

Cthulhu Guía Rápida

Guía rápida de reglas para el juego de rol de
LA LLAMADA DE CTHULHU
Incluye la famosa aventura
"El hechizo de la casa Corbitt"



Cthulhu Guía Rápida

Guía rápida de reglas para el juego de rol
La Llamada de Cthulhu.

Incluye la famosa aventura
«El hechizo de la casa Corbitt»

escrito por: Ben Monroe, Sandy Petersen

traducido por: Aitor Solar (Entropía)

material adicional proporcionado por: William Jones

marketing maligno y propaganda: Dustin Wright

ilustraciones interiores: Andy Hopp, Yurek Chodak, Bryan Reagan

ilustración de portada: Gene Day

corrección: William Jones

diseño: Deborah Jones

Chaosium es: Lynn Willis, Charlie Crank, Dustin Wright, Fergie
y diversos bichos raros



Publicado en 2007

¡Interesado en La Llamada de Cthulhu de Chaosium? ¡No eres el único!

La Llamada de Cthulhu es el clásico juego de rol de horror lovecraftiano, editado por Chaosium, en el que personas normales y corrientes se enfrentan a las aterradoras e inhumanas fuerzas de los Mitos de Cthulhu.

Desde su publicación en 1981, se han vendido más de 225.000 copias de La Llamada de Cthulhu y se han impreso más de noventa suplementos, con un total superior a 4000.000 libros vendidos a lo largo de los últimos veinticinco años. La Llamada de Cthulhu ha obtenido más de cuarenta premios de la industria del ocio, entre ellos el de Mejor JdR de todos los tiempos, otorgado por los lectores de la revista Arcane. En 1996, La Llamada de Cthulhu fue el segundo JdR incluido en los Anales de la Academy of Adventure Gaming Arts and Design.

La Llamada de Cthulhu está reconocido como un auténtico clásico. Este juego continúa deleitando a los jugadores veinticinco años después, en un campo donde muchos juegos desaparecen de tres a cinco años tras su publicación inicial.

La Llamada de Cthulhu está publicado por Chaosium Inc. Chaosium es una de las editoriales originales de los juegos de rol tradicionales y lleva en el negocio más de veinticinco años. Chaosium es famosa por la calidad de sus diseños de juegos y ha ganado numerosos premios de la industria del rol.

Todo lo que necesitas para jugar a La Llamada de Cthulhu por primera vez es este documento, algunos dados, mucha imaginación y a tus amigos.

¡Bienvenido a los mundos de La Llamada de Cthulhu!

Fergie, Charlie Krank, Lynn Willis y Dustin Wright.
Los chicos de Chaosium

Chaosium Inc.
895 B Street #423
Hayward, CA
94541

510 583 1000
chaosium@chaosium.com
<http://www.chaosium.com>

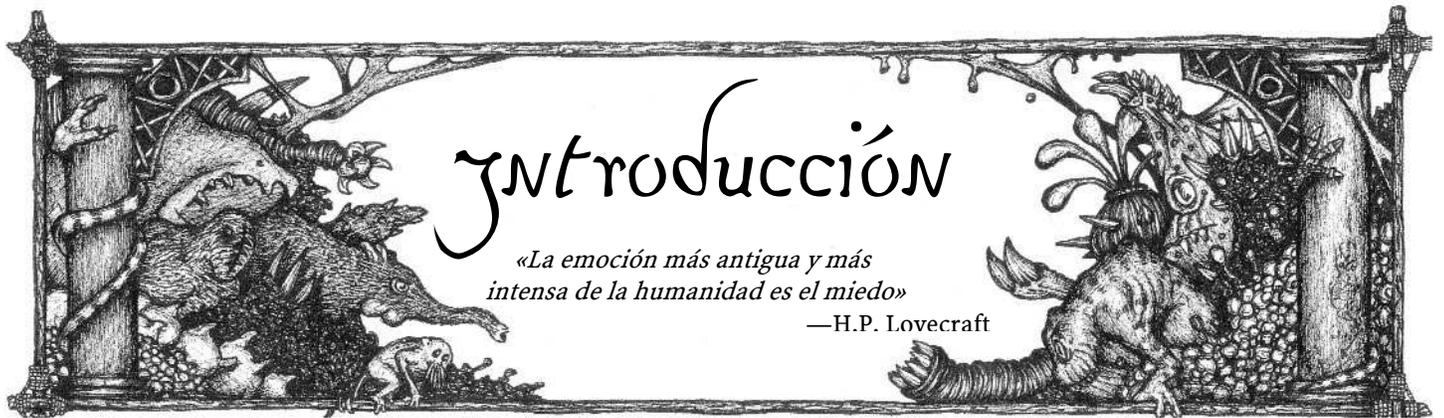
Versión española

Esta traducción ha sido realizada por Aitor Solar (Entropía) para Leyenda.net. Se ha tratado de respetar la terminología habitual de La Llamada en castellano (habilidades, hechizos, nombres de suplementos, etc.). Si detectáis algún fallo, escribid por favor a entropia@leyenda.net

Este documento es de libre distribución. Confiamos en que os sea de utilidad.

<http://www.leyenda.net>





Horror. Terror. El miedo subyace en la raíz de nuestra existencia y los relatos de terror suponen una catarsis para el pavor que albergamos cotidianamente en nuestros corazones. La Llamada de Cthulhu es un juego que te permite explorar ese miedo, sacar a la luz del día monstruos y situaciones horribles y luchar contra ellos, arriesgando tu alma y tu cordura.

Si has jugado antes a otros juegos de rol (JdR), entonces ya tendrás una idea de cómo funciona esto: un grupo de jugadores se sienta alrededor de una mesa y describe las acciones de sus personajes, mientras que otro jugador (el director de juego o «Guardián de los Arcanos», como se lo conoce en La Llamada de Cthulhu) va guiando la evolución de la historia. Es como una novela interactiva en la que una persona cuenta la trama y los jugadores toman parte en la historia. No obstante, La Llamada de Cthulhu es diferente a casi todos los demás JdR. En La Llamada de Cthulhu, los jugadores encarnan a personas normales que se enfrentan a circunstancias extraordinarias. No tendrás armas mágicas con las que atacar a las criaturas siniestras del mundo. No podrás contar con que el rey de la región mande sus ejércitos de fieles para ayudarte. No dispondrás más que de tu astucia, valor y destreza para enfrentarte al terror de los Mitos de Cthulhu. De manera simplificada, se podría decir que La Llamada de Cthulhu es un juego sobre héroes. Héroes que comprenden que el mundo está infestado de monstruos extraterrestres consagrados a la destrucción de la humanidad, y que llevan su lucha contra ellos hasta el mismísimo infierno.

El símil más simple de una partida de La Llamada de Cthulhu se puede comparar con el cuento infantil del Pequeño Holandés¹. La presa tenía una grieta y el

niño tuvo que quedarse allí con el dedo metido en el agujero para evitar que el agua se desbordara y destruyera el cercano pueblo. Sin embargo, en lugar de la forma en que se desarrollaba el cuento original, imagina que al otro lado de la presa hay un tiburón sediento de sangre, que va devorando al niño holandés. Éste pierde un dedo, así que debe meter otro. Después pierde otro dedo, y otro. El agujero comienza a agrandarse y el niño debe meter todo el brazo dentro, a pesar de que el tiburón sigue mordiendo. Si falla, si abandona su puesto, el dique se derrumbará y se perderán muchas vidas. Así que permanece allí, resuelto en sus convicciones. Puede que muera, pero la humanidad sobrevivirá gracias a él.

El documento que sostienes en tus manos contiene toda la información necesaria para crear un personaje en el juego de rol de La Llamada de Cthulhu, así como un breve resumen de cómo se desarrollan las partidas. Muchos de los detalles de las reglas se pasan aquí por alto, sencillamente porque La Llamada de Cthulhu es un juego de intriga. A grandes rasgos, si los jugadores comprenden demasiado bien lo que se cuece detrás de las reglas, puede perderse la atmósfera de tensión necesaria para un buen misterio.

Cuando hayas jugado una partida o dos, probablemente desees echar un buen vistazo a las reglas completas de La Llamada de Cthulhu, que podrás obtener en cualquier tienda decente de cómics y rol, en casi todas las librerías importantes o directamente de la editorial en la dirección www.chaosium.com². Para crear tu personaje sólo necesitarás cuatro dados de 6 caras (los de toda la vida). Antes de jugar una partida deberías hacerte con un juego completo de dados poliédricos. Para jugar se necesitan al menos un dado de cada tipo (de 4 caras, de 8, de 10, de 12 y de 20).

¹ N. del T.: Se trata de un cuento del siglo XIX bastante conocido en los Estados Unidos. Básicamente, un niño que pasa junto a una presa descubre que ésta tiene un pequeño agujero por el que se cuele el agua, y mete un dedo para impedir la inundación hasta que llega ayuda.

² N. del T.: En España, es actualmente La Factoría de Ideas quien publica el juego de La Llamada de Cthulhu. Su página web es www.lafactoriadeideas.es

Crear un investigador

Para jugar a La Llamada de Cthulhu necesitas crear un personaje. A los personajes del juego se los conoce como «investigadores», ya que principalmente pasan su tiempo de juego investigando los horrores de los Mitos de Cthulhu. Crear un personaje es sencillo y se explica resumidamente a continuación. Te será útil tener a mano un trozo de papel o, mejor aún, una hoja de personaje de La Llamada de Cthulhu. En la página 19 hay una, y también puedes descargarla gratis de www.chaosium.com. Pulsa en «Free Downloads» y después en «Character Sheets, Keeper Forms, and more».



Las características básicas

Los personajes de La Llamada de Cthulhu poseen siete atributos o características básicas. A continuación se describe cada una de ellas y se explica cuántos dados se tiran para determinar su valor.

Fuerza (FUE) mide la potencia física básica que tu personaje puede poner en juego. Influye en la cantidad de daño que puede causar con un puñetazo o una patada, así como la firmeza con la que agarra algo o su capacidad de alzar objetos pesados. Lanza tres dados de seis caras y súmalos para determinar el valor de la FUE.

