



NUEVOS MITOS

ANEXO DE CRIATURAS

Nunca sobran las criaturas de los mitos, con las que un Director de Juego pueda atormentar a los personajes de sus jugadores durante una partida de rol, ya sea en *Cultos Innombrables* o en cualquier otro juego de corte Lovecraftiano.

La mitología iniciada por Lovecraft y continuada después por la prolífica mente de un sinfín de escritores diferentes, como *Frank Belknap Long*, *Robert E. Howard*, *Clark Ashton Smith*, *Hazel Heald*, *Henry Kuttner*, *August Derleth*, *Ramsey Campbell* o *Robert Bloch*, nos han dejado una ingente cantidad de criaturas de pesadilla, de antiguos dioses olvidados y otros engendros extraterrestres que para nuestra congoja se esconden, se arrastran o reptan, en las sombras de nuestra imaginación.

A continuación, entre las páginas de este suplemento **No Oficial** para el juego de rol *Cultos Innombrables*, encontraras recopiladas algunas de ellas, la mayoría omitidas o descartadas por el motivo que fuere del bestiario del manual básico de dicho juego, y sin embargo finalmente en tu poder, gracias a que las estrellas se han alineado.

Atente a las consecuencias si continuas leyendo desde aquí este texto impío, repleto de conocimiento prohibido y terribles secretos que te cambiaran para siempre, mientras descubres horrores más allá del tiempo y el espacio.

Si finalmente logras llegar a la última pagina de este volumen, como tantos otros intentaron antes que tu, puede que termines perdiendo la razón y sumergiendote en lo más profundo del abismo de la locura. Buena suerte.



SOBRE EL SUPLEMENTO

Versión del documento 2
31/07/2017

Nuevos Mitos: Anexo de criaturas es un suplemento No Oficial para utilizar junto al juego de rol **Cultos Innombrables** de la editorial **Nosolorol**.

Este documento ha sido creado por y para fans del juego y de los Mitos en general. Las ilustraciones y el diferente material gráfico que acompaña al texto son propiedad de sus respectivos autores. El resto de la obra se encuentra bajo licencia Creative Commons - Atribución - No comercial - Compartir igual - Internacional 4.0

CRÉDITOS

Texto, corrección y maquetación:

Kythklaith Dasth • Miguel A. Moreno (Cable)

DIOSES

ABHOTH

...una masa grisácea que casi obstruía el pozo de lado a lado. Parece que allí se encontraba la fuente definitiva de la destrucción y la abominación. Porque la masa de color gris se inflaba y se estremecía continuamente; y de ella, en fisiones múltiples, habían sido engendrados los cuerpos que deslizaban por la cueva.

— Las Siete Obligaciones
Clark Ashton Smith

Historia

Un estanque sucio y enfermo.

Según la poca información que se tiene de este Dios, Abboth existe desde los tiempos hiperbóricos, donde era adorado por unos pocos cultos a los que el propio dios exterminó. Se dice que de él nació todo mal, como si de una caja de Pandora se tratase, aunque este dato es poco claro y no muy fiable.

Su origen extraterrestre y su forma primitiva indican, de alguna extraña manera, que puede existir una relación entre él y Tsathoggua. Descansa, según algunos pocos estudiosos, en unas profundas cavernas bajo el pueblo de Dunwich, en Nueva Inglaterra.

Cultos

¡No quiero tu adoración!

Abboth no posee cultos, ni aquí ni en las Tierras del Sueño; y los pocos grupos que han adorado al dios han sido devorados por él.

Seguidores

Mi semilla, mi alimento.

El cuerpo de Abboth produce continuamente pequeños engendros monstruosos y que a veces huyen de él y otras le adoran durante breves instantes, el tiempo que tarda el dios en crear un tentáculo de su masa y devorarlos.

Influencia en el mundo

En mi soledad, gobierno.

Al no poseer seguidores, la presencia de Abboth en el mundo es prácticamente inexistente. A veces, por medio de telepatía, exige sacrificios a las mentes débiles, aunque la mayoría de las veces es él quien se desplaza para buscar a su víctima.

Abboth habla telepáticamente con su víctima, a la que luego destruye o ignora dependiendo de los caprichos del dios.

A efectos de juego

Abboth es un ser peligroso e impredecible. Puede que los personajes sepan de él por algún texto antiguo, posiblemente hitita, o bien porque una de sus crías haya conseguido escapar de él y haya sido vista.

Sea como sea, si un culto adora a este dios, tarde o temprano será devorado por él mismo, aunque en el mejor de los casos el dios los ignorará hasta que requiera de algún sacrificio.



BAST

En su gracia sin tacha y en su superior autosuficiencia he visto un símbolo de la belleza perfecta y la suave personificación del universo mismo objetivamente considerado, y en su aire de silencioso misterio reside para mí todo el secreto y la fascinación de lo desconocido.

— Gatos y Perros
H.P. Lovecraft

Historia

Silenciosa y sensual como un felino.

Bast es una diosa de aspecto humano y rostro felino. Fue adorada en la Atlántida, y se cree que su culto se extendió desde allí hasta Egipto, donde el culto creció, sobre todo, en la ciudad de Bubastis, convirtiendo a su deidad en diosa del placer.

Su culto fue perseguido debido a sus extrañas prácticas, pues la momificación de gatos era una práctica habitual, refugiándose sus adoradores en Britannia y manteniendo sus creencias y sus prácticas ocultas a los ojos de los demás.

Cuando la diosa se aparece, algo que ha ocurrido en raras ocasiones, la acompaña un gran séquito de gatos grandes y lustrosos y, al menos, una leona, una tigresa, una panteira o cualquier otra hembra de alguno de los considerados grandes felinos.

Cultos

Los humanos son taaaan aburridos.

Desde que los cultos de Bubastis y Pompeya desaparecieron, Bast se ha convertido en una diosa poco adorada.

Quizás sólo los humanos que habiten en las Tierras del Sueño adoren a la diosa, aunque esto es algo que poco importe a la diosa ya que no se inmiscuye en asuntos mortales. Los pocos adoradores mortales que tiene son gente solitaria que vive rodeada de, obviamente, gatos.

Seguidores

Sirvientes de siete vidas.

Los verdaderos adoradores de la diosa son los gatos. Desde la Tierra hasta la ciudad de Ulthar, los gatos adoran a la diosa desde el interior de su salvaje corazón, siendo sus fieles sirvientes. Sólo si un gato no pudiera llevar a cabo los deseos de la diosa, ésta haría acto de presencia.

Influencia en el mundo

Mis pequeños confidentes.

Allí donde hay gatos, está Bast. Si bien los asuntos mundanos no la interesan, sí se preocupa por sus pequeños seguidores. Sólo si el humano es un amigo de los gatos, Bast puede presentarse ante él si la invoca correctamente. Muchas personas viven solas rodeadas de gatos, pero sólo unas pocas han tenido contacto con la diosa y convertido en sus adoradores.

A efectos de juego

Bast, como buena felina que es, ignora a los humanos a no ser que hay algo que le interese de ellos, y debe interesarle mucho.

No obstante, serán sus sirvientes felinos los que indirectamente influyan en el humano para que este termine convocando a Bast. La loca de los gatos que vive en cualquier barrio, el mendigo del parque o esa nueva vecina que enciende incienso y vive con cuatro siameses pueden ser, en realidad, adoradores todos de la misma diosa y ellos ni siquiera saberlo.



UBBO-SATHLA

...en el gris principio de la Tierra, la masa informe que era Ubbo-Sathla reposaba entre el cieno y los vapores. De sus rezumantes costados se derramaban, en un lento, incesante fluir, las formas ameboideas que fueron el origen de la vida terrestre. A su alrededor yacían las poderosas tablas de piedra venidas de las estrellas, inscritas con la inconcebible sabiduría de los dioses anteriores a la propia Tierra.

— Ubbo-Sathla
Clark Ashton Smith

Historia

La fuente ingénita de toda vida.

Todos los relatos que cuentan el origen de Ubbo-Sathla tienen algo en común: se contradicen entre ellos. De él se ha dicho que es el padre de todos los Primigenios; que los Dioses Arquetípicos lo crearon junto a Azathoth para que ambos fueran sus esclavos, pero acabó revelándose contra sus creadores y, usando el conocimiento de estos, huyendo junto a la Tierra a esta dimensión.

También se dice que fue creado por los Antiguos para que, a su vez, este creara a los shoggoths. Otro relato nos cuenta que de él nació toda la vida conocida, incluida el ser humano. Lo único en lo que coinciden todos los relatos, y que puede que sea la única gota de verdad, es que de Ubbo-Sathla nació algo.

Lo que fuera ese algo es desconocido, pero al final retornará de nuevo a su origen, al cuerpo protoplasmático de Ubbo-Sathla.

Cultos

El dios ignorado.

Ubbo-Sathla no posee cultos humanos.

Seguidores

Los hongos bailan a mi alrededor.

Sólo los Mi-Go, y otras criaturas extraterrestres, adoran a este dios.

Influencia en el mundo

El amorfo guardián de todos los secretos

Se cree que Ubbo-Sathla descansa junto a un conjunto de tablillas traídas de las estrellas y que encierran el conocimiento de todo el universo. Esta tablillas, conocidas en el mundo ocultista como Las Llaves Primigenias, son un objeto muypreciado por cualquier hechicero.

Desde épocas remotas muchos han intentado conseguir estas tablillas, partiendo a una búsqueda de la que jamás han vuelto.

A efectos de juego

Aunque Ubbo-Sathla no es un dios que llame la atención a los cultistas, Las Llaves Primigenias son un objeto muypreciado para un culto con ansias de conocimiento, aunque a cualquier grupo de cultistas les gustaría tener en su poder todo el conocimiento del universo.

Los cultistas pueden saber de Ubbo-Sathla a través del Libro de Eibon o del Necronomicón, otro gran libro que cualquier cultista ansía tener.



YIBB-TSTLL

Allí, sobre el cuerpo pulsátil del Ser, se arracimaba una horda de criaturas reptiles sin rostro y enormes alas, jagarrados a multitud de temblorosos y colgantes pechos! Los ojos se movieron rápidamente y por separado, deslizándose con una asquerosa viscosidad sobre toda la putrefacta superficie de la brillante y pastosa cabeza de Yibb-Tstll.

-El Horror de Oakdeene, Brian Lumley

Historia

El caos del Tiempo y el Espacio

Yibb-Tstll mora en la Jungla de Kled, en las Tierras del Sueño, donde hace eones fue adorado por los Sacerdotes de la Hoja de Marfil. En su ajado cuerpo, cubierto por una capa verde, se posan miles de ángeles descarnados para mamar de sus innumerables pechos la sangre del dios, conocida como La Negrura. Esta sustancia, que parece ser un ente individual al dios, es una sustancia muy preciada por sus adoradores en particular, y cualquier brujo en general, pues es un arma de mortal eficacia en las manos adecuadas.

Cultos

El conocimiento de un dios en el cuerpo de un gusano

Los adoradores de Yibb-Tstll son pocos y, en su mayoría, hechiceros de gran poder. La secta se ha mantenido con un tamaño relativamente pequeño para asegurar su seguridad. Pueden llegar hasta el dios por las Tierras del Sueño, contactar con él mediante los sueños de aquellos que conocen la Sexta Sathlatta, o invocarlo en nuestra dimensión cuando trece personas pronuncien a la vez, tres veces, la Sexta Sathlatta. Además, pueden formular cualquier pregunta y este puede responder a cualquier pregunta que su adorador le haga, pues Yibb-Tstll es omnisciente. Si la pregunta agrada al dios, este la responderá de buena manera. Por el contrario, si no se siente complacido, Yibb-Tstll tocará al mortal y se producirá El Cambio. Este Cambio puede ser de muchas maneras. Un cambio físico descompondría al brujo; un cambio mental podría volver cuerdo a un loco y loco a un cuerdo; un cambio espiritual, algo que no se conoce, podría convertir al sujeto en cualquier cosa.

Seguidores

Una torre de lactantes negros

Los ángeles descarnados de la noche son las únicas criaturas que siguen a Yibb-Tstll. Estos seres se agarran al cuerpo del dios y maman de los pechos que cuelgan de este.

Influencia en el mundo

Cuando llegue la nieve negra, no respire

Muchos han intentado atraer a Yibb-Tstll e invocar La Negrura, la sangre del Ser que asfixia de forma rápida y mortal a la pobre víctima. Cuando la víctima muere, La Negrura desaparece, llevando el alma del desgraciado hasta Yibb-Tstll.

A efectos de juego

Yibb-Tstll, como tantos otros seres a los que los brujos siguen, otorga poder y conocimiento. La Negrura es un poderoso arma contra cualquier enemigo, por lo que cualquiera interesado en acabar con sus enemigos de forma rápida y limpia pronto tendrán conocimiento de la existencia de esta sustancia. La oportunidad de conocimiento omnisciente que representa el dios es otro de los aspectos que pueden atraer a un culto con ansias de conocimiento, si es que es lo suficientemente inteligentes como para no contrariar al dios.



PRIMIGENIOS

ATLACH-NACHA

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 ojos pequeños y astutos, que se encontraban rodeados de pelo.

— Las siete Obligaciones
Clark Ashton Smith

Historia

Diligente tejedora del puente entre los mundos.

Atlach-Nacha es uno de los raros casos en los que a un primigenio se le atribuye el sexo femenino, Atlach-Nacha es la diosa de las arañas, reina de las arañas de Leng y controla a todas las arañas.

Se cree que llegó a a la tierra desde Cykranosh, Saturno, junto a Tsathoggua hace millones de años. La diosa araña habitaba en el pasado un complejo sistema de grutas, en una profunda sima bajo el Monte Voormithadreth, bajo el Ártico, en el ahora extinto reino de Hiperbórea. En la actualidad se cree que puede habitar en algún lugar subterráneo cercano a las cordilleras de los Andes, en Sudamérica.

Atlach-Nacha pasa todo su tiempo cubriendo con su telaraña un abismo sin fondo que se alza entre las tierras del Sueño y el mundo de la vigilia, una tarea que la mantendrá ocupada hasta el fin del mundo. No se sabe exactamente qué pueda pasar si Atlach-Nacha alguna vez termina de tejer su red, pero es posible que, al unir los dos mundos, provoque la destrucción de ambos o su fusión perpetua.

Cultos

Antiguo pero no Olvidado.

Los cultos consagrados a Atlach-Nacha suelen ser grupúsculos aislados, poco numerosos, muy herméticos y recelosos de compartir sus experiencias y conocimientos.

A lo largo de los siglos han existido varios cultos que han gozado del favor de Atlach-Nacha. Los Fenicios sentían gran reverencia y devoción por este Primigenio y actualmente se conocen pequeños grupos de fieles muy dedicados a lo largo de toda Sudamérica, sobre todo en zonas remotas de Perú, Chile y Argentina, pero también en la India, las islas Andamán e incluso en Siberia.

Seguidores

Madre de todas las arañas.

En el pasado, los Hijos de Atlach-Nacha, extintos antecesores de las Arañas Púrpura de Leng que vivieron a comienzos de la Era Mesozoica, servían y adoraban al primigenio, ahora su lugar como raza servidora lo ocupan sus descendientes: las terribles Arañas de Leng.

Influencia en el mundo

La Reveladora de Secretos.

Es posible convocar a Atlach-Nacha para que posea una de las estatuas consagradas en su honor que la representan, aunque odia que le hagan perder el tiempo o interrumpen su labor. Atlach-Nacha posee una gran sabiduría y conocimiento arcano, por lo que es frecuente su trato con hechiceros que recurren al Primigenio buscando poder.

A efectos de juego

Atlach-Nacha se muestra inquisitiva y curiosa con los humanos, pero a la vez quisquillosa e impaciente, sin embargo no demuestra tener un especial interés por nuestro mundo, solo por continuar con su eterna labor. El Primigenio puede ser una opción interesante de la que aprender nuevos hechizos arcanos, si se está dispuesto a pagar el precio.

