhu, Iod («El Cazador Resplandeciente»), Shub-Niggurath y Vorvadoos, «El Que Remueve Las Arenas», un ser de túnica y capucha, rodeado de llamas verdes, que salvó al continente de la invasión de unos seres extra dimensionales. Sin embargo, los dioses más populares eran los tres «hermanos»: Ghatanothoa, Ythogtha y Zoth-Ommog.

Los tiempos finales de mu.

Las gentes de Mu realizaban muchos sacrificios en honor de Ghatanothoa y de sus Sacerdotes, por temor a que, si no se les aplacaba, Ghatanothoa dejara su sitio y buscara presas entre los seres humanos. La aparición del Primigenio era muy temida, puesto que petrificaba a todo el que lo mirase, dejándolo atrapado para toda la eternidad en una piel pétrea.

Hace 175.000 años, Ghatanothoa comenzó a destacar sobre sus hermanos y el resto de dioses siniestros. Pero, en el Año de la Luna Roja, T'yog, Sumo Sacerdote de Shub-Niggurath, creó un pergamino cubierto de símbolos mágicos que protegerían a su dueño de los efectos de ver a Ghatanothoa. Decidió entonces escalar el Yaddith-Gho, en el Reino de K'naa, para llegar al lugar de reposo del dios y enfrentarse a él.

Los Sacerdotes de Ghatanothoa, celosos, se oponían a ello y, cuando comprendieron que no podrían evitar que se embarcara en su misión, cambiaron en secreto su pergamino por otro inservible. T'yog nunca regresó de su viaje a la cima del Yaddith-Gho.

Tras el fracaso de T'yog en su intento de destruir a Ghatanothoa, el culto de este Primigenio obtuvo aún más poder, amenazando con clausurar los templos de todos los demás dioses de Mu. En los siguientes 10.000 años, la religión de Ghatanothoa fue en aumento en toda Mu.

Hace 164.000 años, los Sumos Sacerdotes de Ghatanothoa consiguieron al fin la influencia suficiente para clausurar los templos de todas las demás deidades de Mu y, en el Año de la Sombra Susurrante, los demás dioses fueron declarados fuera de la ley.

Zanthu, el recientemente elegido Sumo Sacerdote de Ythogtha, se sintió muy ofendido por este decreto. Repasando los anales de sus predecesores, descubrió una fórmula que lograría que Ythogtha resurgiera desde su hogar en el Abismo de Yhe, y decidió reavivar la adoración a su dios, rompiendo los grilletes que lo retenían bajo el mar. Sin embargo, al romper la primera cadena, se desató un gran cataclismo. Mu fue sacudida por los terremotos, los temibles Dioses Exteriores descendieron de los cielos y el continente se hundió bajo el mar.

Los supervivientes de Mu huyeron a otras regiones situadas alrededor del Pacífico, donde la mayoría de ellos han permanecido hasta la actualidad. Zanthu y sus colegas escaparon en sus Carros Celestes hacia la Meseta de Tsang, en el Asia Central. Zanthu murió en la meseta, y sus seguidores lo enterraron con sus Tabillas de Jade en un mausoleo de piedra.

K'tholo, otro Sumo Sacerdote, viajó de Mu hasta Sudamérica, y de allí al Yucatán, donde murió en una explosión volcánica.

Todavía se pueden observar algunos restos de la Civilización de Mu, entre ellos los grandes Moais de Rapa Nui y los edificios megalíticos de Pohnpei y Nan-Madol. También sobrevivieron las sectas de los dioses malignos de Mu, aunque casi siempre de manera primitiva y degenerada.

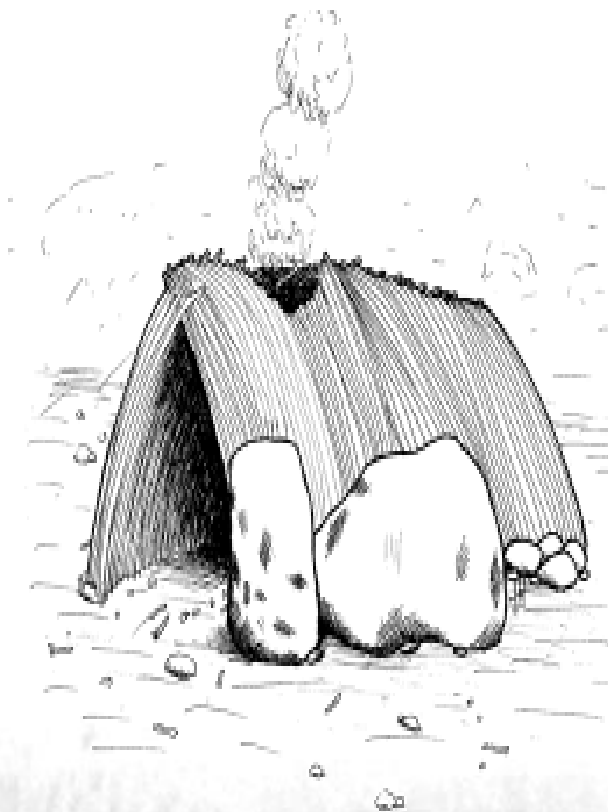
LA EDAD DE PIEDRA.

A continuación, una visión global de la época.

EL PALEOLÍTICO.

Significa etimológicamente *pedra antigua*. Es el período más largo de la existencia del ser humano (de hecho abarca un 99 % de la misma) y se extiende desde hace unos 2,85 millones de años hasta hace unos 12 000 años. Aunque esta etapa se identifica con el uso de útiles de piedra tallada, también se utilizaron otras materias primas orgánicas para construir diversos

artefactos: hueso, asta, madera, cuero, fibras vegetales, etc. Durante la mayor parte del Paleolítico inferior las herramientas líticas eran gruesas, pesadas, toscas y difíciles de manejar, pero a lo largo del tiempo fueron haciéndose cada vez más ligeras, pequeñas y eficientes. El hombre del Paleolítico era nómada, es decir, su vida estaba caracterizada por un desplazamiento continuo o periódico (estacional).



Clima.

Por diversas razones (variaciones en la inclinación del eje de rotación de la Tierra, cambios en la órbita terrestre, ciclos polares...) el clima de la Tierra ha ido variando, hasta donde sabemos, desde el Precámbrico. Entre estos cambios las denominadas glaciaciones del Cuaternario son los mejor conocidos. Hasta hace pocos años se suponía que en Europa, Norteamérica y Asia Central había habido largos períodos en los que el clima se parecía al que hay ahora en Siberia, Groenlandia o Alaska —es decir, una temperatura media 10 o 12 grados más baja que la actual (glaciaciones)—, durante los cuales se vivía en condiciones similares a las actuales de los lapones o esquimales. Estos momentos se alternaban con los interglaciares en los que el clima era tan templado como el de hoy en día.

Esta visión está sujeta actualmente a revisión. Una de las razones es que son episodios que no están bien datados; otra, es que son regionales, de escala amplia, pero que no afectaron por igual a todo el planeta. Bien es cierto que se ha intentado una correlación entre los períodos glaciares de los diferentes continentes, sobre todo entre las glaciaciones clásicas de Centroeuropa, Mediterráneo y Atlántico, pero sigue siendo un tanto arriesgada.

Además, la noción misma de las glaciaciones como unos largos períodos fríos que se alternaban con otros largos episodios cálidos de manera estable está siendo muy cuestionada. Actualmente se da por seguro que lo que hubo fueron una serie de estadios isotópicos muy numerosos y de corta duración, a los que se refieren los científicos con numeraciones pares para las fases frías e impares para las templadas. A pesar de lo cual sigue manteniéndose la terminología relacionada con las glaciaciones como referencia a la hora de fechar los acontecimientos del Paleolítico.

La vida en el paleolítico.

La lucha por la supervivencia fue, en los tiempos paleolíticos, una lucha del ser humano con el medio natural y con sus competidores de otras especies animales. Como la vida era muy dura, sólo una minoría de seres humanos cumpliría los 40 años de vida y los que llegaran a esa edad seguramente tendrían una vejez difícil, aquejados de dolores de artritis, reumatismo, escorbuto, y amenazados de muerte con cada hueso roto o muela infectada.

La supervivencia de la humanidad durante el Paleolítico se logró en gran medida a la vida comunitaria, su ingenio, sus descubrimientos técnicos y la capacidad social que desarrolló para comunicar y guardar la memoria de su cultura.

La alimentación del hombre prehistórico dependía básicamente de la recolección de plantas, tubérculos y otros vegetales, así como de la ingestión de insectos, huevecillos de insectos y animales pequeños. Los primeros seres humanos cazaban presas pequeñas, pero con el desarrollo de la vida comunitaria y la tecnología de caza, los primitivos pudieron convertirse en un depredador de manadas de animales salvajes o grandes, como el mamut y el bisonte, o de peces una vez que inventó redes. El hombre prehistórico no mantenía una dieta equilibrada y en muchos casos su alimento consistía en carne en estado de semiputrefacción.

Los grupos u hordas de esta época vivieron generalmente en cuevas que los protegían del frío y la humedad. Estos lugares también servían como lugar de enterramiento y de cultos y ritos. La aparición del arte rupestre convierte a la cueva en un santuario, que la convierte en el centro del universo familiar. Las cuevas tenían áreas de actividades bien definidas: lugar para encender la hoguera, talleres para el trabajo de piedra, hueso, madera, etc., áreas sagradas para las ceremonias, el culto y la magia, piletas naturales para el agua. En el exterior, había zonas para trabajar y secar pieles, áreas de descuartizamiento, fuegos de protección nocturna y chozas de estación cálida.

Los arqueólogos también han encontrado restos de cabañas que se usaban como vivienda. Hubo de varios tipos, construidas con diversos materiales: huesos, pieles, paja, etc. Los grupos humanos generalmente se asentaban en ciertos lugares donde abundaba la comida, como zonas fértiles y donde vivían los animales de gran tamaño. Algunos de estos asentamientos fueron ocupados durante miles y miles de años.

En esta etapa comenzó una diferenciación de labores entre hombres y mujeres. Como las crías humanas necesitan los cuidados maternos hasta mucho después del nacimiento, las madres humanas estaban mucho más atadas que las de la mayoría de los primates, y los padres cargaron con la tarea de obtener el alimento cazando animales, una actividad prolongada y ardua que no realizaban las hembras porque tenían que cuidar a las crías.

Lenguaje y aprendizaje.

Para tener éxito en la vida, aún el hombre más primitivo necesitaba tener un conjunto considerable de conocimientos astronómicos, botánicos, geológicos y zoológicos. Adquiriendo y transmitiendo estos conocimientos, nuestros ancestros fueron estableciendo los fundamentos de la ciencia.

No se sabe qué sistema de comunicación emplearon los primeros homínidos. Quizá los primeros pasos hacia el lenguaje fueran la transformación de gritos en sonidos concretos susceptibles de variaciones, mediante los cuales podían transmitirse mensajes.

En el curso del desarrollo evolutivo de la especie humana, las comunidades primitivas tuvieron que edificar una tradición científica, anotando y transmitiendo cuáles eran las mejores piedras, maderas o huesos, en dónde podían hallarse y cómo debían ser manipuladas para producir sus instrumentos.

Asimismo, el éxito en la caza sólo se pudo lograr por una observación prolongada y cuidadosa de los hábitos de las presas; los resultados deben haber formado una tradición colectiva de conocimientos sobre cacería. De mismo modo, la distinción entre plantas nutritivas y venenosas, también debe haber sido aprendida por experiencia y, luego, incorporada a la tradición comunal.

El aprendizaje consciente de las características del entorno y la reflexión sobre las mismas superaron poco a poco la mutación genética y a la selección natural como motor fundamental de cambio entre los homínidos. Lo que se aprendía tenía tanta importancia para la supervivencia como la herencia biológica. Sobre todo en una especie como la humana, que toma tanto tiempo para llegar a la edad adulta.

Una concepción del mundo con grupos de objetos diferenciados y la construcción de instrumentos fueron fenómenos que se desarrollaron simultáneamente en el transcurso de los cientos de miles de años durante los cuales evolucionó el lenguaje. Gracias a ello pudo surgir el pensamiento abstracto, hace 60 a 40 mil años, lo cual permitió al ser humano analizar el pasado y participar en el futuro; hacer planes, crear arte y un lenguaje complejo.

Economía.

La economía paleolítica era depredadora, del tipo caza-recolección y con ella cubrían sus necesidades básicas: comida, leña y materiales para sus herramientas, ropa o cabañas. La caza fue poco importante al principio del Paleolítico, predominando la recolección y el carroñeo. A medida que el ser humano progresó física y tecnológicamente la caza fue cobrando mayor importancia. Los verdaderos homínidos cazadores son *Homo heidelbergensis*, *Homo neanderthalensis* y *Homo sapiens* que, sin embargo, nunca dejaron de comer vegetales, pequeños animales o carroña. Los neandertales y *H. sapiens* también aprendieron a pescar por medio de arpones, redes o anzuelos.

Muchos investigadores utilizan la clasificación de Elman R. Service a la hora de identificar las sociedades paleolíticas. La mayoría de éstas son consideradas bandas, grupos pequeños de cazadores-recolectores nómadas, de carácter igualitario, sin claras diferencias entre sus miembros, sin líderes formales y que vivían en campamentos estacionales o cuevas. Al ser de reducido tamaño, en estos grupos no debía existir ni especialización ni división del trabajo: cada miembro del grupo era capaz de hacer de todo para sobrevivir, al margen de las capacidades individuales, mayores en unos individuos que en otros. Dado el dimorfismo sexual propio de los homínidos, es posible que hubiese un cierto reparto de tareas entre sexos (en aquellos casos en los que la potencia física fuese esencial o se produjese un embarazo). Y, quizás también, en función de las edades.

El acceso a la mayoría de los bienes, de carácter colectivo, debía ser libre. Algunos serían de uso privado (como las herramientas, ropas o adornos) pero la posibilidad de robo sería muy reducida: por la movilidad implícita a su tipo de vida (lo que limitaría la capacidad de acumular bienes) y por los sistemas de intercambio recíproco, que serían los predominantes. Tampoco sería habitual la guerra (aunque la entendamos en su sentido más amplio, como conflictos armados entre grupos de personas) y así lo parecen corroborar la ausencia de indicios arqueológicos claros. Muchos autores relacionan los sucesos bélicos con la aparición de las jefaturas y los estados, pero hay antropólogos que opinan lo contrario.

La densidad de población era mínima, estimándose entre 0,3 y 0,03 personas por km², lo que supone una población entre 5 y 15 millones en todo el globo para finales del período. Al ser tan escasa la población y tan dispersos los grupos humanos las bandas no podrían sobrevivir sin intercambiarse miembros entre ellas para armonizar las proporciones entre ambos sexos. A su vez, la práctica de la exogamia serviría para establecer redes de larga distancia basadas en los vínculos sociales y culturales entre los grupos, los cuales se reunirían temporalmente en unidades mayores, el clan o la tribu.

CRO-MAGNONES.

Fisiología y datos científicos.

El Hombre de Cro-Magnon es el último eslabón hasta llegar al Homo Sapiens Sapiens y apenas se diferenciaría del hombre actual.

Los primeros humanos eran básicamente como nosotros. Tenían algunos rasgos arcaicos, pero eran claramente homo sapiens sapiens. Nuestra especie es muy homogénea desde sus comienzos. Parece ser que procedemos de una población muy reducida, de hace entre 300.000 y 100.000 que pertenecía a otra más amplia y variada. Cuando nuestra especie salió de África convivió con otros homínidos, como el homo erectus en Asia y el neanderthal en Europa, pero poco a poco fue quedándose sola.

Hace entre 50.000 y 60.000 años ya nos encontrábamos en Oriente Próximo (los yacimientos de Skul y Qafzeh así lo atestiguan) y también en el sur de África. Hace poco más de 40.000 años el Homo sapiens emigró de África hacia Europa en tránsito por el Próximo oriente. Los antiguos restos hallados en la Europa del Este sugieren que esta sería la ruta que tomaron nuestros antepasados.

El hombre de Cro-Magnon podría pasar desapercibido entre los humanos actuales. Era considerablemente alto, alrededor del 1.80 m. y con una gran capacidad craneal: cerca de los 1.600 cc.

El hombre de Cro-Magnon constituía un pueblo nómada de cazadores-recolectores que vivían en tiendas y refugios, aunque parece probable que tuviera lugares de residencia preferentes. Cazaban en grupos utilizando trampas para los animales de mayor tamaño, y piedras y flechas para los más pequeños. Las mujeres eran las encargadas de la recolección de frutos.

A diferencia de sus predecesores, el hombre de Cro-Magnon está dotado de unas características físicas que lo alejan de sus ancestros, pero más allá de su aspecto, es el gran desarrollo cultural y la perfección en la construcción de armas y utensilios diversos lo que sitúan al hombre de Cro-Magnon en un plano superior y aventajado en la escala evolutiva. Muy destacable es también su actividad artística, que se puede admirar en las distintas cavernas ubicadas, fundamentalmente, en Francia y España.



Cultura cro-magnon.

La cultura predominante entre el hombre de cro-magnon se denomina cultura auriñaciense.

Es originaria del Asia suroccidental y se extiende desde Afganistán hasta el Atlántico. Se presenta en la región del Alto-Danubio (Alemania), en Austria, en la región de Moravia (Eslovaquia), en la región de Santander (España). En Francia, los auriñacienses se instalaron en los pequeños valles, en la región de los Eyzies-de-Tayac en Dordogne y en el Piemonte pirenaico. La presencia de esta civilización es muy discreta en Ardèche exceptuando la cueva Chauvet. En las gargantas de la Ardèche, se pueden citar los sílex procedentes del Auriñaciense antiguo encontrados en la cueva de la Higuera (San-Martin de Ardèche) y en el pequeño abrigo de los Pescadores (Casteljau). En el departamento vecino del Gard, se mencionará la cueva de Oullins y sobretodo el emplazamiento de Esquicho-Crapaou (Santa-Anastasia) que ha sido datado en 34.000 a 32.000 años

El Auriñaciense se distingue de las culturas precedentes por las numerosas mejoras obtenidas en la talla del sílex, por una diversificación de los útiles y por las innovaciones introducidas. Se caracteriza por una industria laminar en dos sentidos: Una industria de grandes láminas, algunas de ellas espesas, y otra de laminillas de menor formato. No es raro que se acompañe de una industria de lascas espesas talladas en materias primas de menor calidad, como utillaje "somero". Tipológicamente se puede destacar la abundancia de láminas, con retoques escamosos amplios y fuertes, raspadores carenados, buriles facetados, laminillas de retoque semiabrupto.

En la industria ósea destaca sobre todo los mangos para herramientas, alisadores, y puntas para caza, también llamadas azagayas. También se han hallado en los yacimientos punzones, cinceles, bastones perforados y varillas biseladas. Aparecen nuevas técnicas de elaborar los útiles sobre hueso, como el pulido con arenisca y otras formas de abrasión. La industria lítica estaba realizada sobre sílex, si escaseaba, se utilizaba el cuarzo y la cuarcita.

En Europa Occidental se habitaban las cuevas, mientras que en Europa Central y Oriental habitan al aire libre. El gran número de restos faunísticos en los yacimientos auriñacienses nos indica una economía basada en la caza.

La cultura auriñaciense es la primera en la que está atestiguado el arte. Los primeros restos son huellas de las manos en negativo (pintando la roca de alrededor). Luego aparecieron las figuras, al principio esquemáticas y luego más realistas. Por fin surgen las primeras esculturas, en marfil, piedra, arcilla, etc. Se desarrolló un arte mueble, en el cual generalmente las representaciones son zoomorfas, realizadas en marfil, destacando las figuras de mamut.

Dentro de las innovaciones figura el desarrollo del adorno corporal: conchas y dientes perforados, así como la presencia de otros colgantes en hueso se encuentran asociados a brazaletes y perlas de marfil. En la decoración predominan los idolillos, símbolo de la fertilidad, la decoración geométrica, etc. Todo ello supone una preocupación por la espiritualidad, y por comunicar ideas y dejarlas plasmadas. Existe una espiritualidad mágica que identifica los pensamientos con los hechos, una espiritualidad animista.

Sociedad.

Los cro-magnones eran individuos de un elaborado nivel cultural fabricantes de utensilios para su desarrollo social y su búsqueda de alimentos para supervivencia. El Cro-Magnon tenía la capacidad de fabricar instrumentos de piedra, hueso y marfil. También usaba dientes de animales y cuernos. Su manejo de distintos materiales y su capacidad de pensamiento le permitía hacer hojas filosas, cañas de pescar, redes y lanzas.

Los Cro-Magnones talaban árboles con hachas para luego construir hogares y canoas, y además solían llevar vestimentas y adornos en su cuerpo. Este tipo de hombre ya había dominado el arte de fabricar diversos instrumentos de piedra, huesos y marfil.

Descubrieron una faceta trascendental para expresarse, el arte, lo que les permitía expresar sentimientos y emociones manifestadas a través de tallados, grabados y pinturas rupestres extraordinarias. Se han encontrado cuevas con pinturas rupestres que fueron realizadas por miembros de esta especie. Además de placas de hueso y piedra, componían música con instrumentos de vientos junto a notables adornos que fabricaban.

Los animales que cazaban se convirtieron en los protagonistas de las expresiones artísticas del hombre de cro-magnon, sin embargo esto no tenía una finalidad ornamental, sino que se debe a las profundas creencias místicas y esotéricas que eran parte fundamental en su vida. Sus vestimentas estaban más elaboradas, ceñidas y decoradas, también decoraban sus cuerpos con joyas y adornos de conchas y huesos.

Al principio sus costumbres eran nómadas, los hombres eran cazadores y las mujeres estaban preocupadas por la recolección de frutos secos y del cuidado de sus hijos, pero esto fue cambiando y, poco a poco, se fueron asentando en lugares donde la caza fuese más propicia, o los recursos naturales más abundantes. Los asentamientos no eran permanentes, sino más bien estacionales, y las tribus solían ir de un lugar a otro, siguiendo las rutas de los herbívoros a los que cazaban, pero era un comienzo de lo que, en el futuro, serían las primeras ciudades.

Cuando una tribu alcanzaba un número respetable, era costumbre de que uno de los hijos del jefe, aquel que no heredaría el puesto, abandonase el hogar con algunas familias de confianza, y estableciese otra tribu por su cuenta. De esta forma, diversas tribus compartían una cultura y herencia similar, pero, a medida que nos alejásemos, las diferencias en hábitos y lenguaje se hacían más acentuadas.

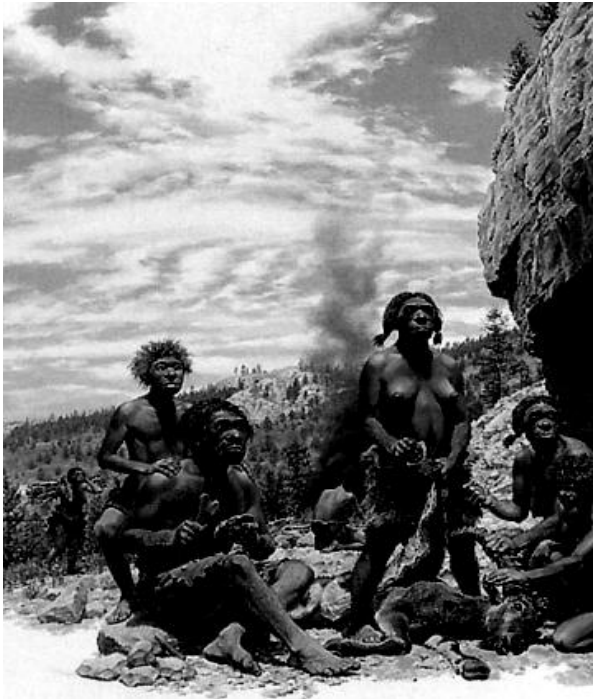
Las vastas praderas del pleistoceno eran enormes, por lo que las disputas por el territorio no eran frecuentes, sino más bien todo lo contrario: los viajeros de tierras remotas eran casi siempre bien recibidos, como fuente de relatos y conocimientos exóticos, que ayudaban a aumentar el patrimonio cultural de la especie. No eran pocos los viajeros que se quedaban permanentemente en otra tribu tras encontrar una compañera y decidir realizar el Ritual de la Unión, con el cual decidían consagrar sus vidas el uno al otro, y pedían que la Madre les concediese su bendición.

Creían en los espíritus y en el más allá. Brindaban tributo y ofrecían entierros elaborados a sus muertos debido a la estratificación social. No todas las tumbas poseían las mismas riquezas en objetos, y los artesanos más respetados y los mejores cazadores recibían enseres más opulentos para llevárselos a la otra vida.

Los cro-magnones rendían culto a la fertilidad, a la Madre Tierra, a la hacedora de vida, dotadora de las dadas de la sabiduría, la salud y el placer. La Bendita Madre disfrutaba con los placeres de todos sus hijos, y es un privilegio para estos ofrecérselos como muestra de gratitud y solemne aprecio. Los ritos del placer se compartían libremente entre todos los miembros de una comunidad, aunque aquellos que decidían compartir su vida juntos solían mantener una fuerte fidelidad hacia su compañero o compañera, no estaba bien visto romper la bendición de la Madre Tierra. Los adolescentes de ambos sexos son iniciados en los sagrados ritos sexuales, siempre supervisados por un adulto de confianza, generalmente algún amigo de la familia o persona sabia.

El culto a los antepasados también era muy importante. Se consideraba que los espíritus de los ancestros volvían a la tierra tras la muerte, y que su sabiduría protegía a la tribu, siempre y cuando no se les olvidase y se les rindiese el homenaje adecuado.

NEANDERTALES.



Fisiología y datos científicos.

El hombre de Neandertal (*Homo neanderthalensis*) es una especie extinta del género *Homo* que habitó Europa y partes de Asia occidental desde hace 230.000 hasta 28.000 años atrás, durante el Pleistoceno medio y superior y culturalmente integrada en el Paleolítico medio. En un periodo de aproximadamente 5000 años se cree convivió paralelamente en los mismos territorios europeos con el Hombre de Cro-Magnon, primeros hombres modernos en Europa. Esta convivencia se ha demostrado por fósiles hallados en las cuevas de Châtelperron.

Sus características definidoras, a partir de los huesos fósiles descubiertos hasta ahora (unos 400 individuos), son: esqueleto robusto, pelvis ancha, extremidades cortas y robustas, tórax en barril, arcos supraorbitarios resaltados, frente baja e inclinada, nariz prominente, mandíbulas sin mentón y gran capacidad craneal —1550 cm³—. Vivían en grupos sociales organizados, formados por alrededor de unos treinta miembros casi todos con parentesco (clanes), dominaban el fuego y podían fabricar herramientas rústicas que incluían huesos y piedras.

Los neandertales fueron una especie bien adaptada al frío extremo congruente con la cuarta y última glaciación. Tenían un cráneo alargado y amplio, baja estatura y complexión robusta, y nariz amplia de aletas prominentes; rasgos que denotan adaptación a climas fríos, como se puede observar actualmente en las poblaciones del Ártico, y muy probablemente dueños de un olfato más desarrollado que el hombre moderno. Su cerebro era igual o incluso más grande que el de los hombres modernos.

Un neandertal medio podía alcanzar unos 1,60 m, era de contextura pesada, dentadura prominente y musculatura robusta. Si bien su estructura ósea no los hacía corredores de largo aliento, sí podían hacer cortas y rápidas carreras persecutorias o escapistas; eran sobre todo caminantes de largas distancias. Estudios anatómicos han determinado que el neandertal podía articular una fonética limitada respecto a la que actualmente posee el hombre moderno, debido a la ubicación de la laringe, situada más arriba que la de este. Otros estudios recientes indican que los neandertales podían dar grandes mascaradas a su alimento gracias a una mayor apertura bucal.

Los neandertales tenían lazos fuertes sociales. Cuidaban de sus enfermos y tullidos, aunque eso supusiese un lastre para el resto del clan. Los deformes o lisiados jamás eran abandonados. La expectativa de vida de un miembro adulto en un medio ambiente tan extremo, riguroso y hostil no sobrepasaba los 40 años en los hombres y 30 en las mujeres.

Es polémica la cuestión acerca de qué forma de comunicación manejaban los neandertales: si un lenguaje relativamente similar al moderno (con estructura compositiva y reglas gramaticales, de modo que un número limitado de palabras se combina para crear un número ilimitado de frases posibles) o algunas formas menos desarrolladas y, en cierto sentido, más próximas al sistema de comunicación de los simios.

Entre los autores que consideran que los neandertales no usaban un lenguaje como tal está el arqueólogo Steven Mithen, de la Universidad de Reading, que defiende la teoría de que tenían un sistema de comunicación "Hmmm" (es decir, holístico, manipulador, multimodal, musical y mimético). Lieberman realizó un modelo coincidente con la opinión de Mithen: la situación del cuello adelantado y la disposición de la laringe parecerían haber dificultado un lenguaje articulado. Sin embargo, otros estudios suponen que el hioides estaba lo suficientemente desarrollado y posicionado como para la emisión de fonemas discretos con capacidad simbólica, aunque de un modo mucho más tosco que en el Homo sapiens. Por otro lado, en el ADN obtenido de restos neandertales se ha encontrado una variante del gen FoxP2 relacionado con el habla en H. sapiens, lo cual implica que, desde el punto de vista genético, estaban capacitados para el lenguaje.

El arte (musteriense) de los neandertales aún presenta controversias: el investigador André Leroi-Gourhan, entre otros, observó que podían, y de hecho solían, rendir homenajes a sus difuntos (elaborando sencillas tumbas), bastante tardíamente, cuando ya podrían haber entrado en contacto con H. sapiens. Los neandertales parecen haber estado dotados de la suficiente habilidad como para copiar rudimentariamente el arte de los H. sapiens primitivos: en yacimientos correspondientes a neandertales se han hallado algunos pocos objetos de cuerno pulido que parecen haber tenido un valor estético e incluso una muy tosca máscara confeccionada con una vasta placa de piedra a la cual se le practicaron dos oquedades a modo de ojos.

Cultura neandertal.

El estilo de herramientas líticas utilizadas en el Paleolítico medio por los neandertales se conoce como la cultura Musteriense, así llamada por haber sido encontradas por primera vez en el yacimiento arqueológico Le Moustier. La cultura musteriense está caracterizada por la utilización de la técnica de talla Levallois. Estas herramientas fueron producidas usando martillos de percusión blandos, de hueso o madera. En los últimos tiempos de los neandertales aparece en el registro arqueológico el estilo Châtelperroniense, considerado como más "avanzado" que el musteriense.

El Musteriense es un complejo tecnológico/estilístico englobado dentro del Paleolítico medio y relacionado con el Homo neanderthalensis. Nació hace unos 125.000 años y pervivió hasta hace unos 40.000 años (30.000 en algunos lugares del sur de Europa como la Península ibérica y la Península itálica). Esta industria usa como materias primas principales como el sílex y la cuarcita. Las herramientas más características son raederas, puntas, hendedores, cuchillos de dorso etc...

Aunque algunos autores consideran que en este momento aparecieron las primeras cabañas al aire libre en los lugares de clima más cálido, mientras que en los que mantenían un clima más frío (o en momentos de clima frío) el hombre se refugiaba al abrigo de cuevas, otros investigadores opinan que las primeras cabañas aparecieron en el Paleolítico Superior.

Aparecen los primeros enterramientos relacionados con tres tipos de ritos básicamente:

- El ritual funerario
- El canibalismo ritual
- El culto al oso de las cavernas

La industria lítica se realiza básicamente sobre lascas y se caracteriza por el uso de la técnica de talla Levallois, que permite realizar útiles más especializados.

El método de la técnica de talla Levallois consiste en obtener una o varias lascas de forma predeterminada a partir de una preparación particular del núcleo, en forma facetada. Se producen lascas de formas más o menos triangulares o de tortuga, de las que pueden surgir, con retoques marginales, raederas, o con un retoque mayor, puntas de proyectil. Industria lítica destacada:

- Puntas Musterienses, hechas sobre lasca, triangulares robustas, ligeramente curvadas en la base (estilo "horma de zapato") y con retoques fuertes en los bordes (tipo "escaleriforme").
- Hendedores, realizados sobre lasca, normalmente grande, que se caracteriza por su filo transversal.
- Cuchillos de Dorso, lascas u hojas anchas, en las cuales se ha trabajado un borde con retoque abrupto.
- Denticulados, realizado sobre lasca, donde el filo está trabajado con una serie de muescas.
- Raspadores, útiles en la que la parte activa está constituida por un frente moderadamente redondeado.
- Perforadores, tienen una punta fina y acerada.
- Raederas, son instrumentos realizados sobre lasca o sobre hoja, por retoque continuo.
- Buriles, tienen en su parte activa un filo recto o en bisel.
- Son característicos los instrumentos con mangos.