Constitución (CON) es una medida de la resistencia de tu personaje. Afecta a la cantidad de daño que puede soportar antes de quedar inconsciente o morir, así como lo resistente que es a enfermedades y venenos. Lanza tres dados de seis caras y súmalos para determinar el valor de la CON.

Destreza (DES) es una medida de la agilidad y velocidad de tu investigador. Lanza tres dados de seis caras y súmalos para determinar el valor de la DES.

Tamaño (TAM) es una medida de la masa física de tu investigador. Influye tanto en el daño que puede resistir como en el que puede causar. Además, como indicador del peso de tu personaje, puede impedir que horribles monstruos lo alcen y lo arrojen de un lado a otro de la habitación. Lanza dos dados de seis caras, súmalos y añade seis al total para determinar el valor del TAM.

Inteligencia (INT) es un baremo aproximado de la astucia de tu personaje y de su capacidad para realizar saltos de lógica e intuición. Lanza dos dados de seis caras, súmalos y añade seis al total para determinar el valor de la INT.

Poder (POD) es una mezcla de magnetismo personal, espíritu y estabilidad mental. Influye en la capacidad de tu personaje para lanzar hechizos mágicos, así como en su resistencia ante los espantos enloquecedores de los Mitos de Cthulhu. Lanza tres dados de seis caras y súmalos para determinar el valor del POD.

Apariencia (APA) mide el encanto y el atractivo físico de tu personaje. Lanza tres dados de seis caras y súmalos para determinar el valor de la APA.

Educación (EDU) es una medida del conocimiento que tu investigador ha acumulado mediante una educación formal o en la venerable «escuela de la vida». Lanza tres dados de seis caras, súmalos y añade tres al total para determinar el valor de la EDU.

¿Qué es un Cthulhu?

El juego de La Llamada de Cthulhu se inspira en los relatos de los «Mitos de Cthulhu» de H.P. Lovecraft (un escritor de la época de la Depresión) y sus imitadores. Cthulhu es el nombre de un monstruo (o dios, o sacerdote) extraterrestre y tremendamente maléfico que aparece en numerosas obras de Lovecraft y en especial en «La Llamada de Cthulhu». A lo largo de los años se han escrito incontables historias que amplían sus creaciones. Autores *pulp* como Robert E. Howard y Robert Bloch extrapolaron las ideas de Lovecraft hasta hacerlas suyas, y escritores de terror actuales como Clive Barker, Stephen King, Kathie Kojá y Caitlin R. Kiernan muestran claras influencias de Lovecraft.

Si nunca has leído nada de Lovecraft, no sabes lo que te pierdes. Penguin Books tiene dos recopilaciones de su obra que pueden servirte de iniciación. «The Call of Cthulhu and Other Weird Tales» y «The Thing on the Doorstep and Other Weird Tales» deberían servir de adecuada introducción a su obra³.

³ N. del T.: En castellano, diversas editoriales han publicado relatos de Lovecraft y su círculo, como Alianza Editorial, EDAF, Valdemar o La Factoría de Ideas. No debería ser difícil localizar varios tomos en cualquier librería.

No olvides que, antes de que comience la partida, puedes intercambiar entre sí los valores de las características que usen la misma tirada. En otras palabras, puedes redistribuir entre sí los valores de Fuerza, Constitución, Destreza, Apariencia o Poder. Sólo podrías intercambiar Tamaño e Inteligencia entre sí, y la Educación se queda como está. Si las tiradas que obtienes para tu investigador son pésimas, deberías plantearte volver a tirar los dados. La media de las características debería estar entre 10 y 11. Si hay unas cuantas inferiores a esos valores, deberías escoger una o dos y volver a tirar. Pero no olvides que, muy a menudo, jugar con un personaje con atributos por debajo de la media puede ser tan satisfactorio como jugar con otro de características excepcionalmente altas. En el fondo, todo se reduce a crear un personaje con el que te encuentres cómodo.

Los atributos secundarios

Existe cierto número de atributos que se determinan a partir de las características anteriores. Son *Idea*, *Conocimiento*, *Suerte*, *Bonificación al Daño*, *Puntos de Magia*, *Puntos de Vida* y *Cordura*.

Idea es simplemente la puntuación de INT multiplicada por 5. Este valor se usa como tirada de porcentaje para proporcionar información a tu investigador o para que logre hacer deducciones en ciertas circunstancias. Las tiradas de porcentaje se explican más adelante, en el capítulo de «Sistema de juego».

Conocimiento es la puntuación de EDU multiplicada por 5. Este valor se usa como tirada de porcentaje para ver si la educación y el adiestramiento de tu investigador le proporcionan información en ciertas situaciones.

Suerte es la puntuación de POD multiplicada por 5. Este valor se usa como tirada de porcentaje para que

tu personaje capte algo en determinadas situaciones. A menudo se usa la tirada de Suerte para conceder una última oportunidad al investigador en situaciones críticas, o para que sólo les ocurra algo malo a los personajes del grupo que fallen la tirada.

La Bonificación al Daño indica el daño adicional que causa tu investigador en los ataques con éxito de combate cuerpo a cuerpo. Suma tu FUE y tu TAM y consulta la tabla de Bonificación al Daño para determinar cuánto vale.

El número de Puntos de Magia es igual a tu puntuación de POD. Los PM fluctúan arriba y abajo al lanzar hechizos o activar artilugios arcanos extraterrestres. Si alguna vez los PM de tu investigador caen por debajo de 0, éste quedará inconsciente hasta que los recupere⁴.

Los Puntos de Vida se calculan sumando TAM y CON y dividiendo el total entre dos (redondea los decimales hacia arriba). Cuando tu investigador sufra daño en combate u otras situaciones, tus PV bajarán. Si te quedan sólo 2 PV, el personaje cae inconsciente. Si llegan a -2 o menos, muere.

La Cordura (COR) comienza con un valor igual a la puntuación de POD multiplicada por 5. Rodea con un círculo el número que corresponde a ese valor en la hoja de personaje. Esta puntuación se usa como una tirada de porcentaje que representa la capacidad del investigador para mantener el control ante el horror. Conforme te enfrentes a los terrores de los Mitos de Cthulhu, tu puntuación de COR variará. Puede elevarse por encima de su valor inicial, pero nunca podrá ser mayor que 99 menos el valor de tu habilidad de Mitos de Cthulhu (ver la sección de habilidades a continuación).

Profesión y habilidades

A estas alturas ya deberías tener una idea de a qué se dedica tu investigador para ganarse la vida. La elección de oficio influirá en la selección de habilidades para tu personaje. Para empezar, escoge una profesión. Sirve cualquiera que consideres interesante de jugar, pero en todo caso deberías confirmarlo con tu Guardián. Algunas de las profesiones más populares en La Llamada de Cthulhu son: Profesor, Buscador de Tesoros, Ocultista y Arqueólogo. Sin embargo, las profesiones no tienen más límite que tu imaginación.

Cuando hayas elegido la profesión, debes estudiar la lista de habilidades de tu hoja de personaje. Escoge ocho



Tabla de Bonificación al Daño	
FUE+TAM	BD
2 a 12	-1D6
13 a 16	-1D4
17 a 24	+0
25 a 32	+1D4
33 a 40	+1D6

⁴ N. del T.: Normalmente sólo queda inconsciente hasta volver a tener un valor positivo de puntos de magia.

habilidades que resulten apropiadas para la profesión escogida para tu investigador. Serán tus «habilidades propias de la profesión».

Ahora tienes que asignar puntos de porcentaje a las habilidades de la hoja de personaje. Antes de empezar, ten en cuenta que ninguna habilidad puede comenzar con una puntuación superior a 75. Además, ningún personaje puede sumar puntos a la habilidad de Mitos de Cthulhu durante la creación del personaje. Se supone que todos los personajes novatos ignoran la amenaza de los Mitos.

Multiplica tu puntuación de EDU por 15 para calcular el número de puntos que vas a repartir entre las habilidades propias de la profesión⁵. Añade cuantos puntos desees de esa cantidad a las ocho habilidades que has escogido antes. Verás que cada habilidad de la hoja de personaje tiene al lado un número entre paréntesis: es la «posibilidad base» que todo investigador posee en esa habilidad. Los puntos que añadas a una habilidad se suman a su porcentaje base. Por ejemplo, si sumas 15 puntos a la habilidad de «Ocultar» (Posibilidad Base de 15) tendrás «Ocultar: 30». Tras seleccionar las habilidades de la profesión, selecciona tus habilidades de interés particular. Se trata de habilidades que tu personaje ha adquirido a lo largo de su vida. Para determinar cuántos puntos puedes gastar en ellas, multiplica tu puntuación de INT por 10. Divide esos puntos entre cualesquiera habilidades de la hoja que te interesen (de nuevo, no puedes asignar puntos a Mitos de Cthulhu). Quizá quieras reservar unos cuantos puntos para adquirir habilidades de combate como «Pistola», «Espada», etc.

Últimos retoques

Ya tienes entre tus manos algo que se parece a un personaje completo. Regresa a la zona superior de la hoja y asegúrate de rellenar el nombre, sexo, edad y el resto de información. Repasa la hoja de personaje y echa un último vistazo a las habilidades, características y demás que has generado. Al pensar en todo ello, comenzarás a tener una idea de cómo es tu personaje.

Puede que desees añadir algunas notas sobre el trasfondo y la personalidad de tu investigador. ¿Quién es realmente? ¿Dónde pasó su infancia? ¿Cómo es su familia? Cuanto más tiempo dediques a pensar en tu investigador, más personalidad desarrollará.

El sistema de juego

Cómo jugar

En un juego de rol no hay ganadores ni perdedores. Todos vencen si los participantes cuentan una buena historia y se ven motivados por el drama de ésta. Todos pierden si nadie se está divirtiendo. No obstante, para desarrollar las situaciones a lo largo de la partida, se te pedirá que tires los dados y determinar así el desenlace de los sucesos esenciales. Lo habitual es que se pidan «controles de habilidad» en situaciones de tensión. Caminar por un pasillo despejado no es una situación de tensión; correr por un pasillo lleno de escombros mientras te persigue un gul aullante y babeante sí lo es.

La siguiente sección resume las reglas básicas para jugar una partida de La Llamada de Cthulhu.

