Basado en textos de:

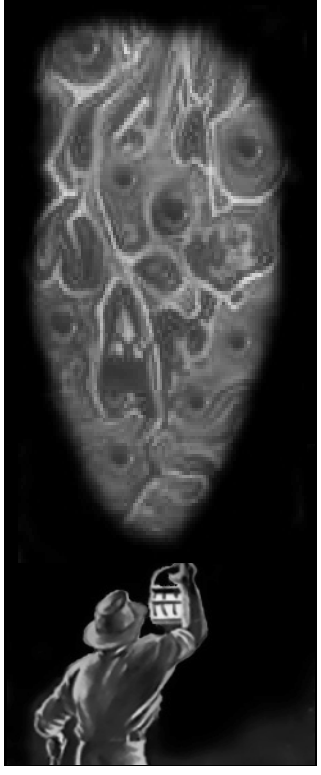
**H. P. Lovecraft**
**Sandy Petersen**
**Justin Achilli**

Composición,
edición y diseño:

**James D.**
**Hargrove**

Agradecimientos:

**Mister Gone**



# Mundo de Cthulhu

Horror lovecraftiano en el Mundo de Tinieblas Cthulhu 5.5 y Vampiro Revisado

## Introducción

Mundo de Cthulhu es un suplemento no oficial de James D. Hargrove, concebido originalmente para Mundo de Tinieblas de 2004. Rinde homenaje al horror sobrenatural de Howard Phillips Lovecraft y se nutre de sus relatos de dominio público. También se inspira en La llamada de Cthulhu, publicada por Chaosium. ¡Por lo más sagrado, no me demandéis por poner Mundo de Cthulhu a disposición del público!

**Esta adaptación:** utiliza *Vampiro: la Mascarada*, edición Revisada de La Factoría (1999), como sistema de base, y *La llamada de Cthulhu*, edición 5.5, para los Mitos y la Cordura. En adelante, «Vampiro Revisado» y «Cthulhu 5.5» remiten a esos dos básicos. Las equivalencias entre sistemas y las fichas clásicas son reglas propias de esta adaptación, no reglas oficiales. Las páginas citadas son los folios de estos manuales.

## Personajes

Los personajes de Mundo de Cthulhu son personas normales y corrientes, como tú y como yo. Algunos tienen formación de combate, como los soldados, o potestad para detener a otras personas, como los agentes del FBI y la policía local; al final del día, siguen siendo humanos. No poseen poderes sobrenaturales, ni una misión superior que los obligue a combatir el mal, ni se dedican a darle patadas al horror en la cara. Lo insólito no es el personaje, sino las circunstancias que la vida, o una fuerza más siniestra —como el Narrador—, le impone.

## Habilidades

Usa los nueve Atributos y las Habilidades clásicas. Mitos de Cthulhu se añade como Conocimiento; Buceo es una Técnica secundaria. Etiqueta conserva su función habitual. Tira Atributo + Habilidad, normalmente a dificultad 6. Cada 1 cancela un éxito; hay fracaso solo si no salió ningún éxito y salió algún 1. Si los éxitos quedan cancelados, es un fallo. Cuatro éxitos netos son un resultado excepcional; cinco o más, fenomenal (Vampiro Revisado, pp. 192–193).

## Mitos de Cthulhu

*«Más allá de las estrellas se abren portales sin límites; la oscuridad, las tinieblas, lo compensan en los espacios cerrados. Pero me he asomado a esos portales y he visto las cosas horribles que me devolvían la mirada».*

En los relatos de Lovecraft, la magia y las religiones ajenas a los Mitos son construcciones humanas que ofrecen consuelo ante una existencia precaria en un universo indiferente. Aquí solo la magia y los procedimientos de los Mitos poseen verdadero poder. Por diez dólares puedes comprar un libro de supuesta «magia» pagana en la librería del barrio; la hechicería maldita de los Mitos exige un precio mucho mayor. Este Conocimiento representa ese saber prohibido, no el ocultismo corriente.