El Châtelperroniense fue un progreso en la cultura neandertal, y comenzó a desarrollarse entre unos 36.000 o 32.000 años, aproximadamente, al final de una fase climática cálida. Las principales diferencias con respecto a la anterior cultura fueron:

- El arte-mueble aparece por primera vez, con series rítmicas de incisiones, ya sean sobre piedra o sobre hueso, incluso sobre asta de ciervo, como por ejemplo los propulsores. Los raspadores terminales que predominan sobre los laterales.

- Los lugares de habitación se limitan a toscas cabañas, como las de planta circular construidas a base de defensas de mamut.
- El fósil característico de esta época es el cuchillo de Châtelperron con dorso curvado.
- Desarrollo de los buriles.
- La talla se hizo más laminar.
- También existen hojas truncadas.
- El dorso de los cuchillos muestra tendencia a hacerse rectilíneo.

Sociedad.

Se conoce muy poco acerca de la estructura y la interacción social entre los neandertales. Vivían en "grupos de 30 a 50 individuos, inventaron muchos tipos de herramientas, se pintaban el cuerpo, enterraban a sus muertos y eran ingeniosos fabricantes de útiles de sílex. Para sacar agua o guardar alimentos se utilizaban cazuelas hechas con madera tupidamente trenzada. Los huesos servían para revolver las comidas. Los huesos pélvicos como platos. Los huesos de la cabeza como tazas. Las alforjas de piel del animal servía para cocer los alimentos.

A pesar de poseer un idioma hablando perfectamente articulado, su vocabulario era sumamente escaso. Los neandertales eran expertos en el lenguaje corporal y la comunicación mediante gestos. Como consecuencia, no era posible mentir ni engañar en la sociedad neandertal, ya que el más mínimo gesto era profundamente interpretado y comprendido a la primera.

Se comportaban muy temerosos ante la diversidad de conocimientos que desconocían a su parecer. Para ello, se guiaban y pensaban que todo provenía de los tótems, espíritus de animales. A cada persona le era asignado un tótem, un espíritu que lo protegía ante las adversidad contra las que se podía desentrañar. Este papel fundamental le era asignado al Mo-Gur, el chamán de la tribu, que se encargaba de asignar a cada espíritu tras un previo retiro espiritual en el que soñaba con ese espíritu. El uso de los tótems también se empelaban en la toma de decisiones importantes, como cuando ir de cacería, o donde instaurar un nuevo hogar.

Los tótems y espíritus eran usados prácticamente para explicar todos los fenómenos desconocidos: la lluvia, el rayo, el fuego y los temblores de tierra eran espíritus. El embarazo se producía cuando el tótem de un varón entraba dentro de una hembra y lograba derrotarlo, mientras que la menstruación se daba cuando uno de los tótems era herido. Estas creencias eran tan fuertes que se creía necesario dotar a las hembras de tótems de animales más débiles, como el ciervo o la liebre, ya que, de lo contrario, ningún varón podría dejarlas embarazadas.

Entre sus rituales se encuentra el de las asambleas anuales de los clanes cercanos en una determinada región colindante. En estas asambleas se intercambiaban conocimientos, se realizaban nuevos emparejamientos y se producían diversas competiciones amistosas de fuerza y resistencia. Una de las pruebas más importantes era la utilizada para asignar nuevos jefes: varios miembros de cada clan, se enfrentaban contra un oso de la caverna y, si sobrevivían, podrían ser aspirantes a jefes de su clan.

El varón era el encargado de proteger a la familia, de ir a cazar y tomar las decisiones más importantes. Mientras que las mujeres no tenían de favor alguno, por eso, eran encargadas de transportar la comida cazada, alimentar a la familia y las necesidades sexuales que el hombre tuviera. Sin embargo, también en las hembras recaía la sabiduría del clan, el uso de hierbas medicinales, el conocimiento sobre plantas, los ingredientes de las recetas de cocina más nutritivas y el uso de ungüentos curativos, así como de encargarse de pasar esos conocimientos a las generaciones venideras.

La memoria y sabiduría colectiva jugaba un papel muy importante en los clanes neandertales. Gracias a una prodigiosa memoria, cientos de detalles y datos podían pasar de generación en generación con suma calidad de detalle desde métodos de crear una herramienta a posibles fuentes de alimento de una región visitada hace varias generaciones. Como consecuencia, los neandertales improvisaban muy poco, preferían recordar lo

que habían hecho otros neandertales con anterioridad, sea o no el método más óptimo.

Los neandertales no poseían el concepto de pareja individual, todo el clan tenía derecho de procrear con todo el clan. Aunque un varón y una hembra podían concordar convertirse en compañeros mediante un sencillo ritual, y compartir lecho por las noches, no significaba ni castidad ni fidelidad conyugal, aunque si un deber recíproco de cuidarse mutuamente. Se consideraba signo de mala suerte que una hembra pariese sin tener un compañero a su lado, por tanto, era frecuente que un varón tuviese a su cargo una o más compañeras.

Los hijos de todas las hembras, eran considerados hijos del clan, y a aquellos recién nacidos deformes o diferentes se les consideraba malditos y un estorbo para el clan, por lo que eran sacrificados por el bien común. La educación sexual consistía simplemente en observar a los adultos, y en imitarlos en cuanto se tuviese edad suficiente.

Las hembras se intercambiaban entre un grupo y otro, una práctica que evitaba la endogamia, mientras que los machos tendían a permanecer en su núcleo familiar original y muy raramente abandonaban su territorio natal. Estos «intercambios» se realizan siempre con niñas o hembras muy jóvenes que todavía no han alcanzado su edad reproductiva, y sirven para evitar una excesiva endogamia dentro de cada grupo individual.

De la naturaleza obtenían frutos, bayas, y semillas, mientras que de la caza obtenían carne, huesos y pieles.

Los neandertales eran grandes cazadores. Sus cortas piernas no les dotaban de una gran velocidad, pero eran sumamente resistentes. Sus lanzas no eran idóneas para ser lanzadas, pero si eran sumamente resistentes y pesadas, ideales para apuñalar a corta distancia. Mediante acoso y emboscadas, eran capaces de capturar al gamo, al ciervo y a al cebra. Incluso el poderoso bisonte era abatido en ocasiones. El gigantesco mamut era considerado el más grande, y peligroso, de los trofeos, y solo en casos de máxima necesidad un clan se atrevería con semejante presa.

REGLAMENTO.

CREACIÓN DE PERSONAJES.

Paso uno: el concepto.

Un personaje (PJ) es algo más que una serie de datos y estadísticas, es el alter-ego del jugador durante la partida, su medio para interactuar con el escenario ficticio y generar una historia.

Por tanto, antes de empezar a repartir puntos como locos sugerimos pensar un poco en quién será nuestro personaje, y que detallemos algunas cosas sobre él.

Nombre. El nombre de nuestro personaje. No tenemos forma de saber cuáles eran los nombres utilizados en esa época, por lo que cualquier nombre que suene a prehistórico estaría bien: Bor, Urma, Daila, Aya, Zen, Lobo Gris, Pelo Rojo, Ura, Usus, Zoldarán, Zala, Maruk-Tor, Zelaida, Corm, Urgh, Zuma, Faila, Alura, Viejo Zorro, Tuarar, Jaelar, etc.

Descripción. Unas líneas sobre el aspecto físico de tu personaje: forma de vestir, peinado, color de cabellos, pertenencias, etc. Consulta el apartado de "Objetos" si queréis definir el equipo inicial del personaje.

Personalidad. La forma de comportarse. Arisco, malhumorado, afable, rebelde, gruñón, silencioso, alegre, etc. Echadle imaginación y no escatiméis detalles.

Motivaciones. Los objetivos y valores del personaje, a parte de la mera supervivencia, por supuesto. Convertirse en jefe de la tribu, lograr cierta compañera, resolver cierto misterio, venganza, etc. Este apartado es especialmente importante, ya que puede ayudar al Narrador a dar giros interesantes a la historia.

Paso dos: atributos.

Son valores que definen el potencial genético del personaje (PJ). Son cuatro.

Fortaleza (FOR): golpear, levantar, resistencia.

Reflejos (REF): esquivar, observar, percibir.

Carácter (CAR): tenacidad, arrojo, convencer.

Astucia (AST): engañar, aprender, reparar.

Todo atributo principal comienza a nivel 6. Si se quiere cambiar el valor inicial, el jugador puede quitarse puntos de alguno de los atributos y traspasarlos a otro diferente. **Por ejemplo**, puedo quitarme 3 en Astucia y sumarlos a Fortaleza, así me quedaría con Astucia a 3 y Fortaleza a 9.

No es posible tener un atributo ni por debajo de 3 ni por encima de 9, ya que ese es el rango disponible para un adulto cro-magnon saludable.

Si decidís jugar como neandertales, se podrá alcanzar el nivel 12 en Fortaleza, pero los máximos para el resto de atributos será el nivel ocho.

Paso tres: rasgos derivados.

Se trata de parámetros que van fluctuando a lo largo de la partida. Se calculan a partir de los atributos principales.

Salud. También llamada Vitalidad, o PV. Reflejan nuestro estado físico. Se pierden la sufrir heridas. Su cálculo es Fortaleza x2

Aguante. También llamada Fatiga, o Puntos de Aguante. Reflejan la resistencia física del personaje. Se pierden al exponerse al cansancio, la fatiga o al sufrir contusiones y malestares menores. Su cálculo es (Carácter + Fortaleza) x2.

Raciocinio. También llamada Cordura, o Puntos de Razón. Reflejan el estado mental del personaje. Se pierden al sufrir agresiones mentales severas. Su cálculo es Carácter x2.

Paso cuatro: habilidades.

Representan la experiencia. Reparte 30 puntos (PG), 9 por habilidad como máximo.

Las habilidades naturales las aprendemos desde la infancia. Empiezan a nivel 3.

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y lanzar.
- Puntería, para atinar en un objetivo.
- Conocimientos. Costumbres, idiomas y nociones sobre geografía del entorno donde habitas. En seres alienígenas, sirve para manipular tecnología.
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

Las habilidades adquiridas las aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a 0.

- Artesanía. Conocimientos sobre la elaboración de objetos finos y ornamentales: tejer ropas, tallar el marfil, interpretar una pintura, etc.
- Bricolaje. Para manipular materiales y objetos prácticos y de uso diario: crear armas, cortar madera, montar o desmontar trampas elaboradas...
- Animales. Conocimiento sobre la fauna autóctona.
- Coraje. Para resistir el dolor y el miedo.
- Plantas. Conocimientos sobre el mundo vegetal: creación de ungüentos, reconocer plantas comestibles, encontrar ingredientes...
- Intimidar. Usar la presencia física y ser capaz de meter el miedo en el cuerpo a los demás.
- Investigación. Útil para fijarse en los detalles.
- Liderazgo. Para dirigirse a las masas o controlar un grupo de congéneres.
- Medicina. Conocimientos profundos sobre medicina, y como tratar las heridas.
- Ocultismo. Todo sobre el mundo de los espíritus, los dioses y la magia.
- Supervivencia. Buscar refugio, rastrear, sobrevivir en lugares salvajes en general.
- Subterfugio. Para mentir y engañar.

- Mitos. Determina la experiencia con los mitos de Cuthulhu. Sirve para detectar evidencias de criaturas sobrenaturales, deducir algo del comportamiento de un monstruo, o identificar las intenciones de algún culto hacia alguna deidad primigenia.

¿Y las profesiones?

Técnicamente, no existían, todos los adultos, en mayor o menor medida, sabían todo lo necesario para sobrevivir. Sin embargo, en función de la edad y el sexo del personaje, existían ciertos puestos jerarquizados.

Cazadores. Compuestos exclusivamente por los machos jóvenes y saludables. Eran los encargados de explorar el territorio, buscar mejores asentamientos y abatir a las grandes presas para suministrar carne a la tribu. Parten con las habilidades de Pelea, Alerta, Sigilo, Atletismo y Puntería a nivel cinco. Un cazador con altas puntuaciones en Liderazgo igual es el líder de la tribu. No pueden aprender la habilidad de Ocultismo.

Recolectores. Compuesta de mujeres y por algunos hombres demasiado jóvenes o ancianos para ser cazadores. Se dedicaban a recolectar frutas y semillas, así como a cazar o pescar pequeñas presas para la tribu y a cuidar de los jóvenes. Parten con las habilidades de Conocimiento, Supervivencia, Plantas y Artesanía a nivel cuatro. No pueden aprender la habilidad de Ocultismo, ni tener la habilidad de Pelea por encima del nivel seis.

Curanderos y curanderas. Hombres o mujeres, generalmente de avanzada edad, expertos en medicinas y en atender la salud de los demás miembros de la tribu. Parten con las habilidades de Plantas y Medicina a nivel cinco. No pueden tener el atributo Fortaleza o la habilidad de Pelea por encima del nivel cinco.

Chaman. Mo-Gul en caso de los neandertales. Hombres o mujeres, generalmente de avanzada edad, expertos conocimientos ocultos y espirituales. Sirven de consejeros al jefe de la tribu. Raramente hay más de dos (aprendiz y discípulo) por tribu. Parten con las habilidades de Ocultismo y Mitos a nivel cinco. No pueden tener el atributo Fortaleza o la habilidad de Pelea por encima del nivel cinco.

SISTEMA DE JUEGO.

Tirada básica.

Cuando tu personaje intenta realizar una acción donde el resultado de la misma esté en tela de juicio, tira los dados para ver si tiene éxito.

Suma atributo + habilidad + una tirada de dado de diez caras y compáralo con un número de dificultad (ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

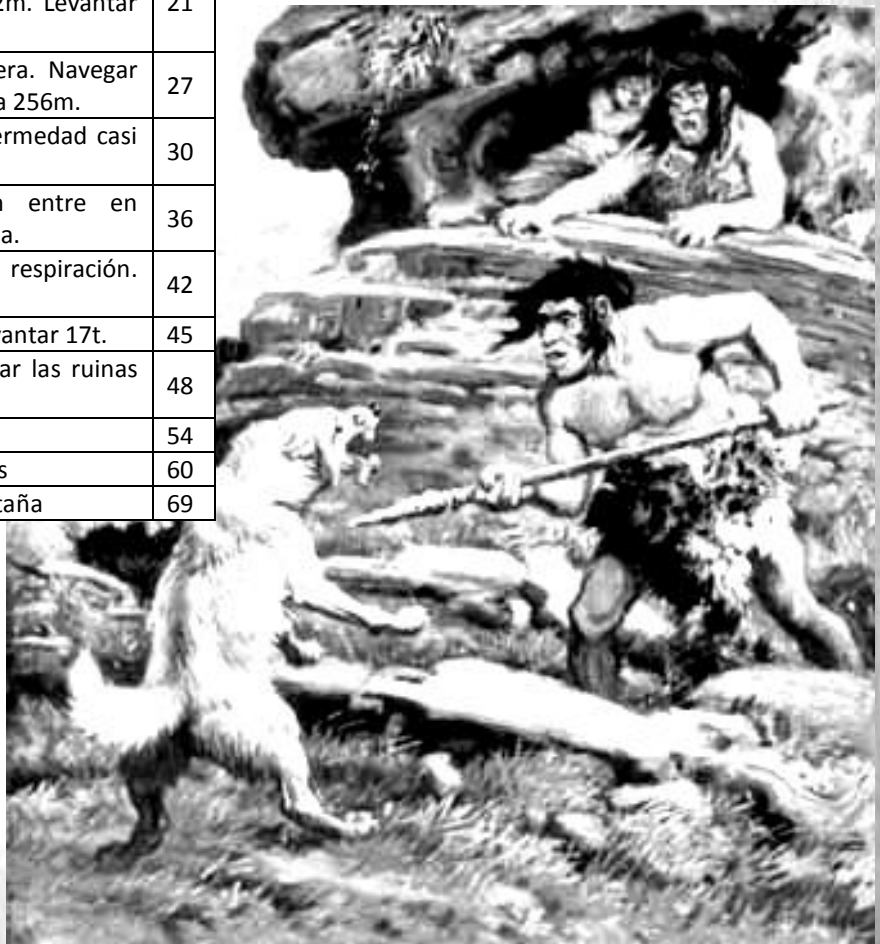
Tarea	ND
Muy Fácil. Mover algo pequeño, encender una vela.	9
Fácil. Quemar o romper madera. Lanzar un kg a 8m.	12
Normal. Levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal.	15
Complicada. Superar un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.	18
Difícil. Doblar el plomo, Esquivar conduciendo. Lanzar un kg a 32m. Levantar 64kg.	21
Muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m.	27
Casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30
Épica. Hacer que un volcán entre en erupción. Machacar una gran roca.	36
Increíble. Aguantar una hora la respiración. Atinar a 8000m	42
Legendaria. Crear terremoto. Levantar 17t.	45
Súper Heroica. Alzar 32t, arrasar las ruinas de una antigua civilización.	48
Titánica. Resistir un baño de lava	54
Cósmica. Mover placas tectónicas	60
Divina. Poner en órbita una montaña	69

Narrando lo sucedido.

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia. Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los personajes no jugadores implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente. No siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente. Ante todo, lógica e imaginación.



Modificadores.

Los modificadores son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Excelso discurso. Trivialidad.
+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.
+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.
+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar algo poco familiar.
-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado
-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que dé el jugador de la situación, y las ideas o estrategia empeladas. No es lo mismo decir: “Ataco”, que decir: “Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza”. De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.

También hay que tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto que de su personaje.

Índice de éxito.

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	INT y PER
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista completamente falsa y desconcertante.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías	No se descubre nada.
1 o 2	Éxito por los pelos	Te hablan a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

Como se puede observar, el índice de éxito se puede aplicar a cualquier tipo de situación, no solo en tareas físicas o de combate. Los retos sociales o intelectuales también están contemplados en el reglamento.

Otra cosa: **ten en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada.** No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída y te estropea el resto de la partida.

Combate.

Cuando empieza un combate, el tiempo pasa a contarse en turnos. Generalmente, en CS cada turno representa 3 segundos y se permite una acción sin penalización a cada personaje.

Iniciativa: Realizar una tirada de Reflejos + Alerta enfrentada para ver quien actúa primero, o si es sorprendido. Todos actúan a la vez, pero el más rápido declara su acción el último, con la ventaja de saber lo que realizarán los demás.

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el master pide la tirada que estime oportuna. Es interesante que los participantes narren lo que van a realizar sus personajes con detalle, ya que si tienen éxito, la acción se desarrollará tal y como hayan especificado..

El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito. En la tirada de combate no es preciso restar para contar los éxitos, eso ya se hará cuando calcules el daño, **por ahora solo tienes que fijarte quién obtiene el valor mayor.** Si la tirada del atacante resulta mayor, entonces habrá que calcular el daño.

El daño físico.

Se calcula como: Triada del atacante + valor (daño) del arma - tirada del defensor – el valor de la protección del defensor.

El resultado se resta de la Vitalidad o del Aguante del personaje, dependiendo si el ataque es letal (puñaladas, cortes, quemaduras) o contundente (golpes, puñetazos, caídas menores, etc.)

El daño por fuego es de 5 puntos por turno de exposición, si la llama es del tamaño de una antorcha, y el doble si es del tamaño de un humano.

Las caídas ocasionan 3 puntos de daño por metro de altura.

Si tiramos Astucia + Medicina a dificultad 18 (en la Edad de Piedra el sistema sanitario deja bastante que desear), recuperaremos un PV por éxito obtenido. Una vez por herida. De forma natural, se sana 1PV cada 3 días.

Umbrales.

Si determinadas tiradas de combate sobrepasan determinadas puntuaciones, ocurren ciertos efectos:

El Daño sobrepasa la Fortaleza del enemigo. Fracturas o desgarros internos. Perdemos 1 PV adicional por turno durante 1d10 turnos, o hasta que nos atiendan médicamente, y la mitad de nuestros Reflejos.

El daño sobrepasa el Carácter enemigo. Pérdida de consciencia 1d10 minutos o hasta que nos atiendan o sintamos algún dolor.

La Iniciativa sobrepasa los Reflejos del rival. Incapacidad de reacción, el rival pierde el turno y el ataque será una acción simple a dificultad 12.

El nivel de desafío.

En Cthulhu Stone la mayoría de los adversarios serán igual o más poderosos físicamente que los personajes, por tanto, el combate será algo duro y muy peligroso, donde existen posibilidades muy reales de acabar seriamente herido o muerto. Los jugadores harían muy bien en eludir los enfrentamientos innecesarios.

Sin embargo, como Narrador, tal vez, solo tal vez, te interese medir la capacidad de combate de tal o cual criatura en un momento dado. Y para ello hemos ideado el Nivel de Desafío.

El Nivel de Desafío es una pequeña medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa+ Constituciónx3+Protecciónx2)/10.

Toma Ataque como la suma del atributo y habilidad que se use para combatir con más frecuencia, y Defensa como la suma del atributo y habilidad que se use para defenderse con más frecuencia.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 héroes con un nivel de desafío, aproximadamente, de nivel 10.

Investigación.

Las tiradas que se usan para obtener información pueden ser de muy distinta naturaleza, y varían según la naturaleza de la situación:

- Carácter + Intimidar para sonsacar a la fuerza.
- Astucia + Concentración para comprobar si te mienten.
- Carácter + Persuadir para sonsacar información a un testigo asustado.
- Astucia + Investigar para analizar algo de forma consciente.
- Reflejos + Supervivencia para seguir un rastro.
- Astucia + Artesanía para analizar unas pinturas o esculturas antiguas.
- Reflejos + Investigar para darte cuenta de un detalle u objeto oculto.
- Etc. Sed creativos.

En la tabla general de índices de éxitos ya tienes ejemplos suficientes para comprobar que sucede según la cantidad de éxitos obtenidos. Solo tienes que, a la hora de montar tu partida, tener en cuenta que clase de información obtendrán los personajes en función del resultado obtenido en sus tiradas.

Es posible que en determinadas partidas sea preciso dar si o si cierto dato para que la aventura avance. En este caso, no pidas tiradas para ver si los PJs descubren o no tal indicio, si no que pide tiradas para ver cuánto descubren. Es decir, la información la obtendrán fracasen o tengan éxito, pero, en función de la tirada, obtendrán la información y algo de ayuda, solo lo mínimo, o solo mínimo y algún problema.

Opcionalmente, puedes hacer que los Éxitos o Fracasos obtenidos en la tirada de investigación se sumen o resten a futuras tiradas relacionadas con la investigación (por ejemplo, si descubren la debilidad del enemigo, pueden sumar bonos a sus tiradas en combate cuando luchen contra él), pero es mucho mejor ser narrativos (por ejemplo, si descubrimos que cierto enemigo es vulnerable al fuego, sabremos que usar).

Supervivencia.

El hambre y la sed son peligros reales y el DJ puede pedir tiradas de Fortaleza + Atletismo a dif. 18 + el nivel de dicho mal cuando crea que los personajes desatienden demasiado tiempo sus necesidades fisiológicas.

Nivel	Hambre	Sed	Enfermedad	Cansancio
3	1 día	12horas	Malestar	Correr
5	2	Un día	Gripe	Nadar
7	4	Dos	Neumonía	Luchar
9	6	Cuatro	Plaga	Escalar

Si el personaje falla la tirada, obtendrá la desventaja Hambre, Sed o Enfermo a un nivel igual al nivel señalado en la tabla de arriba, y deberá anotarla en su hoja de PJ. Estas desventajas reducen su cantidad máxima de Aguante y Salud, además de imponerle una pena del mismo nivel en sus tiradas físicas.

El cansancio solo afecta a nuestra reserva de Aguante, y puede recuperarse descansando. Sin embargo, nos obliga a realizar una tirada a causa de la sed o el hambre, lo que más desatendido tenga el PJ. Estas tiradas sufren la penalización por acción múltiple si se hacen uno de seguido.

Las enfermedades se curan cuando el PJ sobrepase la tirada (una al día), el hambre o la sed solo cuando se alimente adecuadamente.



Alimento y recursos.

La madera, las pieles, los huesos, el agua, las piedras, el pescado, la fruta y la carne de animales salvajes son los principales recursos de los personajes.

Una unidad de recurso representa más o menos un kilogramo de "material". Cada unidad de alimento anula un nivel en la desventaja hambre.

La mecánica para recolectar recursos es simple: el jugador declara que su personaje va a buscar algo en un lugar determinado, y realiza una tirada. Un personaje recoge una unidad de recurso por éxito obtenido en su tirada de buscar recursos.

La dificultad suele ser 15 ó 18, dependiendo de lo frecuente que sea dicho recurso en la zona donde se encuentre el personaje. Si el personaje no posee herramientas mínimamente adecuadas, o los recursos son insignificantes, la dificultad puede dispararse a 21 o incluso a 27. La dificultad también puede aumentar si buscamos algo muy específico (plantas para cierto uso, una especie de animal concreta, etc.)

La naturaleza de la tirada en concreto dependerá de lo que deseemos buscar:

- Para pescar con un arpón (un pez grande) o cazar un animal pequeño se tirará Reflejos + puntería, o Astucia + Bricolaje (si montamos una trampa).
- Para pescar con red o caña se tira Astucia + Supervivencia. Lo mismo se tira si deseamos encontrar lianas o piedras adecuadas para sacarle filo o prender fuego.
- Astucia + Plantas sirve para localizar frutas y vegetales comestibles. Estas, además de alimentarnos, pueden paliar la sed, aunque su valor en este aspecto es la mitad que el agua, o tener usos medicinales o tóxicos.
- Recolectar leña o rocas es algo puramente físico, tira Fortaleza + Atletismo.
- Recuperar huesos o pieles de un cadáver requiere superar una tirada de Astucia + Animales.

Si lo que se quiere es abatir a un animal grande específicamente, entonces hay que localizarlo primero (tirar Astucia + Animales), y luego matarlo (escena de combate). Es más difícil, pero la recompensa es mayor, ya que cada punto de Fortaleza de la presa otorga una unidad de alimento, además de otros recursos, como la piel o los huesos.

Cada una de estas tareas suele tardar aproximadamente una hora, y consume tanto Aguante como puntuación en el atributo de la tirada empujada.

El campamento.

Dormir a la intemperie supone estar expuesto a malestares y resfriados (en función del clima) cada noche, y reduce la capacidad de curación del personaje a la mitad. Por lo que, al menos, un buen fuego es imprescindible (consume una unidad de madera cada tres horas aproximadamente).

Los refugios, a parte, también protegen contra el clima adverso. El daño ocasionado por un temporal se resta primero a los PDE del refugio y, si este es destruido, es cuando empieza a dañar a los personajes.

Cada unidad de madera añade 5PDE a la estructura del refugio, 20 si añades rocas.

Para poder montar el refugio se necesitan al menos dos unidades de material por habitante y varias lianas o cuerdas.

Por cada dos unidades de material unidas hay que superar una tirada de Astucia + Bricolaje a dif. 18, cada éxito aumenta 1PDE del refugio, cada fracaso, nos lo resta.

También son útiles hojas grandes o lonas de piel curtida, para impermeabilizar en caso de lluvia; y colchas o cualquier cosa para que sirvan de cama (en este caso, la tirada será de Astucia + Artesanía).

El daño psíquico.

Se sufre al fallar tiradas de Carácter + Coraje, o al ser víctima de la Intimidación, del control mental, o similares. Dependiendo de la cantidad de fracasos obtenidos, sufriremos mayor o menor efecto, e incluso puede que perdamos algún punto de Raciocinio.

1 ó 2 fracasos. Temblores. Todas tus acciones sufren un -1 durante tantos turnos como fracasos. No se pierde Puntos de Razón.

3 ó 4 fracasos. Reacción física. El miedo provoca una reacción física algo desagradable (vomitar, por ejemplo). No sólo es embarazoso, sino que impone una penalización de -1 a todas las acciones durante tantos turnos como fracasos obtenidos. Perdemos un punto de Razón.

5 ó 6 fracasos. Parálisis. El personaje queda paralizado, tantos turnos como fracasos obtenidos. Si la cantidad de Fracasos sobrepasa nuestra Fortaleza, nos desmayaremos, y la cantidad de turnos se duplicará. Perdemos dos puntos de Razón.

7 u 8 fracasos. Histeria. El PJ sentirá un terror tan fuerte que saldrá huyendo del escenario. El efecto dura tantos turnos como fracasos obtenidos. Perdemos tres puntos de Razón.

9 ó más fracasos. Catatonia. La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante tantos turnos como fracasos obtenidos. Perdemos cuatro puntos de Razón, más otro adicional por cada fracaso por encima de 10.

Si, a la hora de enfrentarnos a la criatura, estamos acompañados, la criatura tendrá más dificultades para intimidar a todos los presentes, en función de lo numeroso que sea el grupo. Estos bonos también pueden aplicarse, o aumentarse, si nos hemos enfrentado varias veces a una criatura de la misma raza.

Nº de individuos	Bono al Coraje.
4, ó 5	+3
Una docena.	+6
Tres docenas.	+9

Contemplar a una deidad primigenia conlleva perder, automáticamente, 1d10 puntos de Razón sin posibilidad de defensa alguna. Algunos horrores están demasiado por encima de la mente humana...



Locura.

Si se pierde algún punto de Razón por culpa del Daño Psíquico, se ganará un trastorno mental temporal, que permanecerá activo durante una escena completa.

Cuando has perdido el 50% de tu Cordura, el trastorno mental será permanente, y permanecerá con el personaje hasta que muera o recupere toda su Razón.

En cualquiera de los casos, el Narrador deberá tirar un dado de diez caras en la tabla de locuras para comprobar que tipo de mal aqueja al personaje, y pasarle una nota secreta a la víctima con la enfermedad y los síntomas exactos. El jugador deberá de interpretar dicha locura, pero no declarar abiertamente que tipo de mal sufre.

1. Vicio: Para protegerse del horror, la víctima recurrirá a una manía o necesidad específica, que deberá de satisfacer permanentemente: ingesta de setas alucinógenas, destilar bebidas de alguna planta, etc.
2. Ilusión: La fracturada mente de la víctima verá cosas que no existen en realidad.
3. Depresión: En determinados momentos quedará apático perdido, sin voluntad ni ganas de hacer nada.
4. Personalidad Múltiple: Dentro de su personalidad primaria se crean más personalidades secundarias, controladas por el Narrador, que actuarán de manera diferente.

5. Crisis Nerviosa: La víctima en cualquier momento de tensión sufrirá temblores y convulsiones constantes, se asustará de todo y hará lo que sea con tal de huir ante la más mínima señal de peligro.
6. Esquizofrenia Paranoica: El personaje se transforma en un ser que desconfía de todo y todos, además a la menor sospecha de cualquier actividad contra el mismo, o la raza humana, tomará medidas drásticas.
7. Fobias: La víctima sufrirá una fobia hacia algo que le recuerde la visión de la criatura.
8. Esquizofrenia: La víctima sufre periodos de desconexión de la realidad, puede tener ideas y/o comportamientos ilógicos o peligrosos.
9. Sectario: la víctima empezará a adorar a la criatura, o a alguna deidad relacionada, y podrá incluso ponerse en contra de sus compañeros.
10. Obsesión: Idea obsesiva y persistente con algo, independientemente de lo peligroso o irracional que sea.

Los trastornos mentales permanentes se manifiestan en momentos de tensión o peligro. Para superar un trastorno durante una situación estresante hay que tirar Carácter + Coraje a dificultad 18 + los puntos de razón perdidos. Si superamos la tirada, no seremos afectados por la locura durante esa escena, si se falla, el Narrador decidirá lo que ocurre, en función de la situación.

Podemos librarnos de un trastorno permanente recuperando Razón, cuando vuelva a estar por encima del 50%, el trastorno desaparecerá.

Se gana entre 1 y 3 puntos mediante una charla sincera con un buen amigo (tirada de Astucia + Persuadir a dificultad 21) o combatiendo el mal en todas sus formas (matando criaturas, interrumpiendo sacrificios, destruyendo conocimiento maldito, etc.)

Experiencia.

Si vuestros personajes sobreviven lo suficiente, es posible que puedan aprender cosas nuevas.

Al finalizar una sesión de juego, otorgad entre 1 y 10 puntos de experiencia (PX), en función de los objetivos cumplidos y lo rápido que deseéis que valla la cosa.

Subir una habilidad cuesta tantos PX como nivel (pasar del nivel 4 al 5 serían 5PX)., pero solo pueden subirse aquellas habilidades que hayan sido utilizadas de forma activa durante la sesión de juego, o aquellas con las que hayamos practicado, o mejorado, de alguna otra forma.