Tiradas de dados y controles de habilidad

Para determinar la resolución de las situaciones en una partida de La Llamada de Cthulhu se usan distintos tipos de dados poliédricos, que podrás adquirir en cualquier tienda de cómics y juegos. Necesitarás al menos uno de cada tipo (4 caras, 6 caras, 8 caras, 10 caras, 12 caras y 20 caras). Posiblemente también te interese comprar unos dados llamados de «porcentaje»: son dados con diez caras numeradas del modo «10», «20», «30», etc. La notación que se usa en el juego para los dados es sencilla. Siempre sabrás la clase y cantidad de dados que tienes que tirar cuando veas algo como «1D6» ó «3D10». El primer número indica la cantidad de dados que tirar. El segundo (detrás de la «D») indica el tipo. Así, «1D6» significa que debes lanzar un solo dado de seis caras. «3D10» indica que debes lanzar tres dados de diez caras y sumar los resultados. Si alguna vez ves algo como «2D6+6», supone lanzar dos dados de seis caras, sumarlos y entonces añadir seis al total.

En general, los dados se interpretan del modo natural. Tira el dado que indica el texto y lee el número de la cara superior. Una de las tiradas más habituales es la de «porcentaje». Todas las habilidades (así como Idea, Conocimientos, Suerte y Cordura) comienzan con una puntuación de porcentaje. Para hacer la tirada, tira un dado de porcentaje como se ha explicado antes, y otro dado de diez caras normal. Entonces simplemente tienes que sumar ambos valores. Si el número que has sacado es igual o menor que la puntuación de habilidad que aparece en tu hoja de personaje, has tenido éxito.

Ejemplo: *Jane tira para ver si su personaje descubre a un zombi que se acerca a ella en silencio por un oscuro cementerio. Tiene una puntuación de 45% en la habili-*

⁵ N. del T.: EDU×20 en las últimas versiones del juego.

dad de «Descubrir». Tira los dos dados y saca un «60» en el de porcentaje y un «3» en el de diez caras. Al sumarlos obtiene un total de 63, muy por encima de su puntuación de 45. No ve acercarse al zombi.

Normalmente será el Guardián quien te indique cuándo puedes intentar una tirada de habilidad.

Por otro lado, cuando logres superar con éxito una tirada para una habilidad determinada, pon una marca de experiencia en la cajita que tiene al lado, en tu hoja de personaje. No puedes tener más que una marca por habilidad en un momento dado. Cuando concluya el escenario, el Guardián te indicará que «tires para aumentar las habilidades». En ese momento haz una tirada de porcentaje para cada habilidad que tengas marcada. Si lo que sacas supera tu puntuación en esa habilidad, puedes sumar 1D6 puntos a su valor. En otras palabras, cuanto más sepas sobre un tema, más difícil te será aprender algo nuevo o mejorar en ello.

La tabla de resistencia

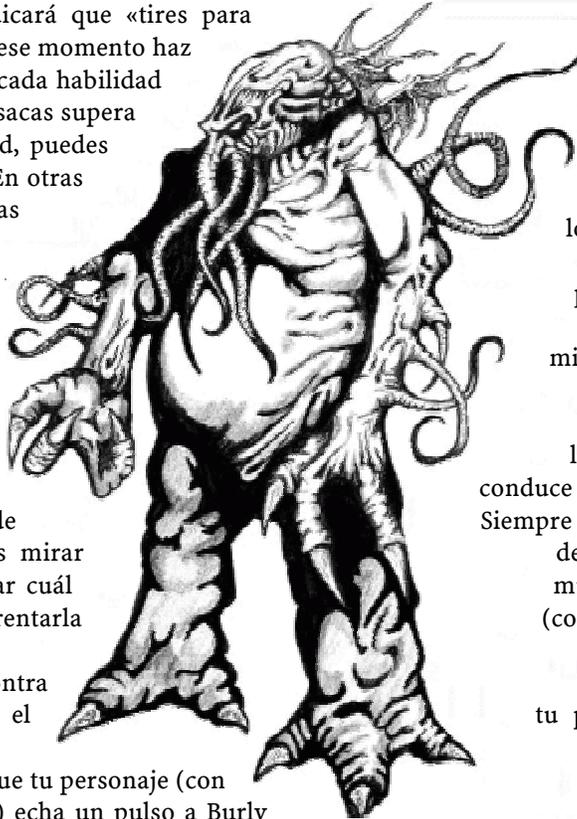
Puede que, en ocasiones, necesites hacer un control que no quede cubierto por las habilidades de tu hoja de personaje. En ese caso, debes mirar tus características y determinar cuál es la más apropiada, y enfrentarla entonces en la Tabla de Resistencia (ver más abajo) contra un valor marcado por el Guardián.

Por ejemplo, imaginemos que tu personaje (con una puntuación en FUE de 13) echa un pulso a Burly Bob, que tiene una FUE de 18. Localiza tu FUE de 13 en la tabla de resistencia como la «Característica Activa» y luego busca el 18 de Burly Bob como «Característica pasiva». El valor situado en el cruce de ambos ejes de la tabla muestra el número que tienes que vencer. Si sacas un resultado igual o menor que ese número, has tenido éxito. Sin embargo, en el caso de que dos personas (o una persona y un monstruo) se resistan la una a la otra, el otro personaje también tiene derecho a tirar. En un caso así, los empates prolongan la acción y gana el primer personaje que obtenga un éxito cuando el otro falle.

No obstante, supongamos que tu personaje está corriendo por un pasadizo lleno de escombros en una mohosa tumba. Una manada de gules corre tras de él, ansiosos de degustar su carne fresca y sus órganos. El

Guardián podría indicarte que debes hacer una prueba sostenida de DES contra una dificultad de 14, o de lo contrario tropezarás y caerás. En este caso, enfrenta tu DES como característica activa contra el valor pasivo de 14. Si tienes éxito sigues corriendo. Si fallas caerás, y probablemente ése sea tu fin.

O también es posible que el Guardián te pida un enfrentamiento de tu DES contra la DES de los gules, para ver si te alcanzan. En este caso, tira igual que cuando te estabas enfrentando a Burly Bob, pero usando DES en lugar de FUE.



Cordura

El horror de los Mitos de Cthulhu supone un riesgo tanto para la mente como para el cuerpo. El trauma psicológico de toparse con los terrores extraterrestres de los Mitos es uno de los principales peligros a los que se enfrentarán los personajes del juego. Investigar misterios en una partida de La Llamada de Cthulhu supone un duro castigo para la cordura de los personajes, y finalmente los conduce a la locura.

Siempre que te encuentres con los horrores de los Mitos, o te cruces con algo mundano pero pese a todo terrible (como toparte con el cadáver mutilado de tu mejor amigo), realizarás una tirada de porcentaje frente a tu puntuación actual de Cordura. Si sacas un valor superior, perderás una cantidad elevada de puntos de Cordura. Si sacas menos, perderás poco o nada. Se suelen describir las pérdidas de Cordura que provoca un suceso o escena de modo parecido a «0/1D6» ó «2/1D10». El número situado antes de la barra indica cuánta Cordura perderá tu personaje si el resultado de la tirada es inferior a su puntuación actual de COR, y el que está detrás la que perderá si la tirada es superior.

Cuando te enfrentes a sucesos capaces de quebrantar la cordura, el Guardián te pedirá que tires los dados de porcentaje y luego te hará saber cuánta COR pierdes, dependiendo de si tienes éxito o fallas.

Lamentablemente, recuperar la Cordura perdida es un proceso arduo y largo. Puede que tengas que ingresar a tu personaje en un manicomio o buscar otras formas de psicoterapia para recuperar esos puntos. Lo habitual es que, al concluir con éxito un escenario, recibas unos

CTHULHU GUÍA RÁPIDA

cuantos puntos como recompensa. Además, cuando subas una habilidad por encima del 90% mediante la experiencia, podrás añadir otros cuantos puntos más a tu Cordura.

A medida que tu puntuación de COR vaya menguando, tu personaje será menos y menos estable mentalmente y su capacidad de actuar con coherencia descenderá. Aquí no se incluyen reglas completas para la Cordura, pero tu Guardián te hará saber los efectos de esta degradación cuando estés jugando.

Combate



El combate en La Llamada de Cthulhu es peligroso y mortal. Cuando te enfrentes al terror de los Mitos, suele ser mejor idea salir corriendo o evitar toda confrontación directa. Pese a ello, a menudo no hay más opción que lanzarse, con las pistolas escupiendo fuego, y hacerlo lo mejor posible.

Las reglas de combate en La Llamada de Cthulhu son sencillas. Cuando tiene lugar un combate, todos los investigadores, así como los personajes y monstruos controlados por el Guardián, actúan según el orden de puntuaciones de DES. La DES más alta actúa primero y a partir de ahí los demás en orden descendente.

Los turnos de combate de La Llamada de Cthulhu no ocupan un tiempo claramente definido, sino que se describen de forma más adecuada como «el tiempo suficiente para que todo el mundo haga una o dos cosas interesantes». Es mejor que sea el Guardián el que lo controle, por lo que unas reglas férreas y precisas para movimiento y acciones no forman parte de este juego. El Guardián debería conceder a todo el mundo la oportunidad de hacer algo rápidamente sin perder el flujo narrativo.

Cuando te llegue la oportunidad de atacar, sólo tienes que escoger un objetivo y tirar según la habilidad apropiada. Si estás disparando con un arma de fuego, podrías tener «Fusil 50%» y usarías esa habilidad. Si tratas de dar un puñetazo o una patada, usa las habilidades homónimas. Lo mismo que con cualquier otra tirada de habilidad, tiras unos dados de porcentaje y tratas de obtener un resultado igual o menor que el valor que aparece indicado en tu hoja de personaje.

Si tienes éxito con la tirada, golpeas a tu oponente y le causas un daño que depende del arma que estés usando. La Tabla de Armas contiene algunos ejemplos de valores de daño. Ten en cuenta que casi todas las armas «cuerpo a cuerpo» (es decir, armas que se usan en combate a corta distancia como un cuchillo, unos nudillos de metal o incluso los puños) también suman

la «Bonificación al Daño» de tu personaje al daño listado.