Como entidad que vive entre los mundos, Atlach-Nacha puede ayudar a los jugadores a entrar en las tierras del sueño, o a salir de ellas en caso de verse en la necesidad, aunque de igual forma puede decidir ayudar a otro tipo de criaturas a cruzar de un lado a otro.

Atlach-Nacha se mostrara realmente furiosa si alguien daña a una de sus hijas, las arañas de Leng en las Tierras del Sueño, y existe la posibilidad de que decida aparecer en el lugar, para castigar en persona al o los culpables.



CHAUGNAR FAUGN

Sus extrañas orejas eran palmeadas y con tentáculos, y la trompa terminaba en un gran disco abocinado. Sus extremidades anteriores estaban dobladas rígidamente por los codos, y sus manos descansaban sobre sus rodillas, con las palmas hacia arriba. Sus hombros eran anchos y cuadrados, y sus pechos y su enorme estómago destacaban de manera que la trompa descansaba sobre ellos.

-El Horror de las Colinas, Frank Belknap Long.

Historia

El Horror de las Colinas

Chaugnar Faugn, cuyo aspecto recuerda a un ser humano con cabeza de elefante y orejas membranosas, llegó a la Tierra cuando la evolución estaba comenzando y los anfibios eran las formas de vida más avanzadas. Queriendo tener una cohorte de servidores, usó tejido de estos anfibios para crear a los miri nigri. Estas repulsivas criaturas adoraron durante eras a Chaugnar Faugn. Cuando el ser humano comenzó a andar sobre el planeta, los miri nigri se reprodujeron con él, dando lugar a los abominables tcho-tcho. Durante la expansión del Imperio Romano, Chaugnar Faugn movió su corte a unas cavernas bajo los Pirineos, cerca de Pamplona. Los miri nigri ofrecían a su dios los sacrificios de aldeanos capturados en los alrededores. Los gobernadores romanos lucharon contra estas criaturas, poniendo fin al culto de Chaugnar Faugn y obligando a este a huir a oriente y refugiarse en una caverna de la Meseta de Tsang, un lugar en el que la Meseta de Leng se funde con nuestra realidad. En el siglo XX, Chaugnar Faugn fue trasladado a occidente por el profesor Henry Stauton y expuesto en el Museo Metropolitano de Nueva York. Este hecho parecía estar poniendo en movimiento la profecía del Acólito Blanco, la cual predice que un hombre blanco llegado del oeste llevará consigo a Chaugnar Faugn, le adorará y protegerá hasta que el primigenio despierte, y cuando eso ocurra, el dios elefante devorará a sus servidores, a sus hermanos y a todo el universo. Sin embargo, la oportuna inversión espacio temporal de un extraño objeto expuesto en el museo, envió de nuevo a Chaugnar Faugn al pasado, a la Meseta de Tsang, donde espera a que el Acólito Blanco vuelva.

Cultos

¿Quién es el Acólito Blanco?

Si bien Chaugnar Faugn posee pequeños cultos humanos repartidos por Asia, que le veneran como uno de los aspectos de la diosa Ganesha, el mayor culto a este primigenio se encuentra en la ciudad de Montreal. Establecido allí desde el siglo XVIII, La Sangre, que así se hace llamar este culto, ha llevado una serie de sacrificios rituales con el fin de devolver al primigenio a la vida. Durante tres siglos, La Sangre ha sacrificado suficientes víctimas como para que Chaugnar Faugn resucite, momento que parece cercano pues una estatua del primigenio está siendo expuesta en el Museo de Bellas Artes de la ciudad

Seguidores

Nuestros antepasados fueron creados para servir

Hace eones, los miri nigri se cruzaron con los primeros hombres y dieron como fruto a los infames tcho-tcho. Hoy, tras siglos de evolución, los tcho-tcho viven entre las gentes del Tíbet, camuflados como pequeño grupos degenerados entre los shangri, nachan y hor. Su adoración hacia el primigenio continúa de igual modo que lo hacían sus antepasados, ofreciendo sacrificios al dios elefante en la noche de Walpurgis o la Noche de Difuntos.

Influencia en el mundo

Del banquete saldrá el elegido

El único interés que tiene Chaugnar Faugn en nuestro mundo es el de consumirlo. Suele moverse de su pedestal para devorar a su víctima, o cualquier cosa que esté cerca y haya osado entrar en su lugar de descanso. En ocasiones, Chaugnar Faugn elige a un ser humano para ser su representante en el mundo. Cuando esto sucede, el dios elefante toca con su trompa al elegido, el cual comenzará a cambiar poco a poco. Su cabeza irá degenerándose poco a poco hasta convertirse en una réplica burla del dios, con una gran trompa y enormes orejas. La voluntad de la víctima estará a merced del primigenio, el cual lo controlará a su antojo hasta que se canse de él, momento en que lo devorará.

A efectos de juego

El fin último de un culto que siga a Chaugnar Faugn es devolver a la vida a su dios. El camino para conseguir este objetivo está regado de sangre, pues Chaugnar Faugn necesita de muchas víctimas para poder volver a la vida y, además, sólo puede hacerlo si el Acólito Blanco le lleva a occidente, desatando así el fin de todo.

Por supuesto, si no pertenecen a él, La Sangre será un enemigo poderoso contra el culto de los personajes, pues consideran que sólo ellos deben ser los que cumplan con la profecía.



CTHUGHA

*Ph'nglui mglw'nafh Cthugha Fomalhaut n'gha-ghaa
¡Naf'l thagn! ¡Iä!
¡Cthugha!*

Historia

La Llama Viviente

Cthugha fue el primer primigenio en llegar a nuestro planeta cuando este aun no era un cuerpo sólido. A medida que el planeta se solidificaba, sus hijos fueron retirándose a su interior hasta que los Dioses Exteriores los expulsaron. Se cree que Cthugha no era la informe masa ígnea que es hoy en día, sino que fue en la batalla contra los Dioses Exteriores en la que se convirtió en lo que hoy es, exiliándose a Korvaz, una pequeña estrella cerca de Fomalhaut.

Cultos

De las brasas surgen las llamas

Los antiguos sacerdotes estigios veneraban a Cthugha, aunque su culto se diluyó al entrar en contacto con la religión cartaginesa de Melkart y Moloc. En el siglo VI, el profeta Nestar Mobedan Mobed formó un importante culto consagrado a Cthugha amparado por el credo zoroástrico. La adoración a Cthugha se pierde en la historia, si bien algunos acontecimientos pueden ser signo de la presencia de cultos o del mismo primigenio. El gran incendio de Londres de 1666, el Evento Tunguska en 1908 e incluso el devastador incendio que asoló Australia en 2009. Pequeños cultos han participado en la Noche de Beltane, una celebración celta consagrada al fuego, aprovechando el auge de estas nuevas prácticas en el siglo XXI.

Seguidores

Lo que alimenta el fuego

Los Vampiros de Fuego y los Jinni, posiblemente otras de las formas de llamar a los Djinn, obedecen a este primigenio. Los Vampiros de Fuego sirven de escolta a Cthugha, y aparecen en primer lugar, quemando todo a su alrededor, antes de que el primigenio haga acto de presencia.

Influencia en el mundo

Cenizas a las Cenizas

Cthugha no se preocupa por lo que ocurre en una bola de piedra fría, y sólo acude cuando es invocado. Las veces que esto ha ocurrido, y la invocación no ha controlado al primigenio, Cthugha ha arrasado todo a su paso, incluido a quien le había llamado. Los más grandes incendios de la historia del hombre, como el de la ciudad de Roma, son el resultado de su presencia.

A efectos de juego

Cthugha es un primigenio poderoso y peligroso. Para llamarlo hace falta que haya fuego cerca, y a partir de ahí se puede desatar el verdadero infierno. Todo culto con delirios apocalípticos puede utilizar a esta entidad como el arma de destrucción definitiva, teniendo en cuenta que no vivirán para ver el resultado de su obra.



CYAEGBA

*Había algo inmóvil allí, recortado contra el cielo negro,
algo que tenía tentáculos hechos de oscuridad
y un ojo que brillaba en tono verdoso*

-Tinieblas, me llamo. Eddy C, Bertin

Historia

Oscuridad, me llamo

Poco se sabe del origen de este primigenio. Hay muy pocos escritos sobre este ser, y los pocos que existen están protegidos por la Iglesia Católica. Las pocas referencias libres de la férrea mano del Vaticano describen al primigenio como una masa negra, enorme y tentacular con un único ojo verde esmeralda en el centro, de donde parecen nacer todos sus apéndices.

Cultos

La prisión del monstruo tiene una cerradura de sangre

Cyaegha está atrapado bajo Schwarzer Hügel, una colina cercana a la población alemana de Freihausgarten. En esta ciudad existe un culto que periódicamente ofrece sacrificios rituales al primigenio. Sin embargo, el objetivo del culto no es servir a Cyaegha sino mantenerlo atrapado bajo la colina, absorbiendo su poder y vitalidad por medio de esos macabros rituales. Este culto no es el primero que sirve al primigenio. En el siglo XVIII hubo un culto dedicado a servir al primigenio y al cual casi consiguen liberarlo. La oportuna intervención de un sacerdote en 1860 puso fin a sus actividades. Para asegurarse que el monstruo siguiera encerrado, el culto anterior fue sustituido por otro dedicado a mantener encerrado al primigenio sin importar lo que hubiera que hacer y, por extraño que parezca, amparados por la Iglesia.

Seguidores

¿Quién puede seguir a la locura?

No se conocen criaturas que adoren a Cyaegha. Atrapado en nuestra realidad, el primigenio es prácticamente ignorado por las criaturas que pueblan las Tierras del Sueño, y un auténtico desconocido para cualquier criatura que no habite en nuestro planeta

Influencia en el mundo

Tu fin comienza con mi libertad

Atrapado bajo la colina negra, el poder de Cyaegha es bastante limitado. La única influencia que posee se limita a la ciudad de Freihausgarten y sus alrededores. Cyaegha puede influir mentalmente en las posibles víctimas que su culto necesita, enviando a excursionistas y viajeros hacia Freihausgarten o a la colina negra para que luego sirvan de víctimas del culto. Esto último, realmente, a Cyaegha le importa bastante poco. Su único fin es quedar libre de su prisión.

A efectos de juego

La existencia de un culto que realiza sacrificios en honor de un primigenio, pero que en realidad su objetivo es mantenerlo encerrado ya es lo suficientemente extraño como para poder llamar la atención de otro culto, ya sea por intereses similares o por ideas contrarias. Si, además, la Iglesia Católica está detrás de este culto, las posibilidades de obtener conocimiento prohibido y/o mágico son un gran aliciente para atraer al culto de los pj a tierras germanas. Al igual que otras entidades de los Mitos, liberar a Cyaegha supondrá la destrucción total de sus adoradores y de todo lo que esté cerca del primigenio.



DAOLOTH

Al tiempo que contemplaba aquello tuvo la sensación de que unos ojos brillaban entre aquella varas, pero mirase al sitio que mirase de la construcción, lo único que podía ver era el espacio que había entre estas.

- El rasgador de los velos, Ramsey Campbell

Historia

Aquel que Rasga los Velos

Daoloth es un ser extraño, no especialmente maligno, que posee una forma amorfa y geométrica a la vez. Su interior es de un intenso color violáceo sin forma definida; en su exterior, formas geométricas se mueven alrededor de su fulgurante interior, entre las cuales pueden divisarse, a veces, pequeños ojos que miran inexpresivamente al exterior.

Cultos

Perdidos en el Tiempo y el Espacio

Daoloth contó con varios cultos en la antigua Atlántida, donde los astrólogos convocaban al dios para que este les abriera los secretos del universo. Hoy en día, la presencia de cultos que adoren a Daoloth es escasa.

Seguidores

Aquellos que cruzan el espacio

Los Mi-Go de Yuggoth, y los Yorkdad del planeta Tond, veneran a esa criatura y el conocimiento sobre el universo que les otorga, imprescindible para llevar a cabo sus planes, especialmente los de los Mi-Go.

Influencia en el mundo

No sólo la maldad provoca el caos

La presencia de este dios siempre está unida a grandes desastres. Se cree que visitó nuestro planeta justo antes de las dos grandes guerras, pero no hay pruebas de ello que puedan corroborar estas teorías.

A efectos de juego

Daoloth es un primigenio poco adorado, aunque el beneficio que puede obtener un culto que le adore es muy suculento. El dios puede otorgar la capacidad de ver el pasado, el futuro e incluso otras dimensiones fuera del alcance del ser humano. Para invocar a Daoloth hay que esperar un momento cósmicamente significativo, como el paso de un cometa cerca de la tierra, una alineación de astros o un eclipse; y disponer de una imagen de este dios, algo inexistente en este planeta. Cuando el primigenio aparece debe hacerlo dentro del Pentáculo de los Planos, o comenzará a crecer de tamaño absorbiendo todo lo que tenga a su alrededor, enviando todo lo que atrape a otros mundos y dimensiones. Si Daoloth es invocado correctamente, y prueba una gota de sangre del invocador, los secretos del universo serán revelados.



EIHORT

*..algo trepó desde la oscuridad, un óvalo hinchado
y pálido que se sostenía sobre montones de patas de carne.
Sobre la superficie de aquel óvalo se formaron
varios ojos que al instante comenzaron a observarme*

- Antes de la Tempestad, Ramsey Campbell

Historia

El Dios del Laberinto

Eihort es una gran masa ovalada con incontables ojos y patas. Vive, desde hace eones, en un enorme laberinto que se extiende por debajo del Valle del Severn, en Inglaterra, aunque existen portales en otras partes del mundo que también conducen a él.

Cultos

La tradición es más antigua que tú

A lo largo del río Severn existen cultos dedicados a este dios. Los más grandes están localizados en las ciudades de Brichester y Camside. Estas ciudades fueron víctimas del auge de la construcción de finales del siglo XX. Así, de pequeños pueblos con secretos se convirtieron en ciudades dormitorio donde los nuevos vecinos no tardaron en aceptar las costumbres de los que más tiempo llevaban allí. Los más reticentes fueron asimilados a la fuerza, o murieron resistiéndose a formar parte de los cultos de Eihort.

Seguidores

¡Estoy dentro de tí!

Los cultos de Eihort se mantienen vivos gracias a las Crías de Eihort. Estos parásitos, pequeñas criaturas de aspecto globular y blanquecino, son plantadas dentro de la víctima si esta acepta el Acuerdo una vez está ante el primigenio. Una vez introducida la cría dentro del anfitrión, esta va creciendo poco a poco, destruyendo la mente del humano en el proceso.

Al principio la víctima se sentirá normal, pero pasado un tiempo su mente tendrá visiones de terribles sucesos sobrenaturales. Las visiones irán en aumento, tanto de frecuencia como de intensidad, hasta que el anfitrión es obligado a abrirse en canal para que las crías salgan al exterior, huyendo y escondiéndose hasta que el primigenio vuelva a caminar por la Tierra. Algunas de estas crías pueden unirse para crear algo parecido a un ser humano que dirigirá el culto, preparando así las futuras víctimas de Eihort.

Influencia en el mundo

Esta tierra me pertenece

Eihort es adorado por grandes cultos de dementes en algunas ciudades y pueblos de la cuenca del Severn desde hace siglos. El crecimiento de estas urbes no ha sino aumentar el poder del primigenio, sintiendo que el momento de su vuelta al mundo está próximo.

A efectos de juego

Los pj pueden entrar en contacto con Eihort o bien formando parte de los cultos de Brichester o Camside, o encontrando una entrada al laberinto por su cuenta. Si esto ocurre, los dos posibles destinos son aceptar el Acuerdo y convertirse en el huésped de una cría, o morir. Formar parte del grupo de dementes que adoran a Eihort no tiene recompensa alguna, pero el enfrentamiento con los otros cultos del Valle del Severn, y con sus primigenios, puede ser un buen telón de fondo para una campaña en tierras inglesas.



GLAAKI

De aquel cuerpo oval sobresalían multitud de espinas estrechas y en punta, de metal multicolor. En el extremo más redondeado del óvalo, una boca circular de gruesos labios formaba la parte central de una esponjosa cara desde la que se alzaban tres ojos amarillos situados en el extremo de finos tallos.