Aprender una nueva habilidad cuesta 2PX, pero el jugador ha de dar un motivo convincente de cómo la ha aprendido (por ejemplo, convenciendo a alguien para que nos enseñe).

A parte de la experiencia, están las recompensas por favores o por realizar tareas importantes por el bien de la tribu. En estos casos, los personajes pueden recibir entre 5 y 20 Puntos para Objetos, o, directamente, algunos bienes por ese valor (leer apartado de "objetos" para más información).

Por último, está el tema de la Cordura. Como ya se ha comentado, luchar activamente contra el mal puede reducir la locura de un personaje, y hacer que recupere algunos Puntos de Razón. En momentos importantes de la trama, cuando esa lucha contra los oscuros horrores primigenios de frutos positivos, el Narrador puede otorgar entre 1 y 3 puntos de Razón a los personajes de los jugadores.

LA TIERRA DE LOS SUEÑOS.

GEOGRAFÍA.

La Tierra de los Sueños es una vasta dimensión alternativa a la cual se puede acceder mediante los sueños.

El mundo de los sueños de Lovecraft está muy alejado de nuestra Tierra, tanto geográfica como tecnológicamente. Los adornos y aparatos terrestres son desconocidos en este lugar, que se parece más a la Edad Media. Las ciudades son maravillosas extensiones escalonadas de esplendor iluminadas por el sol, o bien desoladas metrópolis de espiras siniestramente anguladas y sombras amenazantes.

Algo importante a recordar es que el mundo de los sueños no se rige por una geografía concreta y estática (como podría la geografía de nuestro planeta) sino que es posible que cada viajero encuentre en su camino nuevas tierras o lugares conocidos que no se suceden en orden alguno. Aun así esta Tierra de Sueños tiene, desde luego, componentes afines a nuestra realidad. Por ejemplo, está dividida en cuatro regiones, acaso yuxtapuestas, y, aunque nunca se sabe lo que se puede encontrar uno en ellas, es posible reconocer ciertos lugares.

Al Oeste se encuentra la Sede de las Escaleras del Sueño Profundo, el Portal de Dylath-Leen, la ciudad más grande de este mundo, la comarca de Ulthar (donde ningún gato es asesinado), la ciudad-jungla de Hlanith, la aldea desértica de Ilarne, la ciudadela de Mnar (conocida por sus murallas de piedra), y las ruinas de Sarnath a orillas del lago Bokrug.

Al Sur podemos encontrar la Isla de Oriab y los Reinos fantásticos de Cathuria y Sona-Nyl.

Al Este aparece Celephais y las Tierras Prohibidas de Xura.

Mientras que al Norte se sitúa la Sede de Leng, ciudadela habitada por una abominable raza de arañas gigantes, y el helado país de Lomar.

A parte de estas regiones extremas, se halla el Inframundo, reino subterráneo de la Tierra del sueño, y habitado por monstruos imposibles; la Luna), cuyo acceso se haya protegido por entidades gelatinosas como Nyarlathotep; y Kadath, un descomunal castillo construido sobre una montaña dominada por Los Antiguos.



Escaleras del Sueño.

Es una de las entradas a los Reinos del Sueño.

Primero, los soñadores han de descender Los setenta escalones del sueño ligero para llegar la caverna de fuego. Una vez en ella, los sacerdotes Nasht y Kaman-Thah examinan a los soñadores. Aquellos que son considerados suficientemente fuertes y experimentados se les permite descender los setecientos escalones del sueño profundo y llegar a el Bosque Encantado.

Los setecientos escalones del sueño profundo van a salir a un gigantesco roble en el centro del bosque. Los robles de este bosque crecen hasta alcanzar enormes proporciones y, doblados y retorcidos, sus ramas superiores forman un techo viviente por encima del suelo. Colonias de hongos fosforescentes brillan con una radiación verde, iluminando la escena.

En el centro del bosque hay un árbol encantado que creció a partir de una semilla caída desde la Luna, y a partir del cual los Zoogs fermentan un vino mágico con su savia y su fruto. En el bosque hay cierta cantidad de círculos de megalitos. Uno de ellos es enorme "una vastedad verde y gris que atraviesa el techo del bosque hasta perderse de vista." En el centro del círculo hay una enorme lápida con una argolla de hierro. La lápida es una entrada a la ciudad de los Gugs, en el Mundo Subterráneo

El Bosque Encantado acoge a gran cantidad de criaturas extrañas. Los esquivos Zoogs, que viven en los huecos de los árboles y excavan por debajo de las raíces de roble. Conocen muchas cosas acerca del mundo real gracias a su proximidad a él, y lo cierto es que el Bosque Encantado está conectado con el mundo real en dos lugares (los bosques de secuoyas en California y la Selva Negra en Alemania) y los Zoogs son responsables de algunas desapariciones en uno y otro lugar.

Ulthar .

Ulthar se encuentra cerca del río Skai. Es un pequeño pueblo de cabañas medievales, con techos de paja e innumerables chimeneas. Las calles están adoquinadas desde hace tiempo. A esta ciudad ha llegado la fama de las galeras negras, por lo que no se considera prudente traficar con los comerciante que transportan. La ciudad exporta lana hilada y coles, uno de los lugares de exportación es Dylath-Leen. En la colina más alta se alza el templo de los Viejos Dioses donde reside el sumo sacerdote Atal junto con una considerable biblioteca de textos mágicos.

Es conocida por su ley que prohíbe matar a un Gato. Esta prohibición es debido a un misterioso suceso ocurrido hace doscientos años. Debido a esto es la ciudad preferida por los Gatos. Hace mucho tiempo hubo un matrimonio que disfrutaba matando los Gatos de sus vecinos. Un día llegó una caravana de peregrinos desconocidos. Entre los peregrinos había un niño huérfano acompañado por un gatito negro. Pero una noche el Gato del niño desapareció, y se escucharon ruidos sospechosos en la casa del matrimonio que torturaba a los Gatos. Al día siguiente el niño rezó en voz alta, y aquella noche todos los peregrinos abandonaron Ulthar. Los Gatos también desaparecieron de Ulthar, para volver a aparecer un día después. Durante dos días los felinos se negaron a tocar sus raciones de comida y leche. Una semana después fueron a la casa de la pareja que odiaba a los Gatos, extrañados por habitantes de Ulthar por no verlos durante tantos días. En la casa sólo encontraron los huesos descarnados de los asesinos de Gatos. Pocos días después se instauró la ley que prohíbe matar a los Gatos en Ulthar

Existe algún relato de tardío en el que parece tratarse a Ulthar como una ciudad antigua, pero del mundo de vigia. Por ejemplo en El que acecha en el umbral

En este pequeño pueblo viven personas que desconfían a los comerciantes que son transportados en las galeras negras.

Portal de Dylath-Leen.

Dylath-Leen es una ciudad de Tierras del Sueño, situada en el Mar Meridional, en el estuario del río Skai. La ciudad está construida casi en su totalidad por basalto, con finas torres angulares, y tenebrosas e inhospitalarias calles. Son numerosas las tabernas marineras en sus múltiples muelles

En el puerto de esta ciudad comercian unos negros trirremes cargados con rubíes, de los que se desconoce el origen. En estos Galera Negras vienen unos comerciantes que son humanos o casi humanos, y que trafican con esclavos a cambio de los rubíes que transportan.

Sarnath.

En el cénit de su existencia, Sarnath (que se encuentra en Mnar, a la orilla del lago sin nombre) llegó a ser la ciudad más poderosa de las Tierras del Sueño, con una población cercana a los 50 millones de habitantes. Estaba construida en mármol blanco, zirconio y otras piedras y minerales preciosos.

En su primera época, Sarnath tenía como vecina a la ciudad de Ib, habitada por horribles seres batrácicos. Los habitantes de Sarnath empezaron a recelar de ellos, para después tenerles miedo, y acabaron exterminándoles y arrasando Ib. El ídolo Bokrug, el lagarto acuático, fue llevado a Sarnath y cada año se execraba ritualmente en el aniversario de la destrucción de Ib, momento en el cual las aguas del lago se agitaban con extrañas y poderosas olas.

En el milenario de la destrucción de Ib se preparó una enorme fiesta a la que se invitó a toda la realeza de las Tierras del Sueño, quienes acudieron más por no enemistarse con Sarnath que por gusto. En mitad de la fiesta los que no eran naturales de Sarnath experimentaron un tremendo pánico y huyeron sin motivo aparente. Nadie, excepto los que se quedaron en la condenada Sarnath (de los que nunca jamás se ha sabido) sabe qué sucedió entonces puesto que una espesa niebla descendió sobre la ciudad y ésta fue destruida. Todo lo que quedó fue el ídolo de piedra de Bokrug, que ahora es adorado en Ilarne.

De Sarnath no queda demasiado, y las ruinas se suponen encantadas puesto que se han visto extrañas luces flotar sobre el lugar donde se hallaba la ciudad, y en la zona de alrededor han sido avistadas extrañas y horrendas criaturas.

Isla de Oriab.

Oriab es una gran isla, exuberante y fértil, que se encuentra en Mar Meridional. Destaca el monte Ngranek, su punto más alto. Existen varios barcos que realizan una rutas comerciales entre Dylath-Leen y Oriab, siendo Baharna la ciudad y puerto más grande de la isla. La isla se encuentra poblada por humanos.

En la cima del monte Ngranek, en las cuevas que se rumorea que habitan una colonia de ángeles descarnados de la noche. En los bosques resinosos de la isla habitan los cantarines pájaros magah, de siete colores.

Meseta de Leng.

La Meseta de Leng es un ficticia meseta árida situada en algún lugar de Asia Central. Posiblemente haya una conexión entre el mundo físico y las Tierras del Sueño.

En este lugar habita el pueblo Tcho-Tcho que adora y sirve a algunos primigenios.

Por otra parte, la parte onírica de la Meseta de Leng está poblada por los Hombre de Leng, Arañas de Leng y los Shantaks. También habita un misterioso sacerdote que oculta su cara bajo una máscara.

Una extraña ciudad, que ya estaba en ruinas un millón de años antes de que el primer hombre de las cavernas abandonara la jungla, Sarkomand se encuentra cerca de la base de la Meseta de Leng y está conectada con esta ciudad mediante una serie de túneles, mientras que otro sistema de túneles la une con el Mundo Subterráneo. Sarkomand fue en otros tiempos un importante puerto de mar y la capital de los cuasi-humanos que sirven a las Bestia lunar. Poseía seis puertas coronadas por esfinges con calles que conducían a una vasta plaza central donde enormes leones alados de diorita guardan la parte superior de una escalinata subterránea. Las Bestias lunares utilizan Sarkomand como campamento y otros seres malsanos la mantienen libre de gente normal

Celephaïs.

Celephaïs es el puerto del país de Ooth-Nargai, en el que la mayoría de los edificios están contruidos con mármol azul celeste prístino, rematados por delgados minaretes. Los muros de la ciudad están coronados por estatuas de bronce brillante de héroes famosos. En el centro de la ciudad se halla el templo de Nath-Horthath, donde prestan servicio ochenta sacerdotes, adornados con coronas de orquídeas, ninguno de los cuales cuenta menos de diez mil años de edad.

Celephaïs es el gran centro comercial de las Tierras del Sueño, y en sus bazares y tabernas pueden encontrarse seres de todo tipo. Como en Sona-Nyl, en Celephaïs no existe el tiempo. Ningún habitante envejece, y los soñadores que pasen por sus puertas pueden permanecer allí el tiempo que se les antoje sin tener que volver a sus cuerpos. Sin embargo, ello lleva aparejado que en su interior nadie madura, por lo que los niños y los animales jóvenes deben ser criados fuera de la ciudad so pena de permanecer siempre jóvenes e inocentes.

El rey de Celephaïs es un soñador que perdió la vida indirectamente debido a su afición por la droga. El rey Kuranés, como se hace llamar, reside en el espléndido Palacio de las Setenta Delicias, contruido a partir de cristal rosado sin el menor defecto. Más allá de la puerta del Este hay un parque en el que el rey Kuranés ha contruido una abadía normanda y un pueblecito de pescadores como los de Cornualles, de donde él es nativo y a donde nunca podrá volver puesto que su cuerpo ya no existe.

Lomar.

Es una legendaria tierra polar que se alzó del fondo marino en tiempos prehistóricos, incluso antes que Hiperbórea. Algunas fuentes afirman que el gran frío que vino del norte supuso la muerte de ambas culturas. Otras referencias indican que Lomar cayó hace 26.000 años, la última vez que Polaris estuvo situada en el polo, y mucho después de la fecha que se da tradicionalmente para marcar la caída de Hiperbórea. Lomar podría haber sido en realidad la misteriosa Polarion que se menciona en los textos hiperbóreos. Se ha dicho que en la época Hiperbórea habitó allí una especie anterior a la humanidad que podía intercambiar su mente con criaturas del futuro. No obstante, la tradición popular comienza con la invasión de los zobnarianos que huían del frío norte y acabaron con los caníbales gnophekehs que vivían allí para instaurar su propio reino. También puede sé que se estén refiriendo a los Voormis al hablar de los caníbales.

La capital de Lomar era Olathoe, ciudad con muchos templos. A pesar del avance de los hielos, que ya había arrasado zobna, los lomarianos lograron prosperar durante más de cien mil años. Al final fueron destruidos por los primitivos inutos, que no dejaron huella del esplendor de aquel lugar. Sin embargo Lomar perdura en las Tierras del Sueño, pues fue reconstruida allí en los sueños de un superviviente reencarnado.

Inframundo.

Se conocen tres caminos para acceder al Mundo Subterráneo. Uno se inicia bajo la gran lápida de piedra en el Bosque Encantado; el segundo arranca de los pasadizos que hay bajo el Monte Ngranek; el último se abre en las ruinas de Sarkomand. También se sabe que las madrigueras de los Gules llevan desde el Mundo Subterráneo al mundo real, pero no es fácil que por ellas atraviesen humanos en su sano juicio.

La mayor parte del Mundo Subterráneo es una llanura oscura, llena de piedras, e iluminada por la pálida luz de los fuegos fatuos, que proporcionan una fantasmal luminiscencia gris a las partes superiores. Un océano, el Mar Subterráneo, cede sus aguas a diversos ríos y lagos de las Tierras del Sueño superiores y del mundo real.

Las regiones del Norte del Mundo Subterráneo están marcadas por los torvos Picos de Thok, en cuyas cimas, libres de nieve, se hallan las madrigueras de los Ángel descarnado de la noche. Mientras que el extremo Sur acaba en un gran acantilado sobre el que se encuentra un gran bosque de hongos gigantescos, que se nutren de alguna sustancia inmencionable.

El valle más grande y famoso de los que se encuentran a los pies de los Picos de Thok es el Valle de Pnath. Este valle es especialmente notorio puesto que se encuentra al pie del Despeñadero de los Gules y los desechos de milenios de festines se han vertido en él, por lo que en el fondo de la cañada se ha formado una pila de huesos de al menos kilómetro y medio de altura. Monstruosos Bholes se arrastran bajo y a través de estos huesos, detectando a sus presas a partir de las vibraciones que originan, y esparciendo de paso los huesos por todo el valle, por lo que la pila no está exactamente bajo el despeñadero, siendo éste uno de los lugares favoritos para dejar a sus víctimas. En el festín del milenario de la destrucción de Ib, el rey de Sarnath bebió "vino viejo de las bóvedas de la conquistada Pnoth" lo cual puede referirse o no a este terrible lugar

Kadath.

¿Qué hombre conoce a Kadath?

Porque ¿quién sabe de aquel que siempre mora en tiempo desconocido, que no es ni ayer, ni hoy, ni mañana?

Desconocida en medio del Frío Yermo yace la montaña de Kadath sobre cuya escondida cima hay un Castillo de Onice. Oscuras nubes envuelven el enorme pico que destella bajo viejas estrellas donde el silencio cubre las titánicas torres y se levantan murallas prohibidas.

Runas malditas, esculpidas por manos olvidadas, guardan la puerta llena de noche y ¡Ay del que ose pasar por aquellas espantosas puertas!

Los Dioses de la Tierra se deleitan allí donde una vez los Otros pasearon por místicos vestíbulos eternos, que algunos han vislumbrado en oscuros y profundos sueños a través de extraños y ciegos ojos.

Cathuria.

Región de las Tierras del Sueño que antiguamente quedaba más allá de las Columnas Basálticas de Occidente. El antiguo emplazamiento de Cathuria era cercano a Sona-Nyl, aunque nadie ha llegado a contemplar Cathuria. Aquellos que cruzan las Columnas Basálticas descubren un mar alborotado y en el horizonte una enorme catarata a la que los mares caen al fin del mundo. Aquellos que se precipitan por esta catarata podrían llegar a otros mundos o estrellas, y al vacío en el que se encuentra Azathoth

De Cathuria se dice que es la tierra donde todos los ideales se cumplen. En Cathuria hay muchas ciudades doradas construidas con mármol y pórfido y con tejados de oro, y es gobernada por el Rey Dorieb, que muchos consideras un Dios. Desgraciadamente los dioses apartaron a Cathuria de las Tierras del Sueño, y nadie sabe dónde está ahora. El gran soñador Basil Elton fracasó en su empeño por alcanzar esta región, y se dice que, aunque su nieto Nathaniel Elton sí la encontró, fue expulsado de allí poco después.

Sona-Nyl.

Esta tierra es imaginada como un lugar en el que las casas tienen tamaños de palacios, en que las ciudades tienen murallas doradas y las calles son de oro. Una tierra de grandes arboledas, de verdes montañas.

Sona-Nyl es una tierra, también conocida por la bienaventurada tierra de la imaginación. Al entrar en su puerto, lo primero que se ve son dos promontorios gemelos de cristal que se unen por arriba para formar un arco que todo barco cruza al entrar.

En Sona-Nyl no existe el tiempo, por lo que los soñadores pueden viajar durante incontable tiempo, y tampoco existe el espacio ya que Sona-Nyl no tiene fronteras, por lo que se puede explorar eternamente. Es una tierra de pastos y arboledas verdes, y de flores. Es esta tierra se encuentran templos, castillos o ciudades, siempre imponentes. Se dice que aquí se crean los sueños, y luego se envían a las mentes receptivas

Cercana a Sona-Nyl se encuentran las Columnas Basálticas de Occidente, que se han de cruzar para llegar a Cathuria. Basil Elton tardó 31 días en navegar desde Sona-Nyl a las Columnas Basálticas de Occidente en la Nave Blanca.

Xura.

También conocida como la Tierra de los Placeres Inalcanzados, es una tierra cuya costa es muy bella, tanto que atrae a los navegantes que la ven. Su costa está adornada de flores de todo tipo y árboles de bello aspecto desde el que se oyen fragmentos de canciones mezclados con risas deliciosas. Sin embargo al aproximarse el viento trae olor de putrefacción cementerios, un olor que recuerda a ciudades asoladas por plagas.

Xura es un lugar peligroso puesto que los soñadores no sólo pueden perder la vida y la razón, sino también la voluntad de vivir, la confianza en sí mismos, la fe e incluso el alma. Es un mundo de pesadilla salido del mismísimo infierno. Al entrar en Xura aquellos que pisen la costa se hundirán en 15 cm. de podredumbre infestada de bichos, a pesar que desde la lejanía parecía haber una costa de lirios. Hay senderos en todas las direcciones. En Xura los visitantes se encontrarán con una sucesión de imágenes extrañas y sobrecogedoras. Estas imágenes son una mezcla de escenas de todas las culturas y todos los tiempos; Xura es un crisol de las pérdidas y la amargura de todos los siglos de existencia de la Humanidad. No hay un mapa de Xura, sería como tener un mapa de un sueño cambiante y multiforme.

Sus habitantes son obscenas burlas de la raza humana, que al acercarse a la costa pueden verse reptando por la playa.

Zar.

La Tierra de Zar es también descrita como el lugar donde se encuentran todos los sueños y pensamientos hermosos que el hombre ha tenido, pero olvidado. Desde la costa se puede ver una tierra verde, salpicada de árboles. Se pueden ver también templos, y sombras que pertenecen a poetas que han muerto antes de poder dar a conocer sus sueños. Sin embargo es una tierra que no se suele visitar, ya que aquél que pise el suelo de Zar está destinado a no volver nunca a su tierra natal.

Cuando alguien se aleja de las costas de Zar puede ver en la lejanía las agujas de los templos de Thalarión

Zar no suele ser visitada, ya que aquel que pise su suelo no podrá volver a su tierra natal. Sin embargo desde las costas pueden verse visiones y sombras, pertenecientes a jóvenes poetas que murieron en la indigencia sin que pudieran mostrar sus sueños y creaciones.

REGLAS.

Entrar en las tierras de los Sueños.

En general, se conocen cuatro caminos por donde los mortales pueden adentrarse en Las Tierras del Sueño:

- 1) Un individuo puede transportarse allí mediante un hechizo, o un artefacto místico. El cuerpo del investigador por lo general permanece en el mundo normal, en lo que parece un estado de sueño. Sólo su "yo onírico" accede a Las Tierras del Sueño.
- 2) Un personaje puede tropezarse con un lugar donde Las Tierras del Sueño se cruzan con nuestro mundo. Los bosques y cementerios son lugares donde esto puede ocurrir.
- 3) Tras la muerte de un personaje, un soñador experto puede optar por residir eternamente en Las Tierras del Sueño.
- 4) El último método es, por supuesto, soñar.

Hay que tener en cuenta que una semana en las Tierras del Sueño equivale, más o menos, a una hora en el mundo real, por lo que una breve siesta puede suponer toda una aventura.



Objetos y posesiones.

No se pueden transportar objetos a la Tierra de los Sueños si entras en ella a través de un sueño. Es decir, no puedes simplemente soñar que llevas, por ejemplo, una tienda de pieles. Necesitas para ello desarrollar antes la habilidad de Soñar, que es específica para las Tierras del Sueño. Con ella puedes "materializar" objetos sólidos que podrás usar allá. Solo aquellos que ya hayan estado en estas tierras podrán aprenderla.

Algunos grandes "soñadores" son capaces de crear grandes objetos e incluso ciudades, para materializar el objeto deseado, solo hay que superar una tirada de Carácter + Soñar a la dificultad que estime oportuna el Narrador.

Si entras en las Tierras del Sueño a través de un portal, es decir, entras "físicamente" en ellas, todo lo que lleves contigo también entrará, pero con un pequeño matiz. Sólo las cosas que tengan más de 500 años de antigüedad en el mundo real podrán entrar en las Tierras del Sueño. La explicación es que tardan ese tiempo en "fijarse" los objetos mundanos en las Tierras del Sueño, y que la naturaleza de las Tierras del Sueño es más fuerte que real. Si llevas algo que se inventó hace menos de 500 años, simplemente se adapta y muta a su equivalente más antiguo que tenga más de 500 años.

Por ejemplo, una linterna se transformará en una antorcha, un rifle en un rudimentario arcabuz o en una ballesta, los pantalones se cambiarán por unos calzones de tipo renacentista, un coche en un carromato, etc. En este juego, donde todas las posesiones son artesanales, no existirá ese problema, y el personaje podrá viajar al Mundo Onírico con toda sus pertenencias intactas.

Si sacas un objeto del sueño al mundo real, tendría un tiempo de vida en el mundo real antes de que se disolviera y volviese al mundo de las Tierras del Sueño. La cantidad de tiempo que permanezca en el mundo real dependerá del Carácter de la persona que posea el objeto, del tamaño del objeto y otros factores a juicio del Narrador. Opcionalmente, puedes hacer una tirada de Carácter + Concentración a la dificultad que se estime oportuna, y cada éxito supone un minuto que el objeto permanece en el mundo real.

DIOSES Y MAGIA.

LA MAGIA.

La magia no es más que los vanos intentos de los seres racionales por intentar explicar y utilizar el casi ilimitado poder de las deidades extra terrenas que pueblan el universo.

Para poder realizar una manifestación mágica el chamán o acólito ha de ponerse en contacto con alguna de las fuerzas espirituales o deidades conocidas, y suplicar por sus favores en un complejo ritual.

Cuando se desee realizar un ritual mágico, el jugador deberá de seguir cuatro pasos:

- Contactar con la entidad en cuestión.
- Escoger los componentes del ritual.
- Escoger las palabras mágicas que definen la petición deseada a la entidad.
- Comprobar el resultado de la petición.

Contacto.

Para poder contactar con una entidad superior es preciso acumular puntos de Poder Mágico (PM), que son una medida abstracta del favor divino con el que cuenta el personaje. Para adquirirlos, es preciso realizar un ritual místico y ponernos en contacto con una de las deidades, y confiar en que nos preste su favor.

El chamán o acólito deberá de realizar una tirada de Carácter + Ocultismo a dificultad 12, cada éxito otorga un PM al ritual.

En función de la entidad a contactar, serán preciso más o menos PM.

Entidad invocada	PM precisos.
Dioses exteriores	70
Dioses Arquetípicos	60
Primigenios	60
Criaturas	Puntuación en su atributo más alto
Espíritus	30

Cada PM requerido supone, aproximadamente, 5 minutos de duración para el ritual, por lo que los efectos mágicos más impresionantes requieren de mucho tiempo de preparación y concentración.

Si no se obtienen suficientes PM, habremos perdido el tiempo, si nos sobran, podremos guardarlos para las siguientes fases del ritual.

Los PM que no se consuman durante un ritual van disipándose a ritmo de uno por hora aproximadamente y **no** podrán usarse para contactar de nuevo con una entidad (pero si como bonificaciones en la fase final si realizamos un ritual de nuevo con la misma entidad que en el anterior ritual).



Componentes.

Dada la dificultad que conlleva lograr los Puntos de Poder Mágicos precisos, los invocadores a menudo han de añadir a sus rituales diferentes componentes para facilitar dicha invocación. A vuestro juicio, cada componente puede requerir superar una tirada determinada, obtener cierto objeto, sufrir daño psíquico, o incluso perder un punto de Razón directamente.

El Narrador también puede usar estos componentes para diseñar sus propios rituales, y utilizarlos como ganchos o focos de las partidas (encontrar o defender tal componente, descubrir tal ritual, etc.)

Componentes que añaden la ayuda de otros:

Cánticos. Rezos fanáticos y rigurosos de más acólitos. Cada acólito podrá realizar una tirada de Carácter + Ocultismo a dificultad 12, si la supera, obtendremos 6PM adicionales. Los participantes adicionales, aunque fracasen al tirada, se expondrán a la locura igual que el invocador, y perderán tantos Puntos de Razón como pierda él durante el Ritual.

Frenesí. Danzas y cánticos completamente eufóricos y desinhibidos, inducidos por el fervor religioso y la ingesta de drogas. Cada participante perderá 1d10-3 puntos de razón. Por cada acólito sacrificado obtenemos 15PM.

Componentes que añaden entre 4 y 6 PM:

Ritual previo de preparación. Una serie de pasos y procesos minuciosos y predefinidos (lavarse de tal forma, colocarse tal atuendo, ciertos gestos, una coreografía específica, etc.) La duración del ritual se duplica.

Materiales relacionados. alguna posesión preciada del objetivo del hechizo o con la víctima a sacrificar. Ha de ser algo muy específico y personal.

Sacrificio menor. El sacrificio de un animal. El tamaño ha de ser, como mínimo, similar al de un ser humano.

Hora de poder. Realizar el ritual en una determinada hora del día o de la noche. Lanza 2d12 y suma el resultado para determinar la hora exacta.

Componentes que añaden entre 7 y 12PM:

Ingredientes exóticos. alguna extraña sustancia untada, ingerida, etc. Se precisará 1d6 semanas para obtenerla.

Calendario lunar. El ritual ha de realizarse en una fase determinada de la Luna. Dicha fase coincidirá dentro de 2d12 días. Si queréis, podéis coger un calendario y comprobar cómo estará la Luna dentro de 2d12 días.

Mutilación personal. El lanzador del conjuro ha de mutilarse una parte determinada del cuerpo. Supone una pérdida de 1d12 puntos de salud, que han de sanar de forma corriente. Si sacamos un "1" perderemos un punto permanente de Fortaleza.

Macabro. Realizar prácticas sórdidas adicionales. Puede conllevar pérdida de Razón adicional.

Foco permanente. El hechicero ha de marcar, con tatuajes e inscripciones al destinatario del hechizo, o el sacrificio a realizar, al menos 24 horas antes.

Componentes que añaden entre 15 y 24PM:

Sacrificio corriente. Sacrificar un ser racional, cuanto más inocente, mejor.

Conocimiento especial. Es preciso obtener de antemano alguna clase de información.

Objeto sagrado. Una estatua antigua, una tablilla con inscripciones arcanas, un objeto obtenido por otro ritual...

Fecha de poder. Realizar el ritual en una determinada fecha del año.

Favor previo. Si hemos acatado los deseos de la deidad, o realizado favores para su causa, podemos negociar una recompensa.

Componentes que añaden entre 25 y 35 PM:

Un sacrificio mayor. Sacrificar a un ser racional de gran importancia, o que sea enemigo de la deidad por alguna razón.

Lugar de poder. El conjuro se realiza sobre una zona con fuerte densidad mágica. Dichos lugares son muy codiciados.

Alineación planetaria. El conjuro se realiza durante una alineación de planetas y estrellas concreta dentro de 1d10 x 10 días.

Palabras mágicas de poder.

Una palabra mágica es un foco, un pilar básico que representa el efecto base que deseamos ejecutar con nuestro ritual mágico. Reflejan el nombre "real", la esencia de una parte concreta de la realidad, y usándolas, podemos llegar a controlar completa o parcialmente aquello a lo que dicha palabra nombra.

Una Palabra Mágica puede ser cualquier cosa que el jugador imagine: agua, niebla, lobo, madera, tierra, fuego, oscuridad, corroer, iluminar, etc. La única condición es que la Palabra esté, más o menos, relacionada con la entidad invocada. Más adelante, nosotros asociamos una serie de Palabras a cada deidad conocida para que os hagáis una idea, pero son solo ejemplos.

A la hora de realizar un ritual mágico, elige de entre tus palabras mágicas las que quieres usar. Cada palabra que utilices sumará un efecto al hechizo, a tu libre interpretación. Por ejemplo, la palabra "niebla" puede usarse para crear una niebla espesa donde esconderse, o puede usarse para nublar la mente de los hombres. Puedes agregar otras palabras mundanas como relleno, pero no pueden ser el foco del hechizo. Cuantos más PM invirtamos, más palabras podremos utilizar, y más elaborada podrá ser nuestra petición.

PM	Efectos
1	Usar 1 palabra
2	Usar 2 palabras
4	Usar 3 palabras
8	Usar 4 palabras
16	Usar 5 palabras

Las palabras pueden aprenderse durante los rituales. Podemos invertir 10PM en aprender una palabra mágica nueva y, una vez aprendida, podremos usarla en todos los rituales que queramos. También podemos aprender el nombre de una criatura, para poder convocarla a placer.

Otra forma de aprender una palabra sería descifrar el significado de una pintura ancestral tirando Astucia + Artesanía, o descifrar una tablilla con inscripciones escrita por algún antepasado nuestro, tirando Astucia + Conocimientos. La dificultad de estas tiradas suele oscilar entre el 18 y el 27, según lo complicado que sea el lenguaje utilizado.

Aprender una Palabra supone vislumbrar un poco más la Verdad del universo, y siempre pone a prueba nuestra cordura. Cada vez que aprendas una, es preciso superar una tirada contra el Daño Psíquico a dificultad 18 ó 21.

Las Palabras de Poder se anotan en la parte de "Inventario" de nuestra hoja de personaje.

El efecto logrado.

Una vez convocada a la entidad, hay que manifestar nuestra petición de forma apropiada. El innovador ha de realizar una tirada de Astucia + Mitos, y comparar el resultado con la siguiente tabla. Cada PM sobrante de la fase de Contacto suma un +1 a esta tirada.

De 1 a 11. La entidad considera que el invocador ha cometido una blasfemia.

De 12 a 15. La entidad ignora completamente al invocador, y hará lo que le venga en gana. Lanza un nuevo dado, si el resultado es impar, la entidad actuará de forma hostil contra los presentes.

De 16 a 20: Ritual de pobres efectos, que no sobrepasarán el alcance de una criatura u objeto, unos pocos turnos de duración, metros de alcance y una escasa manifestación de unos segundos: pequeñas reparaciones y sanaciones, encender una vela, condensar el agua, provocar una tenue luz, sanar una herida (entre 16 y 20 PV). No afectan a más de una o dos personas.