Cuando un objetivo recibe un impacto, tira los dados de daño y resta el resultado de sus Puntos de Vida totales. Algunas criaturas tienen armadura o resistencias que reducen el valor del daño, lo cual provoca que pierdan menos Puntos de Vida. En un entorno moderno no suele ser habitual que esto se aplique a los investigadores, pero es muy posible que la mayoría de los monstruos a los que se enfrenten dispongan de algún tipo de armadura.

Si tu investigador está sufriendo daño, debes saber que en cuanto quede reducido a 2 Puntos de Vida o menos, caerá inconsciente. Si sus puntos de vida descienden por debajo de -2, muere⁶.

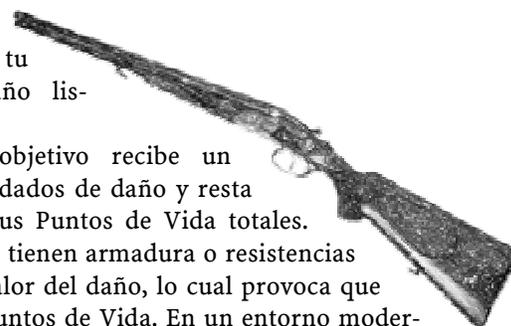


Tabla de Armas

Arma	Daño	% base
Cuchillo pequeño	1D4+BD	25
Espada	1D6+1+BD	10
Pistola	1D10	20
Escopeta	4D6	30
Fusil	2D6+4	25

Libros y películas recomendados

Los libros y películas que aparecen listados a continuación⁷ pueden servirte para captar el espíritu adecuado con el que jugar una partida de La Llamada de Cthulhu. Obviamente, no es necesario que conozcas ninguno antes de jugar, pero si estás inspirado, mejor que mejor.

⁶ N. del T: Esto contradice ligeramente lo indicado en la descripción de los PV (pág. 7), donde a -2 el personaje ya muere. En otros manuales se dice que la muerte ocurre a 0 PV o menos, con lo que queda a elección del Guardián.

⁷ N. del T.: En cursiva aquellos de los que no consta traducción al castellano.



Transformación para el Guardián

Este escenario de *La Llamada de Cthulhu* ha sido jugado por más gente que cualquier otro. Bajo el título de «La Casa Encantada», se ha incluido en el juego desde sus comienzos y para muchos fue su primera aventura de Cthulhu. La mayor parte de quienes están familiarizados con el juego recuerdan haberse sentido desconcertados con ella. Le hemos cambiado el título para evitar confusiones con otro escenario perteneciente a otro libro y para animar a los Guardianes avezados a echarle un nuevo vistazo.

«El Hechizo de la Casa Corbitt» está recomendado para investigadores principiantes. Los Guardianes pueden suavizar u oscurecer el tono ajustando el daño y las motivaciones de Corbitt. El módulo plantea un auténtico desafío y es fácil que uno o más investigadores mueran a manos de Corbitt.

El año es en teoría 1920, pero podría desarrollarse en cualquier era. Se sitúa en Boston, Massachusetts, pero también servirá cualquier lugar que desee el Guardián.

Los mapas de *La Llamada de Cthulhu* suelen ser bocetos hechos a mano, y no están dibujados con precisión. Las relaciones mostradas son importantes, pero no así las distancias y ángulos exactos. En parte esto se debe a que se espera que el Guardián o un jugador detallen a mano versiones más detalladas de los planos cuando sea necesario, y también porque los desafíos en *La Llamada de Cthulhu* son de naturaleza intelectual o emocional y el Guardián puede limitarse a describirlos, y no trampas físicas disimuladas que aguarden a que un movimiento desafortunado las dispare.

Para prolongar la partida, puedes extender la parte inicial del escenario, caracterizar al casero, las negociaciones con los investigadores y el proceso de descubrir las pistas. Para acortarla, lleva a los investigadores

directamente hasta la casa Corbitt. Casi todos los escenarios de Cthulhu comienzan con la recopilación de pruebas. Puede que el Guardián desee advertir en este sentido a los investigadores, si no tienen la oportunidad de recoger pistas y conducir entrevistas. Se deberían tardar pocas horas en completar la aventura.

Estudia los poderes de Corbitt y utilízalos con astucia. En este escenario, la mayor parte de la diversión para el Guardián proviene de los desconcertantes sucesos de la habitación N° 3, en el piso superior.

El secreto del Guardián

El cuerpo de Walter Corbitt está enterrado en el sótano de una casa. Su mente sigue viva y todavía es consciente de lo que sucede dentro de la casa, y aún puede influir en determinadas zonas de ésta. Corbitt conoce una hechicería de los Mitos que le permite conservar su identidad y animar su cuerpo tras la muerte. A veces vampiriza (o se alimenta de algún modo) de quienes residen en la casa en esos momentos y los echa de allí, o mata a los que descubren su secreto. Para resolver el misterio que se les plantea, los investigadores deben descubrir la existencia de Corbitt. Éste será consciente de la presencia de los personajes y tratará de confundirlos respecto a la vivienda. Si eso falla, tratará de matarlos.

El problema

Un casero pide a los investigadores que examinen la vieja casa Corbitt, en el centro de Boston. Los anteriores inquilinos se vieron implicados en una tragedia y el dueño quiere esclarecer los misteriosos sucesos de la vivienda y dejar las cosas claras. Se ofrece a compensar a los personajes jugadores por su tiempo y dificultades.

El Guardián y los jugadores pueden discutir cómo ha contactado con ellos el casero, cuánto pagará e incluso qué les dice que quiere que hagan.

A falta de ideas mejores, puedes probar lo siguiente. (1) El primo del casero era en la universidad amigo de uno de los investigadores (el investigador elegido será el que tenga algo de interés en los misterios y el ocultismo). El primo lo recomendó. (2) El casero ofrece a los investigadores 20\$ por día en total, con una gratificación de 100\$ cuando puedan dar el visto bueno a su propiedad. (3) Quiere que le garanticen que puede volver a alquilar la casa sin provocar una nueva tragedia.

El casero entrega a los investigadores las llaves, la dirección y 50\$ por adelantado. El resto es cosa suya.

La tragedia que tuvo lugar

La familia Macario se mudó a la casa en 1918. Un año después de trasladarse, el padre sufrió un grave accidente y poco más tarde se volvió loco de forma violenta. Fue internado. Hace menos de un mes, la madre también enloqueció. Ambos balbucían sobre una forma que acechaba con ojos llameantes, y hablaban de inexplicables sucesos en la casa. Ninguno quería entrar en una habitación en particular del piso de arriba. El casero ya conocía los rumores de que la casa estaba encantada antes de comprarla, pero la propiedad era una ganga demasiado atractiva como para resistirse. El propietario quiere que los investigadores pongan fin a los rumores y tranquilicen su conciencia o, en caso contrario, que exorcicen a los fantasmas.

Información para los jugadores

Ahora los jugadores pueden hacer lo que deseen. El Guardián, en el papel de casero, debería responder las preguntas necesarias para proporcionarles algunas líneas de investigación, pero él nunca ha visto un fantasma ni otro suceso extraño en la casa, ni sabe qué vieron los Macario. Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre lo que hacer, pueden tirar los dados para resolver el conflicto. Las pistas del resto de esta sección están clasificadas según el orden en que es más probable que los investigadores las encuentren.

Si los jugadores envían inmediatamente a sus investigadores a la casa Corbitt, precáveles pero permíteles seguir a su modo.

La familia Macario

Marido y mujer fueron reclusos en el Manicomio de Roxbury, a pocos kilómetros de Boston. Vittorio sigue bastante desequilibrado, y una entrevista con este hombre que no deja de farfullar y acurrucarse no permite descubrir nada. Gabriela está consciente y resulta

accesible, aunque el Guardián debería poner pronto fin a la entrevista ya que las preguntas la inquietan profundamente.

La señora Macario tiene poco que contar: una presencia maligna habita en la casa, pero detesta pensar en ello. En ocasiones se despertaba por las noches y la encontraba cerniéndose sobre ella. Cuando se enfadaba, la cosa solía provocar que los platos y otros objetos salieran volando por la habitación. Ante todo odiaba a su marido, Vittorio, y se concentraba en él. El Guardián puede responder a más preguntas, pero la mujer es incapaz de proporcionar información específica. Cuando los investigadores hayan visitado ya la casa, el guardián puede permitir que la mujer sea más precisa y comunicativa.

*Mientras están en el manicomio, los investigadores averiguan que el doctor de los Macario se encuentra fuera de la ciudad. Como sustituto, hay un médico procedente del manicomio de Arkham, el doctor Hardstrom. Mientras habla con los investigadores, el Dr. Hardstrom menciona que en su manicomio tiene un paciente con traumas similares. El Guardián ha de tener en cuenta que esto es un enlace de aventura que conduce al suplemento de Chaosium **Arkham**⁸ (CHA 2342).*

Los dos hijos de los Macario están al cuidado de unos familiares en Baltimore. Los investigadores pueden visitarlos, pero no saben nada salvo que echan de menos a sus padres y que en su antiguo hogar solían soñar con un hombre extraño de ojos ardientes.

Noticias en los periódicos

Con una tirada con éxito de **Idea**, uno de los investigadores sugerirá usar la morgue (los archivos de recortes) del *Boston Globe*, un diario de buena reputación. Si van en grupo, los investigadores necesitarán una tirada con éxito de **Charlatanería** o **Persuasión** para entrar, una carta de recomendación de la oficina del alcalde o una llamada de teléfono de cualquier editor del periódico autorizándolos.

Los recortes pertinentes están clasificados según la dirección de cada calle. Las noticias sobre los Macario son breves y poco reveladoras: el *Globe* informó sobre los datos tal como los investigadores ya los conocen.

También se encuentra allí un artículo de fondo de 1918 que nunca fue publicado. Afirma que, en 1880, una

⁸ N. del T.: La referencia 2342 de Chaosium corresponde a **Adventures in Arkham Country**, que nunca ha sido traducida al castellano. Sin embargo, se puede encontrar información sobre Arkham en **Secretos de Arkham** (publicado por Joc Internacional) y sobre su manicomio en **Estigma de locura** (publicado por La Factoría de Ideas).

familia de inmigrantes franceses se trasladaron a la casa pero huyeron tras una serie de accidentes violentos que provocaron la muerte de los padres y dejaron a tres niños tullidos. La casa permaneció desocupada largo tiempo.