**Poseído por:** desdichados que no saben dónde se meten: sectarios enloquecidos, hechiceros, salvajes e investigadores infortunados.
**Especialidades:** artefactos alienígenas, cosmología, prácticas de culto, tomos sagrados y rituales de hechicería.
**Reserva:** Inteligencia + Mitos de Cthulhu. El Conocimiento comienza a 0. Conserva además el porcentaje de Mitos aprendido de libros y experiencias; los círculos se obtienen con la tabla de equivalencia explicada en Cordura. No se compra por segunda vez con experiencia.

**Fracaso:** interpretas mal un componente del ritual o los propósitos de un culto. Quizá no descubras el error de inmediato, pero sus consecuencias serán funestas.
**Fallo:** no avanzas al descifrar un tomo, invocar un ritual o identificar la procedencia de un artefacto.
**Éxito:** aplicas tus conocimientos para ejecutar un ritual, identificar las señales de un culto, descifrar un pasaje del *Al Azif* o averiguar el uso de un artefacto de más allá del espacio y el tiempo.
**Éxito fenomenal:** además, recuerdas un detalle insignificante en apariencia, pero quizá decisivo, sobre el culto, hechizo, tomo o artefacto que estudias o invocas.

## Buceo

*«Cuando vi aquella cara horrible entre las algas, olvidé todo lo aprendido, solté el lastre y salí disparado hacia la lejana superficie de la bahía. ¡Al diablo con la descompresión!»*

Quien posee esta Técnica conoce los fundamentos del buceo y sabe aplicarlos: controlar la respiración, moverse con precisión bajo el agua y evitar riesgos innecesarios. Dado el peso del mar en tantos relatos de Lovecraft, resulta útil una Habilidad dedicada a la exploración submarina.

**Poseído por:** biólogos marinos, pescadores de perlas, soldadores de conducciones, marineros y aficionados de fin de semana.
**Especialidades:** buceo autónomo, apnea, pesca submarina y seguridad subacuática.
**Reserva:** Destreza + Buceo para maniobrar; Inteligencia + Buceo para planificar inmersiones o evaluar riesgos. La Habilidad no concede aire adicional ni elimina la necesidad de equipo.
**Fracaso:** fallas y sufres un accidente, quizá mortal. Usa la adaptación de asfixia que sigue; un ascenso peligroso puede exigir atención médica. Una tirada posterior no anula las consecuencias ya sufridas.
**Fallo:** no realizas la maniobra; pierdes tiempo o aire según el riesgo anunciado antes de tirar. Un peligro ya descrito puede tener consecuencias, pero un fallo ordinario no provoca por sí solo un accidente mortal. Los percances graves corresponden al fracaso o a una decisión peligrosa consciente.
**Éxito:** realizas la acción prevista: renuevas el suministro de aire antes de explorar la cueva o sorteas con destreza el casco del barco hundido.
**Éxito fenomenal:** actúas con más rapidez o precisión de la esperada. Por ejemplo, ensartas al tiburón que te ataca por el paladar y lo dejas fuera de combate. Resolver el daño sigue requiriendo las reglas de combate; el ejemplo no concede una muerte automática.

**Asfixia (regla de adaptación):** cuando no puedas respirar, tira Resistencia cada turno: dificultad 6 al principio, luego 7, 8, 9 y 10; permanece en 10. Si no pudiste tomar aire, empieza en 8. Esta tirada es refleja: no gasta acción ni recibe penalización por heridas. El primer fallo causa un nivel letal no absorbible; cada turno posterior causa otro, sin nueva tirada. Volver a respirar detiene el daño futuro, sin curar lo sufrido; a Incapacitado se aplican las reglas de mortales. Es una conversión propia de Cthulhu 5.5, p. 52, no una regla del básico clásico.

## Etiqueta

*«La llamaban Victoria porque nos había vencido en batalla setecientos años atrás; la llamaban Gloriana porque era gloriosa; y la llamaban la Reina porque la boca humana no tenía la forma necesaria para pronunciar su verdadero nombre».*

Las personalidades excéntricas y la alta sociedad aparecen a menudo en los relatos de Lovecraft. En el sistema clásico, Etiqueta ya representa el conocimiento de los usos sociales: no hace falta comprar una segunda Habilidad con otro nombre. Donde Callejeo permite sobrevivir en la calle, Etiqueta abre las puertas de salones, clubes y círculos exclusivos.