De 21 a 25. El ritual resultante es similar al anterior pero con un mayor alcance y duración: moldear o crear una sustancia a media escala, alzar un muro de tierra, causar enfermedades leves. Puede afectar a 4 ó 5 personas. Los efectos pueden manifestarse durante una escena completa.

De 26 a 30. El ritual es capaz de combinar un interesante potencial con un buen alcance y duración. Sin embargo, las proezas a realizar han de ser discretas, nada extraordinario demasiado por encima del umbral humano: Mover o alejar objetos tan pesados como un carro, conjurar de la nada un ataque de energía elemental, moldear la roca, escudriñar el horizonte, provocar enfermedades graves. Puede afectar a grupos medianos (unos diez individuos). Sus efectos pueden manifestarse un día completo.

De 31 a 35. Estos rituales ya son capaces de realizar proezas muy por encima del umbral humano, pero con limitados efectos: invocar fuerzas de la naturaleza a pequeña escala, moldear el acero, regenerar un miembro dañado, atrofiar órganos, deformar aspecto. Permite afectar a un grupo grande (unos 20). La duración de sus efectos puede mantenerse hasta una semana.

De 36 a 40. Se reducen las limitaciones de anteriores magnitudes, pudiendo realizar proezas que afecten a muchas personas (unos cuarenta) o a un área determinada. Sin embargo, no permite realizar efectos que cambien radicalmente la esencia de algo, o que afecte a un grupo nutrido de individuos: provocar alteraciones en el clima considerables y pequeños desastres naturales, manipular reacciones químicas, reanimar a un muerto, manipular el físico de forma permanente, convocar la ayuda de sirvientes extra-dimensionales. La duración de sus efectos puede mantenerse hasta un mes.

De 41 a 45. Desaparecen las restricciones de la física, permitiendo conjurar proezas de gran poder y basto alcance: transmutar el agua en oro, conjurar poderosas fuerzas invisibles, derruir los cimientos de una torre, desintegrar a alguien, obtener intervención divina a pequeña escala.

De 45 a 50. Aumenta el rango de poder, pudiendo realizar verdaderas proezas más allá de la lógica humana: provocar grandes desastres naturales, controlar una tribu entera, hacer levitar una veintena de mamuts, intervención divina o sobrenatural a mayor escala.

Más de 50. Las deidad implicada te escuchará atentamente, con todo lo que ello puede suponer.

Limitaciones.

Como ya comentábamos, cada deidad tiene ciertas palabras mágicas de poder asociadas. Una deidad no concederá ninguna plegaria que esté demasiado alejada de su naturaleza, no por que no tenga el poder para ello, si no, sencillamente, porque no entra dentro de su forma de actuar.

Así mismo los Espíritus, aunque son más sencillos de convocar, no concederán ninguna plegaria por encima del nivel 40.

Por su parte, cualquier criatura convocada, no cumplirá plegarias ni deseos como tales, solo obedecerá al invocador, y realizará las tareas encomendadas, siempre dentro de sus propias posibilidades.

Tanto jugador como narrador han de leer adecuadamente las descripciones de las entidades a convocar y, entre todos, ponerse de acuerdo en que se puede y que no se puede realizar en un ritual determinado.

Por último, pero no menos importante, hay que tener en cuenta las rivalidades entre deidades. Adorar a una deidad puede convertirnos en enemigos de otra, y con todos los seguidores que tenga.

Escapar de un sortilegio.

La magia es poderosa y desbocada, una energía casi imparable que puede arrasarlo todo.

Toda criatura o personaje invocada o dominada tiene derecho a realizar una tirada de Carácter + Concentración contra la tirada de magia del invocador. Si la supera, la criatura quedará libre, y seguramente muy enfadada.

Los venenos y enfermedades pueden ser curados mediante tiradas de Astucia + Medicina contra la tirada de magia del invocador, o resistidos mediante tiradas de Fortaleza + Atletismo por parte del afectado.

Sin embargo, los efectos mágicos realmente poderosos son otro cantar. Convocar un gran poder mágico exige un esfuerzo supremo, y no es algo que se pueda eludir sin más. Para ello, haría falta otro esfuerzo de igual índole, y el enfrentamiento se resolvería entonces mediante una tirada enfrentada de magia u otra habilidad que el Narrador estime oportuna.

Por ejemplo, si un chamán convoca a uno de los espíritus, y logra convencerle para que destruya una cueva, en la cueva no se salva nadie. La única alternativa sería salir corriendo antes que todo se viniese abajo. Se podría realizar otro conjuro mágico igual de poderoso para intentar contrarrestarlo, pero dado el tiempo que eso precisa, es muy posible que tal idea no sea factible antes de que se te caiga todo el techo encima.

DIOSES EXTERIORES.

Aquellos que rigen el Universo o como Eternos. Dentro de la cosmología ostentan el mayor rango, cuya influencia y poder se extiende a lo largo de todos los tiempo y los espacios. Los Dioses exteriores son considerados dioses auténticos, que los diferencian a los Primigenios que son seres extraterrestres con un gran poder pero limitado comparado con ellos. Una definición muy extendida se refiera a que son las personificaciones de fuerzas o principios cósmicos; el tiempo, el espacio, la energía, el nacimiento, etc., pero decir esto es sólo rasgar la superficie de un horror mucho más insondable. Por lo que se sabe la gran mayoría de las razas del universo reconocen la autoridad de los Dioses Exteriores y en muchos de ellas les adoran aunque a ellos les resulta indiferente este hecho.

En el caso de la humanidad, los Dioses Exteriores no prestan una atención en particular a los hombres, se especula que los dioses bien ignoran nuestra existencia o actúan como lo haríamos nosotros hacia las bacterias

Yog – Sothoth.



«El Uno en Todo»

Al hablar de este dios tenemos que decir que es El que Acecha en El Umbral, el Todo en Uno y el Uno en Todo, el vehículo del Caos.

Representa la manifestación Exterior de la Elocución Primaria, la Puerta al Vacío, a través de la cual deben entrar “Los de Fuera” . Está entidad es omnipresente de aspecto de millares de esferas iridiscentes, que existen en todos los tiempos y los espacios en el mismo momento, aunque supuestamente se encuentra atrapado en un sitio fuera de nuestro universo y desde ese lugar Él lo sabe todo y lo ve todo.

Yog-Sothoth vive en los intersticios de los planos que componen el universo, donde aparece como un conglomerado de globos iridiscentes, siempre fluctuantes, que fluyen unos dentro de otros y revientan. Este conglomerado es grande, pero variable, y a veces parece tener diez metros de diámetro y otras setecientos cincuenta o más. Desea penetrar en este plano para devorar la vida que contiene, pero sólo puede hacerlo en determinados momentos. Si las condiciones son correctas puede ser traído a nuestro planeta e incluso mezclar su entidad con humanos para crear híbridos. Estos híbridos pueden pasar por humanos o ser seres más completamente monstruosos.

Tiene el poder de viajar por los planos hasta cualquier tiempo y espacio, puesto que coexiste con todo el tiempo y el espacio. Es por ello que se le llama la Puerta y la Llave. En su aspecto de Abridor del camino se le conoce como Umr al Tawil (aunque la forma correcta en árabe sería Tawil al Umr, que significa el Prolongador de la Vida).

Junto con Shub-Niggurath engendraron a los gemelos malditos Nug y Yeb. También es padre de Cthulhu y Hastur

Es principalmente adorado por magos y brujos, a los que concede el poder de ver otros planos, o viajar por ellos. También puede conceder a sus fieles la capacidad de mando sobre diversos monstruos de mundos distantes. A cambio de estos regalos, se le abre un camino para que viaje a la Tierra desde sus dominios habituales, con el fin de destruir y saquear.

Palabras de poder: viajar, puerta, dimensión, ilusión, tiempo, espacio, clarividencia, locura.

Azathoth.



«El Sultán del Caos»

El Sultán Demoníaco, también llamado como el Caos Nuclear o El Dios Ciego e Idiota. Es un ser astronómico que desafía toda descripción, se encuentra en el centro de todas las cosas, un lugar en el universo llamado "el Caos Definitivo", en el cual el danza y se retuerce estupendamente al son del ritmo de las flautas tocadas por su séquito de Otros Dioses.

Azathoth es un dios necio y ciego que gobierna desde un trono negro que se alza en el centro del Caos, más allá del Espacio Angular; este dios es un ser amorfo y perverso que siembra la más absoluta confusión y blasfemia al vomitar terribles espumarrajos en el centro del infinito. No tiene forma y es incognoscible para toda razón humana.

Azathoth posee pocos adoradores, ya que su aparición significa la destrucción total. Puede ser invocado por accidente o desconocimiento. Sólo un loco sería capaz de convocar a Azathoth de forma consciente.

Palabras de poder: locura, caos, destrucción, enajenación, ofuscación, terror, devastación, aniquilación.

Shub-Niggurath.



«La cabra negra de los bosques»

Con sus Mil Crias, es la Manifestación Terrenal del Poder de Los Antiguos. Representa el dios del Aquelarre de las Brujas y su naturaleza elemental es la Tierra, simbolizada por el Símbolo de tauro en los Cielos.

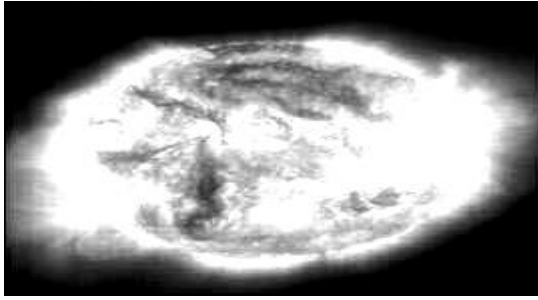
Shub-Niggurath es una perversa deidad de la fertilidad, descrita como una enorme masa nebulosa de la cual sobresalen tentáculos negros, bocas de las que cae saliva, y cortas y retorcidas patas de cabra. Es adorada en la Ancestral Tierra de Mu como Diosa de la Fertilidad. Puede incluso que sea la responsable de la existencia de vida en el universo.

Junto a **Yog-Sothoth**, engendró a **Nug y Yeb**: Conocidos también, como **Las Blasfemias Gemelas**, dos horribles masas nubosas oscuras.



Palabras de poder: engendrar, crecer, mutilar, lujuria, depravación, tierra, sombras, retoño oscuro.

Tulszcha.



Una eruptiva columna de fuego verde y enfermizo, surgiendo a modo de volcán desde inconcendibles profundidades, sin producir sombra alguna como haría una llama normal, y bañando la piedra de un venenoso y feo verdín.

En la corte de Azathoth hay una resplandeciente llama verde que danza con sus hermanos, los Otros Dioses, frente al sultán demoníaco. Cuando es llamado a nuestro mundo asume una forma gaseosa, penetra hasta el núcleo del planeta, y después surge como una especie de erupción con la forma de una columna de llamas. Tulszcha no podrá moverse del lugar del que haya emergido.

Algunos sectarios adoran a esta oscura entidad, generalmente en templos subterráneos y en especial durante los equinoccios y los solsticios. Tulszcha se deleita con la muerte, la corrupción y la decadencia. Durante las ceremonias se realizan danzas enloquecidas, al ritmo marcado por las melodías de un flautista amorfo. Se pueden realizar ofrendas a la llama verde tales como reliquias sacadas de tumbas, fragmentos de cuerpos pútridos, y otros objetos similares. Los ritos más importantes pueden suponer el viaje a través de túneles subterráneos a lomos de monturas monstruosas.

Existió un muy desarrollado en la ciudad de Kingsport, del que es posible que aún queden miembros. También es adorada en algunas partes del sur de Francia y el norte de Italia. Los sectarios más dedicados pueden conseguir una macabra vida después de la muerte, en la forma de Reptante. Estos miembros inmortales del culto existen en la forma de una masa de gusanos.

Palabras de poder: humo, enfermedad, niebla, arena, gusanos, música, pudrir, fuego.

Ghroth.



«Némesis, el precursor y hacedor.»

Este Dios exterior es una especie de "Estrella Némesis": un ser parecido a una estrella, del tamaño de un planeta, hecho de gas, ceniza, y hierro fundido. Es una nefasta esfera de color rojo óxido, cuya superficie está surcada por fallas o grietas. Ghroth de vez en cuando forma grandes ojos a partir de vastos mares ocultos bajo su corteza. Su ausencia de la corte insana de Azathoth es debido al deber eterno que realiza: es el heraldo de las canciones que sólo las estrellas insensibles y los Primigenios muertos pueden oír. Las estrellas son urgidas a colocarse en la posición correcta y los Primigenios despiertan en los mundos por los que Ghroth pasa.

Ghroth tiene unos pocos adoradores, en su mayoría astrólogos y otros interesados en las estrellas.

Otras características: Ghroth es el precursor y el hacedor de la perdición de los mundos. Cuando el Dios exterior se acerca a un mundo, las mareas cambian, los volcanes entran en erupción y se experimentan horribles tormentas, terremotos y maremotos. Su llegada es el signo de la catástrofe para un sistema solar, puesto que el Dios exterior empieza a tirar de los planetas para que se coloquen en nuevas órbitas y así despertar a dioses oscuros y durmientes con su música de las esferas.

Se especula con que la aparición de Ghroth fue la causa de la destrucción de Shaggai, una ciudad devastada de las Tierras del Sueño.

Palabras de poder: planetas, estrellas, devastación, música, día, noche, despertar, cataclismo.

Nyarlathotep.



«El Caos Reptante».

El Poderoso Mensajero de los Arcaicos Dioses Exteriores, El Caos Reptante, El Gran Dios sin Cara, El que Aúlla en la Noche, El Morador de las Tinieblas, en definitiva el único primordial que deambula libremente por el Cosmos, porque es el receptáculo de la Voluntad combinada de los Grandes Antiguos, su Mensajero y Siervo, capaz de existir en cualquier forma y figura.

Capaz de existir en cualquier región del tiempo y del espacio. Astrológicamente se le relaciona con la Vía Láctea y en la India se le conoce como “El Camino de la serpiente”.

Nyarlathotep es el más proteico de todos los dioses; solo unos pocos de sus mil rostros han sido reconocidos y catalogados. La mayoría son monstruos horribles, absurdos y voraces que lo aplastan y destruyen todo a su paso, pero algunas son humanas en apariencia.

Algunas de sus formas son:

El faraón negro: Representado por un humano de aspecto egipcio.

Nyarlathotep: Forma de monstruo con tentáculo en lugar de cara. Es la forma mostrada aquí.

La mujer abotargada: Una mujer con el cuerpo cubierto por numerosos tentáculos.

Aquel que se retuerce entre lamentaciones: Una ser compuesto por bocas que gritan y tentáculos.

El Hombre Negro: La representación utilizada en los aquelarres. Es la única forma humana, no provoca pérdida de cordura, de Nyarlathotep.

El padre de todos los murciélagos: En esta forma aparece como un murciélago gigantesco, cuyo único rasgo facial es un ojo trilobular. También conocido como El Morador de las Tinieblas

Athu: Adorado por aquellos que han perdido toda su esperanza, con su culto centrado en África

Todas estas formas se conocen como avatares de Nyarlathotep.

Se ha dicho que la humanidad hace el mal igual que hacen miel las abejas: como producto derivado de su existencia. En este caso, Nyarlathotep sería el apicultor que se ocupa de los peores impulsos de la humanidad. Su objetivo es propagar el caos y adelantar así la Edad Oscura, los Días de los Dioses. Toda acción se guía por la voluntad de crear la mayor cantidad de caos o sufrimiento en el mayor número de personas.

Nyarlathotepes adorado a través de uno de sus avatares o máscaras. Cada avatar suele tener asociada un culto particular, en ocasiones localizado en una determinada región. Las recompensas de Nyarlathotep suelen dividirse en la enseñanza de hechizos, o conocimientos que acaben provocando el sufrimiento y el horror en la persona que ha recibido el obsequio. Nyarlathotep dispone de algunos servidores particulares, como los Shantaks, los cuales podría ofrecer de regalo a un adorador, pero después de una donación considerable.

Palabras de poder: transformación, máscara, deformación, caos, aullido, horribles cazadores, shantaks, servidores de los otros dioses.

PRIMIGENIOS.

En el universo lovecraftiano, los Primigenios son entidades del tipo de dioses o pseudodemonios de inmenso poder y generalmente de un tamaño colosal. No obstante, son en general menos poderosos e influyentes que las entidades conocidas como los Dioses Exteriores. Los Primigenios son adorados por sectas de humanos trastornados, además de muchas de las razas no humanas de los mitos. Según los relatos de los mitos, en la actualidad los Primigenios están presos, algunos bajo las aguas del océano, otros bajo la tierra, otros en lejanos sistemas planetarios o incluso más allá.

El número de deidades primigenias es enorme e indefinido, nosotros solo nos limitaremos a nombrar a las más relevantes. Vosotros, por supuesto, podréis usar cualquiera de la que halláis oído hablar o ni ventaros otras nuevas.

Cthulhu.



Es el que yace muerto en la mística ciudad submarina de R'lyeh, pero que al soñar su propia muerte, sus sueños influyen espantosamente en el tridimensional mundo humano.

Por eso se le conoce como el Señor de los Profundos, El Iniciador de Sueños. Está representado entre los elementos por el agua y, astrológicamente por el signo de Escorpión, conocido por los Acadios como Girtab, El Agarrador o El Aguijoneador, ante el cual Siempre hay que Inclinar-se.

Desde el punto de vista geográfico, Cthulhu está referido al Oeste, el Lugar de la Muerte en la Religión Egipcia.

El culto a Cthulhu es el culto más extendido y profesado de todos los dedicados a los primigenios que habitan en la tierra. Este culto cree que Cthulhu y los suyos se deslizaron a la tierra desde las estrellas, y que construyeron la gran ciudad prehistórica de R'lyeh, desde la que gobernaron el mundo. Cuando cambió la posición de las estrellas su continente se hundió bajo las aguas del océano, cayendo la ciudad y todos sus habitantes en una especie de muerte letárgica en la que aguardan hasta el momento en que los miembros del culto puedan despertarles de nuevo. Cuando R'lyeh emerja de nuevo de entre las olas será necesario que el culto llegue hasta ella para abrir la negra puerta tras la que sueña el gran Cthulhu, tras lo cual éste despertará y se alzar-á para experimentar junto a sus feligreses un gozo sin límites a lo largo de toda la tierra.

Se sabe que tribus enteras han llegado a adorar a Cthulhu. Una remota tribu de Inuit, o los habitantes de la zona pantanosa de Luisiana, son dos de los ejemplos que han llegado a ser mencionados. Parece que Cthulhu es adorado mayormente entre los marinos, o entre los que viven cerca del mar. Los profundos son sus sirvientes, al igual que los son los seres octópodos a los que se conoce como semilla estelar de Cthulhu. El culto de este primigenio es prehistórico en sus orígenes y tiene múltiples variantes. El propio Cthulhu tiene muchos nombres, la mayor parte de los cuales pueden ser rastreados hasta su forma original. Tulu o thu thu son dos ejemplos de estos nombres.

Palabras de poder: agua, profundos, mente, horror, manipulación, sueños, corrupción, semilla estelar.

Hastur.



«El innombrable»

El Inefable, La Voz de los Antiguos, de los Primigenios; es el Vengador y Destructor, El que no debe Ser Nombrado, y cuyos dominios se extienden por el aire y por los espacios interestelares.

Se halla exilado en el Lago de Hali, cerca de Carcosa en las Hiadas próximas a Aldebaran. Entre las constelaciones, está indicado por el signo de Acuario, en el aspecto terrestre Hastur está asignado al Este.

Su culto es relativamente común en la Tierra entre los humanos.

Palabras de poder: aire, vacío, voces, destrucción, venganza, olvido, byakhee, corrupción.

Atlach-Nacha.



«el dios-araña»

“Una forma oscura, tan grande como la de un hombre agachado, pero con largos miembros arácnidos. Pudo ver que había una especie de rostro entre las patas articuladas de aquel achaparrado cuerpo del color del ébano. Aquel rostro miraba con una extraña expresión de duda e interrogación; el terror invadió las venas del intrépido cazador cuando su mirada se cruzó con la de aquellos otros pequeños y astutos, que se encontraban rodeados de pelo.”

Se cree, de manera supersticiosa, y quizás debido a su forma corporal, que Atlach-Nacha gobierna sobre todas las arañas. No tiene culto alguno entre los humanos, pero proporciona poder a algunos hechiceros. Algunos de estos últimos llaman al dios por medio de varios hechizos antiguos, algo que resulta peligroso, ya que el dios-araña detesta tener que dejar de tejer su telaraña. Se sabe que en las Tierras del Sueño los hijos de Atlach-Nacha (llamados también arañas de Leng) adoran a este ser.

Palabras de poder: veneno, arácnidos, telaraña, arañas de Leng, trepar, esperar, tejer, sueños.

Tsathoggua.



Tsathoggua suele ser descrito como un ser con un cuerpo gordo, cubierto de pelaje. La cabeza que también peluda recuerda a la de un sapo, pero con orejas de murciélago. Posee una boca ancha, y con ojos entornados. Según algunos rumores también le es posible cambiar de forma.

Seguramente se encuentra en N'Kai, un lugar subterráneo en el que no hay luz, de donde llegó desde Saturno.

Antiguamente fue adorado por los Hombre Serpiente. En la actualidad podría ser adorado por brujos o hechiceros ya que sus adoradores pueden ser premiados con el conocimiento de hechizos.

Se sabe que las Semilla Informes están a su servicio.

Palabras de poder: oscuridad, terror, corrupción, dominio, devorar, sacrificar, disfraz, semilla informe.

Ghatanothoa.



De Ghatanothoa se sabe que es terriblemente horrible. Parece estar formado por un sin número de tentáculos, fauces y órganos sensoriales sin ningún orden.

En la antigüedad, Ghatanothoa se encontraba bajo una ciudad habitada por humanos de la antigua Mu, que fue construido por los Mi-go. Su madriguera está situada bajo un cono volcánico. Con el hundimiento de Mu la guarida de Ghatanothoa también se sepultó en el océano haciendo que Ghatanothoa quedase prisionero bajo las aguas. Es posible que algún terremoto o movimiento tectónico alce la morada de Ghatanothoa hasta la superficie. Aunque este alzamiento no será definitivo hasta el día que R'lyeh se alce también de las aguas. Se rumorea que la isla, con la guarida de Ghatanothoa puede aparecer en alguna isla entre las actuales Nueva Zelanda y Chile.

La visión de Ghatanothoa provoca que recaiga sobre él una terrible maldición, la maldición de Ghatanothoa (pérdida de un punto de REF por cada punto que se pierda de cordura). La transformación es muy rápida, sólo tardan algunos minutos en endurecer piel y tendones hasta parecer cuero y huesos. El cerebro y los órganos internos se mantienen funcionando, dentro del duro armazón en el que se ha convertido la piel.

Se rumorea que Ghatanothoa llegó a la Tierra desde el planeta Yuggoth, gracias a los Mi-go

Palabras de poder: agua, tierra, maldecir, petrificar, enterrar, volcanes, excavar, sensaciones.

Ithaqua.



« El que camina en el viento».

Toda la información que se tiene de Ithaqua procede de las regiones del Ártico y del sub-ártico donde los americanos nativos lo encontraron por vez primera. Se sabe que acecha en los yermos, rastreando a desventurados viajeros y llevándoselos consigo. En ocasiones se ha vuelto a encontrar a algunos de estos desafortunados hombres que aún ha logrado sobrevivir durante un tiempo, pero ninguno ha sido capaz de explicar lo que le había sucedido. La mayoría de ellos son encontrados semanas o meses más tarde, medio enterrados en el hielo como si hubieran caído desde una gran altura. Suelen aparecer congelador en posturas de gran agonía, faltándoles incluso alguna parte de su cuerpo.

Existe información contradictoria entre Ithaqua y el Wendigo. Las versiones difieren en interpretarlos como parientes (seres independientes) o ser diferentes nombres para el mismo ser.

Dispone de un culto muy escaso entre los humanos. Aunque algunos habitantes del norte le pueden adorar por miedo.

Palabras de poder: viento, hielo, frío, aullidos, horror, garras, agonía, canibalismo.

Dagon y madre Hydra.



Los Profundos son inmortales, muriendo únicamente de forma accidental. Al igual que algunos reptiles, estas criaturas continúan creciendo a lo largo de sus vidas, llegando los ancianos a alcanzar un gran tamaño. Se cree que aquellos conocidos como Dagón e Hidra son los mayores de la especie, y por tanto los más ancianos.

Es posible que un profundo necesite millones de años para alcanzar el enorme tamaño de Padre Dagón o Madre Hidra. Ambos gobiernan a los profundos, dirigiendo la adoración a Cthulhu.

Es posible que Padre Dagón y Madre Hidra no sean seres únicos, y que este sea un título dado a los profundos que hayan alcanzado este tamaño.

Palabras de poder: agua, profundos, mente, horror, manipulación, corrupción, sueños, nadar.

Bokrug.



Bokrug, conocido también como El Gran Lagarto Acuático, y La Maldición de Sarnath. Es una criatura de color azul verdoso con aspecto de iguana de unos 3.6 metros de largo. Sus escamas tienen una textura metálica, y sus ojos un brillo verde amarillento. En su mandíbula inferior hay unos tentáculos que vienen a sustituir la papada que tendría una verdadera iguana, y sus espinas que hay a lo largo de su espalda son afiladas como cuchillas. Tiene los pies palmeados y una cola plana para facilitar su movimiento en el medio acuático.

Fue el dios protector del pueblo semi-anfibio de los Seres de Ib o Thuum'ha, que fueron masacrados hace mil años por los habitantes de la ciudad de Sarnath.

Sarnath sería destruida posteriormente a consecuencia de este ruín acto, dejando un enorme monolito del dios, en el lugar donde estaba la ciudad de Sarnath, como advertencia y para que se le adorase, volviéndose su culto el dominante de la región de Mnar.

En estos momentos **Bokrug** es adorado por los Hombres de Ilarkek. La muerte sistemática de sus adoradores puede incurrir en la ira de **Bokrug**, aunque esta tardará un gran periodo de tiempo en mostrarse.

Vive en el gran lago brumoso en la región de Mnar, llegando a la tierra al mismo tiempo que los Seres de Ib desde la Luna.

Palabras de poder: agua, terremoto, desolar, sigilo, inmovilizar, ira, adorar, anfibios.

Yig.



El padre medio humano de todas las serpientes, el dios-serpiente de las tribus de las llanuras centrales, y que presuntamente dio origen también a los meridionales Quetzalcoatl o KuKulkan.

Yig es un Primigenio que no se ha descrito nunca con claridad. Sobre su apariencia hay varios rumores, es posible que tenga apariencia de un humano de constitución robusta cubierto por escamas con cabeza de serpiente, o con forma de humano.

Se sabe que ha sido progenitor, o protector, de la ancestral raza de los hombres serpientes desde tiempos inmemorables, mucho antes de la época de los dinosaurios. Sus adoradores tienden a tener inmunidad a los venenos de serpiente o inclusive la habilidad de hablar con las serpientes. Yig se manifiesta normalmente rodeado de una multitud de serpientes.

Una serpiente sagrada de Yig es una serpiente de gran tamaño, normalmente de las especies autóctonas de la zona donde se manifiesta. En la cabeza suelen tener un dibujo de un cuarto creciente de color blanco. Estas serpientes aparecen de forma abrupta, sorprendiendo a la víctima. No existe antídoto para el veneno de una Serpiente sagrada de Yig.

Palabras de poder: reptiles, arena, calor, veneno, escamas, serpiente sagrada, reptar, hombres serpientes.

Rhan-Tegoth.



Conocido también como El del Trono de Marfil. Es un humanoide muy alto, con apéndices cangrejiles, difíciles de describir con palabras humanas. Este dios menor gobernó en lo que hoy en día es Alaska, alimentándose de los fibrosos monínidos que huían despavoridos ante su grandeza.

Rhan-Tegoth precisaba de ingentes cantidades de carne para mantenerse activo, y sus acólitos perpetraban sanguinarios rituales en su nombre.

Hace milenios, puede que de alguna glaciación, Rhan-Tegoth entró en un estado de hibernación del que no quiso o no pudo salir, y su culto se dio por desaparecido.

Los que han llegado a descubrir el cuerpo del dios en la actualidad, normalmente lo han confundido con una horrible estatua.

Palabras de poder: devorar, terror, pinzas, lengua, frío, dormir, estatua, crustáceos.

Baoht Z'uqqa-Mogg .



Baoht Z'uqqa-Mogg es una monstruosidad parecida a un escorpión, recubierta de un caparazón quitinoso segmentado de un color negro verduzco y extrañamente iridiscente. La cabeza del Primigenio no es más que una extensión bulbosa y verrugosa del cuerpo, cubierta por una masa de tentáculos tiesos y segmentados. Numerosos ojos amarillos pulposos contemplan desde entre los tentáculos, y diversos pares de mandíbulas goteantes de pus se abren y sisean amenazantes. Baoht Z'uqqa-Mogg posee un par de enormes zarpas como las de los escorpiones, una cola con aguijón barbado, incontables patas de araña y tres pares de alas tiesas y provistas de espinas agudas. Úlceras purulentas y llagas supurantes se abren continuamente por toda la superficie del Primigenio y un enjambre de insectos, gusanos y otras plagas, portadoras de contagio, rezumantes, movedizas e inquietas no dejan de excavar, arrastrarse y entrar y salir de la maza de Baoht Z'uqqa-Mogg.

Por lo general se suele encontrar a este Primigenio en lugares de suciedad y putrefacción. Alcantarillas de ciudadelas olvidadas, pantanos, cementerios, vertederos y áreas en las que haya tenido lugar una plaga son ideales para él. Cuando se le convoca, el Primigenio surge de bajo tierra, salpicando a todos los presentes de suciedad, polvo y un icor virulento. El portador de la pestilencia no posee adoradores humanos conocidos.

Palabras de poder: pestilencia, enfermedad, dolor, podredumbre, cadáveres, insectos, suciedad, descomponer.

DIOSES ARQUETÍPICOS.

Aunque Lovecraft jamás planteó un conflicto entre el bien y el mal en sus historias, sí hizo mención a algunos de estos dioses que se enfrentan a las hordas de los Dioses Primigenios.

Los **Dioses Arquetípicos** son deidades de la mitología Lovecraftiana en los Mitos de Cthulhu. Son los dioses opuestos a los Dioses Primigenios, y, técnicamente, también deberían de ser considerados Dioses Exteriores, sin embargo, no están tan alejados de la humanidad como estos últimos, lo que les ha concedido la falsa visión de "dioses buenos". No obstante, la actitud real de los Dioses Arquetípicos es la de deidades muy por encima de los valores humanos, y para los cuales, la raza humana apenas tiene más importancia que el más sencillo de los insectos.

Algunos de ellos pueden estar muy lejos de la Tierra, mientras que otros (como Bast o Hipnos) han llegado a ser adorados por la humanidad como dioses benevolentes.

Kthanid.

Kthanid aparece como un gemelo brillante y enojado del gran Cthulhu, con brillantes ojos de oro. El Dios arquetípico reside en el Salón de perlas y cristal, un palacio maravilloso bajo un antiguo glaciar en el mundo alienígena de Elysia. Algunas leyendas de los Mitos de Cthulhu sugieren que Kthanid y Cthulhu están relacionados de alguna manera.

Kthanid no tiene culto humano aunque puede de vez en cuando llamar a su palacio a algunos humanos seleccionados y merecedores de su confianza. El dios arquetípico asiste libremente a estos individuos, a los que considera dignos, en sus luchas contra las maquinaciones de Cthulhu y los Primigenios, y por lo general su asistencia es en forma de algún conocimiento, un artefacto o un hechizo. Sin embargo, en ciertas, gravísimas, ocasiones se puede enfrentar directamente a los Primigenios.

Palabras de poder: agua, luz, mente, sanar, manipulación, sueños, viento, majestuosidad.

Bast.



Cuando tenía un culto activo se la consideraba a la vez como diosa del hogar y también como diosa leona de la guerra, gozando siempre del afecto de sus adoradores. Su culto parece no haber sobrevivido entre los seres humanos pero es probable que no le importe puesto que, sin duda, todos los felinos la adoran en sus salvajes corazones.

A Bast se la representa, bien como un gato, bien como una mujer con cabeza de gato. Pertenece a los Dioses Arquetípicos, aunque parece ser una diosa menor. Puede que tan sólo tenga poder sobre la Tierra y sus Tierras del Sueño puesto que los Gatos de las Tierras del Sueño de Júpiter son enemigos de los de la Tierra.