A veces en los escenarios se proporcionan facsímiles de los artículos periodísticos.

En 1909, otra familia se trasladó a la casa y de inmediato fue presa de la enfermedad. En 1914, el hermano mayor se volvió loco y se suicidó con un cuchillo de cocina. La desconsolada familia se mudó. En 1917, una tercera familia alquiló la casa pero se marchó casi de inmediato, cuando todos cayeron enfermos al mismo tiempo.

Si un investigador coquetea con éxito con la bibliotecaria (**APAX3** o menos, o una tirada de **Crédito**), ésta (o éste, según el caso) menciona que los archivos del *Globe* sólo retroceden hasta 1878 por culpa de un incendio ocurrido aquel año. Puede que la casa Corbitt apareciera mencionada antes de esa fecha.

El Guardián puede incluir información adicional sobre la casa proveniente de otras fuentes, como escrituras de la propiedad o diarios redactados por antiguos ocupantes.

La Biblioteca Central

Esta respetable institución posee diversos artículos de interés arrinconados, pero los investigadores necesitarán una tirada individual de **Buscar libros** para encontrar cada uno de los siguientes datos:

- ❑ En 1835, un próspero comerciante construye la casa, pero de inmediato cae enfermo y se la vende a un tal Don Walter Corbitt.
- ❑ En 1852, Walter Corbitt es denunciado por sus vecinos, que solicitan que se le obligue a abandonar la zona «a consecuencia de sus repulsivas costumbres y pernicioso comportamiento».
- ❑ Es evidente que Corbitt ganó el pleito, ya que su necrológica, que data de 1866, afirma que había seguido viviendo en el mismo sitio. También informa que se estaba celebrando un nuevo juicio para evitar que Corbitt fuera enterrado en su sótano, como indicaba su testamento.
- ❑ No se tiene registro del resultado de este segundo pleito.

Cada elemento de información aparece en un periódico distinto, y se tarda cuatro horas en descubrirlo.

Registro Civil

Con una tirada con éxito de **Buscar libros**, los registros de los tribunales civiles muestran que el albacea de la voluntad de Walter Corbitt fue el reverendo Michael Thomas, pastor de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos. El registro de iglesias (también disponible en el Registro Civil) consigna el cierre de la Capilla de la Contemplación en 1912.

Si los investigadores caen en la cuenta de buscar la Capilla de la Contemplación en los registros de la corte penal, encontrarán referencia a acciones tomadas en 1912, pero los registros específicos no aparecen. Si los investigadores han sido amables con el encargado, éste les señala que los crímenes graves se hubieran visto en cortes del condado, estatales o federales. Una tirada con éxito de **Derecho** indica lo mismo. Los informes de los agentes de la ciudad que participan en arrestos o decomisos se guardan en la Comisaría Central de Policía.

Altos Tribunales; Comisaría central de Policía

Hace falta una tirada de **Derecho**, **Crédito** o **Charlatanería** para tener acceso a los registros, relativos a una redada en la Capilla de Contemplación. La redada policial fue motivada por unas declaraciones juradas que aseguraban que los miembros de la iglesia eran responsables de las desapariciones de niños ocurridas en el vecindario. Durante la batida, tres agentes de policía y diecisiete miembros del culto murieron por heridas de bala o el fuego. Los informes de las autopsias son extrañamente poco detallados y carentes de información, como si el forense no hubiese llegado a realizar realmente los exámenes.

Aunque se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la iglesia, se liberó a todos menos ocho. Los informes apuntan a una intervención ilegal en el proceso por parte de una importante autoridad local, lo que ofrece una explicación de por qué los relatos de la batalla (la acción criminal más importante de la historia de la ciudad) nunca aparecieron impresos.

El pastor Michael Thomas fue arrestado y sentenciado a cuarenta años de prisión por cinco cargos de asesinato en segundo grado. Escapó de la cárcel en 1917 y huyó del estado.

Mientras los investigadores rebuscan en la morgue de recortes, descubren uno que describe una redada que tuvo lugar en la Iglesia Congregacionista de Kingsport, en 1731. Aunque ambos sucesos no están relacionados, las similitudes deberían atraer la atención de los investigadores. El Guardián ha de tener en cuenta que esta información conduce a una

aventura del suplemento de Chaosium **Kingsport**® (CHA 8804).

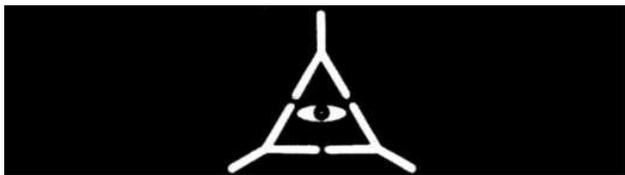
El vecindario

Casi toda la gente que vivía en el barrio antes de la Primera Guerra Mundial se ha mudado o ya ha muerto. Nuevas oficinas y negocios han sustituido a los hogares del siglo XIX y la finca Corbitt, con su patio delantero anegado por la maleza, es ahora la única residencia privada de la manzana. Los investigadores encuentran a un tal Sr. Dooley, vendedor ambulante de tabaco y periódicos, que recuerda vagamente la zona. Es capaz de indicar dónde se alzaba la Capilla de Contemplación, a unas manzanas de distancia.

La Capilla de Contemplación

Lo que queda de ella se alza al extremo de una calle sinuosa y lúgubre. Las ruinas están tan erosionadas y cubiertas de vegetación que los escombros de piedra gris se parecen más a roca natural que a antiguos muros y cimientos. Los investigadores atraviesan una pared desplomada que luce símbolos pintados en blanco, en apariencia limpiados hace poco: tres letras Y dispuestas en triángulo, de forma que la parte superior de cada una toca a las otras dos. En la zona central creada de esta forma aparece pintado un ojo abierto. Cuando los investigadores se acercan a los signos, comenzarán a sentir un molesto hormigueo en la frente, como un dolor de cabeza (aunque no del todo igual). Seguirán notándolo mientras permanezcan cerca de la capilla, y finalmente no podrán esperar a alejarse de la zona. Cuando se marchen, la irritación se detendrá.

La ayuda de juego inferior es una imagen de este símbolo. Muéstrasela a los jugadores.



Ayuda de juego: Símbolo de la capilla

Al merodear por la capilla, se topan básicamente con bloques de granito, maderos podridos medio enterrados y antiguos escombros. En cierto punto se percatan de que la tierra que pisan cubre unos tableros debilitados: pide tiradas sobre 1D100 iguales o menores a **DESx4**. Los que fallen son incapaces de agarrarse a algo sólido al notar que el suelo cede, y caen tres metros

hasta el sótano. Cada investigador que caiga pierde 1D6 puntos de vida.

Esta zona del sótano estaba separada del resto, y se llegaba hasta ella mediante unas escaleras independientes que ahora han quedado enterradas bajo toneladas de escombros. Dentro de esta sala hay dos esqueletos vestidos con capas de seda hechas jirones, tal vez sectarios que se escondieron de la policía y murieron en el incendio subsiguiente.

En esta sala también hay varios armarios que contienen los enmohecidos registros de la iglesia. En un punto (tirada de **Buscar libros** para encontrarlo) un diario de actividades del culto afirma que Walter Corbitt fue enterrado en el sótano de su casa, «según sus deseos y los deseos de aquel que aguarda en la oscuridad».

Encadenado a un escritorio podrido hay un enorme tomo encuadernado en piel animal, escrito a mano en latín, aunque está tan podrido y carcomido por los gusanos que no se puede entresacar nada salvo ocasionales letras y frases, a no ser que el Guardián prefiera otra cosa.

La antigua casa Corbitt

CASA Y JARDÍN: El edificio de ladrillo queda empujado por bloques de oficinas mucho más modernos y altos a cada lado. La casa da a la calle, y en la parte posterior hay maleza abandonada y una pérgola medio desmoronada. Desde ambos lados de la residencia se puede acceder a la parte trasera.

Al estudiar la casa, el observador se sentirá impresionado por el modo en que ésta parece retirarse a las sombras que proyectan los edificios que la flanquean, y por cómo las ventanas de negros cortinajes ocultan todo indicio de lo que aguarda dentro.

Los investigadores que ya se hayan enfrentado a sucesos misteriosos o sobrenaturales sentirán un mal presagio en su interior, pero no pueden aportar prueba alguna para sustentar sus sensaciones.

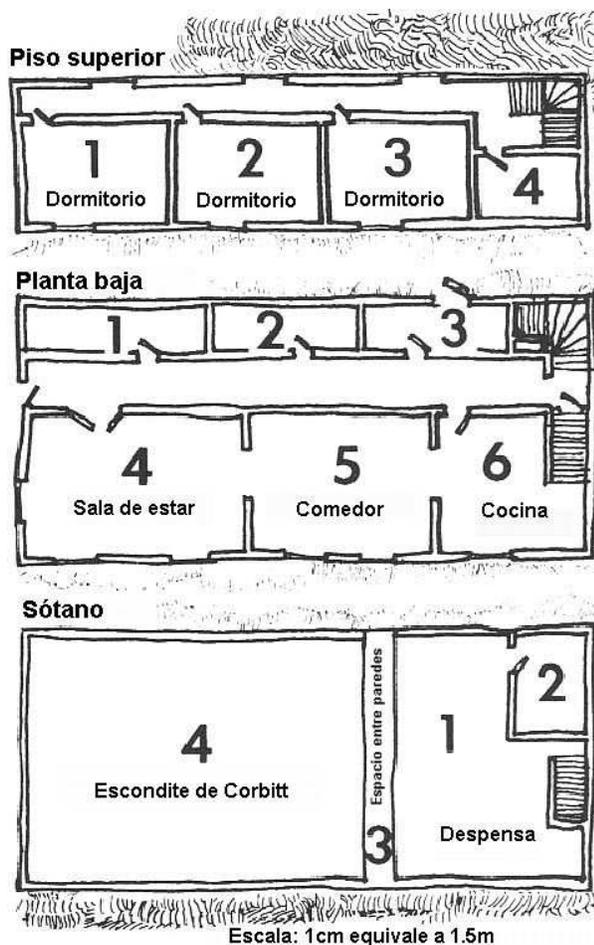
La puerta delantera está protegida por una sola cerradura. Parece que en los últimos uno o dos años se han añadido cuatro cerrojos adicionales. Si los investigadores caen en probar las ventanas de la planta baja, descubrirán que todas han sido atrancadas con clavos desde dentro.