Quien domina Etiqueta conoce los entresijos de la alta sociedad y sus reglas, a menudo despiadadas. Puede hacerse escuchar por figuras influyentes, negociar en casas de subastas exclusivas y recurrir a los medios de la élite. También ayuda a esquivar problemas con la ley y a no enemistarse con las personas equivocadas, aunque se trate de otro ambiente social.

**Poseído por:** aristócratas, magnates, celebridades y políticos.
**Especialidades:** órdenes fraternales, cotilleos, publicidad y contactos influyentes.
**Reserva:** Carisma + Etiqueta para establecer una relación; Manipulación + Etiqueta para obtener un favor mediante las convenciones sociales. El Narrador puede pedir otras combinaciones según la acción.
**Fracaso:** cometes un desliz que puede costarte la vida o arruinarte. Intentas estafar a un empresario poderoso, insultas al dirigente de una orden influyente o invocas el nombre de alguien que no quiere que lo relacionen contigo.
**Fallo:** no consigues reunirte con tus conocidos ni convencer a la élite local de que mereces su tiempo.
**Éxito:** conciertas un encuentro con alguien influyente que puede proporcionarte lo que buscas.
**Éxito fenomenal:** además, te ganas su simpatía, lo que puede facilitar futuras relaciones. No obliga al personaje a aceptar cualquier petición.

## Los nombres de siempre

El original rebautizaba Pelea como una más caballerosa lucha a puñetazos. Aquí conservamos **Pelea**, conforme al glosario clásico, sin alterar su funcionamiento. Se emplean Percepción, Carisma y Apariencia; no se utilizan Resolución, Compostura ni Presencia como Atributos. La reserva y el daño se tiran por separado, con las reglas de Vampiro Revisado.



## Cordura

La locura y la cordura son fundamentales en la ficción de Lovecraft. Quien conserva una Cordura elevada se aferra a una realidad en la que los artefactos alienígenas, las ciudades perdidas y los dioses arcanos son fantasías. Quien la pierde empieza a reconocer otra realidad: híbridos de humano y pez en los puertos de Nueva Inglaterra, una ciudad extraterrestre bajo la Antártida y los Primigenios esperando a que las estrellas sean propicias.

**Cordura y Mitos:** anota un porcentaje de Mitos de Cthulhu, inicialmente 0. Sus círculos clásicos son 0 para 0%; 1 para 1–19%; 2 para 20–39%; 3 para 40–59%; 4 para 60–79%; y 5 para 80–99%. Esta escala propia forma reservas clásicas; no iguala las probabilidades de ambos sistemas. Estudiar un tomo añade los percentiles de su entrada una sola vez por versión comprendida; releerlo no repite el beneficio.

Al crear al investigador, anota **POD = 2 × Fuerza de Voluntad permanente** y **COR base = POD × 5**. La Cordura inicial es la COR base, hasta el máximo permitido. Después, POD es un valor auxiliar independiente: subir Fuerza de Voluntad no lo aumenta. El **máximo de Cordura = 99 – porcentaje de Mitos**. Al subir los Mitos, reduce la Cordura actual si supera el nuevo máximo. Nunca baja de 0.

Ejemplo: Fuerza de Voluntad 6 da POD 12 y Cordura inicial 60. Tras aprender un 23% de Mitos, el personaje posee 2 círculos y un máximo de 76; no recupera Cordura por ello. La fórmula del máximo y la separación de COR base y puntos actuales proceden de Cthulhu 5.5, p. 71; el POD inicial derivado y la escala de círculos son propios de esta adaptación.

**Registro de juego:** anota COR base, actual y máxima; Mitos porcentuales y círculos; POD y magia actual/máxima, con su último hito de regeneración; Cordura al iniciar la hora y pérdidas en ella y por especie; primera locura de los Mitos y episodios posteriores; y, por tomo, pérdida ya pagada y beneficio ya obtenido.

## La tirada de Cordura

Ante un horror, tira 1D100: con un resultado igual o inferior a la Cordura actual hay éxito; si es superior, fallo. Una pérdida se expresa **A/B**: pierde A con éxito y B con fallo. Esta tirada porcentual se conserva de Cthulhu 5.5 (p. 71); no se convierte en Atributo + Habilidad ni se evita gastando Fuerza de Voluntad.