Quien consiga contactar con ella y obtener su favor mediante un ritual adecuado, obtendrá probablemente la habilidad de comunicarse con los gatos o de transferir su alma al cuerpo de un felino. Como el resto de los Dioses Arquetípicos, Bast no suele actuar muy a menudo, aunque quizás se la podría convocar mediante alguna ceremonia que utilizara una figura de las muchas que aún persisten de ella. En raras ocasiones podría molestarse en tomar medidas contra una persona que fuera notoriamente cruel para con los gatos, en cuyo caso actuaría a través de algún felino. Si éste no pudiera resolver el problema, se presentaría ella en persona. Siempre aparece con un séquito de felinos.

Palabras de poder: felinos, corazón, sensualidad, mujer, instintos, espíritus, coraje, cortejar.

Hypnos.



Hypnos es el dios de los sueños, su naturaleza está ligada a la frontera onírica que existe entre el Mundo Real y las Tierras del Sueño. Todos los durmientes soñadores viajan a través de sus dominios.

Este dios arquetípico puede presentarse con una apariencia extraordinariamente bella, aunque su auténtica forma es tan terrible y retorcida como las peores pesadillas.

Como señor de los dominios oníricos, puede transformar a cualquier soñador que atrajera su atención. Una víctima transformada es alterada según la voluntad de Hypnos.

En ocasiones Hypnos ha visitado el Mundo Real, pero de entonces ha pasado un gran tiempo. El último culto conocido fue en tiempos de la Grecia Clásica. Aunque en las Tierras del Sueño es adorado por ciertas criaturas no humanas.

Palabras de poder: sueños, ilusiones, visiones, descanso, espíritus, conocimiento, pensamientos, belleza.

Nodens.



«Gran Señor del Abismo»

Nodens es una de las pocas figuras amables de los Mitos. Suele tomar la forma de un humano anciano y de barba gris. Suele ir montando en un carruaje formado por una enorme concha marina tirada por monstruos extraterrestres o propios de leyendas humanas.

Nodens es un dios de la fertilidad y la medicina, protector de los pescadores. Una de sus aficiones es salir de caza a por las extrañas criaturas que pueblan el Mundo Onírico, prefiriendo a los servidores de, precisamente, Nyarlathotep. Aunque no tiene especial interés por los humanos, se conoce ocasiones en los que Nodens se ha comportado de forma amistosa con la humanidad, llegando a visitar en alguna ocasión la Tierra. Inclusive ha ayudado a humanos acosados por Nyarlathotep o algún otro primigenio.

Se conocen de algunas criaturas que le sirven, como los Ángeles descarnados.

Palabras de poder: vida, fertilidad, medicina, proteger, cazar, pescar, amabilidad, ángeles descarnados.

Orryx.



Orryx es un dios arquetípico que se manifiestan como pilares gigantescos de llamas cegadoras blancas y púrpura. Cuando se le convoca o se le encuentra, Orryx desciende en silencio desde el cielo en un pilar de luz brillante con destellos púrpuras, de una intensidad aturdidora.

Es un dios poco conocido en la Tierra, y es más bien temido como una fuerza primordial de la naturaleza.

Aunque su manifestación es brillante y cegadora, no despidе calor alguno. Nadie puede mirar a Orryx más de unos pocos segundos puesto que al primer asalto, los ojos de cualquiera que mire duelen y lagrimean. En el segundo asalto la visión empieza a oscilar y puede causar ceguera temporal e incluso permanente si la visión es mantenida durante demasiado tiempo.

Orryx no posee una forma física ni material cuando se manifiesta en este mundo, y su mera proximidad puede abrasar y destruir la vida como el más violento de los rayos. A diferencia de otros Dioses arquetípicos, Orryx no teme al enfrentamiento, y puede atacar a otros dioses y seres poderosos.

Palabras de poder: fuego, rayo, trueno, luz, destruir, coraje, ofuscar, aturdir.

Vorvados.



« El que enciende la llama».

"Entonces, de la oscuridad se alzó hasta nosotros un rostro. Lo vi a través de una bruma plateada que le rodeaba como un velo. Era totalmente inhumano, puesto que los rasgos entrevistos estaban dispuestos de una forma diferente a la de la humanidad... A través de la niebla plateada pude ver extraños huecos, fantásticos planos y curvas. Sólo los ojos eran claros e inconfundibles, negros como yermos vacíos entre las estrellas, fríos en su sabiduría no terrena. Había minúsculas llamas que brillaban en sus ojos y había llamas también, moviéndose sobre el rostro extraño e inhumano."

Vorvados, uno de los pocos Dioses arquetípicos de los que se conoce el nombre es adorado en mundos distantes pero es prácticamente desconocido en la Tierra.

Vorvados ayudará a sus seguidores o a aquellos que le llamen, pero el Dios arquetípico jamás atacará a otro Dios, hablando en lugar de ello a aquellos que le llamaron y ofreciéndoles consejo con su fina voz, tintineante y cristalina. El Dios habla críticamente, dando ideas, pero nunca respuestas directas o soluciones, y, generalmente, pide a cambio alguna clase de sacrificio o tarea antes de conceder sus favores.

Palabras de poder: luz, fuego, calor, hablar, humo, bruma, conocimiento, confusión.

ESPÍRITUS.

Desconocidos y enigmáticos, las fuerzas espirituales son entidades incorpóreas, etéreas, que han acompañado a las razas humanas desde los albores de los tiempos. Nadie sabe a exactamente de donde proceden, que es lo que son, ni porqué se manifiestan en este mundo.

A diferencia de los dioses y primigenios, no existen pruebas palpables y reales de su existencia. Nadie puede asegurar que no sean fenómenos productos de alucinaciones, sucesos causados por la fuerza de la mente humana, o la obra de alguna deidad primigenia enmascarada que desea hacerse pasar por otra cosa. Por supuesto, tampoco está clara su posición en el universo, no se sabe si existen en otros planetas, ni si son sirvientes de alguna deidad más importante, si son entidades alienígenas incorpóreas o si verdaderamente son las almas de los difuntos.

Lo único que está claro es que las últimas razas de hombres, como los neandertales y los cro-magnones, los consideran el origen del mundo, y los responsables de todos los sucesos inexplicables. Por tanto, son los principales objetos de culto en sus respectivas religiones, aunque cada raza en particular les rinda homenaje a su manera.

Aquellos hombres sabios que se dediquen guiar las ceremonias y rendirles culto se denominan chamanes o Mo-Gul, y serían la contraposición de los acólitos, los servidores de los dioses y primigenios. Para los chamanes, estos últimos no serían más que espíritus malignos, o reyes entre los espíritus de alguna categoría (Bast, por ejemplo, podría ser la reina de los espíritus felinos). La racionalización exacta de la relación entre espíritus y primigenios varía con cada chamán y, por consiguiente, es cosa de cada personaje racionalizarla como buenamente pueda, según como avancen vuestras investigaciones, y los descubrimientos que vuestros personajes realicen.

Como narrador, límitate a pensar en una teoría y luego deja migajas de información a lo largo de la partida. Qué los jugadores busquen las respuestas por su cuenta, al fin y al cabo, este juego va de desvelar los misterios de los horrores cósmicos...

La Madre Tierra.



El espíritu del mundo, la hacedora de la vida y Bendita Madre de todo lo que existe. Los hombres y mujeres de cro-magnon creían que de la Tierra provenían todas las cosas que crecen. De ella, surgen las plantas que alimentan a los animales herbívoros y que, a su vez, alimentan a los cazadores; de ella surgen los espíritus del agua y del viento; de ella surgen los espíritus que luego se aposentan en el vientre de las mujeres y dan lugar a nuevos hijos. En definitiva, La Madre Tierra era la madre de todos, y, por tanto, era deber de todos adorarla y venerarla como un hijo ha de adorar y venerar a su madre.

La Tierra representa la vida, por consiguiente, para bendecir a la Madre hay que santificar la vida. Esto se lograba mediante la libre participación en prácticas sexuales, la creación de pinturas y esculturas, y, sobre todo, celebrando los nacimientos de nuevos miembros de la tribu. La concepción de una nueva vida se consideraba el más grande regalo de la Madre, una bendición ante la unión de un hombre y una mujer, y se consideraba un deber sagrado cuidar de la descendencia, ya que significaba cuidar el más grande tesoro de la Bendita Madre.

A parte de a la Madre misma, este culto también rendía pleitesía a los espíritus del agua, de la tierra, el fuego y del viento, qué al fin y al cabo, eran hermanos de los hombres, y convivían en el mismo mundo que el suyo.

Los neandertales también tenían consciencia de los espíritus que reinaban en el mundo, sin embargo, su mentalidad nos les llevaba a preguntarse el origen de dichos espíritus y, por consiguiente, ignoraban el trabajo de la Madre de Todos. Este era, junto a aparente simplicidad del lenguaje hablado, el principal motivo por el que la mayoría de los cro-magnones pensaban que los neandertales eran poco más que simples animales, no seres plenamente racionales.

Palabras de poder: fertilidad, protección, salud, aire, agua, tierra, fuego, luz.

Los Ancestros.



El culto a los antepasados y a los espíritus de los muertos era consecuencia directa del culto a la Madre Tierra. Ya que la Madre dotaba de un espíritu al nacido, era lógico pensar que dicho espíritu volvía a ella una vez el cuerpo material fallecía.

Por ello, los cro-magnones bendecían y reverenciaban los cuerpos de los difuntos, ya que una vez abandonaban este mundo, sus memorias y vivencias enriquecían a la Madre y esta, en ocasiones, les permitía volver para que cuidasen o aconsejasen a sus descendientes.

Los neandertales también creían en los espíritus de los ancestros aunque, para ellos, todos los espíritus, animales y humanos, viajaban a las Tierras del Sueño una vez fallecido el cuerpo material.

Palabras de poder: memoria, consuelo, protección, consejo, medicina, artesanía, clarividencia, sabiduría.

Animales totémicos.



Los neandertales creían firmemente en que todas las criaturas tenían un espíritu, y que dichos espíritus crecía dentro de los cuerpos materiales, para abandonarlos una vez se hacían adultos. A su vez, estos espíritus eran responsables de todo cuanto acontecía: el viento o era más que los espíritus de las aves en movimiento, los temblores de la tierra los espíritus de animales subterráneos, el agua se movía gracias a los espíritus de los peces, el frío era causado por los movimientos de los espíritus del mamut y del rinoceronte. Etcétera. Por consiguiente, para estar en armonía con el mundo, era preciso estar en armonía con los espíritus.

Los espíritus también eran responsables de guiar y proteger a los hombres con espíritus afines. Los de fuerte carácter ganaban la bendición del mamut o del león cavernario, los rápidos la del tigre o la gacela, aquellos con buena puntería eran favorecidos por el águila o el halcón, los buenos artesanos por la ardilla o el castor, los más sabios por la nutria, los más resistentes por el rinoceronte o el búfalo, etc. Pero el más importante de todos era el Oso Cavernario, guardianes de las cavernas y, por consiguiente, protector de los hogares.

Si jugáis como neandertales sería buena idea que cada PJ tuviese un animal tótem, y que su ficha reflejase un poco a dicho animal.

Los cro-magnones también creían en los espíritus animales, aunque, para ellos, no eran el centro del mundo, si merecían su respeto, y eran conscientes que un espíritu apaciguado podía bendecir a la tribu con la carne de su progenie y facilitar la caza. Por ello, era frecuente hacer rituales mediante pinturas y estatuas que apaciguaran a estas entidades.

Palabras de poder: lobo, águila, león, cacería, pesca, consejo, alce, zorro.

RITUALES TRADICIONALES.

Una vez se haya realizado un ritual de una forma determinada, dicho ritual se convierte en una Tradición para la tribu.

Las Tradiciones han de respetarse y no variarse sin motivo justificado, de tal modo, que siempre que se desee pedir un favor concreto a una entidad determinada, se han de seguir los mismos pasos. Esto quiere decir que los jugadores, a medida que realicen rituales, irán confeccionando un grimorio de magia propio, y exclusivo, para su tribu.

Nosotros vamos a dejaros unos cuantos ejemplos. Vosotros sois libres de inventaros los que deseéis.

Llamada al Padre Lobo.

Descripción: Un ritual que conjura el espíritu de un lobo y le pide que nos ayude durante una escena. Atrae a un lobo de las inmediaciones a la presencia del chamán.

Entidad: Espíritu del Lobo.

PM necesarios para la invocación: 9.

Palabra de poder: Invocar*.

Componentes: conocimiento previo (Palabra de poder: lobo*).

Duración: 45 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 15.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 0.

Valor requerido del efecto: 21 por ser un efecto de una escena de duración, pero también hay que superar la tirada de Carácter + Concentración por parte el lobo (23 de media), por lo que tomaremos el valor final como 23. Si queremos que el efecto dure un día completo, el valor sería de 26.

Valor necesario en la tirada efecto: 17, menos los PM obtenidos en la tirada de invocación. 20, si queremos que dure un día completo.

* Podríamos haber usado como palabra de poder Lobo y pedir una tirada de Astucia + Animales a dificultad 18 como conocimiento previo, pero decidimos dejarlo así para dar más variedad a los ejemplos.

Cántico de Sanación.

Descripción: Un ritual de curación que restablece completamente la salud de un moribundo. El chamán a de realizar cánticos mientras se viste de forma ceremonial, además de examinar las heridas de la víctima y hacerle ingerir una sustancia especial a base de hiervas exóticas.

Entidad: Madre Tierra.

PM necesarios para la invocación: 30.

Palabra de poder: salud.

Componentes: ritual previo de preparación (vestirse con ropas ceremoniales y danzar en torno a la víctima), ingredientes exóticos (hiervas y plantas medicinales recogidas entre 3 y 6 días antes), conocimiento previo (medicina: hay que superar una tirada de Astucia + Medicina a dificultad 18).

Duración: 300 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 33.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 0.

Valor requerido del efecto: 21.

Valor necesario en la tirada efecto: 18, menos los PM obtenidos en la tirada de invocación.

Ritual de Visión Lejana.

Descripción: Un ritual sencillo para ver lo que hay a largas distancias. Dos chamanes han de concentrarse en torno a una hoguera y rogar a los espíritus que le manden una visión.

Entidad: Espíritus del Fuego.

PM necesarios para la invocación: 30.

Palabra de poder: clarividencia.

Componentes: material relacionado (un fuego creado dentro de un hogar), hora de poder (las 8 de la tarde, durante el crepúsculo), cánticos (requiere de un chamán adicional).

Duración: 150 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 18.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 12.

Valor del efecto: 16.

Valor necesario en la tirada efecto: 16, menos los PM sobrantes obtenidos en la tirada de invocación.

Ritual Sangriento de Juventud.

Descripción: Un macabro ritual creado por cierto culto maldito a Tsathoggua que devuelve la juventud al invocador.

Entidad: Tsathoggua.

PM necesarios para la invocación: 60.

Palabra de poder: salud.

Componentes: Sacrificio mayor (un recién nacido de una tribu que haya ofendido a Tsathoggua, -2 en Raciocinio), macabro (comerse las vísceras del sacrificio, -2 en Raciocinio), calendario lunar (luna llena).

Duración: 300 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 82.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 0.

Valor del efecto: 45.

Valor necesario en la tirada efecto: 23, menos los PM obtenidos en la tirada de invocación.

Ritual de Protección de la Cueva.

Descripción: Un ritual que conjura el poder del Oso Cavernario para que proteja a la tribu durante la estación fría. Cualquier ritual maligno que desee dañar a la tribu deberá superar primero al tirada obtenida por el chamán.

Entidad: Espíritu del Oso Cavernario.

PM necesarios para la invocación: 30.

Palabra de poder: Proteger.

Componentes: objeto sagrado (zarpas y huesos del oso cavernario), fecha de poder (el primer día de Invierno).

Duración: 150 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 59.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 0.

Valor requerido del efecto: 40.

Valor necesario en la tirada efecto: 21, menos los PM obtenidos en la tirada de invocación.

Ritual de Fulminación Divina.

Descripción: Este ritual ruega a todopoderoso Orryx que fulmine un área determinada con su basto poder destructivo.

Entidad: Orryx.

PM necesarios para la invocación: 60.

Palabra de poder: Destruir.

Componentes: frenesí (se requiere al menos los cánticos frenéticos de cuatro acólitos y su correspondiente pérdida de Cordura), foco permanente (se ha de marcar el lugar exacto donde Orryx dejará caer su poder).

Duración: 300 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 72.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 0.

Valor del efecto: 45.

Valor necesario en la tirada efecto: 33, menos los PM obtenidos en la tirada de invocación.

Ritual para despertar a Cthulhu.

Descripción: Ritual necesario para despertar al Gran Cthulhu de su sueño milenar y , para que pueda reclamar su dominio sobre la Tierra una vez más.

Entidad: Cthulhu.

PM necesarios para la invocación: 60.

Palabra de poder: Sueño.

Componentes: Alineación planetaria (cuando las estrellas sean propicias), lugar de poder (ciudad hundida de R'lye), conocimiento especial (las frases exactas del encantamiento).

Duración: 300 minutos.

PM obtenidos de los componentes: 94.

Éxitos necesarios en la tirada de invocar: 0.

Valor requerido del efecto: 55

Valor necesario en la tirada efecto: 21, menos los PM obtenidos en la tirada de invocación.

APÉNDICES.

MONTANDO PARTIDAS.

Investigar en la edad de piedra.

El tema: La piedra angular de toda historia lovecraftiana está basada en la investigación de lo desconocido, y en el terror ante amenazas ocultas y abrumadora. El universo visto según H.P. Lovecraft en sus numerosos relatos debe ser conocido por el Narrador, para que este sepa dar el tono adecuado a sus partidas, por lo que es recomendable la previa lectura de algunas de sus obras. Lugares oscuros y abandonados, sombras que parecen moverse, extraños sonidos de origen desconocido... recrear el ambiente adecuado es una de las premisas básicas de cualquier partida de rol basada en la mitología lovecraftiana.

El escenario: Claro que el escenario será completamente distinto al habitual de sus novelas (la Inglaterra de 1920), pero esa es parte de la gracia de este juego: mostrar la esencia de los mitos de Lovecraft en un ambiente completamente nuevo. Lo interesante en este caso es romper con los esquemas habituales de las partidas de investigación: ¿Cómo investigar sin tener libros ni nada similar? ¿Cómo aprendían los primitivos la magia, que luego transcribieron en los primeros tomos mágicos? ¿Qué pasa por la mente de un cromañón cuando descubre que esos amables espíritus de la naturaleza son deidades caníbales y monstruosas? ¿Cómo actúan en la prehistoria todas esas razas precataclísmicas, como los hombres serpiente, en un escenario donde apenas hay seres humanos? ¿Cómo sobrevivirán los personajes sin la ayuda de armas de fuego, explosivos u otros ingenios propios de la edad moderna?

La cordura: La pérdida de Razón es una herramienta poderosa para reflejar la desesperación y horror propio de la obra de Lovecraft, por lo que conviene no olvidarse de ella. Con todo, el Narrador ha de tener medida, y pedirles en momentos que realmente sean necesarias. Recuerda, el Narrador no es el enemigo de los jugadores, solo un mediador imparcial del reglamento.

Las investigaciones en la Edad de Piedra: Al contrario de lo que podría pensarse, para un primitivo, investigar una escena de crimen, o de lo que sea, no es tan difícil, no es una tarea mucho más difícil de lo que lo sería para el hombre moderno. El entorno será rural, pero si saben rastrear ciervos seguro que saben observar la zona y ver cosas que a la mayoría de urbanitas se nos pasan cada vez que vamos al campo. Lo que no habrá es investigación de biblioteca, ni lectura de viejos documentos. Pero intentar interpretar las pinturas de una tribu que ha muerto de forma horrenda no tiene por qué ser extraño, ni diferir en demasía de consultar un pergamino. Además, en esta época había una potentísima sabiduría oral, con mitos y leyendas ancestrales, así que en lugar de ir a buscar información en una vieja biblioteca, los personajes podrían ir a preguntar al sabio de la tribu o al ermitaño de las montañas, por ejemplo.

La Tierra de los sueños: El Mundo Onírico permite dar un giro completo al ambiente oscuro y depresivo del “mundo real”, trasportando a los personajes a un lugar lleno de maravillas y horrores desconocidos. De igual modo, la investigación en el mundo de los sueños es más común con los chamanes que en otras épocas más modernas, donde el trato con los espíritus no era tan común. Los sueños oníricos para contactar con los espíritus de los animales, o con las fuerzas de la naturaleza, son un medio muy útil tanto para recolectar información, como para dar giros interesantes a las partidas.

Las criaturas: Es bueno guardar cierto equilibrio con los monstruos, tan malo es sacar sólo criaturas muy poderosas como peleles insignificantes. También conviene recordar que la aparición de criaturas sobrenaturales es algo extraño, no son animales corrientes que puedas encontrarte paseando un rato por la estepa paleolítica, sin embargo, los humanos también son muchísimo más escasos, por consiguiente, es probable que dichos seres no tengan la necesidad de permanecer tan ocultos como en épocas futuras.

Ideas para partidas.

Los primitivos no eran investigadores curiosos por naturaleza, sino más bien gente temerosa y preocupada por sobrevivir, que huirán a las primeras de cambio ante los horrores cósmicos citados por Lovecraft. Pero con un poco de imaginación en los "ganchos" para iniciar una investigación, se pueden montar partidas memorables.

Encontráis una ciudad abandonada y está cerca de una zona de caza, recursos naturales y una fuente de sílex fácilmente obtenible. El lugar parece un muy buen lugar para que la tribu se asiente y pase el duro invierno, pero, primero, un grupo de exploradores ha de comprobar que es perfectamente habitable.

Un grupo de parias que tienen que encontrar un nuevo hogar. Y se cruzan con una ciudad de los Antiguos, un lugar al que la otra tribu no les va a perseguir....

Una de las mujeres grita. Cuando todos acuden al río, ven una macabra escena: durante la noche alguien ha matado a tres hombres, al líder espiritual entre ellos. No ha podido ser un animal, ya que sus cuerpos han sido minuciosamente descuartizados y sus restos han sido dispuestos formando una espiral alrededor del corazón de uno de ellos.

Misteriosas luces en lo alto de una montaña.

La tribu ha tenido una fructífera jornada de caza, y ha logrado abatir a unos cuantos mamuts, aunque eso ha supuesto un gran esfuerzo, y alejarse de los territorios comunes de cacería. Las tareas de despiece de las presas llevará un par de días, y es preciso montar un campamento en un lugar poco explorado para proteger el botín de los depredadores. Sin embargo, el júbilo de la tribu, y el olor a sangre ocasionados por la matanza, ha despertado en unas grutas cercanas algo oscuro y ancestral, algo que no debería de haber sido molestado nunca.

Algunos miembros de la tribu desaparecen por las noches y no vuelven hasta altas horas, sin dar explicaciones de lo que hacen, ni por qué lo hacen. No parecen recordar nada de lo que hicieron, ni donde estuvieron todo ese tiempo.

El cadáver de una joven aparece cerca del asentamiento de la tribu. Parece pertenecer a esa tribu vecina de la que hace tanto tiempo que nadie sabe nada, y que, contraviniendo las sugerencias del antiguo chamán, decidió asentarse cerca de esas misteriosas ruinas de origen desconocido.

El líder espiritual de tu clan te pida infiltrarte entre los seguidores de esa nueva religión que adora a falsos dioses y convierte a nuestros jóvenes a su extraña y desconocida fe.

Algunos miembros de la tribu desaparecen durante las noches. Algunos de ellos vuelven al cabo de unos días, con un comportamiento extraño y errático.

Sois separados de la seguridad de la tribu por una misteriosa y cegadora luz. Al volver ser conscientes de vuestros actos, os encontráis en un lugar desconocido, estéril de toda vida, y frío.

Tras una cruenta tempestad, unos cuantos miembros de la tribu se refugian en una misteriosa caverna. Sin embargo, un rayo cae cerca y ocasiona un derrumbamiento que obstruye la salida. Se nota una corriente de aire proveniente desde lo más profundo, por lo que hay otra salida en alguna parte, pero también se oyen una serie de gruñidos y siniestros sonidos. Ahora solo queda enfrentarse a la ignota oscuridad y encontrar otra salida antes de que el fuego que portan se extinga, o que la misteriosa criatura acabe con todos ellos.

Una extraña estatuilla es encontrada en las inmediaciones del asentamiento actual de la tribu. Contraviniendo los consejos del hombre sabio de la aldea, el jefe de la tribu decide quedársela. Sin embargo, la noche siguiente el jefe es asesinado de forma brutal y la estatuilla desaparece.

Algunos miembros de la tribu aparecen asesinados por las noches. Se realizan batidas por la zona buscando a los responsables, pero sin resultado. Además, uno de los grupos de exploración, aquel encargado de investigar ese bosque cercano, ha desaparecido sin dejar rastro.

OBJETOS.

En la Edad de Piedra toda la economía se sustentaba en el trueque y la manufacturación de productos artesanales. Si se desea adquirir algún bien o servicio, el personaje deberá de intercambiar por algo equivalente. Para reflejar el valor de una posesión utilizaremos los Puntos de Objetos (PO). Es decir si, por ejemplo, deseo un arma de 5PO, deberé de dar a cambio uno o varios objetos que sumen 5PO. Es recomendable anotar cuantos PO valen cada objeto de nuestro inventario.

Si el personaje trata de regatear, podrá realizar una tirada para tratar de convencer (CAR + persuasión), intimidar (FOR + intimidar) o engañar (AST + subterfugio) al vendedor, el cual podrá “defenderse” mediante una tirada de AST + Concertación. Por cada éxito, el precio de la compra será reducido un 10%.

La creación de un objeto de forma artesanal es un proceso laborioso y delicado, y requiere más o menos de una hora por PO que posea dicha creación.

Armas.

El uso de herramientas y armas prehistóricas inicio en el momento en que un humano tomó una roca y la usó para abrir a golpes una nuez o la arrojó hacia un animal. Usando sólo unas cuantas herramientas rudimentarias hechas con los materiales disponibles, los antiguos humanos de las arreglaron para crear armas como el garrote, la lanza y el hacha. Estas herramientas y armas antiguas pueden capturar, matar o cortar cualquier pieza de caza o servir como herramientas constructivas para decorar las pieles, construir una vivienda o limpiar la tierra.

Creación: Tirada de AST + Bricolaje a la dificultad estipulada por el arma.

Bono de daño: Daño base + éxitos en la triada de creación. Si sale negativo, el arma no sirve.

Coste en PO: Igual a la bonificación al daño. La mitad, si ya han sido usadas.

Nombre	Daño base	Dificultad	Ejemplo genérico.
Garrote	1	15	8
Lanza	4	18	8
Cuchillo	-3	15	4
Hacha	3	18	7
Honda	-3	15	4
Lanzador	0	21	4

Garrote. Cuando un humano tomó por primera vez una rama, inició un proceso que culminó en el garrote como arma y herramienta. Los modelos originales fueron sustituidos por modelos más elaborados de huesos tallados de grandes herbívoros.

Lanza. Una punta afilada en una vara describiría a la primer lanza usada por los humanos prehistóricos. Posteriormente, comenzaron a colocar puntas de piedra en los extremos de varas largas. Este tipo arma permitía mantenerse a una distancia segura al cazar o luchar (triada de Fortaleza + Pelea). Además, contaba con la gran ventaja de poder ser arrojada (triada de Reflejo + Puntería).

Hacha de piedra. Hojas anchas y gruesas de piedra afiladas. El hombre antiguo talló varias armas y herramientas pensando en usarlas con sus manos. Estas hachas de sujeción manual probablemente fueron usadas para cortar plantas o huesos. Los humanos prehistóricos solo ataban las hachas a piezas de madera en caso de usarlas como armas.

Cuchillo de piedra o de hueso. Más una herramienta para desollar o cortar que un arma de caza, los cuchillos fueron una de las armas más versátiles y utilizadas en la Edad de Piedra. Si a un jugador se le ocurre convertir un cuchillo en una lanza, toma como daño base de la lanza el daño actual del cuchillo.

Honda: Una tira de cuero usada para lanzar proyectiles de piedra. Muy usada por mujeres y cazadores ancianos que o podían utilizar otras armas más físicas. El proceso también incluye la creación de 3d10 piedras pulidas, usar otros proyectiles conlleva una pena de -2.

Lanzador de venablos: Una idea revolucionaria. Consiste en una superficie cóncava y alargada, con orificios para los dedos, donde se coloca una lanza y se lanza, a modo de proyector. La longitud extra hace que el proyectil cause daño adicional, es decir, el daño del lanzador se suma al daño de la lanza utilizada cuando atacamos a distancia.

NOTA: Los garrotes y lanzas requieren de ambas manos libres, y no pueden usarse si el enemigo está demasiado pegado a nosotros. Las hondas y lanzadores han de empujarse a, por lo menos, cinco metros de distancia, y poseen una alcance en metros igual a la suma de Fortaleza + Atletismo del personaje.

Artículos.

Tanto cro-magnones como neandertales utilizaban multitud de artículos y herramientas en sus vidas diarias. Aquí dejamos algunos de los más representativos. Existían muchos más, pero todos eran, más o menos, similares a estos, con algunas pequeñas diferencias para usos concretos.

Creación: Tirada de AST + Artesanía a la dificultad estipulada por el objeto.

Coste en PO: Coste base + éxitos en la triada de creación. Si tenemos éxito en la tirada, pero un valor final negativo, el producto servirá igual, pero no podremos intercambiárselo a nadie. Si no tenemos éxito, el producto final será inservible y habremos desperdiciado un buen material.

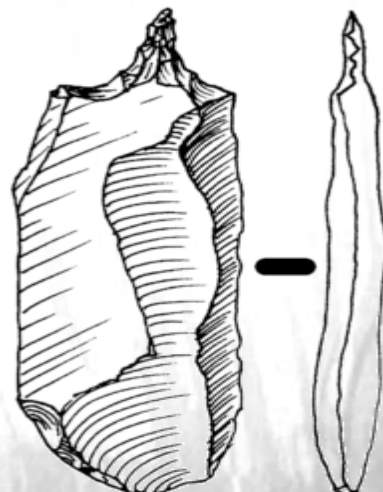
Nombre	Coste base	Dificultad	Ejemplo genérico.
Lasca	-4	12	6
Raspador	0	15	7
Buril	0	15	7
Perforador	0	15	7
Piel	1	15	8
Lona	3	15	10
Estatuas de Piedra	8	18	12
Estatuas de Marfil	11	18	15
Adornos	6	18	10
Menaje	-3	12	7

Lasca de sílex. Una lasca, en sentido amplio, es cualquier producto de la talla intencional por el ser humano de una roca, que se desprende de la masa pétreo (que, en sentido general llamamos núcleo, pero que puede ser un bloque de piedra, un guijarro o un utensilio en proceso), y que adquiere forma de esquirla cortante. La talla puede realizarse golpeando directamente con un percutor (de piedra, de asta, de madera o, incluso, de metal), o golpeando indirectamente con un cincel (que, también puede ser de asta o de metal), o al someter la pieza-núcleo a una fuerte presión con una púa o compresor. Las lascas tienen formas y tamaños muy diversos, desde los microscópicos, hasta los que superan los 30 centímetros. Las lascas son el material base para fabricar una enorme variedad de utensilios de piedra, por lo que antes de crearlos dicho utensilio, deberemos proveernos de una buena lasca.

Raspador. El buril es un útil prehistórico creado a partir de una lasca que presenta en una extremidad un frente retocado regular, convexo, cortante y no abrupto. A veces se dan raspadores dobles con las dos extremidades retocadas o, también, raspadores compuestos con otros tipos de útiles). Asimismo es común que los raspadores fuesen usados con un mango que se ha perdido. Los raspadores eran usados para curtir pieles y posiblemente para obtener carne de los huesos.

Buril. El buril es un útil prehistórico creado a partir de una lasca mediante una técnica especial de retoque según la cual se extraen un tipo determinado de lascas denominadas «virutas de buril», dejando un negativo de lascado más o menos perpendicular al plano de aplastamiento del soporte. Se estima que los buriles se usaban para fabricar utensilios de hueso o asta, como azagayas o arpones; y también en la confección de objetos de arte mueble prehistórico o para hacer fuertes incisiones en roca (para la elaboración de grabados de arte paleolítico).

Perforadores y punzones. El perforador es un útil prehistórico. El buril es un útil prehistórico creado a partir de una lasca en uno de cuyos extremos se ha despejado un ápice aguzado por medio de retoques cóncavos, como dos muescas adyacentes. De esta forma se define una aguja larga de fina talla, generalmente bifacial y un cuerpo que puede, o no, ser bifacial. Los perforadores se utilizaban para horadar materias como la madera o el hueso, mientras que para agujerear piel o cuero es preferible usar punzones de hueso.



