

El Rastro de Tsathogghua

Notas de Conversión para El Rastro de Cthulhu

Estas son las notas de conversión para el escenario El Rastro de Tsathogghua¹ publicado en “Compact Trail of Tsathogghua” (Keith Herber, 1997). Este escenario también está disponible en “El Rastro de Tsathogghua” (publicado en 1984). Es bastante lineal y sigue las fechas de la expedición un poco rígidamente. Próximamente estará disponible la conversión de su secuela, La Maldición de Tsathogghua.

Pistas Clave:

- La Traducción de la Pared
- La declaración del chamán
- La Saga Perdida de Eric el Rojo
- El Diario de Pieter de Holst
- La Tumba Voormis

El viaje a Groenlandia

(Página 8)

- Un Control de **Atletismo** a Dificultad 4 permite evitar los mareos durante la tormenta (+1 a las Dificultades hasta que cese la tormenta).
- Usar la Biblioteca de Mathieson y Ethelrod para investigar da acceso a los siguientes Puntos de Reserva Dedicados: Antropología 2, Arqueología 3, Astronomía 1, Biología 1, Química 3, Geología 2, Historia 1, Ocultismo 1. Otras pistas pueden ser encontradas con un *Gasto de 2 Puntos* de **Buscar Libros**. Debido al limitado alcance de la biblioteca, este fondo no se renueva.
- **Buscar Libros** permite encontrar la copia destrozada del Libro de Dzian escondido fuera de la biblioteca. Su estudio minucioso añade +1 a la puntuación de **Mitos de Cthulhu**. Una lectura rápida proporciona 1 Punto de Reserva Dedicado de **Ocultismo** y **Antropología** para todo lo relacionado con los Hybereg, los Voormis o Tsathogghua. También contiene los conjuros “Contactar Semilla Informe”, “Contactar Gnophkeh” y “Contactar Tsthoggua”.
- **Biología, Química, Medicina Forense, Farmacia, Física**: El barco también contiene un laboratorio portátil pero útil.

¹ N.d.T.: En esta traducción el texto ha sido reorganizado para poder utilizarse con la edición española de El Rastro de Tsathogghua, publicada por JOC Internacional. Ver créditos al final del documento.

Los Pasajeros y la Tripulación del Darlena

Profesor Curtis Mathieson

(Página 8)

- **Evaluar Sinceridad** indicará que no es del todo honesto cuando afirma que no cree en los Mitos.
- El Gasto de 1 Punto de **Consuelo** o de 2 Puntos de **Antropología, Arqueología, Historia u Ocultismo** hará que se extienda acerca de sus experiencias.

El Doctor Henry Ethelrod

(Página 9)

- **Evaluar Sinceridad** mostrará que el arrogante erudito tiene cierta aversión por los franceses.

Habilidades: Atletismo 7, Armas de Fuego 7, Salud 8, Cordura 9, Estabilidad 9, Escaramuza 8, Armas 7

Umbral de Golpe: 3

Arma: +1 (Revolver .38), +1 (Rifle de Cerrojo), -1 (Cuchillo)

Charles “Chuck” Granger

(Página 10)

Habilidades: Atletismo 7, Salud 6, Cordura 4, Estabilidad 3, Escaramuza 7

Umbral de Golpe: 3

Arma: -2

Terrence Bhule

(Página 10)

- **Evaluar Sinceridad** permite darse cuenta de su aversión a desnudarse ante otros.

Habilidades: Atletismo 7, Armas de Fuego 4, Salud 8, Cordura 6, Estabilidad 6, Escaramuza 5, Armas 6

Umbral de Golpe: 3

Arma: -1 (Cuchillo), +1 (Revolver .45)

Los montañeros franceses

(Página 11)

- Un Control de **Sentir el Peligro** a Dificultad 6 permite anticiparse a las bromas de los montañeros franceses.

Jean Raymond Gobeineau

(Página 11)

- **Evaluar Sinceridad** hará notar su racismo psicótico latente.

Habilidades: Atletismo 8, Salud 8, Cordura 7(4), Estabilidad 7(4), Escaramuza 6

Umbral de Golpe: 4

Arma: -2, +0

Klaus Voorheim, Andrew Mott y Gerald Maxwell

(Página 12)

Habilidades: Atletismo 7, Armas de Fuego 6, Salud 8, Cordura 6, Estabilidad 6, Escaramuza 6, Armas 6,

Umbral de Golpe: 3

Arma: +2 (Automática .45), -1 (Cuchillo)

Louis, el Sobrecargo

(Página 12)

- **Consuelo, Adulación, Regatear o Historia Oral** harán que Louis Steward revele su conocimiento sobre los Mitos.