-El Habitante del Lago, Ramsey Campbell

Historia

No molestes al lago

Primigenio con aspecto de babosa gigante con tres ojos que cuelgan cuales péndulos, innumerables púas metálicas por todo el lomo y pequeñas pirámides en su parte inferior. Llegó a la Tierra encerrado en el meteorito que dio lugar al lago donde habita, en el valle del río Severn, cerca de Brichester, aunque algunas fuentes aseguran que puede manifestarse en cualquier masa de agua. Hay quien dice que su llegada ocurrió mucho antes, cuando los sacerdotes egipcios usaron los Ángulos Inversos de Tagh Clatur, pues cerca de este lugar se han descubierto momias con espinas similares a las que tiene Glaaki.

Cultos

Adoración en vida, servidumbre en muerte

No se conocen cultos a este primigenio anteriores a finales del siglo XVIII, en 1790, cuando un grupo liderado por Thomas Lee construyó una serie de casas cerca del lago Brichester, donde se establecieron. Los objetivos del culto no quedan claros, pues existen rumores de que el grupo no quería servir al primigenio sino someterlo. Sea como fuere, el culto desapareció en 1860 sin dejar rastro alguno. La zona que rodea al lago ha sido objeto de estudio por las múltiples desapariciones que allí ocurren, llegando las autoridades a drenar el lago, encontrando tan sólo un enorme agujero de lodo. Lo cierto es que Glaaki controla un enorme número de muertos vivientes que fueron antes sus adoradores. El primigenio clava una de sus espinas metálicas en su víctima, inyectando extrañas sustancias en el torrente sanguíneo. Si bien la víctima puede pensar y actuar libremente, actúa como una marioneta cuando Glaaki la da sus órdenes, normalmente en sueños o telepáticamente.

Tras siete décadas, la víctima sufre la Descomposición Verde, siendo destruida si la luz del sol la toca. En la actualidad el culto está formado prácticamente por muertos vivientes que llevan décadas sirviendo al primigenio, salvo algún humano demente, creciendo esporádicamente con algún excursionista perdido o un grupo de investigadores de lo oculto.

Seguidores

Vinieron de más allá

El planeta de origen de Glaaki es un lugar lleno de lagos ácidos y vapores nocivos. En su viaje a la Tierra visitó Yuggoth, Shaggai y Tond. Se desconoce si algún habitante de esos planetas sigue al dios.

Influencia en el mundo

Atracción Onírica

Glaaki utiliza su poder telepático para atraer a sus víctimas. Este poder no tiene mucho alcance, limitando su radio de acción a unos pocos kilómetros del lago. Una vez atraída la víctima, el culto de muertos vivientes que le sirven se encarga de llevar a la víctima frente a su señor.

A efectos de juego

Cualquier culto que siga a Glaaki acabará irremediablemente convertido en un grupo más de muertos vivientes de los muchos que sirven al primigenio. La zona de influencia del lago donde habita el ser es un gran atractivo para grupos que investigan lo oculto, el folclore y las leyendas urbanas.



ITHAQUA

...donde debería haber estado la cabeza de aquella figura en ese preciso lugar,
había dos brillantes estrellas, visibles a pesar de la oscuridad, dos brillantes estrellas
¡qué relucían ardientes como si fuesen ojos!

-El ser que caminaba en el viento, August Derleth

Historia

El Que Camina Con El Viento

Ithaqua llegó a nuestro planeta tras escapar de su prisión en el mundo de Borea, un lugar en una dimensión paralela a la nuestra. Su aspecto es de una gigantesca criatura antropomórfica de pies palmeados, luminosos ojos carmesíes y cubierta de pelaje blanco que camina suspendido en el aire. También suele adoptar la forma la un gran tormenta de nieve, o incluso de niebla, ambas con sus distintivos ojos presentes.

Cultos

La sangre es el calor que calma al frío

Ithaqua ha sido adorado en todo el mundo. Algunos estudiosos de los Mitos encuentran ciertas similitudes entre Ithaqua y los dioses Quetzalcóatl, Thor y Enlil, pero es en las regiones frías de la Tierra donde se encuentran más activos sus cultos. En Cold Harbor, Alaska, se encuentra el mayor de ellos; y en zonas de Canadá, sobre todo en aquellas donde los ojibwa tienen más presencia, el norte de Europa y Siberia también veneran a esta criatura. En todos ellos, los sacrificios humanos, sobre todo de víctimas raptadas o de gente opuesta a su religión, forman parte de las ceremonias. Cada cinco años, momento en el cual el primigenio regresa a la tierra, sus sectas sufren un poderoso renacimiento. Algunos de sus miembros son poseídos por un ansia caníbal que pone en peligro al culto entero. Otros, los más afortunados, sienten una terrible necesidad de andar sin poder detenerse hasta que mueren o se encuentran con el primigenio.

Seguidores

Los corceles que surcan el frío espacio

Hay rumores que relacionan a Ithaqua con el wendigo. Si esto es cierto, Ithaqua podría tener cierta influencia con los shantaks, criaturas que pueden viajar a través del espacio.

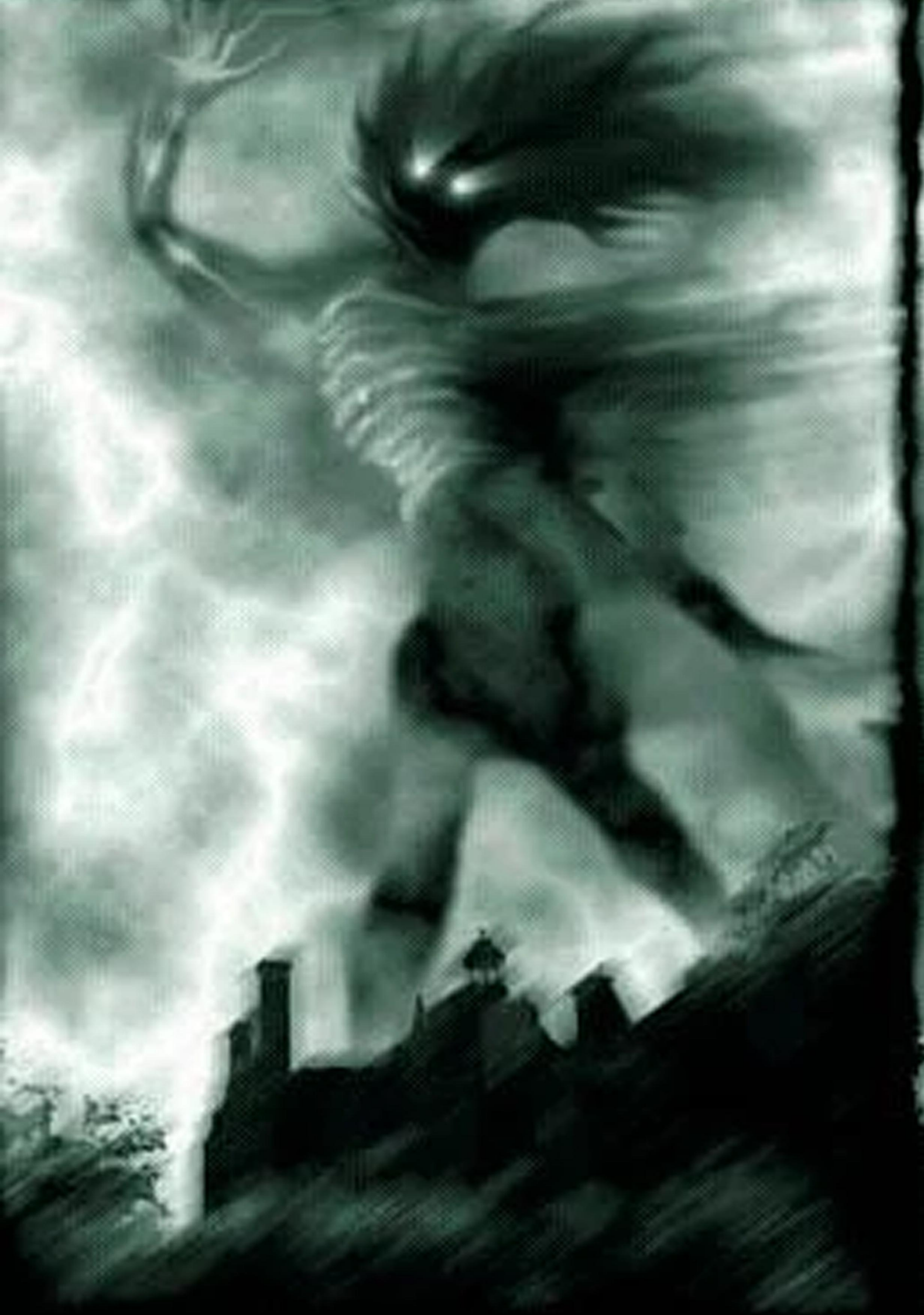
Influencia en el mundo

Y la muerte vendrá del frío, más blanca que el propio blanco

Ithaqua es responsable de muchas de las desapariciones que ocurren en Canadá y, prácticamente, en todo el norte. La mayoría de sus víctimas desaparece durante días, meses o incluso años, apareciendo tiempo más tarde cubierta de una fina nieve blanca y con aspecto de haber sufrido una gran caída. Algunas de ellas, la que aun viven, balbucean incoherencias glorificando al primigenio. Otros vuelven convertidos en una criatura de apariencia similar a Ithaqua y con una gran resistencia a las bajas temperaturas, impidiendo su regreso a la civilización. Estas criaturas han dado lugar a las leyendas del Big Foot o el Yeti. Unos pocos vuelven, los que menos, con algún objeto extraño, de origen ajeno a nuestra realidad y completamente locos. En la mayoría de los casos, no obstante, las víctimas aparecen con alguna extremidad amputada o directamente muertas, con indicios de haber sido devoradas por algún gran depredador.

A efectos de juego

Ithaqua es el clásico primigenio que puede adorar un culto degenerado. Raptos, sacrificios y canibalismo son el modus operandi y el día a día de los cultistas que adoran a Ithaqua. Las campañas centradas en esta criatura tratan temas adultos considerados tabú por muchas sociedades, por lo que preparar varias sesiones de juego en torno a un culto que adore a Ithaqua puede ser todo un reto tanto para el director de juego como para los jugadores que deban interpretar a personajes totalmente perturbados, crueles y con una falta total de piedad o culpa.



NYOGTHA

Un insidioso olor comenzó a penetrar en la habitación. Resultaba un tanto parecido al de los reptiles, almizcleño y nauseabundo. El disco se alzó inexorablemente, y un pequeño dedo de oscuridad se deslizó desde el borde, una gran ola de oscuridad iridiscente que no era ni líquida ni sólida, sino una horrible masa gelatinosa.

– El Horror de Salem, Henry Kuttner

Historia

Lo Que No Debería Existir

Los textos que se conservan sobre Nyogtha hablan de un ser amorfo y oscuro, posiblemente progeñe de Ubbo-Sathla o Tsathoggua, vinculada de alguna forma con los Antiguos, a los que utilizó para intentar crecer pero al final fue encerrado por estos al no poder dominarle. Se mantiene prisionero dentro de un gran escudo bajo Nueva Zelanda. Si bien el escudo evita que Nyogtha alcance un estado adulto, no evita que pueda ser invocado en otras partes del planeta. Cuando es invocado, Nyogtha parece una gran masa de oscuridad gelatinosa capaz de crear a voluntad pseudópodos y tentáculos negros.

Cultos

Aquelarres en lo más profundo de la Tierra

No existen grupos formales que adoren a este primigenio. Las brujas, y brujos, solitarios suelen invocar a Nyogtha en cuevas profundas donde realizan sacrificios para atraer al ser. Este, a cambio, les concede poder y sabiduría en forma de hechizos. Las razones para utilizar estos lugares son estar suficientemente ocultos para no cometer los mismos errores que, al menos una, cometieron las ejecutadas en Salem; y realizar las invocaciones lo más cerca posible de su dios, preferiblemente en una caverna que conduzca a su lugar de encierro.

Seguidores

Necrófagos de otras Tierras

Algunos gul de las Tierras del Sueño adoran a Nyogtha, pero no se ha demostrado que exista ningún culto aquí en la Tierra.

Influencia en el mundo

Una celda con múltiples aberturas

Se sabe que Nyogtha ha sido invocado en múltiples lugares. La Meseta de Leng, Massachusetts, Siria, Rumanía y, por supuesto, Nueva Zelanda. Algunos brujos han llegado a crear aplicaciones donde, basadas en Google Maps, donde muestran cavernas, simas y grietas donde es posible invocar al primigenio, similares a GrottoCenter. Algunos incluso están mezclados con grupos de espeleología a los que guían hacia estos lugares para que sean parte del sacrificio que requiere Nyogtha. Aun con su poder, Nyogtha es bastante fácil de expulsar. La exposición a un ankh, la entonación del Cántico de Vach-Viraj, o ser afectado por el Elixir Tikkoun, tres objetos relacionados con la vida y la pureza, hará que el primigenio regrese a su lugar de encierro.

A efectos de juego

Nyogtha es un primigenio difícil de adorar, si bien los resultados de tal adoración suelen bastante beneficiosos para sus siervos. El culto debe ir al lugar propicio para la invocación, si es que lo conoce, y estar preparado para meterse en lo más profundo de la corteza terrestre. Es un primigenio ideal para un grupo de sectarios que adoren la aventura, y la espeleología más extrema, si es que existe un culto así.



QUACHIL UTTAUS

*Era una figura no mayor que la de un niño pero arrugada como una momia milenaria.
Su cabeza sin pelo, y su cara sin rasgos, sujetas por un cuello de delgadez extrema,
estaban cubiertas de miles de arrugas reticulares.*

- El que pisa el polvo, Clark Ashton Smith

Historia

El Que Pisa Sobre el Polvo

Este extraño ser, al que algunos niegan en catalogarlo como primigenio, tiene el aspecto de un esquelético niño pequeño momificado, con las piernas y los brazos anquilosados y las manos terminadas en garras. Se le menciona en el extrañísimo texto el Testamento de Carnamagos, en el cual se dice que tiene cierto poder sobre el tiempo y la muerte.

Cultos

Entre el tiempo y la arena

En la actualidad existen pocos cultos que veneren a esta criatura. En Egipto existe una secta, bastante reducida, de fanáticos que adoran a una entidad llamada Ka-Reth, El Guardián del Polvo. Este antiguo creio ha resurgido a raíz de los descubrimientos de varias excavaciones arqueológicas en las necrópolis de Luxor, promovidas por la Fundación Djehuty. También existen brujos que actúan solos, o con grupos muy reducidos, que buscan desesperadamente el Testamento de Carnamagos, pues no sólo posee la invocación a este ser sino que entre sus páginas se describen sucesos del pasado y del futuro.

Seguidores

Nadie desea mi inmortalidad

No se sabe de criaturas que sigan a este dios.

Influencia en el mundo

El imparable paso del tiempo

Cuando Quachil Uttaus aparece en algún lugar, este sufre una anomalía temporal. Todo lo que hay situado en el lugar, y a poca distancia también, envejecerá a un ritmo acelerado. Tras pasar varios años, Quachil Uttaus aparecerá, descendiendo del cielo en una luz grisácea, tocando a su invocador para destruirle u otorgarle la inmortalidad, retorciendo su columna vertebral para tal efecto. Si Quachil Uttaus toca a un sirviente suyo que ya fue bendecido con la inmortalidad, este se convertirá en polvo pues así es la voluntad de Quachil Uttaus.

A efectos de juego

Nyogtha es un primigenio difícil de adorar, si bien los resultados de tal adoración suelen bastante beneficiosos para sus siervos. El culto debe ir al lugar propicio para la invocación, si es que lo conoce, y estar preparado para meterse en lo más profundo de la corteza terrestre. Es un primigenio ideal para un grupo de sectarios que adoren la aventura, y la espeleología más extrema, si es que existe un culto así.



Mike Moore

SHUDDE-M'ELL

Un gran ser grisáceo de un kilómetro y medio de largo que emitía una especie de cántico y exudaba extraños ácidos, cargando desde las profundidades de la tierra a una velocidad fantástica con una furia espantosa, deshaciendo la roca basáltica como se deshace la mantequilla al fuego.