Sustituye por completo la escala de Locura de 1 a 10 del original por las pérdidas de la entrada concreta de Cthulhu 5.5. «Dios Exterior» y «Primigenio» no tienen aquí una pérdida universal: cada entidad es distinta. Las cuatro criaturas de este suplemento llevan sus pérdidas cotejadas con ese básico.

| Experiencia | Pérdida de Cordura |
|---|---|
| Contemplar un Dios Exterior | La de su entrada |
| Contemplar un Primigenio | La de su entrada |
| Leer el Necronomicón | La de esa versión[1] |
| Encontrar una criatura | La de su ficha |
| Ejecutar un hechizo | El coste del hechizo[1] |
| Leer otro tomo de los Mitos | La de ese tomo[1] |
| Leer un falso tomo sin poder | Sin coste sobrenatural[2] |

[1] El estudio de un tomo y el lanzamiento de un hechizo exigen sus costes, sin tirada para evitarlos salvo indicación expresa. Al estudiar, resta del coste total lo ya pagado al hojear, con un mínimo adicional de 0: nunca recuperas Cordura

por esa resta. Por ejemplo, si pagaste 4 y el total sale 2, no pagas más ni recuperas 2. Releer un tomo comprendido no repite su coste; lanzar un hechizo sí (Cthulhu 5.5, pp. 71 y 86–93).

[2] Un libro falso puede aterrar por su contenido humano; exige una tirada solo cuando haya un motivo concreto. Frente a una misma especie, la pérdida acumulada se limita al máximo de su pérdida por encuentro durante un periodo razonable —día, semana o aventura— fijado por el Narrador (Cthulhu 5.5, p. 71).

## Crisis y trastornos

Si pierdes **5 puntos o más en una sola tirada**, tira Inteligencia a dificultad 6. Con un éxito neto comprendes el horror y sufres una locura temporal; con fallo o fracaso reprimes su significado, pero conservas la pérdida de Cordura. Es la sustitución propia de la tirada de Idea de Cthulhu 5.5, p. 73.

La locura temporal dura **1D10 + 4 turnos** en su forma breve o **1D10 × 10 horas** en su forma prolongada, según las circunstancias y el criterio del Narrador. Perder **una quinta parte** de la Cordura que tenías al comenzar una hora, dentro de esa hora, provoca locura indefinida, sin tirada de Inteligencia: redondea el umbral hacia arriba. Su duración media es 1D6 meses. A Cordura 0, la locura es permanente y el investigador pasa a manos del Narrador (Cthulhu 5.5, pp. 73–74).

La primera locura causada por los Mitos añade **5 percentiles** a Mitos de Cthulhu; cada episodio posterior añade 1. La locura mundana no concede ese saber. Si la misma crisis pasa de temporal a indefinida, no gana un segundo incremento ni pierde su duración indefinida. Recalcula círculos y máximo de Cordura (Cthulhu 5.5, pp. 71–74). Los trastornos deben responder a lo ocurrido; véase Vampiro Revisado, pp. 222–224.

**Recuperación:** una vez por mes de tratamiento, el terapeuta tira Inteligencia + Medicina, dificultad 6, con formación en psiquiatría o psicoterapia. El éxito devuelve 1D3 de Cordura; el fallo no devuelve nada; un fracaso resta 1D6 y termina esa relación terapéutica. La conversión de Cthulhu 5.5, p. 72, se limita aquí a una resolución por paciente y mes: cambiar de médico no la multiplica. El tratamiento no supera la menor de estas cifras: COR base y máximo actual.

Resolver una amenaza puede otorgar la recompensa de la aventura. Si se concede por vencer a una criatura, no superará su pérdida máxima de Cordura; vencer a varias de la misma especie no multiplica esa recompensa. Estos premios pueden superar la COR base, nunca el máximo actual. Recuperar puntos no elimina de inmediato una locura indefinida (Cthulhu 5.5, pp. 72–74).

## Cordura y voluntad

La Cordura no es Fuerza de Voluntad: alguien que ha perdido el juicio puede poseer una voluntad de hierro y una persona cuerda puede carecer de firmeza. El vínculo empleado para el valor inicial es una equivalencia de creación, no una identidad entre ambos Rasgos.