Marineros x8

(Página 12)

Habilidades: Atletismo 7, Armas de Fuego 4, Salud 6, Cordura 4, Estabilidad 4, Escaramuza 6, Armas 5,

Umbral de Golpe: 3

Arma: -1 (Cuchillo), +1 (Rifle)

El Muro en el Hielo

(Página 13)

- Control de Estabilidad de 1 Punto cuando se contempla la pared por primera vez.
- **Antropología** identificará las ropas como pertenecientes a una cultura desconocida.
- **Mitos de Cthulhu** indicará que la pared representa a la gente de Hiperborea.

Cómo traducir los jeroglíficos

(Página 13)

- El Gasto de 1 o 2 Puntos de **Antropología, Arqueología, Mitos de Cthulhu o Criptografía** permite empezar a traducir los jeroglíficos (1 ó 2 pistas).

Cómo trabajar en la pared

(Página 13)

- Control de Atletismo a Dificultad 2 cada día para evitar caerse. En caso de fallo, se debe realizar otro control de Atletismo a Dificultad 4. Un fallo en este control significa resbalar del andamiaje y recibir un dado de daño (+0). Además el investigador debe superar un Control de Sentir el Peligro a Dificultad 3 para darse cuenta de que su cinturón de seguridad está rompiéndose. Un fallo significa un chapuzón en el agua helada. Aquellos que tengan la Motivación Mala Suerte sufren este resultado automáticamente.
- **Antropología, Arqueología, Arquitectura, Historia del Arte, Criptografía, Arte, Fotografía o Habilidad Artesanal** son necesarias para copiar suficientes jeroglíficos.

Acontecimientos Diarios

(Página 14)

Día 3

- Control de Sentir el Peligro a Dificultad 5 para evitar el trozo de hielo. En caso de fallo, la víctima debe superar un Control de Atletismo a Dificultad 4 para esquivarlo o será golpeado para un daño de +4.
- **Antropología** indicará que los esquimales tienen un aspecto extraño.
- Control de Preparación a Dificultad 4 para tener a mano un arma y unos prismáticos.

Día 5

- Control de Estabilidad de 2 Puntos cuando el muro se inclina.
- Un Control de **Psicoanálisis** a Dificultad 4 permite calmar a Bhule después del incidente.

Día 7

- Control de Atletismo a Dificultad 5 para todos aquellos en la pared cuando esta se derrumbe. Un fallo significa caer en el agua. Se debe superar un Control de Atletismo a Dificultad 4 o empezar a ahogarse.

Pistas a encontrar en la pared

(Página 14)

- **Pista Clave:** Traducción de los jeroglíficos – **Antropología, Arqueología o Criptografía** permiten traducir los jeroglíficos de la pared. 1 o 2 por investigador y día trabajando en la pared, 1 o 2 traducidos por investigador y día. La pista 1 es una Pista Clave.

- **Biología** o **Geología** permiten reconocer las plantas.
- **Mitos de Cthulhu** permiten reconocer Hyperborea y Tsathogghua, así como al gnoph-keh.
- Aprender Hechizos: Hay dos hechizos incluidos en la pared; “Contactar Zoth–Aqqua” y “Contactar Sirviente de Zoth–Aqqua”. Aquellos interesados en aprenderlos pueden hacer el Gasto de 1 punto de Antropología, Arqueología u Ocultismo para aprender un conjuro en 2 horas y superar un Control de Estabilidad para una pérdida de 4 puntos.
- Contactar Sirviente de Zoth – Aqqua : Dificultad del Control de Estabilidad: 4, Coste: 3 Puntos de Estabilidad.

Godthab, Groenlandia

El almacén (Página 16)

- **Idiomas:** Cualquier investigador que conozca una lengua escandinava será capaz de hacerse entender en Danés.
- **Historial Oral, Regatear** o **Adulación** harán a Oleg hablar sobre los rumores locales y el duelo de canciones.

La escuela (Página 16)

- **Pista Clave:** “La Saga Perdida de Eric el Rojo”

El seminario (Página 16)

- **Pista Clave:** “Diario de Pieter de Holst” – **Lenguajes** (Alemán) funcionará igual de bien que el Danés, aunque requerirá el Gasto de 1 Punto. El Gasto de 1 Punto de **Buscar Libros** permite encontrar la parte interesante.
- **Negociación, Adulación, Historia Oral, Historia, Buscar Libros** o **Teología** harán que Hedin muestre la biblioteca.