- Los que socavan en las profundidades, Brian Lumley

Historia

Preeminente entre los suyos

Shudde-M'ell es un gigantesco, y claramente maligno, chthonian; un gusano gigante pasa el mayor tiempo posible bajo tierra. Durante muchos milenios estuvo atrapado bajo G'harne, la misteriosa ciudad que las leyendas sitúan en el norte del continente africano, gracias al poder de un gran número de símbolos arcanos. El paso del tiempo, los desastres naturales y, sobre todo, la mano del hombre, hicieron desaparecer estos símbolos, liberando al monstruoso gusano de su encierro.

Cultos

El gran tiburón blanco no sólo está en el mar

El culto a Shudde-M'ell es uno de los cultos menos extendidos por el mundo. Aunque puede que algunas tribus de Mongolia o Africa, o incluso algunos chamanes sudamericanos, adoren a este primigenio, pero es en la costa oeste de Estados Unidos donde se puede encontrar alguna actividad cultista hacia este primigenio dentro del primer mundo. Concretamente es en San Francisco donde el culto a Shudde-M'ell es más activo, y no por devoción hacia la criatura, ni por solicitar favores arcanos, pues el chthonian no los concede, sino para aplacar su ira y evitar que la ciudad sea pasto de nuevos terremotos. Este culto, nacido sobre una buena base de miedo, superstición y conocimientos erróneos, sacrifica una víctima en cada noche de luna nueva, pues piensan que es con la falta de luz cuando el primigenio está más activo. Sin embargo, es esta práctica la que, a la postre, está atrayendo no sólo la atención de Shudde-M'ell en la zona, como ya ocurrió en el pasado, sino de otros chthonians que acuden ante la llamada de su gigantesco líder.

Seguidores

Los que socavan en las profundidades

Los chthonian, enormes gusanos que viven en las profundidades de la tierra, adoran a Shudde-M'ell como su único y verdadero líder. No es una adoración inteligente sino instintiva, pues Shudde-M'ell no deja de ser el gran alfa de toda la raza de los chthonian.

Influencia en el mundo

Temblores

No todos los terremotos ocurridos en la historia de la humanidad son consecuencia de la presencia de Shudde-M'ell o sus seguidores, pero sí que es cierto que la presencia de Shudde-M'ell origina terremotos. Se cree que, al menos, uno de los terremotos que ocurren por la costa del pacífico tiene es provocado por Shudde-M'ell.

A efectos de juego

Shudde-M'ell es una fuerza de la naturaleza primitiva y violenta, y un arma ideal para lograr casi cualquier objetivo. Un culto inteligente puede utilizar a este primigenio para eliminar a otros cultos rivales o amenazar a gobiernos enteros y que estos obedezcan ante sus peticiones, o verán como sus ciudades son destruidas como castillos de naipes. O es posible, incluso, que algún gobierno posea los conocimientos arcanos suficientes como para controlar al primigenio, y la tan famosa máquina de hacer terremotos de la que tanto hablan los conspiranoicos sea en realidad Shudde-M'ell siendo manipulado por alguna agencia gubernamental que nadie conoce.



Y'GOLONAC

Pudo comprobar por qué no tenía cabeza la sombra que vio el día antes sobre el cristal deslustrado, y entonces gritó.

- Huella Fría, Ramsey Campbell

Historia

Más allá del muro, el laberinto

Y'golonac es descrito en Las Revelaciones de Glaaki como un ser fofo, hinchado, sin cabeza y con unas grandes bocas en las palmas de las manos. Se encuentra atrapado en unas enormes ruinas laberínticas bajo el valle del Río Severn, en Inglaterra, tras un muro de ladrillo. Se cree que estas ruinas están cerca de la ciudad de Brichester, pues el primigenio suele frecuentar esta ciudad bajo la apariencia de un extraño hombre de apariencia normal, quizás algo fofo y neurótico. Se aparece si su nombre es leído o pronunciado allí donde el mal está presente.

Cultos

...todo está permitido

Pocos son los que adoran a este primigenio, pero los que lo hacen son de la peor calaña posible. Sólo los más depravados obtienen el favor del Y'golonac, dándoles libertad para satisfacer sus más bajos instintos a cambio de su servidumbre. Su culto más importante, Los Hijos de las Manos que Alimentan, está compuesto por un centenar de miembros repartidos por todo el mundo.

Seguidores

No existen monstruos tan depravados

Las Revelaciones de Glaaki no mencionan a ninguna criatura que siga a este ser.

Influencia en el mundo

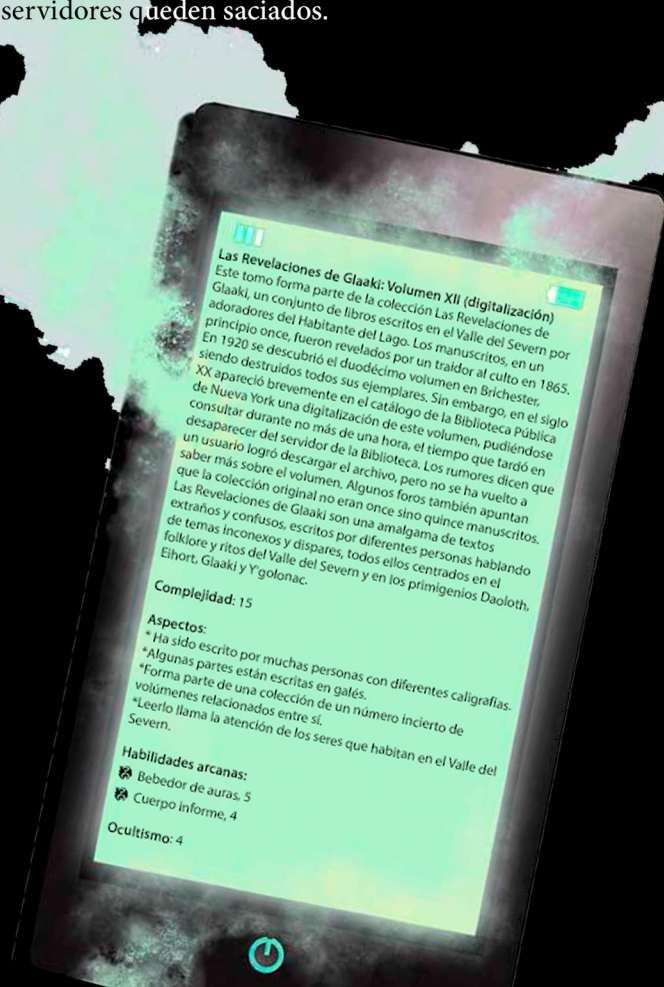
Conoce el mal que anida en el corazón de los hombres

Y'golonac siente una fuerte atracción por las personas que han reprimido sus más oscuros deseos. Suele acercarse a ellos bajo la apariencia de un hombre de aspecto simple y regordete, hasta que se muestra como el monstruo que es y posee y absorbe a su víctima.

A partir de ese momento, Y'golonac puede tomar la apariencia de ese ser humano. La víctima, por su parte, pasa a engrosar el reducido número de adoradores que tiene el ser, aunque este número es cada vez mayor debido, sobre todo, a la decadencia que habita en las sociedades modernas, corruptas y pervertidas en todos sus niveles.

A efectos de juego

Un grupo de pj especialmente depravado o maligno puede llamar la atención del primigenio, teniendo en cuenta que el concepto de mal de Y'golonac es bastante simple. Otra forma de llamar su atención es leer el decimosegundo volumen de Las Revelaciones de Glaaki. Aceptar los favores y placeres que Y'golonac ofrece a sus seguidores, a cambio de su servidumbre, puede ser un gran premio para un pago tan simple. El problema es que la depravación de los cultistas cada vez necesitará más emociones, y más fuertes, para ser saciada; y Y'golonac solicitará más servicios para que sus servidores queden saciados.





ZHAR/LLOIGOR

*El ser que se agazapaba en aquel extraño y verdoso crepúsculo
era una masa viviente de escalofriante horror,
una horrible montaña de carnes sensibles y temblorosas,
cuyos tentáculos emitían un extraño sonido zumbante.*

- El cubil del retoño estelar, Derleth y Schorer

Historia

Las dos caras de una misma moneda

Zhar llegó a la Tierra hace eones, desde la estrella Arcturus. Quedó atrapado bajo la ciudad de Alaozar, en la meseta de Sung, en la actual Birmania, en el sudeste asiático. Puede proyectar su esencia espiritual a cualquier lugar en el que se le convoque, siempre que se realicen correctamente los rituales apropiados. Zhar, no obstante, no está solo. Junto a él yace su gemelo, Lloigor.

Lloigor es una mesa tentacular informe que, al igual que su gemelo, puede aparecerse a voluntad en cualquier lugar, pero sólo cuando la estrella Arcturus está su cénit. Esto a llevado a los estudiosos de estos seres a pensar que Lloigor realmente no existe, sino que es una personalidad de Zhar provocada por la influencia de su hogar natal. Otros, sin embargo, opinan que el primigenio es una criatura siamesa sobre la que domina unas veces Zhar y otras Lloigor. Otra corriente de pensamiento, quizás más racional, o incluso más incrédula, sostiene que ni Zhar ni Lloigor existen y que ambos son creaciones de una criatura burlona que no tiene aprecio por quienes la sirven.

Cultos

Entre mortales

La influencia del pueblo asiático, y sobre todo la moda de la adopciones de huérfanos asiáticos que a finales del siglo XX y principios del XXI se propagó por occidente, ha hecho que el culto a Zhar/Lloigor esté más extendido de lo que se cree. Sus más fervientes seguidores son los tcho-tcho, un pueblo creado por las maquinaciones de Chaugnar Faugn, que emigró desde los Pirineos a Asia.

El culto más importante es la Hermandad del que Pisa las Estrellas, adoradora de Lloigor, la cual ha extendido sus tentáculos por casi todo occidente, aprovechando el gran número de adoptantes de esa parte del globo.

Seguidores

El terror que acecha bajo nuestros pies

Si bien algunos textos citan a los lloigornos como seguidores de estos primigenios, lo cierto es que estos “lloigornos” son en realidad Pólipos Volantes, amorfas criaturas que llegaron de las estrellas y se enfrentaron a la Gran Raza de Yith, lo que indica cierta inteligencia en estos seres. Hoy en día son escasos, prácticamente casi en extinción, y se encuentran escondidos en cuevas y simas sin mostrar la más mínima intención de salir de ahí.

Influencia en el mundo

Miles de bocas hablan con mi voz

Si bien estos primigenios no son de los más activos, sus fieles tcho-tcho están propagando su culto a gran escala. No es difícil encontrar un culto a Zhar o Lloigor en alguno de los exóticos barrios chinos de cualquier gran ciudad como Londres, Nueva York, Madrid o Barcelona. Si bien es cierto que los tcho-tcho han sido perseguidos a lo largo de su historia, la corriente aperturista de occidente ha hecho que estas criaturas prosperen allí dónde antes era impensable que pudieran si quiera habitar.

A efectos de juego

Un culto puede conocer la existencia de este primigenio si entra en contacto con los tcho-tcho. Incluso el propio culto de los personajes puede tener un miembro de los tcho-tcho infiltrado que vaya corrompiendo poco a poco a los cultistas hacia la adoración de Zhar o Lloigor.



ZOTH-OMMOG

A través de esta repulsiva melena de Medusa de viscosos zarcillos dos fieros ojos serpentinos brillaban con una mezcla de frialdad, inhumana burla, y algo que sólo puedo describir como amenaza fanfarrona.

- Zoth-Ommog, Lin Carter

Historia

De tal palo, tal astilla

Según el profesor Copeland (1860-1926), Zoth-Ommog yace en la ciudad de R'lyeh, en la zona cercana a la costa de Ponape, junto a su padre Cthulhu. La forma de su cuerpo es cónica, con una cabeza similar a la de un lagarto de la cual surgen tentáculos serpentinos. En la base de su cuello aparecen cuatro probóscides más, parecidos a los brazos de una estrella de mar.

Cultos

Las fichas están sobre el tablero

Zoth-Ommog llega hasta a sus adoradores por la influencia que ejercen sus figuras sobre ellos. Cuando un humano esta cerca de una de estas estatuas, horribles imágenes del primigenio esculpidas en jade, obsidiana o granito, este envía imágenes de su grandeza a través de los sueños, atrapando poco a poco al futuro devoto y sembrando a sí las semilla de su culto. Se desconoce el número de estatuillas de Zoth-Ommog que existen, pero la presencia de cultos en lugares tan distantes como Ponapé, Nueva Zelanda, el sur de Indochina, y ciudades como Nueva York, Berlín, Milán o Madrid, indica una influencia mayor de la que muchos otros cultos poseen.

Seguidores

Desde las profundidades del abismo

Zoth-Ommog tiene como servidores a los extraños yuggs, enormes gusanos blancos de origen extraterrestre. Estas criaturas tienen la extraña facultad de respirar sulfuro. Además, poseen la capacidad de intercambiar su información genética con otras criaturas gracias a unos dardos llamados iacula. Ubb es su líder, liderando a su pueblo en su sagrada misión de liberar a sus amos del confinamiento. Del cruce de estos gusanos con híbridos humanos de profundos, nacen los yuggya. Estas criaturas, aparentemente humana, poseen la facultad de cambiar de forma a voluntad. Su mentalidad es completamente extraterrestre, careciendo de emociones humanas y del entendimiento de estas. Sin embargo si poseen cierta empatía con la explotan los miedos y deseos de sus víctimas. Otra cualidad de estas criaturas es el poder de inyectar sustancias químicas inductoras del placer dentro del cuerpo de los humanos.

Influencia en el mundo

La piedra de la que están hechas las pesadillas

Zoth-Ommog influencia a sus víctimas a través de sus estatuas. Sin estas estatuas, el poder del primigenio no existe. Sin embargo, prácticamente cualquier museo moderno con su exposición de culturas del Pacífico posee una figura de este primigenio, sin tener en cuenta las exposiciones itinerantes. Esto hace que la influencia del primigenio esté muy extendida, pero poco unida.

A efectos de juego

Si el culto no es influenciado directamente por Zoth-Ommog, la existencia de libros como Figurilla de Ponapé o Canticos de Yuggya pueden poner sobre la pista al culto. Estos libros, cuyo último propietario fue el profesor Copeland, desaparecieron hace años tras la muerte de su dueño.



CRIATURAS

COLOR SURGIDO DEL ESPACIO

Posiblemente la criatura más extraña y peligrosa que existe en el universo. El Color, como se ha terminado denominando entre los expertos de los Mitos, es un ente extraterrestre de origen desconocido. El embrión de esta criatura es una pequeña esfera, habitualmente de entre 7 u 8 centímetros de diámetro, que al caer en la Tierra, normalmente en suelo fértil o agua, libera una larva de Color. Esta criatura, de aspecto gelatinoso, comienza a filtrarse en la tierra y a crecer, alimentándose y corrompiendo lo que está a su alcance. Todo lo que ha sido mancillado por el Color posee un brillo espectral y enfermizo, incluidos los seres humanos.

Motivación

Se desconocen la motivaciones de estos seres. Los pocos casos documentados de sus visitas a la Tierra tan sólo demuestran que se alimentan de la esencia de cualquier forma de vida hasta que tienen el suficiente poder como para regresar al espacio.

Forma de actuar

Cuando la criatura crece, comienza a alimentarse y corromper toda vida a su alrededor. Las plantas crecen más rápido, y con más tamaño, de lo normal, pero su aspecto suele ser horrible, deformado e incluso nauseabundo. Los animales tampoco son ajenos a su influencia, resultando en grotescas criaturas al poco tiempo de entrar en contacto con el Color. Los humanos tan poco son ajenos a la influencia parásita de estos seres, sufriendo diferentes alteraciones corporales y mentales hasta ser drenados completamente por el Color y fallecer convertidos en un montón de cenizas. Las zonas visitadas por el Color quedan en tal estado que las autoridades las declaran como zonas catastróficas.