Estudia el plano que se proporciona. Dibuja un esquema de cada piso conforme lo exploren los investigadores.

Interior de la planta baja

HABITACIÓN 1: Un trastero lleno de cajas y cachivaches, como depósitos de agua oxidados y bicicletas

⁹ N. del T.: Publicado en España por La Factoría de Ideas como **Kingsport de H.P. Lovecraft**.



Plano de la casa Corbitt

viejas. En el extremo derecho de la sala hay un armario clausurado con tablas. Si alguien las arranca y lo abre, encontrará dentro tres libros encuadernados, los diarios de un tal W. Corbitt (un antiguo ocupante de la casa, tal como indica la dirección de la guarda del primer volumen).

Los diarios de Corbitt están escritos en inglés llano, aunque a veces fraseado de forma extraña. Se tarda un total de dos días en leer los tres volúmenes, que añaden +4 a Mitos de Cthulhu y cuestan 1D4 puntos de Cordura. Describen los diversos experimentos ocultistas de Corbitt, entre ellos una invocación y otra clase de magia, y detallan claramente la técnica para Convocar / Atar a un Vagabundo Dimensional (consulta el hechizo en el manual básico de *La Llamada de Cthulhu*). No aparecen otros conjuros en los diarios. Se tardan 2D6 semanas en aprender este hechizo tras haber leído los diarios, con toda probabilidad demasiado tiempo como para ser de utilidad en esta aventura.

También se encuentra en esta sala un libro sobre demonología. El título está desvaído y resulta imposible de discernir, pero la mayoría de las páginas siguen siendo legibles.

Varias de ellas tienen la esquina doblada, y corresponden a una sección sobre los Caballeros del Crepúsculo de Plata. El Guardián ha de tener en cuenta que esto conduce a una aventura del suplemento de Chaosium *Shadows of Yog-Sothoth*¹⁰ (CHA 2397).

HABITACIÓN 2: Un segundo cuarto trastero, este destinado en su mayor parte a muebles rotos y otros objetos que posiblemente se hicieron pedazos para arder en una estufa de madera.

HABITACIÓN 3: El vestidor, donde cuelgan abrigos, chanclos, sombreros y paraguas. También hay varios sacos de carbón para la estufa independiente de la sala de estar. Una tirada de **Idea** con éxito permite darse cuenta de que la puerta lateral está cerrada con tres pasadores y dos cerraduras.

HABITACIÓN 4: La sala de estar. Contiene cosas típicas como radio, sofá, sillones y estanterías cargadas de baratijas. Una tirada de **Idea** con éxito permite darse cuenta de la infrecuente cantidad de cruces, imágenes de la Virgen y otros objetos religiosos católicos.

*En la pared de esta sala hay un extraño cuadro. Los investigadores que lo observen se sentirán inexplicablemente inquietos. El nombre del artista es Nelson Blakeley. El Guardián ha de tener en cuenta que este cuadro conduce a una aventura del suplemento de Chaosium *Dreamlands*¹¹.*

HABITACIÓN 5: El comedor, completo hasta con su mesa de caoba, un aparador empotrado y siete sillas. Tres cubiertos están dispuestos sin usar. En una sopera se pudren sobras de sopa de arroz.

HABITACIÓN 6: Una cocina convencional con refrigerador, horno y cocina de madera y una exigua despensa. Parte de los comestibles aún no han caducado: hay sopa y carne enlatada, granos de arroz, varios tipos de pasta y unas pocas botellas de vino casero. Los productos que no se han echado a perder han sido devorados por las ratas, a juzgar por los rastros que éstas han dejado atrás.

Piso superior

HABITACIÓN 1: Un dormitorio corriente con cama doble, estantería y buenas vistas. Parece que se trataba del cuarto de Vittorio y Gabriela. Aquí hay más cruces y numerosas velas, y en una mesita junto a la cama descansan un rosario y un breviario.

HABITACIÓN 2: Dos pequeñas camas, juguetes, arma-

¹⁰ N. del T.: Publicado en España por Joc Internacional como **Las Sombras de Yog-Sothoth**.

¹¹ N. del T.: Publicado en España por Joc Internacional como **Las Tierras del Sueño**.

rios y fotos de aviones y vaqueros señalan este como el dormitorio de los niños.

HABITACIÓN 3: Contiene un bastidor de cama con los muelles al aire y un aparador.

*Los investigadores que fisgoneen encontrarán una tarjeta de visita dentro de uno de los cajones del armario. Lleva el nombre del Doctor Henry Armitage, y por detrás hay un número de teléfono. El Guardián ha de tener en cuenta que esto conduce a una aventura del suplemento de Chaosium **Dunwich**¹² (CHA 8802).*

Aunque está sin usar, este cuarto se parece a los otros dos dormitorios. Fue antiguamente la habitación del viejo Corbitt; permaneció tanto tiempo aquí que su influencia psíquica aún perdura, y es capaz de lograr que ocurran ciertos hechos en esta sala. Siempre que lo hace se manifiesta un terrible hedor, señal segura de la presencia de los Mitos.

- ❑ Puede hacer que surjan de esta habitación unos fuertes ruidos, como golpes. Estos ruidos se pueden oír desde toda la casa.
- ❑ Puede formar un charco de sangre (tomada de las ratas a las que mata) en el suelo, o que gotee por las paredes o desde el techo.
- ❑ Puede crear un sonido de tamborileo o arañazos en el cristal de la ventana o en la puerta.
- ❑ Puede empujar la cama a buena velocidad, lo bastante rápida como para pegar un fuerte golpe a cualquier cosa que esté en la habitación.

Aunque al principio Corbitt trata de pasar desapercibido, si los investigadores parecen resueltos a descubrir los secretos de la casa, él tratará de persuadirlos de que esta habitación es el centro de la alteración psíquica. Con este fin usará los charcos de sangre y los golpes.

Si un investigador sigue sin estar convencido, Corbitt tratará de conducirlo a esta habitación y matarlo. Primero lo atraerá hasta la ventana haciendo que traquetee y después hará que la cama se mueva velozmente, golpee al investigador y lo lance por la ventana. El cristal roto y la caída supondrán a la víctima la pérdida de 2D6 puntos de vida.

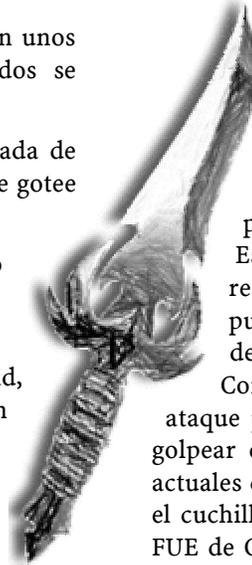
HABITACIÓN 4: Fregadero, bañera y un inodoro con una cisterna en lo alto. Todavía hay aquí toallas y otros enseres típicos de una familia de cuatro miembros. Un charco de agua salobre se ha acumulado en la bañera,

alimentado por un goteo de los grifos que es imposible cerrar por completo.

El sótano

HABITACIÓN 1: La puerta que conduce al sótano tiene una cerradura y tres pasadores, y sólo se puede abrir desde fuera. Abajo se encuentra la principal despensa del sótano. Las escaleras están en mal estado y Corbitt ha desconectado la electricidad del sótano desde la caja de fusibles del piso de arriba, en la cocina. Cada investigador debe superar una tirada de **DES×7** o menos, o perderá 1D6 puntos de vida al caer por las destartaladas escaleras.

En la sala, más bien pequeña, hay esparcidas herramientas, cañerías, leña, clavos, tornillos y demás. Las paredes laterales son de ladrillo. La delantera (#3) es de madera, igual que la de la sala bajo las escaleras (#2).



EL CUCHILLO FLOTANTE: En la Habitación 1, si un investigador busca entre el revoltijo y obtiene una tirada con éxito de **Descubrir**, encontrará un viejo cuchillo con un elaborado puño y cuya hoja está empapada con una herrumbre curiosamente densa. Es la daga mágica de Corbitt, y el orín es en realidad la sangre seca de sus víctimas. Corbitt puede hacer que el cuchillo flote en el aire y trate de apuñalar a alguien. Cada intento le cuesta a Corbitt un punto de magia, puede realizar un ataque por turno de combate y sus posibilidades de golpear el objetivo equivalen a los puntos de magia actuales de Corbitt ×5 o menos en 1D100. Debido a que el cuchillo se mueve mágicamente y no depende de la FUE de Corbitt, no se añade su bonificación al daño a un ataque con éxito.

Los investigadores pueden tratar de parar el cuchillo con la tapa de un cubo de basura (posibilidad base 30%), pues no hay otra cosa apropiada en la sala. Ver cómo el cuchillo ataca de esta forma cuesta a cada investigador 1/1D4 puntos de Cordura.

Un investigador también puede tratar de agarrar el cuchillo al vuelo (para ello debe superar una tirada de DES sobre 1D100). Si el investigador consigue su presa, enfrenta su FUE a los puntos de magia actuales de Corbitt. Si Corbitt gana, el cuchillo se suelta y el investigador pierde un punto de vida por los cortes de las manos. Cada intento de liberar el cuchillo le cuesta a Corbitt otro punto de magia.

HABITACIÓN 2: Un almacén vacío, antiguamente destinado al carbón. La trampilla exterior que da a la tolva de carbón ha sido fijada fuertemente con clavos.

¹² N. del T.: Hasta el momento no publicado en España.

Grupos de ratas, *Rattus norvegicus*

Las ratas individuales no son oponentes serios, pero una infestación de ratas puede ser desalentadora. Supongamos diez ratas por grupo, y un daño por turno de combate de 1D3 puntos de vida. Escoge el número de grupos de ratas que participan en el ataque, multiplícalo por 5 y usa el producto como el porcentaje que tienen los grupos de atacar con éxito. Un ataque con éxito por parte de un investigador mata a una rata y aleja al resto de su grupo, reduciendo la efectividad general de los ataques de las ratas. Estos «grupos» de ratas sólo tienen sentido dentro de los propósitos del juego.