Piel curtida. El curtido se realiza sumergiendo la piel en una solución acuosa con taninos, sustancias curtientes presentes en numerosas plantas: corteza de encina, de pino o de sauce, la cáscara de la granada o del membrillo, el endrino, la corteza de ciertas acacias (como el quebracho), incluso excrementos. Se obtiene veinte centímetros cuadrados de piel por cada punto de Fortaleza del animal desollado.

Lonas y ropas de piel. Ante el avance de los glaciares, el hombre tuvo que refugiarse en las cavernas naturales para poder soportar los crueles fríos que sobrevinieron. Con astillas pulidas de hueso creó la aguja y cosió sus prendas, con las que llegó a cubrir enteramente su cuerpo. Para cubrir un cuerpo se precisan de 20 centímetros cuadrados de piel curtida por cada punto de Fortaleza del individuo. Un ropaje completo reduce en 3 puntos cualquier daño físico recibido.

Agujas y anzuelos. Se sabe que los habitantes del paleolítico ya contaban con herramientas de costura, como las agujas y usaban tiras de cuero a modo de hilo. Los primeros anzuelos fueron agujas puntiagudas por ambos extremos, en forma de huso, el anzuelo en su forma típica fue inventado más tarde que la flecha y el arpón. Se tallaban en piedra, cuerno, hueso y madera.

Estatuas y arte mueble de piedra. Con la proliferación y especialización en el tallado de materiales, se perfeccionó también la talla de estatuillas y ornamentos de piedra. También empleó el marfil, que tallaba dándole formas diversas, y comenzó a decorar el interior de las cavernas que lo cobijaban con figuras de animales primorosamente dibujados y pintados. Estas manifestaciones de arte marcan los albores de una cultura que revela cómo las circunstancias crean en el hombre la renovación de sus ideas para una vida mejor.

Estatuas y arte mueble de marfil. El marfil era el recurso “de lujo” en el paleolítico, usado para crear adornos y tallar estatuillas. Un colmillo de mamut podía llegar a pesar 50 kg.

Brazaletes, collares y otros adornos. Los hombres y mujeres primitivos eran tan coquetos y presumidos como los actuales. Se han encontrado evidencias de collares, cinturones, broches, brazaletes manufacturados con toda clase de materiales: piedras pulidas, marfil, conchas, etc.

Menaje. Los enseres de la vida diaria, como vasos, paltos y peines, se tallaban en hueso o en madera. Con hiervas entrelazadas se podían crear cestas de todos los tamaños. Mientras que con trozos de pieles se podían confeccionar bolsas y rudimentarias ollas donde cocinar alimentos (siempre atentos a retirar el artefacto antes de que se evaporase toda el agua, por supuesto).

Comestibles.

Como ya hemos comentado antes, una unidad de alimento representa más o menos un kilogramo de “material”. Y se obtiene una unidad por cada éxito en la tirada correspondiente para buscar alimento. Consulta el apartado “Alimento y Recursos” para más detalle.

Las plantas medicinales o tóxicas, aunque no sean comestibles, también entran en esta categoría, aunque su uso será diferente: sumarán +3 a las tiradas relacionadas con tratar heridas o empeorarlas.

Una unidad de alimento pueden canjearse por dos Puntos de Objeto, si el alimento puede encontrarse con relativa facilidad en el entorno circundante y habitual de la tribu. Una unidad de un alimento exótico o especialmente sabroso puede canjearse por cuatro PO.

Es preciso recalcar que los alimentos recolectados o cazados por toda la tribu, pertenecen a toda la tribu, y no pueden ser utilizados como moneda de cambio por unos pocos. Estos alimentos se guardan al fresco, bien en cestas, bien cubiertos de hielo, o se ahúman o salan para el posterior consumo por todos los miembros del clan. Los comestibles válidos para el comercio son aquellos que uno adquiere por su cuenta, en su tiempo libre.

Equipo inicial.

Para definir el equipo inicial, después de que cada jugador cree a su personaje, permite a cada uno cinco tiradas para definir que armas, artículos y comestibles tiene.

Deja que cada uno gaste sus tiradas en las categorías que prefiera, y, si así lo desea, que posteriormente intercambie sus excedentes con otros miembros de la tribu.

ANIMALES.

En el Pleistoceno la superficie de la tierra estaba colmada de vida, numerosas manadas de herbívoros pastaba y migraban de un lado a otro, en constante alerta para evitar a los depredadores. Estos animales, en la mayoría de los casos, eran bastante similares a los actuales, con algunas diferencias, y su comportamiento no difería en demasía al de los carnívoros y herbívoros actuales.

La cantidad de animales de esta época descubiertos es enorme, nosotros nos limitaremos a dejar las fichas de algunos de los más representativos, y con los que más posiblemente se encontraría un primitivo en sus viajes.

Si deseáis introducir animales diferentes, podéis consultar el suplemento para C-System "Dino Wars: Los más grandes", o, directamente, buscar la información por internet, y, posteriormente, aplicar las estadísticas, modificadas al gusto de cada uno, del animal más parecido de los que aquí se encuentran.

Mamut.



Animal emparentado con el elefante, pero de mayor tamaño. El mamut es un animal pacífico por naturaleza, y bastante inteligente, con muy buena memoria. Genialmente habita en las regiones más frías del planeta, al norte de Europa y Asia, donde se congregaban grandes manadas migratorias.

En el continente americano existía un animal similar, menos peludo, llamado mastodonte.

Nivel de desafío: 18		
FOR: 20	AST: 2	REF: 5
CAR: 15	Protección: 10	Daño embestir: 15
Intimidar: 9	Coraje: 23	Pelea: 14
Supervivencia: 10	Atletismo: 23	Alerta: 13
Concentración: 9	Sigilo: 3	Puntería: 3

Lobo prehistórico.



Animales carnívoros del género de los cánidos.

La versión prehistórica era algo más grande y corpulenta que el lobo actual, pero igual de sociable y con unas tácticas de cacería en manada similares.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 5	AST: 3	REF: 8
CAR: 9	Protección: 0	Daño mordisco: 5
Intimidar: 6	Coraje: 9	Pelea: 9
Supervivencia: 14	Atletismo: 8	Alerta: 8
Puntería: 0	Sigilo: 8	Concentración: 9

Megaterio.

Megaterio, el perezoso gigante del Pleistoceno, una bestia enorme, peluda, del tamaño de un elefante, con un tronco macizo y una cabeza similar a la del tapir.



Eran mamíferos poco sociables con hábitos vegetarianos, aunque actualmente no se descarta una dieta omnívora. Eran animales terrestres, sin duda por su tamaño se veían imposibilitados de ser arborícolas como sus parientes actuales. Se alimentaban en posición bípeda.

Nivel de desafío: 13		
FOR: 17	AST: 2	REF: 5
CAR: 9	Protección: 7	Daño zarpas: 10
Intimidar: 5	Coraje: 6	Pelea: 8
Supervivencia: 9	Atletismo: 15	Alerta: 7
Concentración: 7	Puntería: 3	Sigilo: 3

Tigre dientes de sable.

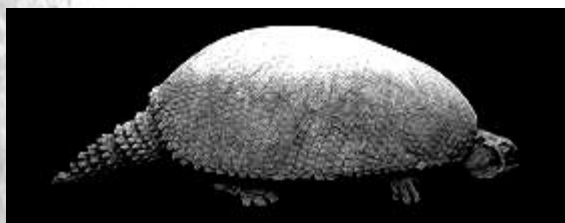


El gran felino depredador la edad de piedra. Poseen dos pares de colmillos excesivamente alargados, perfectos para seccionar las arterias de los grandes, y lentos, herbívoros de los que se alimentaba.

Los machos viejos de dientes de sable a veces se encuentran solos, pero de vez en cuando, sobre todo en grupos de hembras y jóvenes, se pueden agrupar más de cien individuos que cazan en manada. Podríamos decir, en definitiva, que sus hábitos oscilan entre los de los tigres y leones actuales.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 12	AST: 3	REF: 13
CAR: 10	Protección: 0	Daño zarpa: 7
Intimidar: 9	Coraje: 12	Pelea: 11
Supervivencia: 13	Atletismo: 13	Alerta: 12
Concentración: 10	Sigilo: 13	

Glyptodon.



Este animal, relacionado con los actuales armadillos, era nativo de América del Sur. El gliptodonte medía cerca de 3 m y pesaba cerca de 1,4 t y, por su constitución, se supone que no fue muy ágil. Su defensa contra los depredadores se basaba en su caparazón rígido.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 13	AST: 2	REF: 5
CAR: 9	Protección: 12	Daño cola: 5
Intimidar: 4	Coraje: 6	Pelea: 8
Supervivencia: 6	Atletismo: 7	Alerta: 6
Concentración: 5	Sigilo: 3	

Hipparion.



El ancestro del caballo moderno. El hipparion era uno de los herbívoros más abundantes de su tiempo. Poseía una altura media aproximada de 1,4 metros y se asemejaba mucho a un caballo actual, pero como sus antecesores, disponía aún de tres dedos, de los cuales el dedo central era el más grande y desarrollado.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 6	AST: 2	REF: 12
CAR: 6	Protección: 0	Daño Coz: 4
Intimidar: 0	Coraje: 5	Pelea: 6
Supervivencia: 10	Atletismo: 13	Alerta: 12
Concentración: 5	Sigilo: 8	

Megaloceros.

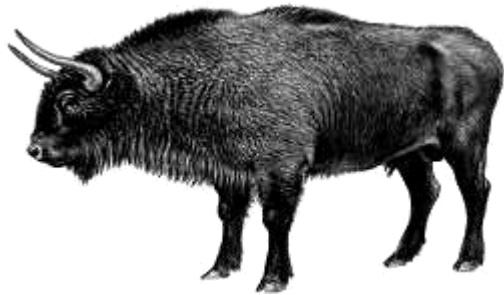


Los ciervos gigantes del Pleistoceno. Fueron herbívoros muy expandidos durante las edades de hielo. Eran animales grandes que preferían ambientes de praderas o bosques abiertos, con muchas especies promediando algo menos de 2 metros de altura hasta la cruz.

Su comportamiento era prácticamente idéntico al del ciervo común.

Nivel de desafío: 10		
FOR: 12	AST: 2	REF: 12
CAR: 8	Protección: 3	Daño envestir: 7
Intimidar: 4	Coraje: 6	Pelea: 8
Supervivencia: 10	Atletismo: 13	Alerta: 12
Concentración: 7	Sigilo: 8	

Bisonte lanudo.



Similar al bisonte actual, estaba extendido por todo el norte del continente euroasiático y por norte américa.

Nivel de desafío: 13		
FOR: 16	AST: 1	REF: 6
CAR: 8	Protección: 6	Daño investir: 9
Intimidar: 6	Coraje: 10	Pelea: 9
Supervivencia: 10	Atletismo: 14	Alerta: 8
Concentración: 9	Sigilo: 3	

Rinoceronte lanudo.



Conocido como el gigante "de dos cuernos", comparte hábitat con los mamuts.

Cortos de vista, se guían más que nada por el olfato. Aunque son herbívoros, son bastante agresivos, y no dudan en lanzarse contra cualquier intruso de su territorio, sobre todo, si es algún macho rival.

Nivel de desafío: 15		
FOR: 19	AST: 1	REF: 7
CAR: 10	Protección: 7	Daño investir: 11
Intimidar: 10	Coraje: 13	Pelea: 13
Supervivencia: 8	Atletismo: 16	Alerta: 6
Concentración: 10	Sigilo: 3	

Oso de las cavernas.



El enorme oso de las cavernas de la edad del hielo. Estas criaturas han evolucionado hacia un tamaño superior al de sus congéneres de la actualidad, y son más violentas. Con todo, son animales omnívoros, y no suelen dar problemas si uno se mantiene alejado de sus territorios.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 14	AST: 3	REF: 7
CAR: 10	Protección: 4	Daño zarpa: 9
Intimidar: 10	Coraje: 9	Pelea: 11
Supervivencia: 15	Atletismo: 13	Alerta: 9
Concentración: 10	Sigilo: 5	Puntería: 5

Macrauchenia.



Especie extinta de mamífero con cuerpo que recuerda al de un camello y una trompa corta como la de los tapir, aunque no tenía relación directa con ninguna de las dos especies. Alcanzaba los dos metros de altura y tres de largo con casi una tonelada de peso. Era originaria de América del Sur.

La trompa le serviría de labio prensil, para permanecer sumergido, acondicionar el aire y como herramienta de uso general.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 8	AST: 2	REF: 10
CAR: 4	Protección: 2	Daño coz: 5
Intimidar: 4	Coraje: 6	Pelea: 6
Supervivencia: 10	Atletismo: 12	Alerta: 9
Concentración: 6	Sigilo: 6	

León de las cavernas.



Especie similar al león actual, pero algo más corpulento y peludo. Su nombre tiene lugar a la tendencia de este animal de refugiarse en grutas y cavernas.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 13	AST: 2	REF: 12
CAR: 9	Protección: 2	Daño zarpas: 7
Intimidar: 9	Coraje: 12	Pelea: 12
Supervivencia: 13	Atletismo: 15	Alerta: 12
Concentración: 11	Sigilo: 10	

Ailornis.



Era el ave voladora más grande de Norteamérica, con una envergadura de aproximadamente 5 m. A veces se le llama cóndor gigante debido a su parentesco con los actuales cóndores de California y Suramérica, a pesar de ser más grande y pertenecer a una familia diferente.

Los fósiles se han datado entre principios del Plioceno y el Pleistoceno tardío en varios lugares en la parte suroeste y centro-oeste de los EE.UU.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 7	AST: 2	REF: 11
CAR: 8	Protección: 0	Daño pico: 6
Intimidar: 6	Coraje: 5	Pelea: 7
Supervivencia: 8	Atletismo: 12	Alerta: 15
Concentración: 6	Sigilo: 8	Acrobacias: 12
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		

Hiena cavernaria.



Nivel de desafío: 7		
FOR: 9	AST: 2	REF: 6
CAR: 9	Protección: 0	Daño mordisco: 6
Intimidar: 6	Coraje: 5	Pelea: 6
Supervivencia: 10	Atletismo: 8	Alerta: 8
Concentración: 6	Sigilo: 5	

La hiena cavernaria era muy parecida a la hiena actual pero sensiblemente más grande, patas delanteras más largas y unas mandíbulas más robustas. Esto les permitía cazar presas con relativa asiduidad, pero, al igual que las especies actuales, preferían la carroña y las presas fáciles o débiles.

Su estructura social era exactamente idéntica a las actuales, organizadas en manadas.

Phorusrhacos.



Gigantesca ave depredadora con un aspecto semejante al de un avestruz, pero con un pico mucho más grande y fuerte, y poderosas garras para apresar y cazar a sus víctimas.

El Phorusrhacos fue la última ave del terror, que vivió hasta el final de la era glacial en Suramérica y Norteamérica, medía 3 metros de alto y era un voraz carnívoro.

Nivel de desafío: 9		
FOR: 11	AST: 2	REF: 10
CAR: 6	Protección: 3	Daño pico: 7
Intimidar: 9	Coraje: 10	Pelea: 10
Supervivencia: 7	Atletismo: 15	Alerta: 10
Concentración: 8	Sigilo: 10	

CRIATURAS.

Aunque los primigenios están atrapados en diferentes cárceles dimensionales, toda una multitud de híbridos y razas que los adoraron en su momento perviven en nuestro planeta y en otras dimensiones.

Los individuos de esas especies, muchas de las cuales son formas de vida degenerada, perciben los ecos de sus dioses y tratan de violentar los sellos que los aprisionan para liberar a los primigenios mayores. Ellos son sus servidores.

Antiguos.



Los Antiguos son unas criaturas de unos 2.50 mts, cuyos rasgos incluyen elementos tanto del Reino Animal como del Vegetal. Su aspecto semeja a un cilindro con punta cónica, coronado por una cabeza con forma de estrella de mar, con un ojo al final de cada uno de sus apéndices —una serie de cilios que permiten al Antiguo percibir lo que le rodea sin necesidad de luz—, y 5 tubos para alimentarse.

De su base surgen 5 tentáculos musculares, terminados en pies con forma de palas; 5 series de tentáculos se extienden a intervalos regulares alrededor del centro del cilindro, y 5 alas retráctiles completan la anatomía de estas criaturas.

Por otra parte son anfibios, debido a tener unos cuerpos extremadamente duros pueden soportar altas presiones que se producen a gran profundidad en el océano. Tienen un periodo de longevidad muy largo, siendo extraña la muerte excepto por accidentes o causas violentas.

Su reproducción es mediante esporas, por lo que no había unas familias según la definición humana. Se agrupaban igualmente en grandes viviendas donde los muebles y decoración se colocaba en medio de las habitaciones

En las poblaciones de la tierra seguramente utilizaban iluminación mediante un dispositivo electro-químico. Los gobiernos posiblemente fueran socialistas y tanto dentro de una misma población como entre diferentes poblaciones existió un comercio bastante activo. Para trasladarse entre diferentes puntos podían realizarlo por sus propios medios, aunque para bestias de carga bajo el mar se utilizaban a los Shoggoths

Los Antiguos llegaron a la Tierra hace cientos de miles de años, y podrían haber sido ellos, accidentalmente, quienes iniciaran la vida terrestre. Fueron ellos quienes crearon a los blasfemos Shoggoths para que les sirvieran de esclavos. Sus ciudades fueron construidas tanto en la tierra como bajo el océano. Tras numerosas guerras con otras razas, los Migo y la Semilla estelar de Cthulhu, los Antiguos (que son anfibios) fueron forzados a replegarse a la Antártida, donde aún mantienen una ciudad congelada bajo un glaciar. Hay que destacar que son seres tecnológicamente avanzados, y posiblemente tuvieran armas de energía.

Su raza empezó a degenerar antes de que el hombre evolucionara y perdió, al menos parcialmente, su habilidad de volar por el espacio con sus alas membranosas. Su civilización fue aniquilada por sus antiguos esclavos, los Shoggoths. Las Antiguos están extintos en tierra, aunque aún es posible que mantengan colonias en las aguas más profundas. Si se viaja por el tiempo, aún es posible encontrarse con alguno.

Nivel de desafío: 9		
FOR: 10	AST: 8	REF: 7
Protección: 4	CAR: 9	Daño presa: 6
Intimidar: 10	Coraje: 10	Pelea: 9
Supervivencia: 5	Atletismo: 12	Alerta: 8
Conocimientos: 10	Sigilo: 8	
Concentración: 10	Puntería: 5	Acrobacias: 10
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		

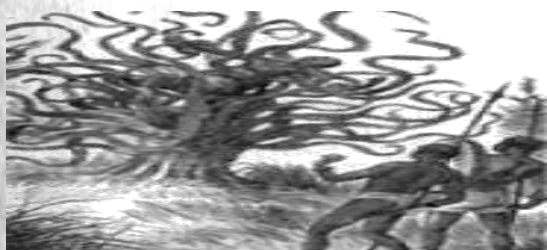
Arañas de Leng.



Las Arañas de Leng son enormes criaturas purpúreas con largas patas peludas. Son criaturas inteligentes nativas de las Tierras del Sueño. Las arañas más pequeñas, al salir del cascarón tienen el tamaño de un poni. Abundan en la Meseta de Leng lugar en el que algunas zonas están completamente cubiertas por telarañas. No cooperan entre sí, e inclusive se pueden dar casos de canibalismo. Muchas de estos seres adoran a Atlach-Nacha. Estas arañas estaban en guerra con los Humanos de Leng, sus batallas casi siempre eran en valles.

Nivel de desafío: 14		
FOR: 16	AST: 5	REF: 8
Protección: 8	CAR: 10	Daño mordisco: 8
Intimidar: 12	Coraje: 10	Supervivencia: 9
Pelea: 14	Alerta: 9	Atletismo: 16
Concentración: 8	Sigilo: 12	
Especial: Su mordedura inyecta un veneno de nivel 20.		

Árboles Kulamtu.



Árboles devoradores de carne que habitan algunas regiones calurosas. Tienen la capacidad de mover sus ramas y sus enormes hojas para atrapar a todo desafortunado despistado que se cometa la osadía de acercarse. En algunos cultos, se les venera como representante de los dioses, y se les alimenta mediante sacrificios humanos.

Nivel de desafío: 12		
FOR: 16	AST: 5	REF: 6
Protección: 7	CAR: 12	Daño ramas: 8
Intimidar: 12	Coraje: 20	Supervivencia: 15
Pelea: 16	Alerta: 8	Atletismo: 16
Concentración: 8	Sigilo: 12	
Especial: Su mordedura inyecta un veneno de nivel 20.		

Ángel descarnado de la noche.



Son criaturas de las Tierras del Sueño que sirven principalmente a Nodens, entre otros dioses, agarrando a los intrusos y deshaciéndose de ellos, cosa que normalmente consiguen abandonándolos a su suerte en los lugares más sombríos y terribles que se pueda imaginar. Estas criaturas se encuentran estacionadas en varios de los lugares más solitarios de las Tierras del Sueño, y suelen salir de noche. En tiempos primitivos también habitaban en el Mundo Real, aunque puede que aún sea así. No son muy inteligentes, pero son capaces de comprender algunas lenguas (como los gorgoteos de los Gules), y se comportan de forma amistosa con varias razas ocultas. intentan acercarse sigilosamente a sus víctimas, quitándoles primero las armas e inmovilizándoles después por medio de sus cosquilleos.

Estos seres provocan un terror en los Shantaks, haciendo que huyan ante su presencia. Por otra parte en ocasiones pueden aceptar ordenes de los Gules.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 10	AST: 4	REF: 9
Protección: 2	CAR: 8	Daño zarpa: 6
Intimidar: 9	Coraje: 10	Concentración: 6
Pelea: 8	Alerta: 9	Atletismo: 10
Acrobacias: 10	Sigilo: 13	Supervivencia: 10
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		

Byakhee.



Los Byakhee son criaturas extra dimensionales de aspecto huesudo y cadavérico, similares a humanos en descomposición, con grandes alas y monstruosos hocicos de bestia. No poseen bases en la tierra, y solo aparecen si son convocados.

Suelen estar al servicio de Hastur el Innombrable. Son vulnerables a las armas de fuego comunes, ya que aunque vienen del espacio exterior están formados por materia convencional.

Sus alas les permiten volar por el espacio, siendo capaces de llevar un jinete siempre que éste vaya debidamente protegido. Pueden atacar a una víctima con sus garras o mordidiéndola. En caso de que la muerdan, permanecen aferrados y comienzan a extraerle la sangre.

Los byakhee no tienen bases en la tierra, pero pueden ser convocados. También aparecen en caso de que se convoque a Hastur.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 10	AST: 6	REF: 15
Protección: 8	CAR: 6	Daño mordisco: 10
Intimidar: 10	Coraje: 6	Concentración: 6
Pelea: 12	Alerta: 9	Atletismo: 13
Acrobacias: 10	Sigilo: 8	Supervivencia: 19
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		

Bestias lunares.



Las Bestia Lunares son una raza alienígena. Poseen colonias en varios planetas. Adoran a Nyarlathotep, a cambio de favores. Son una raza cruel que no duda en esclavizar a otras razas para fines propios. Inclusive pueden utilizar a las numerosas razas esclavizadas como soldados o simplemente como alimento. Viajan a bordo de grandes galeras negras, que pueden viajar desde la Luna de la Tierra del Sueño a las Tierras del Sueño propiamente dicha.

Para sus viajes utilizan a una de las razas esclavizadas hombres de Leng para realizar tratos comerciales con los comerciantes de Dylath-Leen. Para la ocasión, los hombres de Leng se visten de forma que parezcan humanos, ocultando su piernas y la cabeza. Venden fabulosos rubies, comprando esclavos negros de Parq. Este comercio es especialmente tético, ya que compran a los esclavos "a peso".

No se conoce la existencia de esta raza en el mundo real, aunque es posible que puedan tener colonias en la Luna del mundo real. Sí que tienen colonias en la Luna de Tierras del Sueño.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 8	AST: 10	REF: 8
Protección: 0	CAR: 9	Daño presa: 6
Intimidar: 15	Coraje: 10	Concentración: 9
Pelea: 7	Alerta: 9	Atletismo: 8
Conocimientos: 12	Sigilo: 6	Supervivencia: 6
Especial: Pueden usar lanzas de daño +6		

Cthonians.



Los chthonians son una especie de calamares-gusano gigantescos, con una cabeza llena de tentáculos y una piel muy dura. Sus cuerpos vermiformes y alargados están cubiertos de limo.

Estas criaturas excavan y causan derrumbamientos. Cuando se reúnen grandes grupos de ellos pueden provocar terremotos. Su aparición va acompañada de un sonido parecido a un cántico. Pueden excavar a través de la roca como si se tratase de mantequilla, y no necesitan respirar. Sin embargo son extremadamente sensibles al agua. Aunque su capa de limo sirve para protegerles de las cantidades más pequeñas de agua, una inmersión completa en este medio supondría su destrucción.

Cuando excavan, estos monstruos son capaces de evitar las cantidades significativas de agua al saber distinguir el relativamente bajo perfil de eco propio del agua y de sus sedimentos. Los chthonians adultos son capaces de soportar temperaturas enormes de hasta 4.000°C.

Puede ser que la mayoría de estos seres viva en el núcleo de nuestro planeta, y que los únicos que se dediquen a explorar la helada corteza donde habita el hombre sean los proscritos, los vagabundos o los que hayan sido atrapados por una corriente ascendente de magma. Quizá migren a la superficie para reproducirse, ya que los más jóvenes de entre ellos no pueden soportar el calor extremo. No se sabe realmente cuáles son sus motivaciones.

Los huevos que ponen los chthonians se parecen a geodas u otras formaciones esféricas de mineral. Suelen tener un diámetro de unos 30 centímetros y unas cáscaras que van de 5 a 7 centímetros y medio de espesor.

Los chthonians se muestran muy protectores con sus crías. Hasta llegar a adulto, un chthonian recorre diferentes etapas, en las que va mudando la piel. Los adultos suelen vivir más de mil años.

Estos poderosos seres excavadores pueden provocar grandes terremotos. Además se encuentran por todo el planeta, incluso bajo el basalto de las dorsales oceánicas. En el África occidental se encuentra la misteriosa ciudad llamada G'harne, que suelen frecuentar. Puede que hace eones hubieran estado atrapados allí. También existiría cierta cantidad de chthonians bajo la principal isla de Japón (un lugar donde convergen tres placas tectónicas), por lo que se dice que es posible que Japón se hunda algún día debido a las acciones de estas criaturas.

Están liderados por un gigantesco miembro de su misma especie llamado Shudde-M'ell. Algunos rumores teorizan que están relacionados, de algún modo, con los Dholes.

Nivel de desafío: 14/28*		
FOR: 16/32*	AST: 9/18*	REF: 9/18*
CAR: 9/18*	Protección: 9/18*	Daño mandíbula: 14/24*
Intimidar: 14/25*	Pelea: 10/20*	Concentración: 12
Coraje: 10/20*	Alerta: 9	Atletismo: 15/30
Puntería: 0	Sigilo: 9	Supervivencia: 9/18*
Especial: Poseen telepatía, y la capacidad de inducir ilusiones.		

* ejemplares jóvenes y adultos.

Cazadores del horror.



Enormes serpientes o gusanos cordados de color negro con alas como de murciélago. Sus formas cambian y tiemblan continuamente, siendo difíciles de observar. Muy rápidos y agresivos, normalmente sirven a algunos dioses para cazar, especialmente a Nyarlathotep.

Son muy sensibles a la luz diurna, y un rayo de luz muy potente podría reducir a polvo a cualquier de ellos.

Nivel de desafío: 13		
FOR: 15	AST: 6	REF: 14
Protección: 6	CAR: 13	Daño mordisco: 6
Intimidar: 15	Coraje: 10	Concentración: 5
Pelea: 11	Alerta: 9	Atletismo: 15
Acrobacias: 12	Sigilo: 8	Supervivencia: 12
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		

Dholes.



Los Dholes son gigantescos seres, naturales de un planeta ajeno a la Tierra. Estos seres odian la luz, aunque no parece que les dañe visiblemente. Es extraño poder verlos a plena luz del día, y sólo aparecen durante el día en planetas que ya hayan conquistado totalmente. En la Tierra de los Sueños existen unas criaturas similares llamadas Bholes.

A los dholes se les reconoce únicamente por un rumor confuso, por los crujidos que producen al arrastrarse entre montañas de huesos, y por el tacto viscoso de su piel cuando le rozan a uno al pasar. No pueden ser vistos porque salen únicamente en la oscuridad.

Nivel de desafío: 25		
FOR: 30	AST: 4	REF: 10
Protección: 25	CAR: 20	Daño mordisco: 25
Intimidar: 25	Coraje: 20	Concentración: 15
Pelea: 20	Alerta: 10	Atletismo: 20
	Sigilo: 6	Supervivencia: 15

Gatos de Saturno.



Los Gato de Saturno con seres con una forma que recuerdan a los gatos, pero están formados por filigranas de tonos brillantes en lugar de carne. La cabeza está formada por un objeto barroco, y es identificable por la presencia de dos ojos multicolores. La cola situada en el otro extremo es reticulada. Un Gato de Saturno puede formar dos, cuatro o más patas, cada una acabada en una zarpa. Habitan en la Luna de la Tierra de los Sueños.

Los Gato de Saturno son enemigos de los felinos de la Tierra, a los que provocan un gran temor. También se relacionan con las Bestia Lunares, con los que suelen comerciar.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 8	AST: 9	REF: 11
Protección: 0	CAR: 8	Daño zarpa: 3
Intimidar: 5	Coraje: 6	Supervivencia: 10
Pelea: 7	Alerta: 12	Atletismo: 8
Concentración: 6	Sigilo: 8	Conocimientos: 7

Ghasts.



Raza de terribles humanoides. Viven en cuevas oscuras, donde cazan con facilidad, gracias a su desarrollada vista y olfato.

Son más grandes, ágiles y fuertes que los hombres, tienen cierta apariencia humana, dentro de su monstruosidad; así como unas poderosas piernas de canguro que les permiten realizar grandes saltos. Son carnívoros, y devoran tanto hombres como incluso otros seres de las tinieblas. Para mayor eficacia en la caza, se organizan en manadas, que persiguen y destripan a sus presas.

Sin embargo hay algo a lo que temen...son sumamente sensibles a la luz, tanto así, que si se los expone a la luz solar, mueren en el acto.

Nivel de desafío: 8		
FOR: 10	AST: 4	REF: 7
Protección: 0	CAR: 6	Daño mordisco: 7
Intimidar:	Coraje: 6	Supervivencia: 8
Pelea: 7	Alerta: 10	Atletismo: 6
	Sigilo: 8	Concentración: 4

Ghoul.



Los ghoules son criaturas humanoides gomosas, con repugnantes pies en forma de pezuña, rasgos caninos y garras. Poseen un idioma propio, formado por gorgoteos y gemidos.

Estos seres suelen ir cubiertos con el moho de sepultura que se les acumula al comer.

Los gules habitan en sistemas de túneles. Estos túneles se encuentran cercana a las ciudades de los humanos, y en casi todos los casos están conectados a antiguos cementerios (mínimo 200 años de antigüedad). Esta localización para las madrigueras es debido a las costumbres alimenticias de los gules, se alimentan de los cadáveres humanos que extraen de los cementerios.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 9	AST: 5	REF: 9
Protección: 0	CAR: 8	Daño zarpa: 3
Intimidar: 7	Coraje: 6	Supervivencia: 8
Pelea: 7	Alerta: 10	Atletismo: 10
	Sigilo: 8	Concentración: 5

Gnoph-keh.



Gnoph-keh, los peludos seres mitológicos de los hielos de Groenlandia, que a veces caminaban sobre dos patas, a veces sobre cuatro y a veces sobre seis.

Más grandes que un oso polar, les enloquece el olor a sangre. Pueden aparecer tanto en solitario como en pequeños grupos familiares.

Nivel de desafío: 13		
FOR: 17	AST: 4	REF: 7
Protección: 6	CAR: 14	Daño zarpas: 9
Intimidar: 10	Coraje: 9	Pelea: 14
Supervivencia: 15	Atletismo: 13	Alerta: 9
Concentración: 11	Sigilo: 5	Puntería: 5
Especial: Si corren sobre seis patas suma +6 a la tirada de Atletismo.		

Gran raza de yith.



Aparecen en: The shadow out of time, H. P. Lovecraft; The dreamer, Herber.