A efectos de juego

Este parásito suele caer en entornos rurales alejados de las grandes ciudades, pues es ahí donde puede alimentarse con mayor facilidad.


No sería extraño que alguna de estas criaturas eligiera alguna zona verde dentro de la ciudad para poder alimentarse. Central Park en Nueva York, o El Retiro de Madrid podrían ser lugares perfectamente viables para que un Color estuviera presente, al menos antes de alcanzar su estado adulto.


Concepto: Parásito extraterrestre

VOL 8 Paciente

INT 5 Instintos de depredador

HABILIDADES

 6 Hacer agujeros

 7 Drenar la vida


Aguante: 7

Resistencia: Ver *Drenar la vida*

Iniciativa: 0

Exposición al terror: Miedo (Media, m/M)

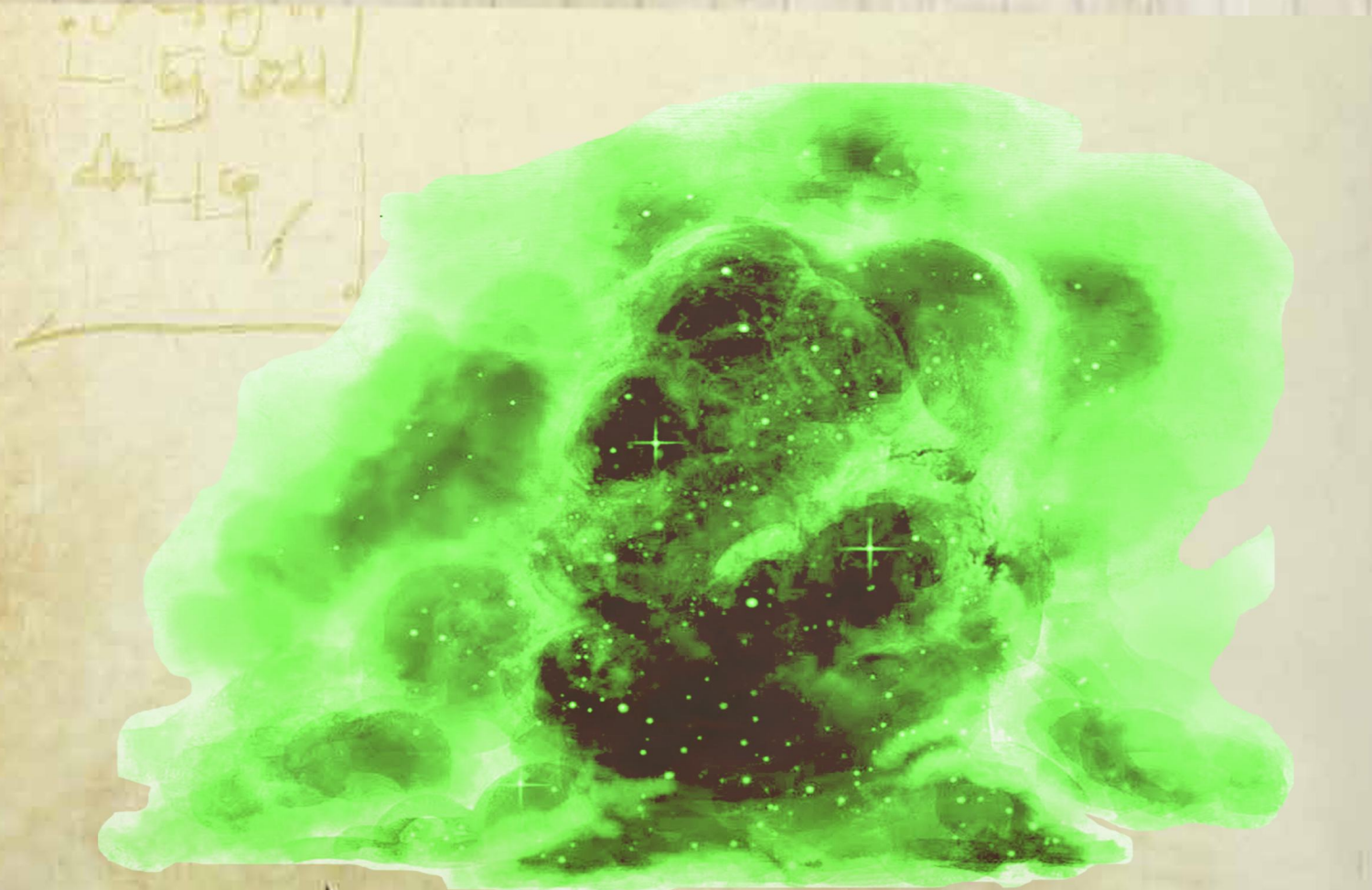
Hacer agujeros: Un *Color* puede concentrar su poder y enfocararlo sobre la materia sólida para disolverla y hacer un agujero por el que poder moverse. Por cada m^3 que quiera disolver deberá gastar un punto de Resistencia. Esta habilidad puede usarse también como una forma de ataque, multiplicando el valor C por el número de puntos de Resistencia gastados por el *Color*. Ver a una persona disolverse de esta manera tiene un terror de Pánico (*Difícil C/CM*).

Drenar la vida: Esta habilidad arcana permite al *Color* alimentarse de toda forma de vida que haya alrededor suyo. El poder es tal, que incluso los que hayan sido tocados por él, pero no estén necesariamente en contacto, seguirán siendo víctimas de este poder mientras estén a una distancia igual o menor que la VOL del *Color* multiplicada por 100 en metros. Un *Color* absorbe vida de una misma víctima sólo una vez al día. Cuando el *Color* hace esto, este enfrenta su VOL +  *Drenar la vida* según se indica en la siguiente tabla 1-1.

Los puntos de daño sufridos por la víctima, sin posibilidad de absorción, se suman a la Resistencia del *Color*. Cuando el *Color* ha alcanzado

los 100 puntos de Resistencia, tiene el poder suficiente para volver al espacio, dejando la zona totalmente carente de vida. Si la zona se queda sin presas a las que drenar, el *Color* puede moverse en busca de otro lugar más fértil. Respecto a las víctimas, cada vez que sufran daño debido a la influencia del *Color*, además de perder la cantidad de Resistencia correspondiente, ganarán un punto de Degeneración. Poco a poco se irán consumiendo, secando, incluso volviéndose cada vez más locos. Cuando la Degeneración llega al máximo, o se drenan todos sus puntos de Resistencia, la víctima muere convirtiéndose en un montón de cenizas (*Horror. Muy difícil M/mCM*).

Drenar la vida	Dificultad	Daño físico	Estabilidad mental
1ª vez	Difícil + FOR	m	m/2
2ª vez	Media + FOR	C	C/2
3ª vez	Fácil + FOR	M	M/2
4ª vez	Fácil + FOR -1	mC	mC/2
5ª vez	Fácil + FOR -2	mM	mM/2
6ª vez	Fácil + FOR -3	CM	CM/2
7ª vez y siguientes	Fácil + FOR -4	mCM	mCM/2



CTHONIAN

No existe una criatura igual al cthonian. Su tamaño, fuerza, inteligencia, e incluso belleza, los convierten en unos seres realmente increíbles, capaces de destruir ciudades con sólo mover su vermiforme cuerpo. Se mueven bajo la corteza terrestre derritiendo la roca a su paso. Se encuentran, sobre todo, cerca del núcleo terrestre, si bien sus crías suelen estar más cerca de la superficie debido a las altas temperaturas del centro de la Tierra. Cerca de la superficie también suelen encontrarse ejemplares adultos, bien por temas reproductivos o bien por haber sido impulsados por una corriente de magma. Su ciclo de vida es desconocido pero, si hacemos caso a lo que algunos textos dicen, algunos ejemplares adultos pueden alcanzar una existencia cercana al milenio.

Son extremadamente sensibles al agua, y una inmersión total en este elemento mataría al cthonian casi de inmediato. El mayor y más poderoso ejemplar de esta raza es Shudde M'ell.

Motivación

Se desconocen las motivaciones de estas criaturas, pues hasta cierto punto son pacíficas y no interactúan demasiado con el ser humano. Parece ser que se centran más en reproducirse y moverse continuamente, quizás para evitar ser atrapados como ya lo estuvieron antaño, en la ciudad de G'harne.



Forma de actuar

Los cthonian se comunican entre sí telepáticamente, sin importar la distancia. Esta habilidad es más fuerte en los ejemplares adultos, pudiendo controlar a otras formas de vida. Cuando sienten amenazados, o algo les llama la atención, suelen sondear las mentes de sus víctimas e incluso llegan a controlarlas para evitar cualquier peligro. Evitan, sobre todo, las grandes masas de agua, un auténtico anatema para ellos. Los adultos, además, pueden provocar grandes terremotos.

A efectos de juego








Un solo ejemplar adulto de estas criaturas es una amenaza suficientemente importante como para ser ignorada. Si bien son criaturas muy inteligentes, y bastante escurridizas si se sienten amenazadas, es posible controlarlas mediante grandes hechizos y rituales para que sirvan al propósito del culto.

Si el culto posee algo que el cthonian considera atractivo o necesario para él, este entrará en contacto con el culto telepáticamente, intentando manejar al grupo mediante el control mental. Se sabe de cthonian que han utilizado pueblos enteros como método de defensa, sobre todo en época de apareamiento y, sobre todo, cuando sus crías comienzan a eclosionar.

Concepto: Excavador tentaculado hidrosensible.

FOR	22	Enorme
REF	2	Lento y pesado
VOL	6	Proteger a sus crías
INT	6	Intereses desconocidos

HABILIDADES

-  7 Excavar la tierra
-  8 Ataque de tentáculo
-  10 Ataque de aplastamiento
-  5 Sensibilidad térmica
-  7 Comunicación telepática
-  8 La voluntad de Shudde M'ell
-  6 Signo Rojo de Shudde M'ell

Aguante: 25

Resistencia: 75

Defensa: 15 (RD 5. **Debilidad:** Agua)

Iniciativa : 5


Bonificación al daño: +2/+7

Ataques: Tentáculo +10 (mCM+7)


Aplastamiento (ver texto)

Exposición al terror: Pánico (Difícil, C/CM)



Control telepático

Los cthonian, sobre todo los adultos, pueden intercambiar ideas y sensaciones con los humanos, incluso pueden llegar a controlarlos si creen que el humano posee algo de quieran o que puede ponerles en peligro. El cthonian enfrenta su VOL +  Comunicación telepática contra una dificultad de 15 + VOL del objetivo. Si este logra superar la tirada la víctima estará bajo el control de la criatura M horas, tras las cuales despertará sin recordar nada o volverá a caer bajo el influjo del cthonian, si este vuelve a controlar telepáticamente a su objetivo.

Ataque de tentáculo

Un cthonian puede atacar cada turno con tantos tentáculos como la mitad de su  (máximo 8 tentáculos), cada uno dirigido a un objetivo distinto. Si el ataca impacta, además de hacer el daño oportuno, el tentáculo quedará aferrado a la víctima drenando sangre y fluidos a un ritmo de C puntos de daño consolidado.

Ataque de aplastamiento

Un cthonian puede usar su gigantesco cuerpo vermiforme para aplastar a sus enemigos. Cuando el cthonian se alza y cae, su cuerpo ocupa un área de un diámetro igual a FOR/2. Los oponentes que se encuentren dentro de la zona de impacto pueden esquivar con REF más la habilidad más adecuada entre  o . Quien no consiga superar el ataque del cthonian, morirá automáticamente salvo que active el aspecto adecuado.

Terremotos

Sólo los cthonians adultos son capaces de producir terremotos. La magnitud del seísmo será igual a la suma de las distintas puntuaciones de REF en un área de 100 metros. Así, un cthonian adulto con una puntuación de REF 2

GHAST

También conocidos como Lívidos, estas criaturas viven únicamente bajo tierra, pues la luz del sol es mortal para ellos, si bien la luz del crepúsculo o un día nublado no les hace tanto daño. Son más grandes que un ser humano, uno dos o tres palmos, y poseen un rostro carente de nariz; su boca está poblada por dientes afilados que les ayudan a desgarrar la carne con facilidad. Poseen unas piernas fuertes, terminadas en pezuñas, y unos brazos bien formados con garras en lugar de manos, lo que les convierte en unos adversarios formidables. Se les localiza, principalmente, bajo las Criptas de Zin, en Las Tierras del Sueño. También se han visto especímenes en las cavernas de K'n-yan, bajo las Grandes Llanuras de América, y en las ruinas de la ciudad de Yoth, abandonada hace eones por los hombres serpiente. Se cree que son omnívoros, aunque practican el canibalismo si no encuentran el sustento suficiente. Suelen abandonar su territorio para cazar gules y gugs en el Inframundo de las Tierras del Sueño.

Motivación

Como bestias cazadoras y carnívoras que son, es difícil saber qué les mueve más allá de los instintos básicos de reproducción, supervivencia y protección.

Forma de actuar

Agresivos y territoriales. Cuando salen de sus criptas suelen ir en manada, aunque esto sólo ocurre de forma ocasional. Cuando cazan, usan sus poderosas piernas para atacar rápida

provocará un terremoto de 2 en la escala Richter, algo imperceptible e inofensivo, prácticamente las vibraciones provocadas por el movimiento del monstruo. Haría falta un gran número de estos seres, o un ejemplar realmente enorme, para destruir una ciudad grande.

mente a sus presas, bien en carrera o impulsándose para cubrir amplias distancias. Sus garras, afiladas como cuchillas, son su mayor amenaza.

A efectos de juego

No es extraño que un culto que se adentre demasiado en las profundidades se encuentre con un grupo de estas criaturas., sobre todo si se encuentran en la zona de las Grandes Llanuras cerca de alguna entrada a las cavernas de K'n-yan.