## Humanidad

El original prescindía de la Moralidad del sistema de 2004. Aquí no se importa ese Rasgo: se conservan **Conciencia, Autocontrol, Coraje y Humanidad** según las reglas clásicas pertinentes. Perder Cordura no reduce automáticamente Humanidad; comprender los Mitos tampoco convierte por sí solo al investigador en una persona cruel. La degeneración moral y la exposición al horror se resuelven por separado.

El texto está pensado para investigadores mortales. Si el Narrador incorpora vampiros, mantiene sus reglas de Humanidad o Senda, frenesí, Rötschreck, sangre y Disciplinas. La Cordura no sustituye esos sistemas ni sirve para eludirlos. La interacción detallada con personajes sobrenaturales queda fuera de este suplemento.

## Hechicería

La hechicería recorre muchos relatos de Lovecraft: desde los sectarios sometidos a dioses dormidos hasta el detective desdichado que hojea un texto maldito. Cualquiera puede internarse, incluso sin saberlo, en ese saber prohibido. La magia de salón utiliza humo, espejos y juegos de manos para deslumbrar. La hechicería canaliza energías malditas e invoca horrores monstruosos para obtener poder. Una puede ser inocua; la otra entraña riesgos espantosos.

No necesitas pertenecer a una orden ni poseer Disciplinas para aprender un ritual. Un sectario blasfemo o un profesor curioso con el tomo adecuado puede intentarlo. Sin embargo, aprender las palabras no garantiza comprenderlas, y el precio suele pagarse con la Cordura. La hechicería puede ofrecer mucho a quien esté dispuesto a asumirlo.

Los rituales exigen componentes concretos: palabras en una lengua olvidada, símbolos arcanos, sacrificios o una determinada posición de los astros. Si falta un componente, el ritual puede fallar o tener consecuencias imprevistas y desastrosas. No se trata de comprar un efecto genérico con una reserva de dados.

**Aprendizaje:** utiliza los tomos y el Grimorio de Cthulhu 5.5 (pp. 86–95 y 191 y siguientes). Para aprender de un libro ya leído dedica 2D6 semanas; con un maestro, una semana por intento. Al terminar, tira Inteligencia a dificultad 6; el éxito permite aprenderlo y el fallo exige repetir el periodo. Es una conversión de la tirada INT × 3 de la p. 93. Aprender un hechizo no cuesta Cordura por sí mismo; estudiar el tomo y ejecutarlo sí pueden costarla.

**Magia y POD:** la reserva máxima de puntos de magia equivale al POD auxiliar; comienza llena. Recupera cada seis horas una cuarta parte del POD, redondeando hacia arriba, hasta su máximo. Paga los costes de magia y Cordura del hechizo, sin cambiarlos por Fuerza de Voluntad; no puedes gastar más magia de la que posees. A magia 0 caes inconsciente hasta recuperar al menos 1 punto: en esta adaptación, en el siguiente hito de seis horas. Una pérdida permanente de POD reduce el máximo de magia y recalcula COR base; no cura Cordura (Cthulhu 5.5, pp. 35 y 91–93).

**Ejecución:** conserva componentes, tiempo, coste y efecto de cada hechizo; no añadas una tirada genérica de Mitos para activarlo. Si requiere enfrentar POD o puntos de magia, sustituye la Tabla de resistencia por una acción enfrentada clásica, dificultad 6: cada lado tira tantos dados como la mitad del valor enfrentado, redondeando hacia arriba. El agresor necesita más éxitos; el empate favorece al defensor. Es una equivalencia propia. Para los demás enfrentamientos usa el Atributo clásico pertinente. Los daños expresados en puntos de vida requieren una ficha convertida por el Narrador: no son dados ni niveles de Salud clásicos. No se convierte aquí todo el Grimorio ni se permite improvisar pagos alternativos para sortear un coste imposible.

## Una última advertencia

No esperes bolas de fuego ni rayos: espera invocar seres alienígenas para someterlos a tu voluntad o consultar horrores de otro mundo. Al menos, esa es la intención. En la práctica, a los dioses y a las criaturas de más allá no les gusta que unos humanos insignificantes les exijan su tiempo.

## Bestiario

Las cuatro fichas siguientes son conversiones propias al sistema clásico, cotejadas con la naturaleza, capacidades y Cordura de Cthulhu 5.5. Las reservas se separan del daño; desaparecen Defensa, Velocidad y Tamaño de 2004. Iniciativa = 1D10 + Destreza + Astucia. Las cifras de Salud, armadura y regeneración son de esta adaptación, no equivalencias oficiales entre ambos juegos.