HABITACIÓN 3: El muro frente a las escaleras está hecho de tablones muy bien ajustados. Si los parten o extraen, podrán ver un estrecho espacio que discurre entre dos paredes de madera. De las ratas que anidan allí emanan terribles olores. Si los investigadores no dejan espacio a los roedores para escapar, éstos atacarán a quien trate de explorar esta zona. Hay seis grupos de ratas.

En la pared interior hay grabadas las palabras «Capilla de Contemplación», pero hace falta una tirada eficaz de **Descubrir** para notar las irregulares tallas, parecidas a arañazos. Si los investigadores atraviesan esta pared, se encontrarán en la Habitación 4.

HABITACIÓN 4: Este es el escondite de Corbitt, que yace inmóvil y en apariencia muerto en un camastro situado en el centro de la sala. Se le describe algo más adelante, en «Acerca del Sr. Walter Corbitt». El suelo es de tierra y hay una mesa en la esquina sudoccidental con algunos papeles enrollados encima. Si se tocan se deshacen en polvo. Lo que los investigadores pueden ver recuerda a un horóscopo.

Si recuperan o fotografían este material, el Guardián debería revelar su verdadera naturaleza en alguna aventura posterior.

Corbitt necesita dos puntos de magia para desplazar su cuerpo durante cinco turnos de combate, así que es relucante a moverse a no ser que se vea amenazado. Entonces se alza de su camastro, lo que cuesta a todos quienes lo vean 1/1D8 puntos de Cordura, y ataca.

Es posible que decida lanzar hechizos mientras sigue inmóvil en el camastro, si es que no lo ha hecho todavía.

CONCLUSIÓN

Si los investigadores han resuelto el misterio y derrotado a Corbitt, el casero les pagará pronto y de buena gana. Si le informan de que no había nada extraño en la casa, pasará una noche allí para asegurarse y será apuñalado de muerte en el sótano por la daga mágica de Corbitt. Entonces los investigadores deberán demostrar que la casa está encantada para escapar a los cargos de asesinato por parte de la policía.

Recompensas

Si Corbitt es vencido y destruido, cada investigador participante gana 1D6 puntos de Cordura.

Alrededor del cuello de Corbitt hay una gema negra fijada a una cadena. Si un investigador la recupera de sus cenizas, la gema se disolverá en su mano y añadirá un punto a su característica de POD. Esta piedra mágica ayudó a potenciar el poder no-muerto de Corbitt.

Los investigadores pueden quedarse para ellos el inservible libro carcomido por los gusanos que había en la Capilla.

Por último, el casero les paga contento sus honorarios y una gratificación.

Prolongación

Los Guardianes se habrán fijado en el símbolo recién pintado de los escombros de la Capilla, así como en las pruebas del encubrimiento que tuvo lugar tras la redada de 1912. Se trata de conexiones con lo que podría ser una gran conspiración y a la que los investigadores tal vez regresen en algún momento posterior.

Acerca del Sr. Walter Corbitt

Es una figura demacrada, de aspecto rígido y marchito, de cerca de metro ochenta. Flaco y desnudo, sus ojos brillantes y fantasmagóricos se abren como platos y su nariz es como la hoja de un cuchillo. Ha perdido todo el pelo y sus encías encogidas hacen que sus dientes parezcan muy largos. De él brota un olor agudo, dulzón, como maíz podrido. Puede que al principio guarde silencio, pero en algún momento será más convincente hacer que gruñe, grite, ría socarronamente o se burle. No respira en absoluto.

Corbitt no es realmente un vampiro ni otro monstruo reconocible, sino un hechicero en proceso de transformación en algo totalmente inhumano.

La luz del sol le causa dolor y es demasiado brillante como para que vea con comodidad. Podría matarlo, pero eso es algo que debe determinar el Guardián.

Y aunque bebe sangre para alimentarse, lo mismo podría comer zanahorias... sólo que beber sangre es más divertido.

Su hechizo de Protección Corporal actúa como se describe, pero la caracterización de su efecto es así: las balas y los golpes sólo arrancan trozos de su cuerpo, lo que logra que parezca aún más aterrador de lo que ya es. Otros hechizos de Protección Corporal podrían actuar de modos que parezcan diferentes.

Su carne reseca y dura como el hierro es invulnerable mientras perdure el hechizo. Cuando el daño supere a la armadura, sus puntos de vida se reducirán de la forma habitual. Corbitt nunca sana y, cuando alcanza cero puntos de vida, se desmorona en polvo y nunca regresa.

Con su versión del hechizo de Dominar, Corbitt puede enturbiar la mente de un investigador por vez, siempre que su víctima se encuentre físicamente en la casa. Esto cuesta a Corbitt un punto de magia, y debe superar el POD de su víctima frente al suyo en la Tabla de Resistencia. Si Corbitt vence, la víctima estará aturdida durante 2D3 turnos de combate (ten en cuenta que esta cantidad difiere de la dada en las reglas para el hechizo de Dominar). Mientras esté aturdida, la víctima podrá recibir órdenes telepáticas de Corbitt. No cometerá actos suicidas, aunque sí podría intentar otros que sean homicidas o estúpidos y temerarios (como tratar de tragarse un cuchillo de carnicero). Al despertar, la víctima no podrá recordar lo sucedido.

WALTER CORBITT, Inmortal por el momento, Demonio muerto viviente

FUE 18 CON 22 TAM 11 INT 16 POD 18
DES 07 APA 01 EDU 16 COR 0 PV 17

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Daga mágica flotante, puntos de magia×5%, daño 1D4+2 (sin bd).

Garras* 50%, daño 2D3+bd

**Ser herido por estas zarpas conlleva riesgo de grave enfermedad. Un día después, la víctima sufre delirios y permanece en ese estado durante 30-CON días, al final de los cuales se recupera si supera una tirada de CON×5 en 1D100. Si falla, pierde 1D3 puntos de CON y prosigue delirando durante otros 30-CON días. El proceso se repite hasta que el investigador se recupera o muere. La CON perdida no se regenera.*

Hechizos: Convocar / Atar vagabundo dimensional, Dominar, Protección Corporal.

Objeto mágico: Daga flotante.

Habilidades: Confundir 64%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Mitos de Cthulhu 17%, Ocultar 30%, Yacer Inmóvil 72%.

Pérdida de Cordura: 1/1D8 puntos de Cordura por verlo en movimiento.

Locura temporal

Si un investigador pierde 5 o más puntos de COR como consecuencia de una sola tirada de Cordura, ha sufrido un importante trauma emocional. El jugador debe tirar 1D100. Si el resultado es igual o menor a INT×5, el investigador comprende por completo lo que ha visto y se vuelve loco durante cierto número de minutos u horas.

Si esto sucede, el Guardián debe escoger entre que el jugador se desmaye, tenga un ataque de histeria o huya aterrado. Este efecto durará 1D10+4 turnos de combate.

Un grimoire de los mitos

DOMINAR: Subyuga la personalidad de la víctima a la voluntad del lanzador. Dominar cuesta 1 punto de magia y 1 de Cordura. Enfrenta el POD de lanzador y víctima en la Tabla de Resistencia: con un éxito, la víctima obedece las órdenes del lanzador hasta que concluya el siguiente turno de combate.

El hechizo no afecta a más de un individuo a la vez y tiene un alcance máximo de 10 metros. Obviamente, la orden u órdenes han de ser inteligibles para la víctima, y el hechizo puede romperse si una orden contradice la naturaleza básica de ésta. Dominar se puede lanzar y repetir tantas veces como el lanzador pueda, lo que permite que una víctima sea controlada sin interrupción durante varios minutos. Cada lanzamiento del hechizo tiene los mismos costes y límites. Volver a lanzarlo es casi instantáneo: Dominar se puede lanzar una vez por turno.

PROTECCIÓN CORPORAL: Proporciona protección contra los ataques físicos. El hechizo cuesta 1D4 puntos de Cordura y una cantidad variable de puntos de magia. Cada punto de magia gastado concede al lanzador (o al objetivo elegido) 1D6 puntos de armadura contra ataques no mágicos. Esta protección se desgasta conforme bloquea el daño. Si un personaje tuviera 12 puntos de Protección Corporal como armadura, y fuese herido por valor de 8 puntos de daño, su Protección Corporal quedaría reducida a 4 puntos pero él no recibiría daño.

Se tardan cinco turnos en lanzar el conjuro, que dura 24 horas o hasta que la protección es consumida. Una vez lanzado, el hechizo no se puede reforzar con más puntos de magia ni volverse a lanzar hasta que la protección del lanzamiento anterior se haya consumido.

1920s



Nombre _____
 Profesión _____
 Títulos, licenciaturas _____
 Lugar de nacimiento _____
 Trastornos mentales _____
 Sexo _____ Edad _____

Características y tiradas derivadas

FUE _____ DES _____ INT _____ Idea _____
 CON _____ APA _____ POD _____ Suerte _____
 TAM _____ COR _____ EDU _____ Conoc. _____
 99-Mitos de Cthulhu _____ Bonif. al Daño _____

Puntos de Cordura

Locura	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de Magia

Inconsciente	0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de Vida

Muerto	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Hoja de Personaje de los años 20

Nombre del jugador _____



La Llamada de Cthulhu

Juego de Rol de Horror



Habilidades

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Antropología (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Habilidad artística (05%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Arqueología (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | |
| <input type="checkbox"/> Artes marciales (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | |
| <input type="checkbox"/> Astronomía (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Historia (20%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Biología (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Historia natural (10%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Lanzar (25%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Lengua propia (EDU×5) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Mecánica (20%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) _____ | <input type="checkbox"/> Medicina (05%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Nadar (25%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Crédito (15%) _____ | <input type="checkbox"/> Ocultar (15%) _____ | |
| <input type="checkbox"/> Derecho (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Ocultarse (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Saltar (25%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Descubrir (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Orientarse (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Discreción (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Otras lenguas (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Tregar (40%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Disfrazarse (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Electricidad (10%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Equitación (05%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Escuchar (25%) _____ | <input type="checkbox"/> Persuasión (15%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Esquivar (DES×2) _____ | <input type="checkbox"/> Pilotar (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Farmacología (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Física (01%) _____ | <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> _____ |
| <input type="checkbox"/> Fotografía (10%) _____ | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) _____ | Armas de fuego |
| <input type="checkbox"/> Geología (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Ametralladora (15%) _____ |
| <input type="checkbox"/> Habilidad artesanal (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Psicología (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Arma corta (20%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Química (01%) _____ | <input type="checkbox"/> Escopeta (30%) _____ |
| <input type="checkbox"/> _____ | <input type="checkbox"/> Regatear (05%) _____ | <input type="checkbox"/> Fusil (25%) _____ |
| | | <input type="checkbox"/> Subfusil (15%) _____ |

Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Arma fuego	%	daño	f. defect.	alc.	nº At.	muníc.	PR
<input type="checkbox"/> Cabezazo (10%)	_____	1d4+bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Patada (25%)	_____	1d6+bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Presa (25%)	_____	Especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%)	_____	1d3+bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

¿Quieres saber más sobre La Llamada de Cthulhu, de Chaosium?