Concepto: Caníbal subterráneo de las Tierras del Sueño





FOR 7 Corpulento

REF 4 Criado en la oscuridad

VOL 3 Territorial


INT 1 Primitivo

HABILIDADES

-  6 Saltar grandes distancias
-  6 Garras afiladas como bisturíes
-  5 Mandíbula poderosa
-  6 Patada

 7 Olfato excelente

 5 Acechar a su presa

 2 Toses guturales

 4 Catacumbas de las Tierras del Sueño

Aguante: 8

Resistencia: 25

Defensa: 15

Iniciativa: 4

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +3

Armas: Garras +10 (C+3), Mordisco +9 (C+3), Patada +10 (C+3)

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

HABITANTES DE LA ARENA

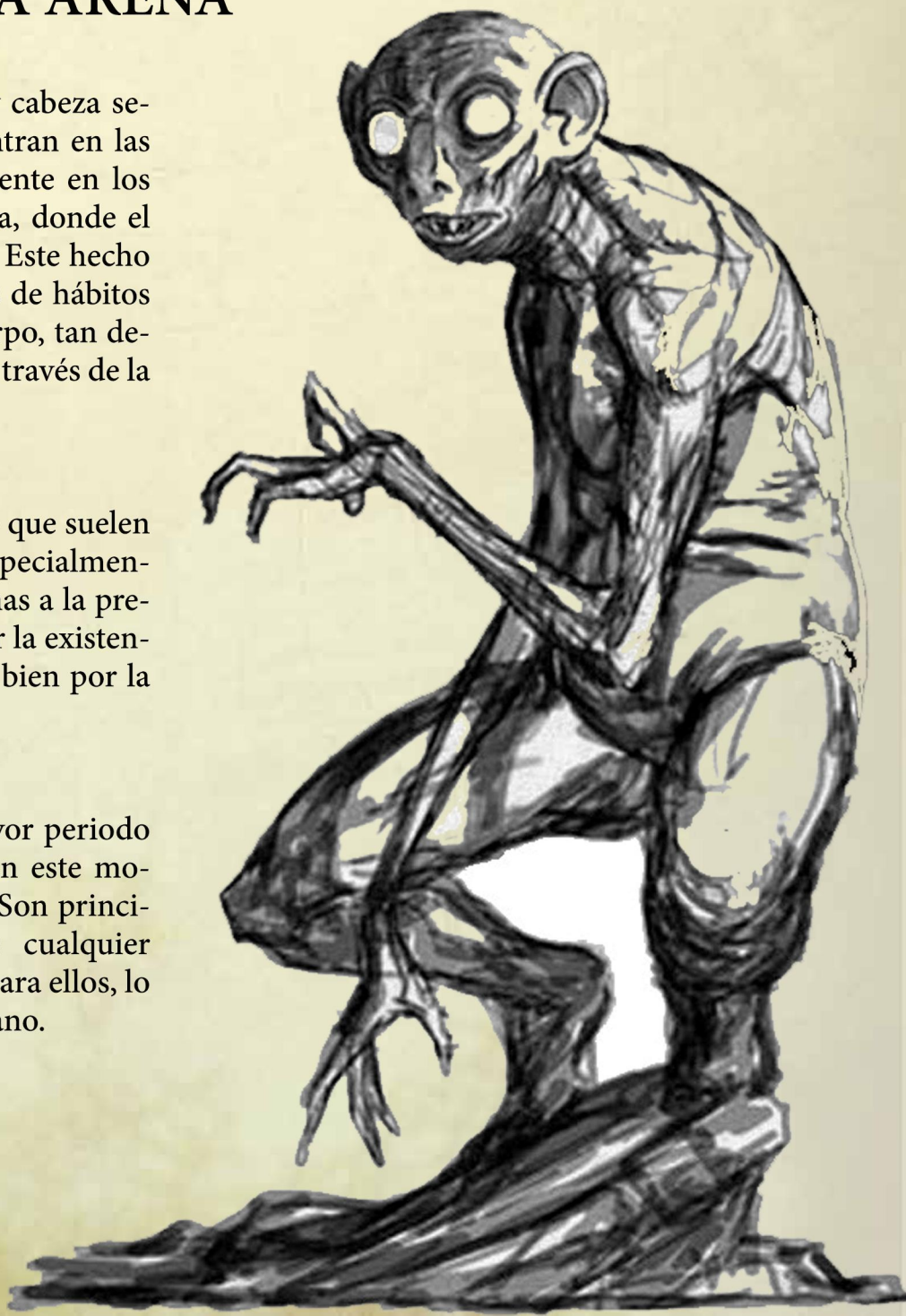
Estos seres de aspecto humanoide y cabeza semejante a la de un koala, se encuentran en las zonas áridas de la tierra, especialmente en los grandes desiertos de América y Asia, donde el inclemente sol es el mayor enemigo. Este hecho resulta curioso, ya que son criaturas de hábitos nocturnos y huyen de la luz. Su cuerpo, tan demacrado que sus huesos se marcan a través de la piel, está cubierto de arena.

Motivación

Poco se sabe de estas criaturas, salvo que suelen adorar Nyarlathotep, Yig o Hastur, especialmente. Habitan las profundidades cercanas a la presencia de estos Primigenios, bien por la existencia de ruinas de antiguos templos o bien por la presencia de algún culto.

Forma de actuar

Viven en pequeños grupos y su mayor periodo de actividad es durante la noche. En este momento, salen a cazar a la superficie. Son principalmente carnívoros, por lo que cualquier fuente de carne es un rico atractivo para ellos, lo que incluye, obviamente, al ser humano.



A efectos de juego

No es extraño que un culto que se adentre demasiado en las profundidades se encuentre con un grupo de estas criaturas., sobre todo si se encuentran en la zona de las Grandes Llanuras cerca de alguna entrada a las cavernas de K'n-yan.

Concepto: Acechador del desierto.


FOR 3 Raquítico

REF 4 Silencioso


VOL 4 Servil


INT 5 Infantil


HABILIDADES

 4 Perseguir a su presa

 3 Garras finas

 4 Vista y olfato agudos

 6 Uno con el desierto

 5 Secretos del desierto

PÓLIPOS VOLANTES

Estas criaturas, también llamadas Seres Primordiales o incluso Raza Polipodia, llegó a nuestro planeta hace seiscientos millones de años, cuando el ser humano aun no existía. Crearon grandes ciudades en la roca basáltica. Intentaron extender su dominio hacia los océanos, pero la raza de los Antiguos los repelieron y mantuvieron alejados de su territorio. Así estuvieron durante millones de años, hasta que la Gran Raza de Yith entró en guerra con ellos y los expulsó a las profundidades de la tierra, encerrándolos allí para siempre. Ese entorno hostil, no obstante, no fue un problema para los Pólipos. Debido a sus grandes sentidos, gracias a los cuales no necesitan luz para poder percibir su entorno, y a la plasticidad de sus cuerpos, continuaron construyendo su imperio en las cavernas terrestres, esperando el momento adecuado

Aguante: 5

Resistencia: 15 (RD: 1, piel áspera)

Defensa: 13

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: 0/1

Armas: Garras +7 (C+1)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

Secretos del desierto

Los habitantes de la arena poseen un sentido especial para encontrar ruinas y viejos lugares de adoración a los Primigenios. También pueden sentir los cultos que sirven a estas criaturas, encontrarlos e incluso mezclarse entre ellos.

para llevar a cabo su venganza contra los yithanos. Cuando el momento llegó, emergieron de la tierra destruyendo todo lo que sus enemigos habían creado, masacrando también a los miembros de la Gran Raza que encontraron a su paso. Sin embargo la Gran Raza había proyectado sus mentes hacia el futuro, ocupando el cuerpo de insectos, en un futuro donde los Pólipos ya están extintos.

Tras su triunfo los Pólipos volvieron a la oscuridad de las cavernas, comenzando así el declive de esta raza. Hoy en día es extraño encontrar algún espécimen vivo, aunque es posible que en los túneles que llevan hasta la ciudad de los Profundos, Y'ha-nthlei, more una de estas criaturas.



Motivación

Los Pólipos sólo tienen un objetivo, dictado por su malévola naturaleza: crecer y dominar. Construyen sus ciudades en la roca, usando su extraordinario control del viento para ello. Si bien quedan pocos especímenes, por no decir que ninguno, estos son unas criaturas extraterrestres temibles, luchando con todo su poder contra cualquier ser que se cruce en su camino.

Forma de actuar

Consideran a los humanos inferiores, y como tal unos seres que deben ser exterminados o, en el mejor de los casos, dominados. Sus múltiples formas de usar el viento para atacar a sus presas, además de poder volverse invisibles a voluntad, los convierten en unos temibles adversarios para cualquiera que ose enfrentarse a ellos.

A efectos de juego

Si bien es poco probable que estas criaturas aun existan, si algún culto tuviera la mala suerte de encontrarse con un Pólipo Volante, lo mejor que puede hacer es correr. La criatura no vacilará en atacar al culto, arrasando todo lo que haya a su alrededor si es necesario.

Concepto: El terror de las profundidades

FOR	22	Biología extraterrestre
REF	4	No es tan lento para ser tan grande
VOL	6	Conquistadores extraterrestres
INT	4	Se cree superior a todo

HABILIDADES

- 🧠 5 Plasticidad irracional
- 👁️ 8 Un cuerpo lleno de tentáculos
- 🗣️ 2 ¡Ese chirriante sonido!
- 👁️ 6 La luz no es necesaria
- 👁️ 7 Invisibilidad a voluntad
- 🧠 6 Las enseñanzas de los Zarr

Aguante: 25

Resistencia: 75

Defensa: 15 (RD: 5, además de su Biología extraterrestre)

Iniciativa: 6

Bonificación al daño: 2/7

Armas: Tentáculo +12 (C+7). Ver descripción.

Exposición al terror: Horror (muy difícil, M/mCM)

Biología extraterrestre: Los Pólipos Volantes son criaturas de fuera de este planeta, y por ello ajenas a nuestros materiales. Cualquier arma hará siempre el dado m de daño, multiplicado el crítico correspondiente si existiera, excepto si el arma es calorífica, eléctrica o mágica que hará el daño correspondiente.

Un cuerpo lleno de tentáculos: Los cuerpos de los Pólipos están creando tentáculos continuamente, apareciendo y desapareciendo de forma grotesca. Puede atacar a tantos objetivos distintos como REF/2. Estos tentáculos, al ser casi inmateriales, ignoran cualquier tipo de protección que lleve la víctima.

¡Ese chirriante sonido! Los Pólipos siempre están acompañados de un silbido repugnante, como el de un continuo columpio oxidado balanceándose. Es posible que sea una forma de comunicación, aunque nadie ha permanecido cerca de ellos el tiempo suficiente como para averiguarlo. Este sonido siempre está presente.

Invisibilidad a voluntad: Los Pólipos pueden volverse transparentes a voluntad. Cualquiera que quiera descubrir o atacar a un Pólipos en este estado, tendrá que realizar una tirada enfrentada de 🌀 contra 🌀 *Invisibilidad a voluntad* del Pólipos.

Las enseñanzas de los Zarr: Los Zarr son unas criaturas extraterrestres que conquistan gran parte de su galaxia hace miles de años. El primigenio Zathog se alió con ellos para liberar a los demás primigenios de su encierro. A cambio, el primigenio les otorgó el poder de viajar por el tiempo y el espacio. Se cree que estas criaturas entraron en contacto con los Pólipos, aliándose con ellos y enseñándoles el poder que Zathog les otorgó. Algunos eruditos piensan que los Pólipos son en realidad los Zarr, corrompidos por el poder de Zathog y sus viajes espacio temporales. Sea como sea, los Zarr y los Pólipos poseen la habilidad de controlar los vientos. Los Pólipos usan este poder para crear un chorro de viento

que lanza contra sus víctimas (tratarlo como un ataque a distancia); absorberlos y atraparlos (ataque a distancia, cada turno la víctima enfrentará su FUE a la del Pólipos para poder avanzar); o incluso para crear huracanes de efectos catastróficos, si se unen los suficientes Pólipos

SEMILLA ESTELAR

Las semillas estelares de Cthulhu son criaturas de imagen semejante al Gran Cthulhu, si bien poseen facultades para cambiar de forma e incluso de aspecto, aunque siempre recordando a su señor Cthulhu. El origen de estas bestias no está del todo claro. Algunos textos afirman que nacieron de los restos dejados por Cthulhu al entrar en la atmósfera terrestre. Otros dicen que llegaron junto a su señor, lo que indica que son criaturas ajenas al primigenio, hasta cierto punto, y construyeron la ciudad de R'lyeh. Entraron en guerra con los Antiguos, obligando a estos a retroceder hasta el océano. Al hundirse R'lyeh, muchas de ellas quedaron atrapadas junto a su señor, quedando muy pocas libres. Los Profundos mantienen protegidas a algunas de estas semillas, las que se moran en las profundas fosas abisales.

Motivación

Las semillas que están atrapadas en R'lyeh permanecen dormidas, al igual que su señor, y renacerán junto a él cuando R'lyeh emerja de nuevo. El resto, las pocas que lograron escapar al desastre de la ciudad sumergida, o estaban lejos cuando esto ocurrió, siguen los designios que el primigenio las manda telepáticamente.

Forma de actuar

Las semillas se muestran hostiles frente a los seres humanos, a no ser que Cthulhu les haya ordenado lo contrario. A veces sirven de mensajeras entre el más grande de los Primigenios sus cultos.



A efectos de juego

Es complicado encontrar semillas estelares lejos del agua, si bien no imposible. Cualquier culto adorador de Cthulhu tendrá algún encuentro con estas criaturas en algún momento, al igual que cualquier culto enemigo de Cthulhu. Pueden transmitir mensajes telepáticamente, de forma parecida a los mensajes oníricos que envía su gran señor.

Concepto: Gigantesco octopóide


FOR 80 La viva imagen de Cthulhu


REF 3 Poco sutil


VOL 8 Como ordene su señor

INT 8 Mente literal


HABILIDADES

 6 Vuelo indiferente

 8 Garras demasiado grandes

 8 Tentáculos poderosos

 7 Excelente percepción bajo el agua

 9 Cuerpo informe

 6 El saber del Gran Cthulhu

Aguante: 84

Resistencia: 252

Defensa: 21 (RD: 10, una gruesa capa de piel y grasa)

Iniciativa: 12

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: +22

Armas: Garras +11 (C+22), Tentáculos +11 (C+22, puede atacar hasta a cuatro objetivos a la vez)

SEMILLA INFORME

Criaturas formadas por una sustancia negra y viscosa similar al crudo. Pueden adoptar cualquier tamaño y forma, pasar por cualquier tipo de hendidura y alargar sus apéndices a voluntad. Habitan en N'kai, al lado Tsathoggua, cumpliendo los designios del primigenio.

Motivación

Siguen las órdenes y deseos de Tsathoggua a rajatabla, pues sólo existen para servir al horrible primigenio.

Forma de actuar

Protegen a su dios batracio con su propia vida, mostrándose hostiles y agresivos con cualquier que ose pisar el reino de Tsathoggua en la gran caverna de N'kai. Cuando actúan guiados por su primigenio, actuarán de forma acorde a las instrucciones de este, literalmente

A efectos de juego

Cualquier grupo adorador de Tsathoggua aprenderá como invocar una semilla informe, o al menos debería intentar hacerlo. No es difícil encontrar la forma de hacerlo, si el primigenio no tiene a bien enseñarlo él mismo. Su extrema maleabilidad, y las incontables formas que puede adoptar para acabar con sus enemigos, la convierten en un enemigo temible que pocos cultos querrían tener en su contra.

Concepto: Fanáticos servidores de Tsathoggua


FOR 10 Cuerpo líquido


REF 7 Rápida como una serpiente


VOL 3 Los deseos de mi amo


INT 3 No existen para pensar


HABILIDADES

 5 No existen barreras

 6 Incontables formas de matar

 5 Tragar a su víctima

 4 Percepción fuera de tu comprensión

 5 Negra como la noche

Aguante: 11

Resistencia: 33

Defensa: 18

Iniciativa: 8

Bonificación al daño: 1/4

Armas: Zarcillo +13 (C+4), Mordisco +12 (C+3)

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

Durante mis viajes por el mundo he conocido mucha gente, a cada cual más extraño. De todas ellas, la más fascinante fue Drew Smunt. Por el día cuidaba de su hija, una madre con serios problemas mentales y un gato pelirrojo. Por la noche trabajaba de stripper en un club de Las Vegas. Además de bailar, Drew hacía sesiones privadas a quién pudiera pagarlas; y en ellas no sólo bailaba.

No creo que existan reencarnaciones posibles para alcanzar el éxtasis al que te llevaba Drew. Su cuerpo se contorsionaba de forma imposible, haciéndote descubrir lugares de tí mismo que nunca pensaste que existieran. Rompía todas las barreras posibles de lo lógico; así que enseñada sospeché que había algo más. No estaba equivocado. Tenía una de esas cosas que llamamos Semillas Informes, por no encontrar un nombre mejor. Esa cosa hacía que su cuerpo fuese prácticamente invertebrado. Ese era el secreto de su éxito, y por eso tuve que matarla. Ahora es mi secreto.

Desde luego, una vez muerta no era muy flexible, pero al final entró en la maleta, y una vez enterrada en el desierto de Nevada ya nadie la echará de menos. Lo siento por la niña, y por el gato. A la madre que la jodan.



SER RATA

Pequeñas criaturas parecidos a roedores peludos, con garras prensiles y un repulsivo rostro humano. Los seres rata son el cruce entre los insalubres seres que habitan las ciudades y unas extrañas hadas, que algunas personas llaman la Gente Pequeña, quizás de forma equivocada. Estas hadas sólo son visibles por medio del alcohol, ingerido por el espectador o sumergiendo al hada en él. Un ser rata también puede crearse tras lanzar sobre un cadáver un hechizo que lo convierte en esta criatura antinatural.

Se cree que las antiguas brujas usaban a los seres ratas como familiares. En el diario perdido de la famosa bruja Keziah Mason, se habla de Brown Jenkin, su fiel y cruel servidor.