**Combate:** tira ataque y daño por separado a dificultad 6, salvo modificación de maniobra; cada éxito del ataque por encima del primero añade un dado de daño. Las reservas de las tablas no incluyen heridas. Para varias acciones, resta su número a la primera reserva y otro dado por cada acción posterior. Una acción cuya reserva queda en 0 o menos no puede intentarse. Daño y absorción no admiten fracaso; conservan la cancelación de éxitos por los 1 del básico Revisado. Consulta sus pp. 192–193 y 207–215.

Estas criaturas absorben contundente y letal con Resistencia, más armadura cuando la tengan: es una excepción propia para su fisiología sobrenatural. Solo la armadura absorbe el agravado de garras o colmillos; no protege del fuego. Los mortales no adquieren esta excepción: sin protección absorben únicamente contundente. Las garras y colmillos de los Mitos causan agravado; para humanos se trata como letal (Vampiro Revisado, pp. 208–209, 214 y 218–219).

## Byakhee

Los byakhee son seres humanoides alados al servicio de Hastur, el Innombrable. Su aspecto recuerda a un enorme cuervo en descomposición provisto de brazos y piernas. Los hechiceros los invocan como guardianes o para cometer asesinatos: una de las visiones más abominables de los Mitos.

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3.
**Sociales:** Carisma 1, Manipulación 0, Apariencia 0.
**Mentales:** Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.
**Habilidades:** Atletismo 3 (Vuelo), Pelea 2, Sigilo 2, Intimidación 3, Esquivar 2.
**Fuerza de Voluntad:** 5. **Iniciativa:** 1D10 + 6. **POD:** 10. **Magia:** 10.
**Salud:** siete niveles clásicos y sus penalizaciones. **Armadura natural:** 2 dados; absorción total 5 contra contundente y letal, 2 contra garras y colmillos agravados.

| Ataque | Reserva | Daño |
|---|---|---|
| Mordisco[1] | 7 | Fuerza + 1 agravado |
| Garra | 6 | Fuerza + 1 agravado |

[1] Requiere una presa o agarrón conseguido en un turno anterior (Fuerza + Pelea: 5 dados); no puede apresar y morder en el mismo turno mediante acciones múltiples. La reserva incluye el +1 de precisión del mordisco clásico. Con ambas garras, las reservas son 4 y 3 por acciones múltiples.

**Succión de sangre:** si el mordisco impacta, el byakhee se aferra aunque el daño de Salud sea 0. Drena un punto de Fuerza al terminar su acción, incluido ese primer mordisco. En turnos posteriores dedica su acción a alimentarse, sin repetir la tirada de mordisco. La víctima puede gastar su acción en escapar con Fuerza actual + Pelea contra los 5 dados del byakhee; debe superarlo, el empate la mantiene atrapada. A Fuerza 0 muere desangrada. Si sobrevive, recupera un punto por día de reposo. Es la conversión propia del drenaje de FUE de 5.5.

**Cordura:** 1/1D6. **Vuelo:** puede atravesar el espacio; un jinete necesita la protección mágica adecuada contra el frío y el vacío. Algunos conocen hechizos. Referencia de especie: Cthulhu 5.5, pp. 143–144.

## Chthonian

Los chthonians son inmensos gusanos de tentáculos retorcidos. Son muy inteligentes: sondean y controlan mentes humanas, excavan incluso roca y soportan el calor extremo. Esta ficha corresponde a un adulto. La inmersión completa en agua lo mata; las salpicaduras no bastan.