Los cuerpos de la Gran raza de Yith eran indígenas de la Tierra, pero sus mentes fueron intercambiadas por otra especie que huía de la destrucción de su propio planeta. Al llegar a la Tierra invadieron los cuerpos de estos seres cónicos. Los miembros de la Gran raza de Yith es la denominación del cuerpo terrestre y la mente alienígena.

Las posteriores generaciones de la Gran Raza, aprendieron la cultura y tecnología de los seres mentales que invadieron los cuerpos de Yith, siendo sus herederos naturales. La nueva raza (combinación de cuerpos de Yith y las mentes alienígenas se extendieron en la mayor parte sur del planeta Tierra). La mayor parte de sus ciudades se edificaron en Pnakotus, la actual Australia.

Esta raza tuvo su esplendor desde hace unos cuatrocientos millones de años hasta hace quince millones de años, cuando fueron exterminados por los Pólipos Volantes, una antigua raza enemiga. Aunque antes de su exterminio las mentes de la Gran raza de Yith había abandonado sus cuerpos cónicos e intercambiado sus mentes con una raza de coleópteros que sucederán al hombre en el dominio de la Tierra. La combinación de la raza coleópteros y las mentes de la Gran raza de Yith se conoce como la nueva gran raza

Se le conoce como Gran Raza gracias a su capacidad de realizar viajes temporales. Un miembro de la Gran Raza puede enviar su mente hacia adelante o atrás en el tiempo y a través del espacio. Puede escoger un sujeto e intercambiar su mente. La mente original del cuerpo suplantado ocupa el cuerpo del miembro de la Gran Raza. El intercambio se mantiene hasta que la mente de la Gran Raza desea regresar a su cuerpo. La Gran Raza ha viajado en masa, conquistando planetas al intercambiar sus mentes con los habitantes existentes.

Su principal motivación es el estudio de la historia. Intercambian sus mentes con seres de otros tiempos y espacios para estudiar un periodo de tiempo en particular. La mente de la criatura intercambiada es obligada a escribir sus conocimientos sobre su época. El intercambio de mentes puede ser detectado por familiares o amigos, al notarse un cambio de comportamiento y una importantísima mejora en la inteligencia.

La Gran Raza trata con amabilidad las mentes suplantadas mientras ocupan un cuerpo de la Gran Raza. Se les permite realizar viajes, entablar conversación con otras mentes suplantadas (inclusive mentes de otros planetas al propio). En el momento de deshacer el intercambio de mentes, se elimina los conocimientos en la mente suplantada. La técnica empleada para borrar los conocimientos no es perfecta, y puede dejar recuerdos fragmentarios del cautiverio en la mente de la criatura al volver a su cuerpo.

Nivel de desafío: 15/7*		
FOR: 18/6*	AST: 12	REF: 10
Protección: 10/5*	CAR: 15	Daño pinza: 15/5*
Intimidar: 15	Coraje: 12	Concentración: 10
Conocimientos: 15	Alerta: 10	Atletismo: 15/5*
Pelea: 12	Sigilo: 5/9*	Supervivencia: 10
Puntería: 12		
Especial: Pueden atacar a distancia usando armas de rayos láser de daño +15.		

* Depende de si tomas como cuerpo su forma cónica o su forma de escarabajo.

Gugs.



Raza de terribles gigantes (6 metros) simiescos, con una enorme boca llena de puntiagudos colmillos que divide sus cabezas en dos partes.. Viven en colosales ciudades subterráneas de enormes torres (donde fueron desterrados), situadas debajo del llamado Bosque Encantado de las oníricas Tierras del Sueño. También se encuentran debajo del Bosque de los Monolitos, donde un gug siempre hace guardia sobre la Cripta de Zin.

Los gugs son mudos y se comunican por gestos. Suelen tener líos con otras razas, como los lívidos, quienes constituyen su principal menú. Los soñadores mortales constituían en un principio su alimento predilecto, existiendo todavía entre los Gugos leyendas que hablan de la exquisita carne de tales soñadores, a pesar de que su confinamiento ha reducido su dieta a los Lívidos.

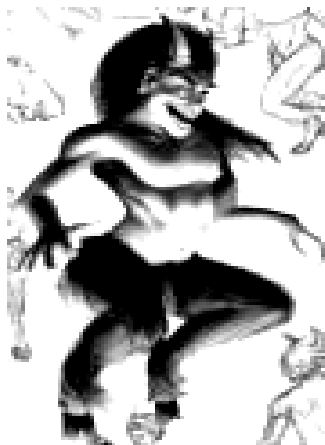
Nivel de desafío: 16		
FOR: 18	AST: 4	REF: 10
Protección: 10	CAR: 10	Daño zarpa: 10
Intimidar: 15	Coraje: 16	Concentración: 5
Pelea: 15	Alerta: 8	Atletismo: 18
Concentración: 10	Sigilo: 6	Supervivencia: 10

Habitantes de las arenas.

Criaturas cavernícolas de áspera piel, grandes ojos y deformadas orejas, con un horrible y distorsionado parecido facial al koala, aunque un cuerpo mucho demacrado.

Nivel de desafío: 3		
FOR: 3	AST: 6	REF: 10
Protección: 0	CAR: 5	Daño mordisco: 3
Intimidar: 5	Coraje: 3	Concentración: 5
Pelea: 4	Alerta: 9	Atletismo: 5
	Sigilo: 10	Supervivencia: 10
Especial:		

Hombre de Leg.



En la ciudad de Dylath-Leen de la Tierra de los Sueños son conocidos por sus bocas desmesuradas, y sus turbantes que forman dos bultos hacia arriba desde la frente. Además usan un calzado extrañamente pequeño y raro, el calzado más pequeño visto. Los turbantes esconden unos cuernos, mientras que el calzado pequeño es debido a las pezuñas que tienen en lugar de pies.

Los cuasi humanos de Leng recibieron a las bestias lunares como si fueran dioses, aunque finalmente fueron conquistados y utilizados como esclavos. Los más delgados son utilizados para trabajos menores y los más gordos pueden ser devorados. Uno de sus trabajos más destacables es el de comerciar en Dylath-Leen.

Esta raza suele luchar contra las Araña de Leng.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 6	AST: 7	REF: 6
Protección: 0	CAR: 5	Daño: usan lanzas
Intimidar: 4	Coraje: 6	Supervivencia: 6
Pelea: 5	Alerta: 6	Atletismo: 7
Concentración: 5	Sigilo: 6	Conocimientos: 5

Hombres serpientes.



Los Hombre Serpiente son el resultado natural de la evolución de los reptiles. Son inteligentes, tienen extremidades, caminan erguidos, y tienen sangre caliente. A pesar de que los hombres serpiente casi no han desarrollado el oído, el resto de sus sentidos son muy agudos. Su abanico visual es muy preciso, y está particularmente adaptado al movimiento. Unos hoyuelos cerca de las fosas nasales de los hombres serpiente les proporcionan una primitiva visión de infrarrojos. Poseen largas colas y en sus días de esplendor solían vestir con túnicas. Yig es el más grande de los dioses de los Hombre Serpientes, ya que es el padre de todas las serpientes. Algunos blasfemos prefirieron adorar a Tsathoggua en tiempos remotos, pero fueron destruidos en su mayoría.

Las leyendas cuentan que esos hombres serpiente establecieron su Primer Imperio en Valusia, una fértil tierra próxima al centro del super-continente de Pangea. Cuando los dinosaurios empezaron a alzarse sobre sus ancestros del Eoceno hace unos 225 millones de años, el Primer Imperio cayó, aunque muchos de los Hombre Serpiente sobrevivieron, y huyeron a las profundidades de la tierra y fundaron, entre otras, la magnífica ciudad subterránea de Yoth.

Hace unos cinco millones de años, la civilización Yothica estaba en su apogeo. Los Hombre Serpiente llegaron a ser prodigiosos científicos, capaces de crear otras formas de vida a su antojo. Entonces, se descubrió lo que sería la perdición de Yoth, cuando exploradores curiosos descubrieron el camino a la oscura N'Kai. Allí encontraron grandes altares erigidos en honor a Tsathoggua. El dios-sapo poseía un tremendo poder y muchos dejaron a Yig para adorarlo.

Yig no vio con agrado que su pueblo le abandonase, y los maldijo. Los Hombre Serpiente de Yoth degeneraron, perdiendo la facultad de hablar, sus extremidades y su inteligencia. Volvieron a ser las serpientes que habían sido hace milenios atrás. Solo los creyentes escaparon de la maldición de Yig. El alto sacerdote Sss'haa condujo a los auténticos creyentes fuera de Yoth. Viajaron a Hiperbórea, una tierra al norte. Bajo el Monte Voormithadreth, la gran civilización científica de los Hombre Serpiente continuo prosperando. Llegado este tiempo se habían convertido en despiadadas criaturas de gran inteligencia. No tenían moral, y su única ley era que la curiosidad debía satisfacerse siempre. Los mayores descubrimientos de los Hombre Serpiente de Hiperbórea continuaron siendo en la ingeniería genética. Se cree que los Voormis que controlaron la superficie de Hiperbórea desde hace unos 3 millones de años aproximadamente fueron creación suya.

Se desconoce la suerte exacta que corrieron los Hombre Serpiente de Hiperbórea. Hace 1'7 millones de años, sus Voormis fueron barridos por el frío de Ithaqua. Después de abandonar Hiperbórea, los Hombre Serpiente intentaron formar un reino sobre la recientemente aparecida tierra de Lemuria. Desafortunadamente se encontraron en conflicto con la nueva raza humana. Los Hombre Serpiente podían oprimir a los humanos más primitivos, pero estaban condenados por la marcha imparable de la evolución, tras siglos de guerras y esclavitud, la nueva raza humana se sublevó y acabó con los restos de su imperio.

En el mundo moderno, la sociedad de los Hombre Serpiente casi ha desaparecido. Algunos Degenerados y Soñadores viven en primitivas sociedades basadas en clanes, pero la mayoría de los Hombre Serpiente residen entre los humanos.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 6	AST: 9	REF: 7
Protección: 2	CAR: 5	Daño zarpa: 3
Intimidar: 6	Coraje: 6	Supervivencia: 7
Pelea: 5	Alerta: 6	Atletismo: 7
Concentración: 6	Sigilo: 8	Conocimientos: 7
Especial: Prácticamente todos conocen un hechizo para alterar su apariencia, de forma que se pueden hacer pasar por humanos e infiltrarse en nuestra sociedad.		

Hemóforos.



Los Hemóforos son seres pequeños que habitan la tierra de los Sueños. Se distinguen por sus pies y manos palmeadas, a la vez que por su boca en forma de "W". Su nombre proviene de sus gustos alimenticios, ya que absorben la sangre de sus víctimas.

Los Hemóforos son seres cautelosos, y tímidos, por lo que suelen investigar a una distancia prudencial a sus futuras víctimas. Sólo cuando lo creen conveniente atacarán a la víctima. En caso de conseguir morder, se agarrarán de forma que en sucesivos asaltos podrán absorber 1D3 puntos de FUE por turno. Un Hemóforo puede ingerir una gran cantidad de sangre, incluso hasta llegar a hincharse a un nivel que le impida moverse.

Las víctimas que han sobrevivido afirman que sus objetos brillantes habían sido registrados y se encontraban esparcidos. Se rumorea que los Hemóforos tienen cierta atracción por los objetos brillantes.

Nivel de desafío: 3		
FOR: 3	AST: 6	REF: 6
Protección: 0	CAR: 3	Daño mordisco: 3
Intimidar: 3	Coraje: 5	Supervivencia: 6
Pelea: 3	Alerta: 8	Atletismo: 5
Concentración: 5	Sigilo: 6	
Especial: Una vez logran un ataque exitoso, quedan enganchados a la víctima, y comienzan a drenar su sangre, causando un daño constante de 3 puntos por turno. La dificultad para librarse de la criatura una vez enganchada aumenta en 3 puntos.		

Mi-go.

Los Mi-go son una raza interestelar cuya colonia principal se encuentra en Yuggoth (conocida como Plutón). Poseen colonias mineras en la Tierra, situadas en los picos más inaccesibles de algunas cordilleras. Estas colonias son utilizadas para extraer minerales que no se encuentran en Yuggoth. Existe la posibilidad que el horrible hombre de las nieves sea un Mi-go. Los Mi-go no están relacionados con el reino animal, si no con los hongos.

Se comunican entre sí mediante cambios de color de sus cabezas. Mediante intervenciones quirúrgicas pueden hablar lenguas humanas, aunque siempre con un tono lleno de zumbidos parecidos a insectos. No pueden ingerir alimentos terrestres, por lo que importan todo lo necesario a través del espacio sideral. Además sus cuerpos no pueden ser reproducidos por imágenes fotográficas. Aunque es posible que un buen químico pudiese crear una cámara que pudiese capturar la imagen de un Mi-go. Otro detalle importante, es que sus cuerpos una vez muertos se disuelven al cabo de pocas horas sin dejar rastro ninguno.

Adoran a varios seres de los Mitos de Cthulhu, en especial a Nyarlathotep y a Shub-Niggurath. Los Mi-go tienen humanos trabajando para ellos, y posiblemente existan sectas en la Tierra que adoren a estos seres y hasta es posible que tengan participación de algún Mi-go.

Los Mi-go son una raza tecnológicamente avanzada, de los que se conocen múltiples objetos tecnológicos. Son capaces de llevar a cabo operaciones quirúrgicas asombrosas. Entre sus logros se encuentra extirpar un cerebro vivo de un hombre y mantenerlo consciente en un cilindro metálico, estos objetos son llamados caja craneal Mi-go

En "Las Montañas de la Locura" se menciona que los Mi-Go invadieron la Tierra durante la Era Jurásica, expulsando a los Antiguos de cabeza estrellada de sus dominios en el norte.

Nivel de desafío: 6		
FOR: 6	AST: 8	REF: 7
Protección: 2	CAR: 8	Daño presa: 3
Intimidar: 8	Coraje: 6	Pelea: 4
Supervivencia: 5	Atletismo: 6	Alerta: 8
Conocimientos: 15	Sigilo: 8	Concentración: 9
Concentración: 9	Puntería: 5	Acrobacias: 10
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		



Nagas.



Las nagas son una antigua raza que siempre han sido sirvientes de los hombres serpientes. Su aspecto es completamente el de una serpiente, pero con una braveza similar a la humana.

Aunque no son espectacularmente peligrosas en combate cuerpo a cuerpo, su mirada hipnótica las convierte en unos oponentes temibles. Una vez paralizada a su presa, se enroscan en torno suyo y las comprimen con la fuerza de sus anillos.

Son muy raras y solo pueden encontrarse en grutas o templos abandonados.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 12	AST:10	REF: 12
CAR: 9	Protección: 2	Daño estrangular: 10
Intimidar: 8	Coraje: 10	Pelea: 13
Supervivencia:7	Atletismo: 8	Alerta: 10
	Sigilo: 8	Intimidar: 14
Especial: Paralizan a su víctima tantos turnos como éxitos en una tirada de CAR+ Intimidar.		

Perros de tındalos.



Criaturas que se encuentran en una dimensión anterior al tiempo y más allá del espacio, en sus cuerpos se concentra toda la impureza y el Mal del universo. No son una amenaza a no ser que sientan la presencia de un viajero del tiempo que intente llegar a los abismos que existen más allá de la creación, en donde hay

ángulos totalmente ajenos a la geometría humana. En ese caso persiguen al sujeto hasta matarlo, generalmente lo decapitan y le succionan toda la sangre.

Los Perros de Tındalos habitan en el pasado lejano de la Tierra, cuando la vida normal no había avanzado aún a nada superior a los seres unicelulares. Se dice que habitan en los ángulos de tiempo, mientras que los demás seres (tales como la humanidad y toda la vida común) descienden de las curvas. Se piensa que son inmortales, y que persiguen a través del tiempo a los seres humanos y demás vida normal que llama su atención (habitualmente por realizar algún tipo de desplazamiento temporal). Su apariencia es desconocida porque los personajes que se encuentran con ellos no sobreviven el tiempo suficiente para dar una descripción. Se dice que tienen largas y huecas lenguas o probóscide para drenar los líquidos corporales de sus víctimas, y que excretan una extraña pus de color azul.

Aunque los Perros de Tındalos son a veces dibujados como una criatura canina (probablemente debido al evocador nombre de la primera historia en la que aparecían), no es probable que luzcan como tal, ya que el nombre sólo refleja sus hábitos cazadores, no su apariencia. Algunas obras posteriores sugieren que su apariencia podría ser de un aspecto mucho más monstruoso y similar al de un murciélago.

Debido a su relación con los ángulos de tiempo, los Perros de Tındalos pueden materializarse a través de cualquier ángulo, siempre que sea suficientemente cerrado (120º o menos). Cuando un Perro de Tındalos está a punto de aparecer, se materializa en primer lugar como humo desde la esquina, y finalmente emerge la cabeza, seguida por el cuerpo. Tal es el método que estas criaturas utilizan para desplazarse a través del tiempo.

Nivel de desafío: 6		
FOR: 8	AST:6	REF: 12
CAR: 8	Protección: 2	Daño mordisco: 6
Intimidar: 8	Coraje: 13	Pelea: 9
Supervivencia:7	Atletismo: 8	Alerta: 8
	Sigilo: 8	Concentración: 10
Especial: Pueden automáticamente y sorprender a su víctima (Alerta +6)		

Pitones y serpientes gigantes.



Las favorita del dios-reptil Yig, so adoradas y consentidas como avatares suyos. Comen cualquier clase de presa que tenga la desgracia de caer prisionera entre sus poderosos zarcillos.

Estas serpientes de gran tamaño pueden ser encontradas en todas las regiones de selva profunda, o en templos o ciudadelas antiguas donde se haya rendido culto al Yig. También suelen aparecer cuando el dios-lagarto es convocado durante un ritual mágico.

Nivel de desafío: 12		
FOR: 14	AST: 2	REF: 14
Protección: 3	CAR: 9	Daño: 6
Intimidar: 8	Coraje: 10	Supervivencia: 10
Pelea: 10	Alerta: 11	Atletismo: 16
	Sigilo: 15	Concentración: 9
Especial: Superar una triada de pelea permite apresar a la víctima, pero impide atacar a nadie más. Atacar a una víctima apresada supone una tirada de dificultad 9, sin posibilidad de defensa a menos que se logre escapar (triada enfrentada de Fortaleza + Atletismo).		

Primate carnívoro.



Terrorífico en tamaño, fortaleza y estatura, este gran mono se puede encontrar con muchos colores diferentes y en muchos territorios diferentes del mundo. Tienen muy poco miedo de sus vecinos naturales. Estas bestias salvajes están siempre dispuestas a desgarrar el miembro de un hombre si con ello consiguen proteger su hogar o lograr comida rápida.

Son veloces y poderosos, capaces de fracturar la madera con sus puños desnudos como si fuera pizarra. No es ninguna sorpresa que estos animales agresivos sean cazados no por su carne o su piel, sino para mantener su población baja y proteger a los asentamientos cercanos.

Luchan con sus puños duros como el metal y sus colmillos quebranta huesos, son enormes bestias capaces de proporcionar una gran cantidad de dolor. Algunos podrían pensar que solo son "animales estúpidos", pero hay una astucia inteligente detrás de sus frentes marrones.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 9	AST: 4	REF: 10
Protección: 0	CAR: 9	Daño zarpa: 1
Intimidar: 6	Coraje: 8	Supervivencia: 12
Pelea: 10	Alerta: 9	Atletismo: 12
	Sigilo: 8	Concentración: 8

Primates alados.



Estas degeneradas criaturas son los descendientes de una antigua raza de hombres simios, cuyo aspecto ha degenerado con el paso de los siglos a causa de las aguas contaminadas o putrefactas.

Tienen una capacidad limitada de vuelo, afiladas garras y un fuerte instinto asesino. Siempre atacan en grupos.

Nivel de desafío: 6		
FOR: 8	AST: 5	REF: 10
Protección: 0	CAR: 9	Daño zarpa: 3
Intimidar: 8	Coraje: 10	Supervivencia: 10
Pelea: 8	Alerta: 11	Atletismo: 12
Puntería: 6	Sigilo: 8	Concentración: 8
Especial: Pueden maniobrar en el aire mediante tiradas de REF + Atletismo.		

Profundos.



Los Profundos son parte de una antigua raza que, según se cree, habita en ciudades secretas bajo el agua, por toda la superficie del planeta. Aunque diversas fuentes discrepan acerca del origen de estas criaturas, son universalmente reconocidos como seguidores ya devotos de Cthulhu.

Los Profundos practican una monogamia solamente temporal, no llegando a formar auténticas unidades familiares. Las bases de su sociedad son la devoción por los antepasados y un profundo respeto por los ancianos. Todos los Profundos pueden trazar su ascendencia hasta Dagón e Hidra, también conocidos como el Gran Padre y la Gran Madre. Puede que estos dos, venerados como dioses por los Profundos, no sean en absoluto individuos, estos nombres podrían no ser más que los títulos que otorgasen al macho y la hembra más grandes que vivieran en ese momento, aunque no se sabe a ciencia cierta.

Los Profundos son solitarios, y raras veces forman relaciones duraderas. Debido a su sangre fría, son pausados pensadores, lentos en la resolución de los asuntos a pesar de su inteligencia. La comunicación es infrecuente, y casi siempre tiene lugar mediante algún tipo de percepción extrasensorial, más cercana a la empatía que a la telepatía, apoyado de gestos con las manos y sutiles expresiones faciales, así como algunos aullidos y gritos, audibles bajo el agua. Existe un lenguaje escrito basado en los misteriosos Grifos de R'lyeh, pero se utiliza en contadas ocasiones.

Hay pocos conflictos o diferencias de opinión entre los Profundos, ya que su sociedad es una con su mundo y con lo que les rodea. Todas sus percepciones son iguales, y el punto de vista que uno de ellos posee del mundo, es idéntico al poseído por su vecino. Las tareas son realizadas de forma natural e instintiva, siempre de acuerdo a lo que se necesita.

Las discusiones son algo inaudito, y motivo de preocupación común cuando tienen lugar. No existen leyes ni tribunales, ni forma alguna de gobierno. Todos adoran a Dagón a sus antepasados particulares, y al propio Cthulhu. Aunque algunos lleva a cabo las funciones de sacerdotes o hechiceros, no existe una auténtica jerarquía religiosa, viven y coexisten en medio de una anarquía natural.

El carácter taciturno de los Profundos tiene por resultado una escasa o nula comunicación entre las diversas comunidades dispersas por el globo. Al ser cada una de ellas como una sola mente, las comunidades de los Profundos no tienen razones para comunicarse. Todos los "conocimientos" importantes son comunes, y la conversación fortuita es considerada algo indeseable.

Aunque aprecian mucho el diseño realizado con habilidad, su fabricación se encuentra limitada. Las posesiones individuales son pocas, normalmente no más que una vistosa lanza de pesca, cuidadosamente esculpida. Su tradición de metalistería con materiales dúctiles tiene por resultado las joyas complejamente esculpidas que comercian con los humanos. El metal, formado por una aleación natural presente bajo el mar en cantidades suficientes, es trabajado, cincelado y obtenido a mano, sin la ayuda de llamas o calor.

El tamaño de las comunidades de los Profundos está regulado de manera natural. Cuando su población se acerca al máximo que su entorno puede acoger con comodidad, se reduce el impulso sexual tanto de los machos como de las hembras, lo que tiene como resultado un menor número de nacimientos. Si la población continúa creciendo, los nacimientos se vuelven infrecuentes y la mayoría de los nacidos son víctima del descuido y el abandono, o mueren a manos de sus propias madres, que los matan en respuesta a la presión del entorno.

Los Profundos han sido siempre conscientes de la existencia de la humanidad, pero sólo han entrado en contacto con ellos en contadas ocasiones. Lo más normal es que el primer contacto sea accidental, o esté instigado por un humano que haya aprendido a contactar con los Profundos. Fascinados por las criaturas humanas, los Profundos mantienen inicialmente relaciones caracterizadas por la docilidad, intercambiando su oro trabajado a mano por baratijas de caucho y cristal, materiales ajenos a la vida bajo el agua. Pero el contacto continuado con los humanos despierta en los machos deseos hondamente contenidos. Sueños de la expansión de su raza comienzan a invadir el descanso de los Profundos; horripilantes visiones de conquista y dominación. Un mundo unido en la adoración al Gran Cthulhu.

Primero exigen sacrificios a los humanos, víctimas que sean arrojadas sobre sus garras y dientes a la espera. Después exigen aparearse con ellos. Al reproducirse en la superficie los nuevos Profundo crecerán como humanos, quedando a salvo de las hembras infanticidas, y preparando la raza para el lejano día en que la tierra será conquistada por las criaturas llegadas del mar. Los híbridos entre humanos y Profundos pueden comenzar a sufrir una transformación a los 5d10 años que los transformen en nuevos Profundos o seres inhumanos que no han completado su transformación.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 7	AST: 7	REF: 7
Protección: 2	CAR: 4	Daño zarpa: 3
Intimidar: 6	Coraje: 6	Supervivencia: 8
Pelea: 6	Alerta: 7	Atletismo: 7
Conocimientos: 7	Sigilo: 8	Concentración: 6
Especial: Pueden desplazarse rápidamente por el agua, al nadar, suman +3 en Atletismo.		

Reptantes.



Los Reptantes son creaciones mágicas de los servidores de Tulszcha, a partir de un ritual con el que los fieles más incondicionales alcanzan la inmortalidad.

Un Reptante está compuesto de miles de gusanos y larvas. Cada gusano está vivo de forma individual y está en constante movimiento, aunque generalmente mantienen la forma de un cuerpo humano. Por su composición no pueden hablar, aunque sí escribir mensajes.

Estas entidades tienen un ansia considerable de carne, cruda, o cocinada. Curiosamente su renacimiento también despierta el hambre de conocimiento intelectual. Habiendo cruzado la frontera de la vida y la muerte en ambas direcciones, muchos Reptantes buscan ahora desenterrar los secretos de la muerte y la inmortalidad. Sus búsquedas nigrománticas los han llevado a convertirse en algunos de los hechiceros más poderosos de la Tierra. Algunas veces, sin embargo su búsqueda los lleva a perseguir el conocimiento definitivo del universo, secretos solo conocidos por los Otros Dioses, entonces, en busca de la epifanía definitiva, durante el Ceremonial, se arrojan contra el cuerpo ardiente de Tulszcha donde se consumen como polillas dentro de la Llama Verde.

En la ciudad de Kingsport ha habido un importante culto formado por Reptantes que adoraban a Tulszcha. En este culto también participaban algunos humanos, con la promesa de poder o una vida inmortal como Reptante.

Nivel de desafío: 4		
FOR: 4	AST: 7	REF: 6
Protección: 0	CAR: 7	Daño: 0
Intimidar: 4	Coraje: 6	Supervivencia: 8
Pelea: 0	Alerta: 7	Atletismo: 7
Conocimientos: 7	Sigilo: 8	Concentración: 6
Ocultismo: 6	Mitos: 7	
Especial: Pueden aprender hechizos.		

Retoños Oscuros de Shub-Niggurath.



Estas criaturas son enormes masas retorcidas formas a partir de tentáculos negros y viscosos. Repartidas por la superficie de estas cosas hay grandes bocas arrugadas de las que supura un líquido verdoso. Bajo las criaturas los tentáculos terminan en pezuñas negras sobre las que estas pueden caminar. Estos monstruos se asemejan a grandes rasgos a la silueta de un árbol -siendo sus patas los troncos y sus viscosos cuerpos el ramaje superior del árbol. Toda su masa apesta como una tumba abierta. Los Retoño oscuros pueden medir entre 3'60 y 6 metros de alto.

Estas criaturas son los "retoños" a los que se hace referencia en el título de Shub-Niggurath la cabra negra de los bosques con un millar de retoños. Están estrechamente relacionados con Shub-Niggurath, y sólo se les puede encontrar donde la diosa sea adorada. Los Retoño oscuros actúan como sustitutos de Shub-Niggurath a la hora de aceptar sacrificios, la adoración de los sectarios y propagando la fe de su madre por todo el mundo. Por suerte, encontrarse con ellos no suele ser habitual.

En sus masas de tentáculos un Retoño oscuro posee cuatro hebras principales que utiliza para atacar, pudiendo hacerlo con las cuatro a la vez. Si una víctima es alcanzada por un tentáculo, este la arrastra hacia una de las bocas y empieza a perder puntos de FUE por asalto, que no puede recuperar nunca jamás. Mientras está siendo drenada, la víctima no puede realizar otra acción aparte retorcerse y chillar.

Los Retoño oscuros no están formados por materia terrestre, de modo que cualquier ataque con arma de fuego le causará la mitad de daño, mientras que ataques con calor, explosivos, eléctricos y similares no causan efecto alguno. Las armas cuerpo a cuerpo hacen el daño normal.

Nivel de desafío: 17		
FOR: 20	AST: 4	REF: 6
Protección: 15	CAR: 20	Daño presa: 15
Intimidar: 15	Coraje: 20	Concentración: 15
Pelea: 16	Alerta: 10	Atletismo: 20
	Sigilo: 3	Supervivencia: 10

Servidores de los Otros Dioses.



Son seres amorfos, que se mueven rodando o serpenteando. Suelen mostrar una apariencia mezcla entre ranas y pulpos, aunque es difícil establecer una forma específica debido a sus constantes cambios. Siempre acompañan a sus amos. Son flautistas demoníacos que tocan las melodías para que sus señores bailen. Algunos tocan para grupos de sectarios, o para convocar a diversos seres.

Estas entidades están al servicio de los Dioses Exteriores, principalmente, bajo los deseos de Nyarlathotep.

Atacan con tentáculos que surgen espontáneamente de su informe cuerpo. Las armas normales no les hacen daño alguno, y tienen la capacidad de regenerarse con relativa rapidez.

Nivel de desafío: 19		
FOR: 22	AST: 4	REF: 15
Protección: 15	CAR: 20	Daño presa: 15
Intimidar: 15	Coraje: 20	Concentración: 10
Pelea: 20	Alerta: 10	Atletismo: 20
Concentración: 13	Sigilo: 10	Supervivencia: 10

Semilla informe.



Estos seres negros y proteicos cambian de forma en un instante, desde la de un bulto de aspecto batracio hasta la de criaturas alargadas con cientos de patas rudimentarias. Pueden rezumar a través de grietas pequeñas y alargar sus apéndices a voluntad. Están estrechamente relacionados con Tsathoggua, y a menudo pueden ser encontrados en sus templos o en cavernas sin sol.

Debido a su extrema fluidez y las incontables formas diferentes que pueden adquirir, pueden atacar tanto mediante tentáculos viscosos como a mordiscos, o a coletazos.

No posee armadura, pero es inmune a armas materiales. Las heridas se les cierran inmediatamente. Los hechizos, fuego o productos químicos les afectan con normalidad.

Nivel de desafío: 4 / 12*		
FOR: 5 / 14*	AST: 6	REF: 12
Protección: 0	CAR: 9	Daño mordisco: 5 / 14*
Intimidar: 12	Coraje: 10	Concentración: 9
Pelea: 14	Alerta: 9	Atletismo: 15
Acrobacias: 12	Sigilo: 8	Supervivencia: 9
Especial: En el agua, se desplazan con mayor rapidez (Atletismo +3).		

* Varían según el tamaño de la semilla (del tamaño de un perro, o el doble de un hombre).

Seres rata.

Criaturas simiescas con estructura ósea de roedor. Poseen un pequeño cráneo con amarillentos colmillos de aspecto feroz sumamente anómalo, ya que parece una monstruosa y degradada parodia en miniatura de un cráneo humano.

Nivel de desafío: 3		
FOR: 3	AST: 6	REF: 10
Protección: 0	CAR: 5	Daño mordisco: 3
Intimidar: 5	Coraje: 3	Concentración: 5
Pelea: 4	Alerta: 9	Atletismo: 5
	Sigilo: 10	Supervivencia: 10
Especial: Atacan en grupos. Cada criatura añadida suma +1 a Fortaleza a la agrupación.		

Shantaks.



Un ser sin ningún parecido a ave o mamífero conocido en la Tierra, casi tan grandes como elefantes y tenían cabezas parecidas a las de los caballos y con escamas muy resbaladizas en lugar de plumas.

Los Shantaks tienen sus nidos en cavernas situadas en las montañas de Tierras del Sueño y suelen tener las alas incrustadas de escarcha y nitro. Se les suele describir como malolientes y aborrecibles, y son utilizados como monturas por varios de los adoradores de os Dioses Exteriores.

Sienten un miedo terrible hacia los Ángel descarnado de la noche y suelen apartarse de ellos.