Motivación

Los seres rata son egoístas y crueles, independientemente de cómo hayan nacido. Los que se consideran libres, o salvajes, nacidos de la impía unión de un hada y una rata, se divierten molestando a los humanos y haciendo de su existencia un calvario que sólo termina cuando estos se mudan a otro lugar. Los seres rata creados por medio de la brujería, si bien poseen el instinto macabro común a toda su especie, están atados a una especie de sentimiento de lealtad hacia su creadora que obliga a una cierta obediencia hacia ella, al menos hasta que pueda escapar de su influencia. No obstante, no desperdiciará ninguna ocasión para sembrar un poco de caos allí por donde pase.

Forma de actuar

Los seres rata, además del egoísmo y la crueldad ya mencionados, son taimados con los seres humanos. Gustan de tentarles con promesas y tratos que no serán cumplidos y que, en la mayoría de las ocasiones, acabaran con el humano sufriendo daño, a veces incluso mortal. Otras veces utilizarán el cobijo de la noche para atacar directamente a sus víctimas, despertando con horribles chillidos o mordiendo a sus presas con sus afilados colmillos.







A efectos de juego

Un ser rata no es una criatura en la que se pueda confiar, incluso si ha sido creada por el culto, suponiendo que conozcan el hechizo para ello, el ser rata siempre tratará de retorcer las palabras para ponerlas de su parte, haciendo las cosas a su manera e intentando manipular al culto hasta dominarlo por completo o acabar con sus miembros, lo que mayor placer le cause a la impía criatura.

Concepto: Repugnante ser que no debería existir.

FOR 1 Pequeño
REF 7 Escurridizo
VOL 2 Burlón
INT 3 Malévolo

HABILIDADES

-  6 Tregar por las paredes
-  4 Las armas de los roedores
-  5 Sentidos aguzados
-  6 Discreto
-  5 Mucha labia
-  5 Secretos de la casa de la bruja



Aguante: 2

Resistencia: 6

Defensa: 18



Iniciativa: 8

Bonificación al daño: 1

Armas: Garras +11 (C+1), Mordiscos +11 (C+1, especial)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

Secretos de la casa de la bruja: Sólo los seres rata que sirven, o sirvieron, como familiares a una bruja pueden poseer esta habilidad. Durante su servidumbre los seres ratas aprendieron detalles sobre las artes de su ama, lo que les permite recordar hechizos, nombres de libros o incluso saber la localización de los objetos o escondites que poseía su ama en vida.

Mordiscos: Un ser rata puede morder y quedarse agarrado a su víctima, sufriendo esta 1 punto de daño cada turno. Para quitarse al ser rata, se enfrentan ambas FOR más la habilidad adecuada entre  y .

SERVIDORES DE LOS DIOS EXTERIORES

Estas criaturas son masas de carne amorfa, llena de tentáculos, y siempre cambiantes. Se mueven rodando sobre sí mismas y deslizándose lentamente, reptando sobre su abdomen, si es su fisionomía posee tal parte. Aunque habitan en múltiples lugares del vacío del universo, se encuentran con más frecuencia en la corte de Azathoth, el sultán demoníaco, ciego e idiota.

Motivación

Existen para servir a los Dioses Exteriores, tocando sus flautas para que estos dancen en el centro del universo.

Forma de actuar

No tienen contacto con el ser humano, pero es posible que algunos se manifiesten y comiencen a tocar su música para ayudar a invocar a alguno de sus amos demoníacos.








A efectos de juego

Es difícil que un culto vea alguna vez a una de estas criaturas, aunque no imposible. Si alguna vez ocurriese, es posible que sea de las últimas cosas que vea.

Concepto: Cortesano de Azathoth

FOR 7 Cuerpo extraterrestre
REF 6 Lento y pesado
VOL 7 Imperturbable
INT 6 Hace poco, pero bien

HABILIDADES

-  4 Reptar sobre sí mismo y rodar
-  5 Tentáculos
-  5 Oído de tísico
-  7 Ulular
-  9 Flautista
-  8 La música de las esferas
-  6 Llamar a Azathoth

Aguante: 9

Resistencia: 27

Defensa: 16

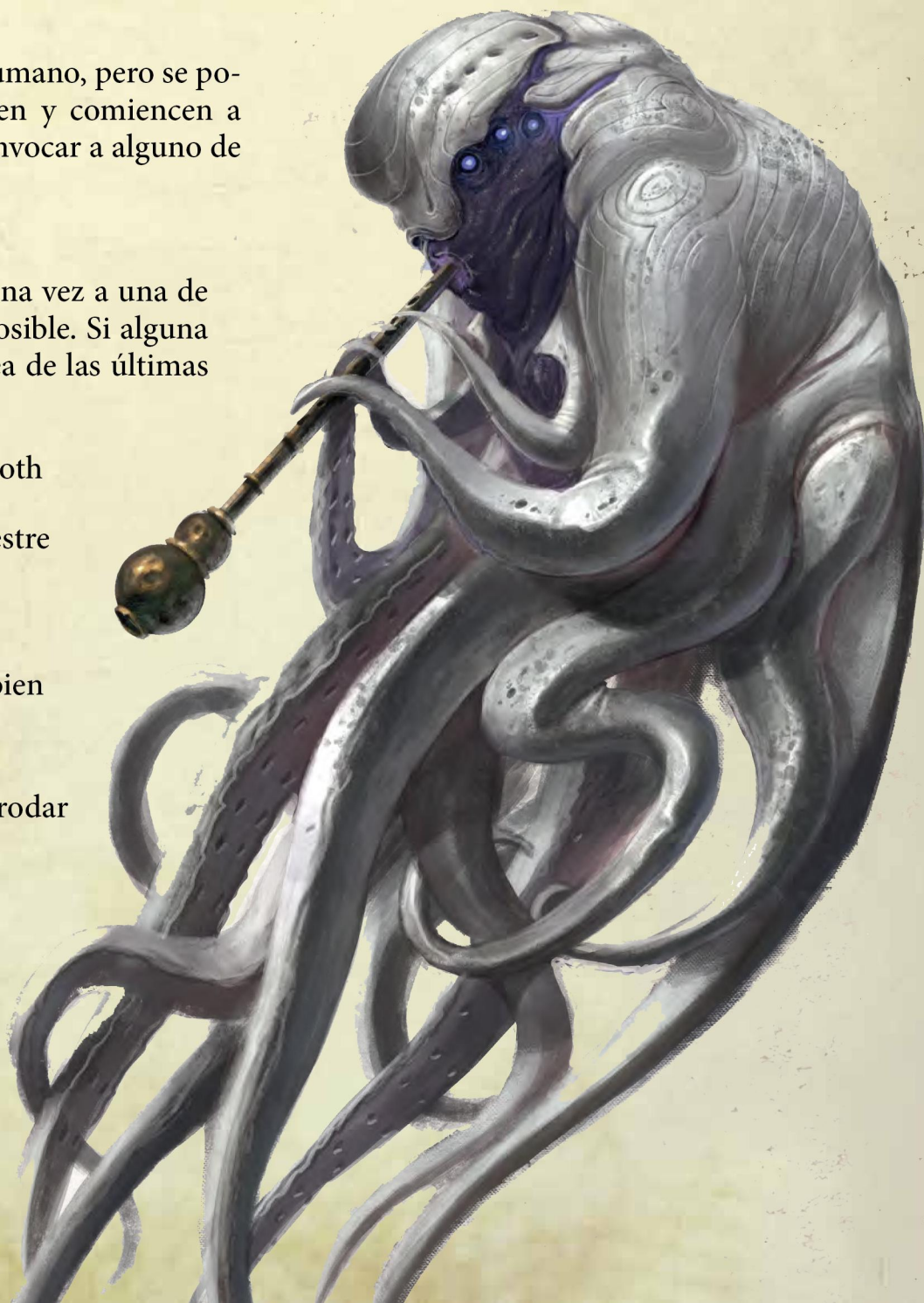
Iniciativa: 9

Bonificación al daño: 3

Armas: Tentáculo +11 (C+3)

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

Cuerpo extraterrestre: Las armas físicas normales no le causan ningún daño. Recupera automáticamente tres casillas de daño cada turno hasta que muere.



Ney del Servidor

Los servidores poseen un instrumento musical propio y característico, una flauta de un metal gastado, a veces confundido con el cobre, el bronce o el oropel, pero de origen completamente extraterrestre. Esta flauta, cuya longitud puede superar el metro de largo, tiene los orificios tallados de forma que sólo un ser con múltiples extremidades podría hacerlo sonar. En los labios de un músico con los conocimientos y habilidades adecuados, estas flautas pueden ser una gran ayuda a la hora de realizar rituales de invocación.

Habilidades Arcanas:

♫ 7 Llamar al Dios Exterior

Complicaciones:

- Su uso provoca adicción.
- Se pierde la facultad de escuchar sonidos normales, escuchando tan solo el vacío del cosmos.

SHANS

Seres extraterrestres procedentes de Shaggai, un planeta rocoso con mares oscuros y junglas frondosas donde habita un moho carnívoro. Este planeta fue destruido hace más de ocho siglos, se cree que por Groth. No se sabe a ciencia cierta cuantos de estos seres sobrevivieron al cataclismo, pero un grupo bastante numeroso llegó a nuestro planeta durante la Edad Media, cayendo en el Valle del Severn cerca de Goatswood, Inglaterra. Hay quien dice que en realidad se teletransportaron a uno de los templos de adoración a Azathoth que estos seres construyeron por todo el universo, incluso que ya estuvieron antes en nuestro planeta, en Egipto, donde construyeron las pirámides.

Los shans tienen el aspecto un enorme insecto del tamaño de una paloma. Poseen múltiples patas, más que un insecto normal, antenas, tentáculos y tres horripilantes bocas. Se alimentan mediante fotosíntesis, lo que hace innecesario cualquier tipo de alimentación.

Los shans son criaturas parásitas. Se introducen dentro del cuerpo del anfitrión y lo controlan a su antojo fomentando un falso entusias-

mo e introduciendo visiones de la grandeza de los shans en sus mentes. Lograron crear una secta adoradora de Azathoth, pero esta fue destruida por un famoso cazador de brujas tiempo después. Hoy en día no poseen agentes activos, aunque siguen con su plan de dominación de los seres humanos.

Motivación

Al no poder abandonar nuestro planeta, debido al cambio en la composición de la atmósfera, pues está mucho más contaminada que cuando llegaron, los shans se dedican a crear templos bajo tierra de adoración a Azathoth, atrapar a víctimas inocentes para torturarlas y, en definitiva, intentar socavar a la raza humana para subyugarla.

Forma de actuar

Los shans son criaturas malignas y decadentes. Atrapan a sus víctimas y las someten a un riguroso y profundo control mental. El resultado es poco más que un cascarón vacío e idiota que bien puede ser un juguete para el loco diverti-

mento de los shans, o bien un esclavo servicial que reúna a otros para formar grupos de adoración hacia los propios insectos de Shaggai y hacia Azathoth.







A efectos de juego

Los shans son criaturas inteligentes, malignas y poderosas. Cualquier contacto con ellos significará un intento por su parte de dominación y tortura, además de aumentar el culto hacia Azathoth. También son magos muy poderosos, por lo que es posible que en sus templos se puedan encontrar artefactos que bien merecen un gran riesgo para ser recuperados por un culto ambicioso.

Concepto: Parásito conquistador

FOR 1 Duro y pequeño
REF 12 Más rápido que un parpadeo
VOL 6 Orgulloso
INT 6 Maquiavélico

HABILIDADES

-  4 Volar a gran velocidad
-  6 látigo neuronal
-  4 Cazar para la colmena
-  7 Formas de tortura extraterrestre
-  5 Ataque mental
-  4 Llamar a Azathoth

Aguante: 4

Resistencia: 12


Defensa: 23

Iniciativa: 15


Bonificación al daño: 1/1

Armas: látigo neuronal +18 (especial)

Exposición al terror: Desasosiego (fácil, 0/1)

Látigo neuronal: El látigo neuronal es un pequeño aparato que proyecta una línea de luz pálida acompañada de un horrible chirrido. Si el ataque supera una dificultad de 15 + VOL del objetivo, este caerá al suelo retorciéndose de dolor hasta que el látigo neuronal deje de *iluminarle*. Tras recuperarse del ataque, el objetivo verá reducidas todas sus puntuaciones en un 50% durante 24 - FOR +  horas.

Ataque mental: La especial constitución de estos parásitos les convierte en algo que no es del todo material. Gracias a esto, el shans puede atravesar el tejido humano y acoplarse al cerebro. Una vez allí, el shan podrá leer todos los pensamientos de su recipiente, afectar los procesos mentales e introducir sus propias ideas o recuerdos. Esto sólo puede realizarse durante la noche, que es el periodo de actividad de estos seres.

Para poder introducirse dentro del cerebro humano, el insecto debe superar una tirada de VOL +  *Ataque mental* contra una dificultad de 15 + VOL del objetivo. Si el ataque tiene éxito, el parásito se agarra al cerebro de su víctima, perdiendo esta un punto de estabilidad cada noche mientras el parásito siga dentro de ella.

Expulsar al parásito no es fácil. Para ello primero hay que saber que la víctima ha sido parasitada, y después emplear técnicas de cirugía, o magia, para expulsar al insecto del cuerpo del anfitrión.

Tecnología extraterrestre: Los insectos de Shaggai poseen una tecnología similar a la de los Mi-Go. Estos aparatos, cuya ciencia está orientada hacia los poderes oscuros de los Dioses Exteriores, contiene en su interior una pequeña cantidad de energía nuclear, posiblemente partes de la mismísima esencia de Azathoth. Emplear esta ciencia para crear armas es sólo una de las múltiples aplicaciones que los shans dan al poder de Azathoth, siendo el látigo neuronal tan sólo una de ellas.

TCHO-TCHO

Raza procedente de Asia, concretamente de la zona de la Meseta de Tsang, en el Tibet, donde Leng se funde con nuestra realidad, si bien las constantes migraciones que se dan en esa parte del mundo ha hecho que pueda haber miembros de este pueblo por todo Asia oriental, reclusos en pequeñas comunidades donde los extranjeros no son bienvenidos.

Los tcho-tcho descienden de los miri nigri, unas criaturas creadas por Chaugnar Faugn cuando este llegó a la Tierra, en los albores de la evolución humana. Estas criaturas se aparearon con los primeros humanos, dando lugar a la raza tcho-tcho. Otra historia cuenta que los tcho-tcho fueron enviados por los Dioses Arquetípicos para mantener vigilados a Zhar y Lloigor, pero la influencia del Loto Negro, una extraña flor originaria de Khitai, les corrompió. En la época moderna se han convertido en un pueblo maldito, perseguido por el resto de razas. El gobierno japonés sacrificó a miles de tcho-tcho que habitaban en el país, cometiendo un genocidio que ha permanecido oculto durante décadas. Fueron utilizados como soldados en la guerra de Vietnam por el ejército de los Estados Unidos, país que en 1971 bombardeó toda región donde hubiera, o se sospechara que hubiera, tcho-tcho. En países como China o Birmania se les ha prohibido la entrada durante siglos. En los años 80, no obstante, el Congreso de Estados Unidos aprobó una serie de medidas para que el pueblo tcho-tcho se instalase en su territorio, abriendo así una puerta que debía permanecer cerrada.

En Europa la situación es bien distinta, y el pueblo tcho-tcho se ha ido infiltrando poco a poco en la sociedad europea gracias a las adopciones de niños asiáticos.

Motivación

Los tcho-tcho adoran, sobre todo, a Chaugnar Faugn. El principal objetivo de estos cultos es hacer que el primigenio vuelva a la vida. Los sacrificios y otras prácticas sangrientas son habituales en los rituales de los tcho-tcho. También adoran a Zhar, Lloigor, Atlach-Nacha, Hastur y Shub-Niggurath.

Forma de actuar

Los tcho-tcho no son amigables con los extranjeros que pisan su territorio. Cuando es el tcho-tcho el que está infiltrado en otro grupo social, comienza a debilitar al grupo poco a poco, al principio, culminando su trabajo en un baño de sangre dedicado a su dios. También tienden a reunirse en pequeños grupos, sobre todo cuando se hayan fuera de sus dominios. Gracias a una especie de memoria genética los tcho-tcho son conscientes de qué y quiénes son, y el papel que juegan en el mundo. La tecnología, y sobre todo internet, ha facilitado que los tcho-tcho estén en constante comunicación unos con otros aunque estén separados por miles de kilómetros, creando la que es, quizás, la red de adoración a los primigenios más extensa que jamás ha existido.