**Físicos:** Fuerza 10, Destreza 1, Resistencia 8.
**Sociales:** Carisma 0, Manipulación 2, Apariencia 0.
**Mentales:** Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 2.
**Habilidades:** Atletismo 3 (Excavar), Pelea 2, Mitos de Cthulhu 2, Intimidación 3.
**Fuerza de Voluntad:** 7. **Iniciativa:** 1D10 + 3. **POD:** 18. **Magia:** 18.
**Salud especial:** veinte niveles; sin penalización hasta el 10.°, –1 del 11.° al 15.°, –2 del 16.° al 19.°; destruido en el 20.°. **Armadura:** 5 dados; absorción total 13 contra contundente y letal, 5 contra garras y colmillos agravados.

| Ataque | Reserva | Daño |
|---|---|---|
| Tentáculo | 3 | Fuerza letal; véase texto |
| Aplastamiento | 3 | Fuerza + 2 letal |

Un tentáculo que impacte puede sujetar en vez de causar daño. Drena entonces un punto permanente de Resistencia por turno; a 0, la víctima muere. Escapar exige superar los 12 dados del monstruo con Fuerza + Pelea; un empate mantiene la presa. Dispone de 1D8 tentáculos, pero su reserva 3 no permite dos ataques de acciones múltiples: quedarían 1 y 0 dados. Puede mantener víctimas atrapadas en turnos anteriores; sus drenajes continúan mientras usa su única acción ofensiva para otro tentáculo o para aplastar.

**Control telepático:** enfrenta POD contra POD mediante Hechicería. El éxito impide a la víctima abandonar una zona mientras el monstruo se acerca. Quien advierta el control puede intentar romperlo una vez por escena, superando al chthonian en otra oposición de POD; el empate mantiene el efecto. El contacto puede alcanzar a un humano conocido en cualquier lugar. Establecerlo, y mantenerlo cada 24 horas, cuesta 1 punto de magia más 1 por cada 16 km o fracción de separación. Sustituye el ataque meramente onírico del original.

**Cordura:** 1D3/1D20. **Regeneración:** dos niveles contundentes o letales al final de cada turno de combate, una sola vez; si alcanza el 20.° queda destruido y no regenera. En grupo provoca terremotos, con magnitud orientativa igual a la suma de POD dividida entre 20; no es una reserva de daño. Especie y facultades: Cthulhu 5.5, pp. 144–146.

## Profundo

Los profundos son seres anfibios vinculados a Dagón, Hidra y Cthulhu. Los híbridos de humano y profundo pueden parecer casi normales al principio, salvo por sus ojos saltones y otros rasgos inquietantes. Con los años aflora su herencia y terminan abandonando la sociedad humana para reunirse con sus parientes bajo el mar. Esta adaptación distingue a la especie de sus híbridos, en lugar de atribuirles a todos una unión directa con Dagón.

**Físicos:** Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3.
**Sociales:** Carisma 1, Manipulación 2, Apariencia 0.
**Mentales:** Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.
**Habilidades:** Atletismo 3, Pelea 2, Mitos de Cthulhu 1, Armas de Fuego 2, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Esquivar 2.
**Fuerza de Voluntad:** 6. **Iniciativa:** 1D10 + 4. **POD:** 10. **Magia:** 10.
**Salud:** siete niveles clásicos. **Armadura natural:** 1 dado; absorción total 4 contra contundente y letal, 1 contra garras y colmillos agravados.

| Ataque | Reserva | Daño |
|---|---|---|
| Garra | 4 | Fuerza + 1 agravado |
| Porra | 4 | Fuerza + 1 contundente |
| Bate | 4 | Fuerza + 2 contundente |
| Revólver ligero | 4 | 4 dados[1] |

[1] Letal contra mortales; contundente contra vampiros, excepto disparos a la cabeza, que son letales. Alcance 12 m, cadencia 3, cargador 6. Armas: Vampiro Revisado, pp. 214–215 y 218.
**Cordura:** 0/1D6. **Medio acuático:** respira bajo el agua y usa Atletismo para nadar. Los híbridos pueden no haber desarrollado esas capacidades;

suelen transformarse entre los 21 y 40 años. Algunos profundos conocen hechizos (Cthulhu 5.5, pp. 157–158).

Suelen ejercer profesiones ligadas al mar. Cuando corresponda, añade Buceo y una Técnica secundaria de navegación; Conducir no cubre automáticamente todas las embarcaciones.

## Shoggoth

Pocas criaturas inspiran tanto terror como un shoggoth: una masa amorfa de tejido vivo que cambia sin cesar, una máquina devoradora de bocas innumerables. Creados como servidores por los Antiguos, se rebelaron contra sus amos. Ahora acechan en los rincones más oscuros de la Tierra, a la espera de que alguien tenga la desgracia de encontrarlos.