Pregunta al dependiente de tu tienda de juegos más cercana.

Pregunta a algún jugador de La Llamada de Cthulhu en las jornadas de tu zona.

Echa un ojo a los foros sobre La Llamada de Cthulhu en la red, como shoggoth.net o yog-sothoth.com

También puedes descubrir más sobre La Llamada de Cthulhu en Chaosium.com

Novelas y suplementos de rol disponibles de Chaosium Inc.

Novelas de La Llamada de Cthulhu

CHA 6014 Singers of Strange Songs \$13.95 1-56882-104-2

CHA 6018 Nightmare's Disciple \$14.95 1-56882-118-2

CHA 6022 Encyclopedia Cthulhiana \$17.95 1-56882-169-7

CHA 6026 The Book of Eibon \$17.95 1-56882-129-8

CHA 6027 Book of Dyzan \$13.95 1-56882-114-x

CHA 6032 Song of Cthulhu \$13.95 1-56882-117-4

CHA 6033 Disciples of Cthulhu 2 \$13.95 1-56882-143-3

CHA 6035 The White People & Other Tales \$14.95 1-56882-172-7

La Llamada de Cthulhu, el clásico juego de rol de horror lovecraftiano

CHA 2342 Adventures in Arkham Country \$19.95 1-56882-004-6

CHA 2364 Resection of Time \$11.95 1-56882-095-x

CHA 2367 Secrets \$8.95 1-56882-100-x

CHA 2370 1920's Investigators Companion \$20.95 1-56882-106-9

CHA 2372 Bermuda Triangle \$16.95 1-56882-122-0

CHA 2373 Dead Reckonings \$14.95 1-56882-123-9

CHA 2374 Day Of The Beast \$19.95 1-56882-125-5

CHA 2379 Last Rites \$14.95 1-56882-137-9

CHA 2384 Unseen Masters \$23.95 1-56882-120-4

CHA 2387 Call of Cthulhu Keepers Screen \$14.95 1-56882-149-2

CHA 2388 Keeper's Companion Volume 1 \$25.95 1-56882-144-1

CHA 2393 Ramsey Campbell's Goatswood \$27.95 1-56882-153-0

CHA 2395 Keeper's Companion 2 \$23.95 Mythos 1-56882-186-7

CHA 2396 Call of Cthulhu RPG 6th edition \$39.95 1-56882-173-5

CHA 2392 Secrets of Japan \$34.95 1-56882-156-5 (Julio)

CHA 2394 H.P. Lovecraft's Dreamlands \$34.95 1-56882-157-3 NUEVO

CHA 2397 Shadows of Yog-Sothoth \$23.95 1-56882-174-3 (Agosto)

CHA 8802 H.P. Lovecraft's Dunwich (Dual Stat) \$25.95 1-56882-164-6

CHA 8803 H.P. Lovecraft's Arkham \$28.95 (Dual Stat) 1-56882-165-4

CHA 8804 H.P. Lovecraft's Kingsport \$25.95 (Dual Stat) 1-56882-167-0

Cthulhu Edad Oscura, el juego de rol

CHA 2398 Cthulhu Dark Ages RPG rulebook \$23.95 1-56882-171-9

N. del T.: A continuación se proporciona la lista de suplementos para La Llamada de Cthulhu (tanto de Chaosium como de otros) publicados hasta la fecha en castellano, seguidos de su editorial. Muchos de ellos ya están descatalogados y son difíciles de encontrar.

- ❑ Acólitos [La Factoría de Ideas, 2006]
- ❑ Amos ocultos [La Factoría de Ideas, 2002]
- ❑ Antes de la caída [La Factoría de Ideas, 1999]
- ❑ El bosque de los mil retoños I [La Factoría de Ideas, 2005]
- ❑ El bosque de los mil retoños II [La Factoría de Ideas, 2006]
- ❑ Cálculos mortales [La Factoría de Ideas, 1999]
- ❑ Compendio de monstruos [La Factoría de Ideas, 2000]
- ❑ El corazón del horror [La Factoría de Ideas, 2003]
- ❑ La cosa en el umbral [La Factoría de Ideas, 2004]
- ❑ Cristal de Bohemia [Joc Internacional, 1991]
- ❑ Cthulhu Actual [La Factoría de Ideas, 1999]
- ❑ Cthulhu Edad Oscura [La Factoría de Ideas, 2004]
- ❑ Delta Green [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ Delta Green aventuras [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ En las sombras [La Factoría de Ideas, 2002]
- ❑ Estigma de locura [La Factoría de Ideas, 2002]
- ❑ Extraños Evos [La Factoría de Ideas, 2003]
- ❑ Fragmentos de terror [Joc Internacional, 1988]
- ❑ El Guardián de los Arcanos [Joc Internacional, 1989]
- ❑ Guía de El Cairo [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ Guía del Investigador de los Años 20 [La Factoría de Ideas, 2000]
- ❑ Guía de Londres [La Factoría de Ideas, 2003]
- ❑ Guía de Nueva Orleans [La Factoría de Ideas, 2002]
- ❑ Guía de la Universidad Miskatonic [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ Los hongos de Yuggoth [Joc Internacional, 1989]
- ❑ Horror en el Orient Express [La Factoría de Ideas, 2000]
- ❑ Huida de Insmouth [La Factoría de Ideas, 1999]
- ❑ Kingsport de H.P. Lovecraft [La Factoría de Ideas, 2005]
- ❑ La Llamada de Cthulhu 3ª [Joc Internacional, 1988]
- ❑ La Llamada de Cthulhu 5.5 [La Factoría de Ideas, 1998]
- ❑ La Llamada de Cthulhu D20 [La Factoría de Ideas, 2002]
- ❑ La maldición de los chthonians [Joc Internacional, 1989]
- ❑ El manicomio [Joc Internacional, 1989]
- ❑ Manual del Guardián [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ Manual del Guardián 2 [La Factoría de Ideas, 2004]
- ❑ Más allá de las Montañas de la Locura I [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ Más allá de las Montañas de la Locura II [La Factoría de Ideas, 2001]
- ❑ Las Máscaras de Nyarlathotep [Joc Internacional, 1992]
- ❑ Mortal Coils (Espiral Mortal) [HT Editores, 2000]
- ❑ Oscuros designios [La Factoría de Ideas, 2002]
- ❑ Pantalla del Director de Juego [La Factoría de Ideas, 1999]
- ❑ La piel de toro (Dual) [Proyectos Editoriales Crom, 2004]
- ❑ La piel de toro [Joc Internacional, 1997]
- ❑ Los Primigenios [Joc Internacional, 1994]
- ❑ El rastro de Tsathogghua [Joc Internacional, 1990]
- ❑ Una resección en el tiempo [La Factoría de Ideas, 2000]
- ❑ El rey de Chicago [La Factoría de Ideas, 2004]
- ❑ Secretos [La Factoría de Ideas, 2000]
- ❑ Secretos de Arkham [Joc Internacional, 1990]
- ❑ Secretos de Nueva York [La Factoría de Ideas, 2006]
- ❑ La semilla de Azathoth [Joc Internacional, 1991]
- ❑ Solo contra la oscuridad [Joc Internacional, 1990]
- ❑ Solo contra el Wendigo [Joc Internacional, 1989]
- ❑ Las Sombras de Yog-Sothoth [Joc Internacional, 1990]
- ❑ Terror austral [Joc Internacional, 1995]
- ❑ El terror que vino de las estrellas [Joc Internacional, 1989]
- ❑ Tierra de nadie [La Factoría de Ideas, 2003]
- ❑ Las Tierras del Sueño [Joc Internacional, 1991]
- ❑ El triángulo de las Bermudas [La Factoría de Ideas, 2002]

LA LLAMADA DE CTHULHU

Juego de Rol de Horror en los mundos de H.P. Lovecraft

Los Primigenios dominaron la Tierra eones antes de la ascensión accidental de la humanidad. Llegaron desde los abismos del espacio y se declararon la guerra unos contra otros, hasta que fueron expulsados por seres aún más poderosos. En los confines remotos de nuestro planeta aún se pueden encontrar los restos de sus ciudades ciclópeas y su conocimiento prohibido. En islas sin cartografiar, dentro de las oscuras profundidades oceánicas, bajo las ardientes arenas del desierto, encerrados en el hielo polar o a kilómetros bajo la superficie terrestre, yacen aprisionados. Pero cuando las estrellas estén alineadas, se despertarán y volverán a caminar sobre este mundo. Hasta entonces, unos pocos valientes lucharán para impedir que aquellos que veneran a estos oscuros poderes despierten a sus amos antes de tiempo.

La Llamada de Cthulhu es el clásico juego de rol de horror lovecraftiano en el que personas normales y corrientes se enfrentan a las aterradoras e inhumanas fuerzas de los Mitos de Cthulhu.

¡Tú también puedes jugar a Cthulhu!

Todo lo que necesitas para jugar a La Llamada de Cthulhu por primera vez es este documento, imaginación, algunos dados y a tus amigos.

Chaosium Inc.

Para un listado completo de todas las publicaciones y novedades de Chaosium visita www.chaosium.com