El yacimiento vikingo (Página 16)

- El Gasto de 1 o 2 Puntos de **Arqueología** permiten encontrar algo de interés.
- **Pista Clave:** Una piedra plana con un mapa tallado en su superficie.
- **Arqueología, Antropología** o **Historia** permitirá identificar los artefactos Vikingos o Nativos Americanos.

El duelo de canciones esquimal (Página 17)

- **Antropología** o **Historia Oral** proporcionarán información sobre los duelos de canciones y los chamanes esquimales.

El hechicero esquimal (Página 19)

- **Negociar, Adulación** o **Consuelo** harán que el chaman acepte un trago.
- **Pista Clave:** La afirmación del chaman.
- Un Gasto de 2 Puntos de **Negociar, Burocracia, Crédito** o **Consuelo** convencerán a las autoridades de retirar los cargos.

La sesión de entrenamiento (Página 20)

- Entrenar con los montañeros proporcionará a los investigadores 3 Puntos Dedicados de Atletismo para utilizar durante la expedición, pero sólo para trepar.

La Expedición

Día 2 (Página 20)

- Un Control de Atletismo a Dificultad 3 por la mañana. Un fallo significará una caída de 30 pies (+2).
- **Supervivencia** permitirá identificar los rastros como pertenecientes a botas primitivas.

Día 4 (Página 20)

- Control de Atletismo a Dificultad 6, Un fallo significa caer (+6).
- **Supervivencia** permitirá identificar los rastros como pertenecientes a una criatura desconocida.
- Un Control de Sentir el Peligro a Dificultad 4 permitirá detectar los extraños cánticos.
- Control de Estabilidad de 3 Puntos si se encuentran los cuerpos mutilados de los hiperbóreos. Añade un punto adicional si se encuentra el cadáver de un amigo.

Los Hiperbóreos

Los hiperbóreos x4

Habilidades: Atletismo 10(6), Escaramuza 7 (5), Armas de Fuego 10 (5)

Umbral de Golpe: 4**Arma:** +0 (Hachas de piedra, lanzas)

El chamán puede lanzar Nombre Pavoroso de Azathoth (estadísticas del chamán entre paréntesis)

Gnoph-Keh**Habilidades:** Atletismo 9, Salud 16, Escaramuza 21,**Umbral de Golpe:** 5**Modificador de Sigilo:** +2**Arma:** +3 (cuerno), +1 (garra)**Armadura:** -5 contra cualquiera (cobertura de pelo)**Pérdida de Estabilidad:** 5**El Templo**

(Página 22)

- Control de Sentir el Peligro a Dificultad 4 para darse cuenta de que algo malo va a suceder si pasan más allá del área “segura”.
- Control de Estabilidad de 2 Puntos, relacionado con los Mitos, al ver la estatua de Tsathogghua.
- **Mitos de Cthulhu** u **Ocultismo** para darse cuenta de que el conjuro “Contactar Sirviente de Tsathogghua puede ayudar si fue encontrado.

La Semilla Informe de Tsathogghua

(Página 24)

Habilidades: Atletismo 12, Salud 12, Escaramuza 20,**Umbral de Golpe:** 4**Modificador de Sigilo:** +1 (+3 en las sombras u oscuridad)

Arma: -1 (látigo), +0 (porra²), +1 (tentáculo): puede extender el ataque de látigo a aquellos cercanos, puede atacar de uno a tres objetivos simultáneamente con la porra. Tragar: a quemarropa, una semilla informe puede tragarse a un oponente con un Control de Escaramuza con éxito; los personajes tragados pierden 1 punto de Salud en el primer round, 2 en el segundo, y así sucesivamente. También deben realizar controles de ahogamiento.

Armadura: Todos las heridas físicas se cierran por si mismas; el fuego le afecta normalmente; los conjuros también.

Pérdida de Estabilidad: 6**La cámara Funeraria**

(Página 24)

- Control de Estabilidad de 3 Puntos al ver a la momiam voormis.
- El uso de **Biología** mostrará que el cuerpo no está relacionado con ningún gran simio.

Encuentro opcional

(Página 24)

- Control de Estabilidad de 1 Punto al ver la ceremonia del oso.

² N.d.T.: La traducción más correcta del término *limb* es *miembro*, pero *porra* es como figura en la traducción de JOC Internacional.