Loto negro

Esta flor de color negro es originaria de Khitai, un lugar de la Era Hiboria. Su aroma induce al sopor hasta a la bestia más fiera. Después de la Era Hiboria, la flor fue llevada a Leng y Sang, donde fue cosechada por oscuros sacerdotes que la utilizaban para controlar las mentes de quienes la inhalaban. Los tcho tcho la cultivan pues es un elemento esencial en la adoración de Zhar y Lloigor. También es utilizada por algunas sectas para fabricar el Liao, una droga que abre las mentes a otras dimensiones. Si la droga se usa de forma incorrecta, esta puede provocar impulsos homicidas, alucinaciones aterradoras e incluso llevar a la automatización.

A efectos de juego

Los tcho-tcho se diferencian de otras criaturas de los Mitos en que estos no son monstruos sino individuos diferentes entre sí que únicamente comparten una herencia genética y cultural, reforzada por los experimentos que Chagnar Faugn hizo en el pasado y por miles de años de endogamia y otras prácticas poco usuales. ¿Significa esto que pueden existir tcho-tcho rebeldes? Es muy improbable, pero al no haber datos que indiquen lo contrario sólo se puede pensar que no, o que se ocultan muy bien. ¿Pueden los tcho-tcho formar parte de un culto? Por supuesto que sí.

Para crear un tcho-tcho, tanto pj como pnj, se siguen los pasos descritos en el capítulo 2 del manual básico de Cultos Innombrables, con las siguientes condiciones:

- La herencia tcho-tcho debe estar presente en algún aspecto como el Concepto o alguno de los Hitos del personaje.
- Una vez calculadas las Características, aumenta en 1 FOR y resta 2 a REF. Los tcho-tcho son bajitos y fuertes, y algunos resultan algo torpes en sus movimientos.
- A la hora de repartir puntos en las Habilidades, es obligatorio que se destinen puntos a la habilidad de  que represente el conocimiento transmitido de los tcho-tcho, como por ejemplo *Secretos de la Meseta de Leng* o *La sangre de los Miri Nigri*. También deben destinarse puntos para tener entre una y tres  como *Invocar a Chagnar Faugn* o *Fabricar daga de Leng*, por ejemplo.
- La Estabilidad Mental, una vez calculada, se ve reducida a la mitad. Los miembros jóvenes de esta raza tienen la mente un tanto trastornada, mal que se va acrecentando a medida que se participa en las ceremonias propias de los tcho-tcho y se cometen los más atroces actos. Los adultos están irremediablemente locos.



VAGABUNDO DIMENSIONAL

Lo poco que sabemos de los vagabundos dimensionales está basado únicamente en relatos de testigos que tuvieron la mala suerte de cruzarse con uno de estos seres, y la suficiente fortuna como para salir ilesos. Todas las versiones coinciden en que su aspecto es humanoide, tienen una piel arrugada y poseen grandes garras. Aparecen y desaparecen a voluntad, lo que indica que pueden cambiar de plano a voluntad (según los testigos que vieron algo como bosques, cuevas o casas, detrás del vagabundo al aparecer este en nuestro plano). Es posible invocarlos, si se tiene el poder y los elementos necesarios, pero es más probable que aparezcan por propia voluntad.

Motivación

Es posible que sirvan a algún Dios o Primigenio. Las hipótesis apuntan a Yog-Sothoth, ya que parece que los magos y hechiceros tienen más éxito al invocarlos que otros cultistas. Por los demás, se desconoce prácticamente todo sobre esta raza de seres.

Forma de actuar

Aparecen y se llevan a su presa a otra dimensión. Así lo describen los pocos testigos que lo han visto. Huelga decir que de la víctima no se ha vuelto a saber nada.

A efectos de juego

Un culto que viaje entre dimensiones es posible que se tope con esta criatura, u otra más peligrosa, por error o, poco probable, voluntariamente. Si el culto sirve a Yog-Sothoth puede que haya oído de la existencia de estas criaturas, o quieran controlar una de ellas para enviarla contra cultos rivales, algo terriblemente peligroso y erróneo.

Concepto: Cazador de los múltiples planos

FOR	7	Brazos hercúleos
REF	3	Marcha anadeante
VOL	3	Implacable
INT	2	Cosas extrañas

HABILIDADES

- 👊 5 Garras enormes y afiladas
- 👊 5 Agarrar
- 👁 3 Oír detrás de las paredes
- 👤 6 Múltiples dimensiones
- 🌀 4 Pasadizo de Yog-Sothoth

Aguante: 8

Resistencia: 24

Defensa: 12 (RD 3, piel gruesa)

Iniciativa: 4

Bonificación al daño: +3

Ataques: Garras +8 (C+3)

Agarrar +8 (especial)

Exposición al terror: Estupor (*Media, 1/m*)

Vagabundo dimensional: El vagabundo dimensional se mueve constantemente entre diferentes dimensiones. Esta acción no necesita tirada alguna y tarda un turno en completarse. Mientras dura el proceso, un tenue brillo rodea al vagabundo.

Agarrar: Si el ataque tiene éxito, el vagabundo enfrenta su FOR + 🖐 Agarrar contra FOR más la habilidad más adecuada entre 🌀 y 👤.



VAMPIRO DE FUEGO

Pequeñas criaturas formadas por gas o plasma inteligente. Cuando son invocadas, o aparecen precediendo la llegada de Cthugha, incendian todo lo que tienen a su alrededor. Poseen una curiosa, y peligrosa, atracción hacia cualquier elemento inflamable.

Motivación

Existen para servir a Cthugha, el primigenio ígneo. Habitan en la estrella Fomalhaut, o en sus cercanías, revoloteando impacientes a la espera de lo que el primigenio ordene. Cuando este es invocado, un numeroso grupo de Vampiros de Fuego precede su llegada, calcinando todo a su paso.

Forma de actuar

Estas criaturas realmente no son agresivas contra el ser humano. Cuando este las invoca, o llama a Cthugha, aparecen quemando todo a su paso pues esa es su naturaleza. Un grupo de cinco Vampiros de Fuego puede hacer arder a un ser humano con bastante facilidad, lo que de hecho ha llevado a la desaparición de más de un culto bajo la apariencia de un suicidio en masa, calcinados hasta ser prácticamente irreconocibles.




A efectos de juego

Los Vampiros de Fuego son pequeñas criaturas pirómanas. Sienten una atracción especial hacia cualquier cosa que prenda con facilidad, formando grupos si su objetivo se resiste a prender. Se les puede invocar a ellos solos o preceder la llegada de su señor, Cthugha. De cualquier modo, su presencia siempre terminará en horribles y descontrolados incendios que arrasaran todo lo que encuentren a su paso.

Concepto: Los que alimentan la llama.

FOR	1	Frágil como la ceniza
REF	6	Pequeñas luciérnagas
VOL	4	Le atrae lo que explota
INT	3	Instintos pirómanos

HABILIDADES

-  5 Se mueve por las corrientes de aire
-  4 Roce ígneo
-  3 Buscar fuentes de calor

Aguante: 3

Resistencia: 9

Defensa: 16

Iniciativa: 7

Bonificación al daño: -

Ataques: Roce ígneo +10 (especial)

Exposición al terror: -

Frágil como la ceniza: Las armas materiales no les hacen daño. El agua les causa año m por cada 2 litros. Los extintores causan daño C, independientemente del tipo, aunque los más modernos pueden causarles más daño. La arena también les daña, y por cada cubo que se les vierta encima reciben daño C.

Roce ígneo: Los Vampiros de Fuego prenden a su víctima con sólo rozarla. Si el vampiro tiene éxito al tocar a su víctima, esta prende automáticamente. El tamaño del fuego depende de la cantidad de vampiros que participen en el ataque, pero es fácil suponer que entre 1 y 10 podrían crear un nivel de exposición al fuego menor, entre 11 y 25 un nivel medio y más de podrían cubrir más del 75% del cuerpo, por lo que sería un nivel de exposición mayor serán las reglas del manual básico de Cultos Innombrables, página 50.

VAMPIRO ESTELAR

Todo lo que se sabe de esas criaturas tiene su origen un hombre, Ludvig Prinn, y la obra que le hizo grande, *De Vermiis Mysteriis*. En ella, Prinn nos cuenta que estas criaturas son una masa de carne y tentáculos que se alimentan de la sangre de los seres humanos. Es posible que tomen otro tipo de esencia vital de otra clase de criaturas, pero esto no se ha llegado a comprobar nunca. Se mantienen invisibles hasta que comienzan a alimentarse de su víctima, momento en el que la sangre comienza a dibujar a la criatura hasta hacerla completamente visible.

Motivación

Estos seres se consideran una raza extraterrestre independiente, esto es, no obedecen ni adoran a ningún primigenio ni dios ignoto.

Forma de actuar

Si la persona que ha convocado al vampiro es lo suficientemente poderosa, el ser aparecerá frente a él y no le atacará. Su presencia viene anunciada por una especie de risa infantil y malévol. Es posible que incluso obedezca a su invocador. Sin embargo, si este no es lo bastante poderoso, el vampiro le atacará y le drenará la sangre hasta matarlo y volver al espacio del que llegó.

A efectos de juego





Sólo los cultos poderosos podrían tener contacto con un vampiro estelar y sobrevivir a ello. En cualquier otro caso, el vampiro atacará y se alimentará de todo aquel que encuentre hasta saciarse y volver a desaparecer.



Concepto: Rapaz invisible

FOR 10 Carne gelatinosa
REF 3 El movimiento de las medusas
VOL 5 Cuidado si eres inferior
INT 3 Cazador

HABILIDADES

-  3 Moverse en ingravidez
-  5 Garras
-  5 Invisible
-  6 Drenar la sangre

Aguante: 12

Resistencia: 36

Defensa: 13 visible, 18 invisible (RD: 3, piel)

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: 3

Ataques: Garras +8 (C+3)

Exposición al terror: Miedo (media, m/M)

XICLOTL

Raza originaria del planeta Xiclotl y que llegó a la tierra esclavizada por los Shans. Tienen el aspecto de un árbol gris, con un tamaño nunca inferior a los 4 metros y unas ramas cilíndricas que en realidad son los múltiples tentáculos de la criatura.

Motivación

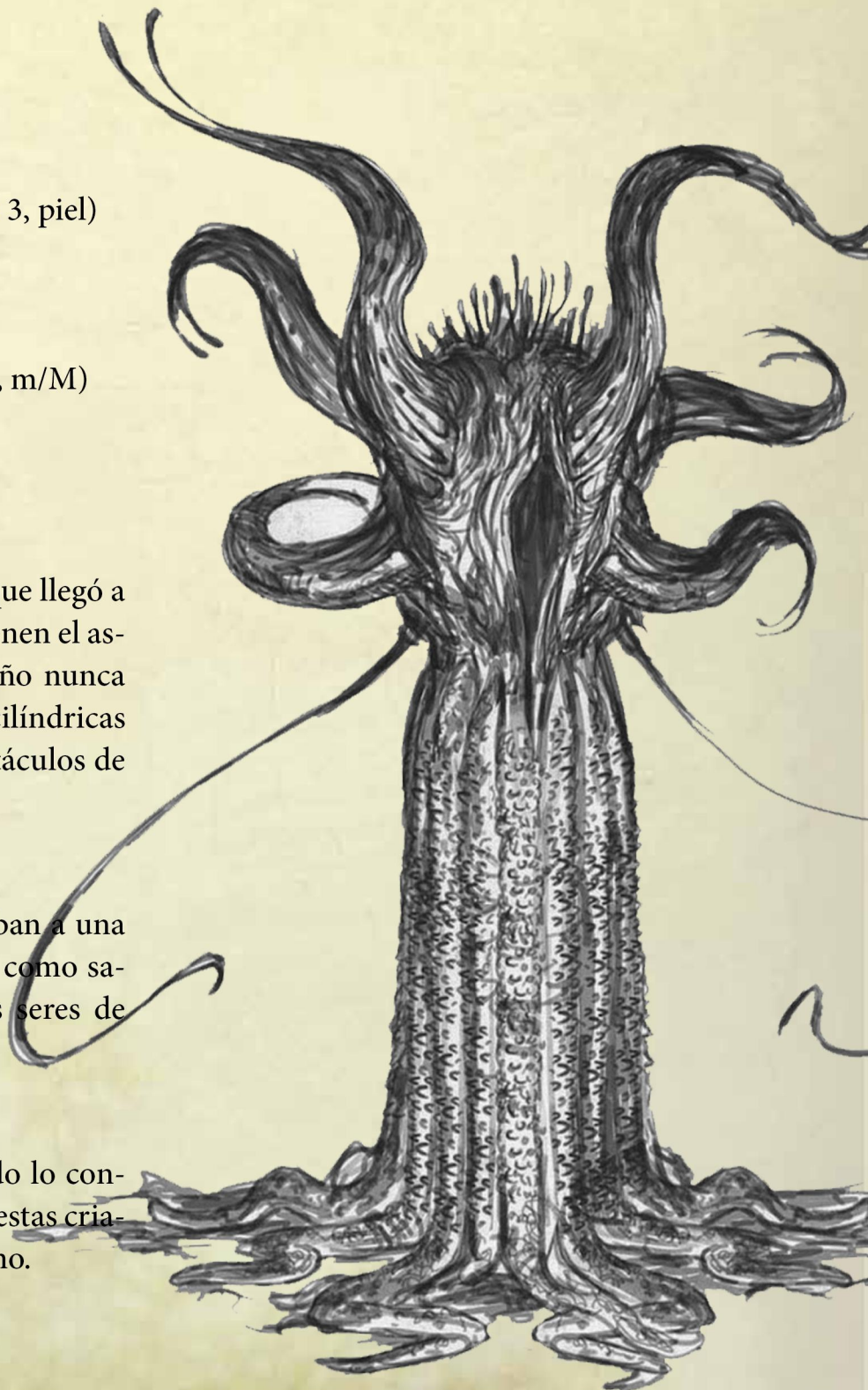
En su planeta natal, los xiclotl adoraban a una especie botánica a la cual se ofrecían como sacrificio, práctica que hizo huir a los seres de Shaggai.

Forma de actuar

Salvo que sus amos les hayan indicado lo contrario, o ellos se sientan amenazados, estas criaturas no son hostiles con el ser humano.

Carne gelatinosa: Las balas causan sólo la mitad del daño.

Drenar la sangre: Cuando un ataque realizado por las garras del vampiro hace daño a su víctima, estas quedan clavadas en su cuerpo y la criatura puede comenzar a alimentarse de él. Puede usar esta habilidad como acción, recuperando el dado C de resistencia y causando el mismo daño a su víctima.






A efectos de juego

Es difícil que algún culto se entre en contacto con estas criaturas ya que no tienen ningún conocimiento o poder que ofrecer. La única forma posible sería que el culto entre en conflicto con los Insectos de Shaggai, momento en el que estas criaturas entrarían en juego protegiendo a sus amos.

Concepto: Raza extraterrestre esclavizada

FOR	19	La fuerza de un roble
REF	4	La gracia de un junco
VOL	3	Pacíficos y tranquilos
INT	2	Primitivo

HABILIDADES

-  2 Se desplaza sobre sus raíces
-  4 Tentáculos que parecen ramas
-  6 Los árboles del bosque

Aguante: 20

Resistencia: 60



Defensa: 13 (RD: 8, piel como corteza)

Iniciativa: 5

Bonificación al daño: 6

Ataques: Tentáculo +8 (M+6), Tragar (especial)

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m)

Tragar: Un xiclotl puede usar sus tentáculos para atrapar a una presa. Cuando esto ocurre, tanto la víctima como el xiclotl enfrenta su FOR más la habilidad adecuada entre  y . Si la víctima no logra escapar de la presa del xiclotl, esta será tragada en el turno siguiente, recibiendo tanto daño como la bonificación al daño de la criatura mientras esta la digiere.