**Físicos:** Fuerza 10, Destreza 1, Resistencia 10.
**Sociales:** Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0.
**Mentales:** Percepción 2, Inteligencia 1, Astucia 1.
**Habilidades:** Pelea 4.
**Fuerza de Voluntad:** 8. **Iniciativa:** 1D10 + 2. **POD:** 10. **Magia:** 10.
**Salud especial:** veinte niveles, sin penalizaciones; destruido en el 20.°.
**Armadura:** ninguna. Absorbe contundente y letal con 10 dados. Tras absorber, un golpe o arma física causa como máximo un nivel, incluso si su daño es agravado. Fuego y electricidad usan otra resistencia: causan la mitad del daño restante, redondeando hacia arriba, sin aplicar además el tope de un nivel. El fuego agravado no se absorbe.

| Ataque | Reserva | Daño |
|---|---|---|
| Latigazo | 5 | Fuerza letal |
| Envolver | 14 | Agarrón; véase texto |

**Envolver:** inicia un agarrón con Fuerza + Pelea: 14 dados contra un único objetivo. La víctima gasta su acción en escapar con Fuerza + Pelea contra la retención del monstruo; necesita superarlo, pues el empate la mantiene atrapada. **Excepción propia:** no causa daño en el turno de captura. Desde el siguiente, puede dedicar su acción a apretar y tirar su Fuerza como daño letal. Si hay varias víctimas, declara al inicio del turno el reparto entero de sus 10 puntos de Fuerza entre presas actuales y objetivos de nuevas capturas, mínimo 1 por objetivo. Mantén ese reparto todo el turno: cada porción sirve para daño y, sumada a Pelea 4, para atacar o retener a ese objetivo. Cada nueva captura requiere otra acción. Aplastar sustituye a asfixiar, sin sumar ambos daños (Cthulhu 5.5, pp. 161–162; Vampiro Revisado, pp. 210–211).

**Cordura:** 1D6/1D20. **Regeneración:** un nivel contundente o letal al final de cada turno de combate, una sola vez; ninguna tras su destrucción ni de agravado en combate. Sus pseudópodos atraviesan aberturas que permitan pasar a su masa. La baja Destreza expresa su torpeza, no que su avance sea inofensivo. Referencia: Cthulhu 5.5, pp. 161–162.

## Notas finales

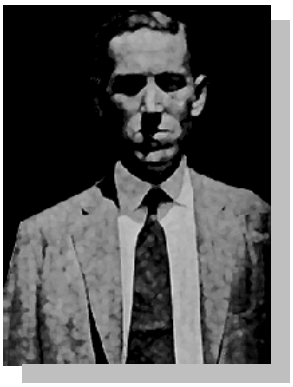
Mundo de Cthulhu no pretende ser una introducción completa a los mundos de Howard Lovecraft, ni ofrecer un panorama exhaustivo de sus reinos de espanto. Si aún no conoces los Mitos de Cthulhu, el autor recomienda empezar por estas lecturas:

*Cualquier obra de Lovecraft**
*Cold Print, de Ramsey Campbell*
*Sombras sobre Baker Street, antología*

También hay muchas películas de los Mitos en el videoclub del barrio. El consejo del autor es evitarlas: la mayoría se aparta imperdonablemente de sus fuentes; otras intentan hacer pasar a hombres enfundados en trajes de goma por horrores innombrables.

*Antes de pagar por un libro de Lovecraft, comprueba su contenido. Algunas editoriales han anunciado relatos originales supuestamente inéditos que, al examinarlos, resultan ser obras de autores modernos escritas a partir de unas notas suyas. No son, por tanto, relatos de Lovecraft. Ni remotamente.

Este suplemento requiere **Vampiro: la Mascarada Revisado** (La Factoría, 1999) para sus reglas clásicas y **La llamada de Cthulhu, edición 5.5**, para los Mitos, los tomos y los hechizos. Son los dos manuales de referencia de esta adaptación. Las equivalencias propias figuran como tales en el texto; el suplemento no constituye un juego independiente.



**h.p. Lovecraft**
NACIÓ: 1890
SE DIO A LA FUGA: 1937

World of Cthulhu
© 2005 James D. Hargrove.
Se permite su reproducción para uso personal y sin ánimo de lucro.