Nivel de desafío: 16		
FOR: 18	AST: 6	REF: 10
Protección: 12	CAR: 10	Daño mordisco: 15
Intimidar: 15	Coraje: 10	Concentración: 5
Pelea: 14	Alerta: 9	Atletismo: 15
Acrobacias: 12	Sigilo: 8	Supervivencia: 12
Especial: Pueden volar ágilmente tirando REF + Acrobacias.		

Shans.



También llamados Insectos de Shaggai, mundo de dos soles de color esmeralda, de donde provienen. Del tamaño aproximado de una paloma, tienen 10 patas, unos tentáculos bajo éstas y una serie de antenas bajo sus tres bocas.

Estos insectos nunca se alimentan, ya que viven gracias a la fotosíntesis, y pasan su tiempo en decadencia, disfrutando del placer estético de lo anormal, y torturando a las muchas razas que tienen esclavizadas. Los Shans, nombre por el que también son conocidos, son enormemente longevos, tardando siglos en alcanzarla la madurez, y están muy avanzados científicamente. Disponen de muchas armas y aparatos que funcionan mediante el uso de la energía mental (puntos de magia). Adoran a Azathoth por medio de gran variedad de complejos rituales y métodos de tortura.

Los Shans en la actualidad son una raza fugitiva. El propio planeta Shaggai fue destruido como consecuencia de una terrible catástrofe (posiblemente provocada por Ghroth). Ghroth apareció como un objeto en el cielo de Shaggai, acercándose durante tres días. Después de acercarse durante tres días, emitió una luz roja que destruyó el planeta.

Muchos de los Shans huyeron en templos contruidos con un metal gris indestructible, teleportándose a otros mundos. El primer mundo fue Xiclotl, donde ya habían esclavizado a los habitantes nativos. Permanecieron en Xiclotl durante algún tiempo, pero al descubrir el carácter aterrador de la prácticas religiosas de sus esclavos, se teletransportaron a Thuggon. Algo terrible que descubrieron forzaron a los Shans volver a saltar de planeta, esta vez llegando a Urano. Como el mundo no era adecuado para su existencia, un pequeño grupo de Shans se tele transportó a la tierra

La atmósfera de la Tierra contiene algún componente que impidió a los Shans teleportarse de nuevo hacia el exterior después de haber llegado al planeta, y también impide a los individuos de esta raza atravesar grandes distancias volando.

Estos insectos, que ahora viven en la Tierra, trajeron consigo ciertos seres del planeta Xiclotl a los que emplean como esclavos y guardias. En un momento llegaron a dirigir un culto humano de brujería dedicado a localizar sacrificios para Azathoth. La mayor colonia de Shans se encuentra en las cercanías de Goatswood, uno de los pueblos del valle del Severn en Inglaterra.

Los Shans son parásitos y no son del todo materiales. Una de estas criaturas, del tamaño de una paloma puede atravesar volando el tejido humano hasta alcanzar el cerebro de su víctima, desde donde lee los pensamientos de ésta y afecta a sus procesos mentales, injertando sus propias memorias o ideas específicas. Durante el día, el insecto no se halla activo en el cerebro, dejando que la víctima haga más o menos lo que desee. Pero por la noche el Shans despierta y comienza a implantar memorias, que pueden ser escenas enloquecedoras que la criatura hay contemplado, o combinar fragmentos de memoria para inducir a la víctima a llevar a cabo una acción determinada. Llegado el momento la víctima se encuentra tan hipnotizada que ayudará al parásito de buena gana. A menudo el aumento progresivo de este control termina volviendo loco a la víctima, convirtiéndola en un huésped no apto.

Los Shans tienen seis lóbulos, dándoles la posibilidad de seguir tres ideas de pensamiento de forma simultánea. La mayoría de Shans tienen fobia a la luz, ya que su frecuencia electromagnética del Sol actúa como un veneno en su metabolismo.

Nivel de desafío: 4		
FOR: 3	AST: 8	REF: 8
CAR: 7	Protección: 0	Daño mandíbula: 5
Intimidar: 6	Pelea: 10	Concentración: 8
Coraje: 4	Alerta: 4	Atletismo: 5
Puntería: 0	Sigilo: 8	Supervivencia: 6
Especial: Pueden poseer cuerpos y la voluntad de sus víctimas (tirada de AST + Concentración VS CAR + Coraje, cada fracaso reduce en uno la Cordura).		

Shoggoths.



Aparecen en: At the mountains of madness, H. P. Lovecraft; The shadow over Innsmouth, H. P. Lovecraft; The transition of Titus Crow, Lumley.

Los Shoggoths fueron creados por los Antiguos como una nueva forma de vida. Son seres amorfos (como amebas), lo que les da una gran versatilidad en un medio acuático. Pueden formar los órganos que necesiten (ojos, bocas o tentáculos) a partir de su masa protoplásmica principal. Cuando se encuentra flotando en un medio líquido, un Shoggoth es, aproximadamente, una esfera de unos cuatro metros y medio de diámetro. En combate pueden cubrir un área de 5 metros cuadrados.

Pueden reproducirse por fisión, y a pesar de su poca inteligencia aprendieron el musical idioma de sus creadores. Entre ellos la palabra Tekeli-li

Los Shoggoths construyeron las ciudades submarinas de los Antiguos. Y durante millones de años de existencia, fueron mutando y adquiriendo mentes independientes. Originalmente eran seres sin mente, a los que se les implantaba las ordenes telepáticamente. Finalmente se rebelaron, atacaron a sus creadores los Antiguos.

Los Antiguos consiguieron sofocar la insurrección, pero el exterminio total de los Shoggoths no era una opción ya que dependían totalmente de ellos para utilizarlos como fuerza de trabajo. Fue entonces cuando los Shoggoths demostraron capacidad de sobrevivir en tierra.

A menudo se les encuentra como sirvientes de los Profundos y otras razas. Los Shoggoths son criaturas anfibias. Son unos sirvientes malhumorados (incluso en el mejor de los casos), que siempre se vuelven más y más inteligentes, más y más rebeldes y tienden a imitar más a sus amos. En una de sus rebeliones lucharon contra sus propios creadores, los Antiguos. Se comunican del modo que deseen sus amos, formando órganos especiales a tal propósito.

Nivel de desafío: 19		
FOR: 22	AST: 4	REF: 15
Protección: 15	CAR: 20	Daño presa: 15
Intimidar: 15	Coraje: 20	Concentración: 10
Pelea: 20	Alerta: 10	Atletismo: 20
Concentración: 13	Sigilo: 10	Supervivencia: 10

Vagabundos dimensionales.



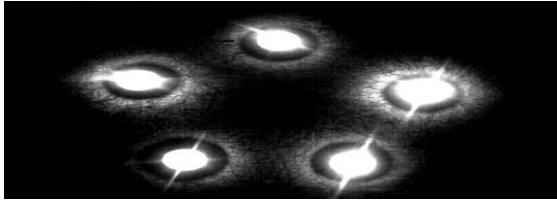
Criaturas abyectas y repulsivas, una mezcla entre un orangután y un insecto, con la piel colgando flácida de sus huesos.

Son capaces de caminar entre los distintos planos y mundos del Universo. Pueden abandonar un planeta a voluntad, siendo muy vulnerables en ese momento ya que en ese momento no pueden realizar ninguna otra acción.

Ocasionalmente sirven a los Primigenios o a los Otros Dioses, y pueden llevarse seres u objetos consigo al viajar. Tampoco es extraño que lleguen a nuestro mundo por culpa de algún necio que ha osado manipular fuerzas mágicas con las que no se deben jugar.

Nivel de desafío: 11		
FOR: 14	AST: 9	REF: 9
Protección: 4	CAR: 10	Daño zarpa: 7
Intimidar: 12	Coraje: 10	Concentración: 10
Pelea: 11	Alerta: 12	Atletismo: 10
Educación: 5	Sigilo: 12	Supervivencia: 10

Vampiros de Fuego.



Son como diminutos puntos de fuego con vida propia y que inflaman todo lo que tocan. Son una especie no-corpórea, compuestas de alguna clase de gas, que se asemejan a las explosiones de color carmesí de los rayos, por lo que los objetos físicos no los dañan.

Se alimentan mediante el drenaje de energía de los seres inteligentes, drenando al afectado y haciendo que estalle en llamas como si experimentara combustión espontánea. Los vampiros de fuego también absorben todos los recuerdos de la víctima. La mente de los vampiros de fuego está conectada con la de sus semejantes, en una "mente de colmena" colectiva, donde todos los conocimientos obtenidos de un ser inmolado es compartida por todos los miembros.

Los Vampiro Fuego tiene una reina a la que sirven conocida como Fthaggua. Fthaggua aparece como una esfera de llamas intermitentes de color azulado, y es la sumo sacerdote de Cthugha, deidad a la que veneran todos los vampiros de fuego.

Su planeta de origen es Ktynga, un cometa azulado que se encuentra actualmente cerca de la estrella Arcturus. El cometa es inusualmente caliente y tiene propiedades extrañas, tales como la posibilidad de viajar más rápido que la luz. En la superficie del cometa hay un enorme edificio en el que habita el ser Fthaggua y sus sirvientes, los vampiros de fuego. Fthaggua y sus secuaces pueden guiar el cometa y viajar entre las estrellas, en busca de civilizaciones inteligentes para alimentarse.

Nivel de desafío: 10		
FOR: 9	AST: 9	REF: 12
Protección: 0	CAR: 12	Drenaje: 3
Intimidar: 9	Coraje: 10	Concentración: 10
Pelea: 9	Alerta: 15	Atletismo: 10
Conocimientos: 8	Sigilo: 12	Supervivencia: 10
Especial: inmunes a cualquier daño físico. La víctima drenada pierde un punto de Astucia por cada 2 puntos de Salud drenados. Si sobrevive, los irá recuperando a medida que sane.		

Vampiros Estelares.



Los vampiros estelares son criaturas parecidas a medusas sin características visibles como la cabeza o la cara que no sean una boca enorme, llevan varios tentáculos musculares lo suficientemente fuertes como para aplastar a un hombre hasta la muerte y están armadas con ventosas en las puntas a través de las cuales los alienígenas drenan la sangre de sus víctimas. Normalmente, son invisibles al ojo humano, los vampiros estelares se hacen visibles después de la alimentación hasta que la sangre de sus víctimas llene todo su cuerpo y les dé un color rojo vivo. Constantemente emiten una risa aterradora extraña.

Su naturaleza extraterrestre se deduce de las referencias de ellos como provenientes de las estrellas, aunque su origen exacto es desconocido, la forma en que pueden ser rápidamente convocados también podría sugerir la naturaleza extra-dimensional o habilidades.

Nivel de desafío: 15		
FOR: 18	AST: 8	REF: 10
Protección: 8	CAR: 16	Daño drenaje: 15
Intimidar: 15	Coraje: 15	Supervivencia: 10
Pelea: 15	Alerta: 10	Atletismo: 15
	Sigilo: 18	Concentración: 14
Especial: La víctima drenada pierde un punto de Fortaleza y Reflejos por cada 2 puntos de Salud drenados. Si sobrevive, los irá recuperando a medida que sane.		

Voormis.



Los Voormis son una especie de criaturas inteligentes a los que a veces se hace referencia como a los humanos peludos de Hiperbórea. Según algunas informaciones los Voormis descienden de Vorrn, el Ser Sin Rostro, una criatura nacida tras el supuesto apareamiento de Shathak con Tsathoggua. Otras fuentes indican que los Hombre Serpientes de Valusia los crearon durante el Pleistoceno, para que fueran sus esclavos. Según esta última fuente con el declive de los Hombre Serpientes los Voormis se liberaron de su esclavitud y marcharon a vivir al continente de Groenlandia.

Mucho antes de la llegada del hombre, los Voormis reinaban sin oposición, adorando a su dios sapo, Tsathoggua, y habitando en una Groenlandia por aquel entonces cálida y cubierta de vegetación. Su civilización duró miles de años más, con la llegada de las primeras glaciaciones, los Voormis regresaron a una existencia más primitiva y tribal. Es posible que el declive influyera una posible guerra entre los Voormis que adoraban a Tsathoggua y un grupo minoritario que adoraban a Ithaqua. Según estos datos, los adoradores de Ithaqua fueron derrotados y se exiliaron.

Cuando los humanos llegaron a la tierra por vez primera, se encontraron con los Voormis y establecieron relaciones comerciales con ellos. Posiblemente los Voormis instruyeran a los humanos en la ciencia y la magia. Pero con el tiempo los humanos comenzaron a colonizar los límites al sur de la isla, trayendo consigo el culto a Cthulhu y otros dioses desconocidos para los peludos seres.

El conflicto entre ambas comunidades era inevitable, incitado en ocasiones por los respectivos sacerdotes de Tsathoggua y Cthulhu, rivales naturales que se miraban con miedo y superstición. Cargando contra las aldeas Voormis, los invasores humanos asesinaron a todo el que encontraban, incluidas mujeres y niños. Los Voormis supervivientes se refugiaron en las montañas y allí, pese a los continuados intentos de los humanos por exterminarlos, consiguieron subsistir.

Durante siglos, los Voormis sobrevivieron en sus reductos montañosos, adaptándose lentamente a las duras condiciones. Los hombres sabios de las tribus mantuvieron vivas las leyendas de Tsathoggua, más los Voormis nunca volvieron a erigir templos de obsidiana en su honor. La raza evolucionó gradualmente para adaptarse a su entorno, desarrollando espesas pieles que los protegieran del frío, y dientes y mandíbulas más fuertes para rumiar las raíces y plantas fibrosas que ahora constituían una gran parte de su dieta. Durante aquel tiempo su apariencia y naturaleza se volvió más bestial, desarrollando garras y una postura semi-erecta (cuando antes habían caminado erguidos), al tiempo que perdían mucho del conocimiento civilizado que una vez poseyeran.

Con la llegada de las grandes eras glaciales los Voormis se vieron obligados a abandonar las montañas y viajar hacia el sur en busca de climas más cálidos. Aunque muchos cayeron a manos de los hiperbóreos, se sabe que tuvieron lugar dos grandes éxodos. Una banda de Voormis se abrió paso hacia el oeste sobre el puente de tierra que entonces resultaba visible, hacia la futura Norteamérica. La otra se dirigió al este, abriéndose paso lentamente a través del norte de Europa hasta llegar por fin a las altas cimas de la cordillera del Himalaya. Ambos grupos han sobrevivido hasta nuestros días, originando las leyendas del Sasquatch en el hemisferio occidental, y del Yeti en el oriental.

Nivel de desafío: 7		
FOR: 10	AST: 4	REF: 7
Protección: 0	CAR: 8	Daño zarpa: 3
Intimidar: 8	Coraje: 8	Supervivencia: 9
Pelea: 7	Alerta: 7	Atletismo: 12
	Sigilo: 8	Concentración: 5

Whamps.



Los Whamps, es el nombre que les dan los neandertales a aquellos miembros de su clan con tendencias caníbales. Los cro-magnones también terminaron acuñando este término para aquellos degenerados que deciden rendir culto a las deidades primigenias oscuras.

En el fondo, son neandertales y cro-magnones corrientes, pero fuertemente perturbados y extremadamente fanáticos con uno determinado culto oscuro.

Tenemos a los varones cazadores.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 6	AST: 6	REF: 6
Protección: 3	CAR: 6	Daño: lanza (6)
Persuadir: 5	Sigilo: 5	Conocimientos: 5
Pelea: 5	Alerta: 5	Concentración: 4
Puntería: 5	Coraje: 5	Atletismo: 5
Intimidar: 2	Bricolaje: 5	Supervivencia: 5
Artesanía: 2		Animales: 4

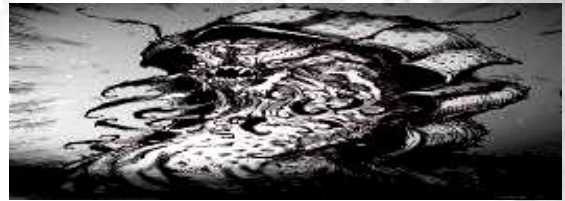
A los recolectores y mujeres.

Nivel de desafío: 4		
FOR: 5	AST: 7	REF: 7
Protección: 0	CAR: 5	Daño: honda (2)
Persuadir: 5	Sigilo: 5	Conocimientos: 5
Pelea: 3	Alerta: 5	Concentración: 4
Puntería: 6	Coraje: 2	Atletismo: 4
Intimidar: 2	Bricolaje: 2	Supervivencia: 6
Artesanía: 5	Pantas: 5	Animales: 3

Y a los acólitos o sacerdotes.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 4	AST: 8	REF: 4
Protección: 0	CAR: 8	Daño: cuchillo (3)
Persuadir: 7	Sigilo: 3	Conocimientos: 6
Pelea: 3	Alerta: 3	Concentración: 6
Puntería: 3	Coraje: 7	Atletismo: 3
Ocultismo: 6	Mitos: 8	Supervivencia: 3
Medicina: 4		

Wamphyri (larva).



Los Wamphyri son criaturas parasitas. Seres babosos y repulsivos nacidos de un pequeño huevo rojizo. Esas horripilantes criaturas nacen con un solo propósito: arrastrarse hasta encontrar un huésped, e introducirse en su cuerpo a través de los poros de su piel.

Una vez dentro del cuerpo, el parásito se aloja dentro de la caja torácica del huésped y se ve expandiendo poco a poco a través de la columna vertebral, hasta llegar al cerebelo de la víctima. Una vez instalado, el huésped sufre una serie de transformaciones que alteran su cuerpo y su forma de ser para siempre.

La criatura se vuelve más poderosa, más fuerte, y ágil. Gana un insólito factor de curación, incluso la decapitación puede ser regenerada. El cuerpo del huésped es solo una cobertura. Por grave que sea la herida en el, el Wamphyri puede regenerar con suma facilidad el daño. Para herirlos seriamente, hay que atacar al parásito: destruirles el torso o incinerarlos. La luz solar también es mortal para ellos, y les quema como el fuego, por ello, son instintivamente criaturas nocturnas.

El parásito no tiene voluntad propia, lo que hace es ampliar y distorsionar las pasiones del receptor. Es por eso que la inmensa mayoría de los Wamphyri, son criaturas arrogantes, sádicas, lascivas y muy violentas.

Los Wamphyri no solo se alimentan de sangre, en realidad son carnívoros comunes. La sangre es solo un néctar delicioso, algo que probaran siempre que puedan. Las formas más inferiores solo se alimentarán de despojos, los más refinados Wamphyri solo beberán sangre humana y de otros Wamphyri.

Nivel de desafío: 4		
FOR: 4	AST: 5	REF: 7
Protección: 0	CAR: 5	Daño mordisco: 3
Intimidar: 5	Coraje: 6	Supervivencia: 7
Pelea: 4	Alerta: 6	Atletismo: 7
Concentración: 5	Sigilo: 8	
Especial: No tienen huesos, por lo que su forma viscosa puede caber en cualquier recoveco. Regeneran cualquier herida que no sea causada por fuego a ritmo de 1PV por turno.		

Wamphyri (macho).



Aunque en realidad toda criatura invadida por el parásito puede ser considerada Wamphyri, estos son los genuinos. Estas son las criaturas de los mitos y las leyendas, los no muertos, el nosferatu que se levanta todas las noches para saciarse de sangre humana.

Ocurre cuando el parásito entra en el huésped perfecto, un varón humano adulto. En este caso, es cuando la criatura desarrolla su mayor potencia, tanto física como mental.

Superficialmente los únicos cambios serán una mayor densidad muscular, una leve palidez en la piel, que irá en aumento con el paso de los años, y un leve fulgor rojizo en los ojos, que aumentará cuando la criatura sea provocada o encolerizada. Con el paso de los siglos, la criatura también ganará en sagacidad y sabiduría, su mente se expandirá, y será capaz de desarrollar talentos psíquicos, como la creación de ilusiones o la lectura de pensamientos.

Son criaturas depredadoras, defienden su territorio con ahínco, incluso si ello conlleva su destrucción. No suelen tolerar la presencia de otros Wamphyri en su territorio, por lo que las luchas territoriales suelen ser muy frecuentes y cruentas.

Un Wamphyri tratará por todos los medios de que su verdadera naturaleza pase desapercibida. Procurará de no hacerse notar, pasándose como un humano corriente. No obstante, su naturaleza libidinosa y su fuerte gusto por la barbarie y la guerra suele desatarse, por lo que a lo largo de los siglos muchas de las batallas más sangrientas han sido gestadas por Wamphyri.

Como un Wamphyri solo puede tener descendencia una vez en su larga existencia, busca con mucho esmero alguien digno de él. El carácter del nuevo huésped ha de ser lo más similar posible al suyo, por lo que con ello se contribuye a que todos los Wamphyri tengan un carácter similar.

Dado que los seres humanos son criaturas muy pasionales, normalmente estas criaturas son sanguinarias y lujuriosas. Dependiendo del carácter de la persona, tendrá preferencia por unas cosas u otras, pero, generalmente, el parásito desata las pasiones que el huésped guardaba dentro.

Su carácter es altivo, arrogante, y orgulloso. Para ellos, la infección es un don, algo que los hace muy superiores al resto. También son sumamente rencorosas, y siempre buscan venganza por los agravios cometidos contra ellos.

Nivel de desafío:		12
FOR: 14	AST: 14	REF: 14
Protección: 0	CAR: 12	Daño zarpa: 6
Intimidar: 13	Coraje: 12	Concentración: 9
Pelea: 16	Alerta: 15	Atletismo: 10
Conocimientos: 6	Sigilo: 10	Supervivencia: 12
Especial: Pueden ofuscar e hipnotizar las mentes mediante tiradas enfrentadas de CAR + Concentración. Regeneran cualquier herida que no sea causada por fuego a ritmo de 1PV por turno. Si pierden toda su salud, caen inconscientes hasta que regeneren, por lo menos, 10PV.		

Wamphyri (Súcubo).



En teoría, si un parásito Wamphyri contaminase a una mujer debería darse el mismo efecto descrito anteriormente. Sin embargo, parece ser que la sangre vampiriza potencia otros factores distintos si el huésped es femenino. La criatura resultante es un ser de enorme belleza, sumamente voluptuosa y de un atractivo casi divino.

Se desconoce por qué se produce este efecto en las hembras humanas, pero se especula que el parásito no solo potencia los deseos del huésped, si no que mejora el cuerpo para hacerlos más asequibles. El comportamiento de estas criaturas es más libidinoso y retorcido que el de sus homólogos masculinos. Suelen sustituir la guerra por la intriga, y la lujuria por la seducción y la manipulación de los humanos. No obstante, no hay que engañarse, pueden desarrollar una crueldad mayor que el resto de los Wamphyri varones.

No suelen participar en conflictos abiertos, pero son tan orgullosas y arrogantes como todos los de su especie, si algo les agravia, no pararán hasta dar con ello y vengarse de la forma más cruel posible. Tampoco son tan territoriales como los varones, pero si más ostentosas, su refinamiento y gusto por la riqueza está más agudizado.

Nivel de desafío: 10		
FOR: 8	AST: 15	REF: 12
Protección: 0	CAR: 16	Daño zarpa: 3
Persuadir: 15	Coraje: 10	Concentración: 15
Pelea: 9	Alerta: 15	Atletismo: 10
Conocimientos: 5	Sigilo: 15	Supervivencia: 10
Especial: Pueden ofuscar e hipnotizar las mentes mediante tiradas enfrentadas de CAR + Concentración. Regeneran cualquier herida que no sea causada por fuego a ritmo de 1PV por turno. Si pierden toda su salud, caen inconscientes hasta que regeneren, por lo menos, 10PV.		

Wamphyri (Licántropo).



Un Wamphyri siempre intentará encontrar un huésped adecuado para su huevo. Sin embargo, en contadas ocasiones, el parásito termina en una criatura no racional, es decir, en un animal salvaje. En estos casos, el parásito no conseguirá una inteligencia que permita desarrollar sus facultades, ni unas emociones que le sirvan como patrón de comportamiento. Lo único que encontrará es el primitivo instinto de supervivencia. El animal huésped se convertirá en una bestia grotesca que saldrá de caza todas las noches.

En teoría cualquier mamífero grande puede albergar un parásito. Pero, dado la naturaleza nocturna de los Wamphyri, los más comunes son animales como lobos, ratas y leopardos.

El comportamiento de esos seres difiere poco al de un animal normal. Su comportamiento será mucho más agresivo, se volverán más territoriales, y le perderán el miedo al ser humano. No importa el animal que haya sido, ahora ninguna será un auténtico depredador, una vez localizada una presa, nada podrá disuadirle en su empeño.

Nivel de desafío: 15		
FOR: 18	AST: 2	REF: 16
Protección: 6	CAR: 18	Daño zarpa: 9
Intimidar: 15	Coraje: 15	Concentración: 10
Pelea: 14	Alerta: 15	Atletismo: 18
	Sigilo: 15	Supervivencia: 15
Especial: Regeneran cualquier herida que no sea causada por fuego a ritmo de 1PV por turno. Si pierden toda su salud, caen inconscientes hasta que regeneren, por lo menos, 10PV.		

Wamphyri (Abominaciones y zombis).



En ocasiones, ya sea por voluntad el propio Wamphyri como por accidente, un trozo de la forma viscosa y gelatinosa que conforma el cuerpo del parásito puede separarse del cuerpo original. Estos trozos seccionados pueden llegar adquirir consciencia propia, y crecer de forma desmesurada. Su forma es gelatinosa, con muchos tentáculos, ojos y espinas. No se sabe cuánto pueden llegar a crecer, pero se han encontrados criaturas de casi diez metros de envergadura.

También puede darse el caso de que sea el propio Wamphyri el que decida introducir parte de su carne dentro de un cuerpo o cadáver, dando origen a un cadáver reanimado bajo las órdenes de la criatura.

La inteligencia de estas criaturas suele ser muy imitada, prácticamente nula. Solo muestran comportamientos e instintos primarios. Si el trozo de carne es insertado dentro de un ser vivió, este mantendrá algunos de sus recuerdos, pero se irán difuminando con el paso de los años hasta quedar reducido a una bestia descerebrada. Generalmente, están bajo el control absoluto de algún Wamphyri original, los cuales los utilizan como esclavos o como guardianes.

Nivel de desafío: 5/10*		
FOR: 9/18*	AST: 1	REF: 3/6*
Protección: 0/5*	CAR: 6	Daño zarpa: 3/6*
Intimidar: 7	Coraje: 10/15*	Sigilo: 5
Pelea: 5/10*	Alerta: 5	Concentración: 9
		Atletismo: 10/18*
Especial: Regeneran cualquier herida que no sea causada por fuego a ritmo de 1PV por turno. Si pierden toda su salud, caen inconscientes hasta que regeneren, por lo menos, 10PV.		

*Varía según el tamaño.

Wéndigos.



Confundidos en ocasiones por el primigenio Ithaqua, en realidad, no se sabe que, o quienes, son exactamente los wéndigos.

Se sabe que antaño fueron humanos, habitantes de las regiones frías del Norte, y que, en un determinado momento, empezaron a sentir un hambre atroz. Se desconocen los motivos, algunos alegan que son avatares de Ithaqua, mientras que otros afirman que son caníbales maldecidos por los dioses, o víctimas de la posesión de un espíritu devorador de carne. Lo que sí se sabe es el resultado: la víctima es impulsada a devorar carne de toda clase, sobre todo humana, y empieza a mutar, su piel se resquebraja y deforma, aumenta de tamaño, sus colmillos y uñas crecen, hasta que, después de 20 ó 30 días, adquiere su definitiva forma horrenda.

Se dice que puede adoptar formas muy distintas, puede ser viento, árbol, a veces hombre, a veces bestia. También se le atribuye la facultad de volar o, más bien, la capacidad de manifestarse como tormenta repentina, salida de ninguna parte. Puede algunos de estos hechos sean exageraciones, pero la ferocidad y velocidad de sus ataques no es ninguna exageración: es capaz de devorar a cualquier incauto que ronde su territorio en un santiamén, sin darle la menor oportunidad de reaccionar.

El wéndigo siempre está hambriento. Posee un hambre inmensa que nunca se sacia del todo. Cuanto más come, más crece, y cuanto más crece más hambre tiene. Se desconoce el tamaño que pueden alcanzar estas criaturas.

Nivel de desafío: 16		
FOR: 19	AST: 8	REF: 16
Protección: 8	CAR: 18	Daño zarpa: 10
Intimidar: 16	Coraje: 18	Concentración: 10
Pelea: 14	Alerta: 15	Atletismo: 18
	Sigilo: 12	Supervivencia: 15
Especial: pueden volver a su forma humana durante el día. Poseen un gran camuflaje natural (Sigilo +6)		

Zarr.



Zathog habita en un Planeta situado en el centro de la Galaxia de Xentilx. A su llegada a ese mundo, después de la Gran Guerra contra los Dioses Arquetípicos, Zathog contactó con los Zarr, una raza que ya había conquistado despiadadamente la mayor parte de aquella Galaxia.

Comprendiendo que había encontrado el instrumento perfecto para su venganza, Zathog prometió a los Zarr todo el Universo a cambio de que lo ayudaran a liberar a sus hermanos apresados. Los Zarr aceptaron, y Zathog les concedió la capacidad de viajar a través del Tiempo y del Espacio. Zathog permanece todavía en aquel Planeta, aguardando el tiempo en que todos los Primigenios sean liberados. Allí donde llegan, los Zarr buscan las tumbas de los Primigenios y se esfuerzan por librarlos de su letargo.

Los Zarr se caracterizan por su piel azul, grandes ojos, finas bocas, y brazos y piernas sin articulaciones. Cuando arriban a un mundo que desean conquistar, suelen aniquilar su Civilización, y subir a bordo a ciertos miembros de ella para utilizarlos como herramientas, para destruir al resto de la población. En algunas ocasiones, uno de estos representantes ha logrado detener a los Zarr y evitar que destruyan toda la vida inteligente de su Planeta, pero aun así, estos Alienígenas pueden regresar en cualquier otra época y atacar de nuevo.

Nivel de desafío: 5		
FOR: 5	AST: 6	REF: 5
Protección: 0	CAR: 5	Daño armas: 9
Intimidar: 3	Coraje: 3	Supervivencia: 3
Pelea: 5	Alerta: 6	Atletismo: 5
Concentración: 5	Sigilo: 5	Conocimientos: 9

Zoogs.



Los Zoogs son pequeños seres de color marrón, con un perfil corporal parecido al de los roedores aunque de su hocico cuelgan pequeños tentáculos que ocultan sus pequeños pero afilados dientes.

Viven en madrigueras y troncos de árbol en el Bosque Encantado de la Tierra de los Sueños. Aunque se alimentan principalmente de hongos parece ser que también les gusta la carne, tanto espiritual como terrenal, puesto que muchos soñadores han entrado en su bosque y no han vuelto a salir. En otras ocasiones pueden ayudar a soñadores, indicándoles cómo llegar a ciudades cercanas como Celephaïs o proporcionándole comida y bebida

Son seres sociales. Aunque habitan en el Bosque encantado pueden salir de él y adentrarse en pueblos o ciudades humanas escondiéndose con el único objetivo de poder contar relatos divertidos a su regreso y entretener con ellos las largas horas que pasan al amor del fuego, en el corazón de su adorado bosque. Su idioma puede ser aprendido por humanos, y está compuesto por sonidos chirriantes

Los Zoogs están en permanente guerra con los Gatos de Tierras del Sueño.

Nivel de desafío: 2		
FOR: 1	AST: 6	REF: 7
Protección: 0	CAR: 3	Daño mordisco: 2
Intimidar: 2	Coraje: 3	Supervivencia: 6
Pelea: 3	Alerta: 8	Atletismo: 5
Concentración: 5	Sigilo: 5	
Especial: Atacan en grupos. Cada criatura añadida suma +1 a Fortaleza y a Carácter a la agrupación.		

⌘ Cthulhu Stone ⌘

FICHA DE PERSONAJE

Nombre:

Descripción:

Personalidad:

Motivaciones:

Atributos

Fortaleza: _____ Reflejos: _____

Astucia: _____ Carácter: _____

Atributos derivados

Vitalidad (Fortaleza x2): _____ /

Raciocinio (Carácterx2): _____ /

Aguante (Vitalidad + Raciocinio): _____ /

Inventario / notas

Habilidades

Alerta _____ 3+

Concentración _____ 3+

Pelea _____ 3+

Puntería _____ 3+

Atletismo _____ 3+

Conocimientos _____ 3+

Persuasión _____ 3+

Sigilo _____ 3+

Experiencia

Acumulada: _____ Libre: _____



