

La llamada de  
**CTHULHU™**  
**LOS HIJOS DEL MIEDO**

HECHIZOS PARA LA AVENTURA



**EDGE**  
STUDIO

Lynne Hardy y amigos







# LOS HIJOS DEL MIEDO

UNA CAMPAÑA EN LA ASIA DE LOS AÑOS 20

**Autor:** Lynne Hardy

**Desarrollo:** Mike Mason

**Edición:** Sam Riordan y Mike Mason

**Dirección artística:** Lynne Hardy

**Ilustración de portada:** Caleb Cleveland

**Ilustraciones interiores:**

Kristina Carroll, Caleb Cleveland, Mariusz Gandzel, Doruk Golcu, Katy Grierson,  
Sija Hong, Victor Leza, Pat Loboyko, Magda Mieszczak y Mali Ware

**Cartografía:** Vandel J. Arden, Matt Ryan y Olivier Sanfilippo

**Ayudas de juego:** Matt Ryan

**Maquetación:** Nicholas Nacario

**Edición adicional:** Cris Watkins y Jo Watkins

**Revisión:** Joshua Henreckson y Sam Riordan

**Licencias:** Michael O'Brien, James Lowder y Mike Mason

**Director creativo de *La llamada de Cthulhu*:** Mike Mason

## Versión española por Edge Studio

**Traducción:** Jordi Morera Herrero y Juan P. Betanzos Soto

**Corrección:** Alejandra González

**Localización y diseño adicional:** Sonia Gallardo Márquez

**Revisión de maqueta:** Mai R. C.

**Responsables de la publicación:** Curro Marín y Luis E. Sánchez

**Responsable editorial:** Croc

**Coordinador de estudio:** Stéphane Bogard

**Jefe de estudio:** Michael Croitoriu

**EDGE**  
S T U D I O





## Aclaración a los créditos

Lyne Hardy ideó y escribió *Los Hijos del Miedo*. Las dakinis fueron adaptadas de *Secrets of Tibet*, escrito por Jason Williams, al igual que el cuerno de disolución de la materia de los mi-go. Queremos expresar nuestro agradecimiento a los jugadores de prueba, ilustradores, correctores y al resto de personas que han contribuido a dar vida a esta grandiosa aventura. Imágenes de dominio público de Wikimedia Commons.

## Agradecimientos

Nos gustaría dar las gracias a los jugadores de prueba de esta campaña: Russell Angeledes, Adelaide Blair, Io Blair-Freese, Aaron Burke, Sean Callahan, Paul Crame, Scott Dorward, Elina Gouliou, Matt Hawkes, Jema Hewitt, Morgan Hua, David Jones, Joe Lowdon, Kirsty Lea Lowdon, Mike Mason, Rosul Mokhtar, Matt Nott, Crazy Sheep, Rebecca Swainston, Sean Toland, David Villa y Ross Williams. Gracias también a Tim Wiseman y Maria Pettersson por su ayuda con la traducción al ruso, y a Jo y Cris Watkins por sus enseñanzas sobre el budismo Vajrayana.

Para poder jugar a *La llamada de Cthulhu* deberás tener al menos una copia del *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* o de la *Caja de inicio*, y opcionalmente con el suplemento *Pulp Cthulhu*, disponibles por separado.

Algunas partes de este libro fueron publicadas anteriormente de forma diferente en *Secrets of Tibet*, Chaosium, 2013. Todos los derechos reservados.

*Call of Cthulhu* © 1981–2023 Chaosium Inc. y *Children of Fear* © 2021, 2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

*La llamada de Cthulhu* e *Hijos del miedo* © 2023 son TM Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc.

El símbolo arcano (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Utilizado con autorización.

Nyogtha © copyright 2023 Carole Ann Rodriguez. Usado con permiso. Algunos elementos de Henry Kuttner pueden ser de dominio público.

Las crías de Ubbo-Sathla, Mordiggian y Ubbo-Sathla © copyright 2023 the Estate of Clark Ashton Smith. Usado con permiso.

*Kampa Dzong, Tibet 1904* [Restored], por John Claude White, Ralph Repo; CC BY 2.0, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kampa\\_Dzong,\\_Tibet\\_1904\\_John\\_C.\\_White\\_RESTORED.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kampa_Dzong,_Tibet_1904_John_C._White_RESTORED.jpg); imagen recortada y borde añadido. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

*China, Peking, Denkmal und Pagode*, por autor sin acreditar: Bundesarchiv, Bild 137-004028/CC-BY-SA 3.0 DE, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv\\_Bild\\_137-004028,\\_China,\\_Peking,\\_Denkmal\\_und\\_Pagode.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_137-004028,_China,_Peking,_Denkmal_und_Pagode.jpg); imagen con tono sepia y borde añadido. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

*China, Reisfelder bei Peking*, por autor sin acreditar: Bundesarchiv, Bild 137-004023/CC-BY-SA 3.0 DE, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv\\_Bild\\_137-004023,\\_China,\\_Reisfelder\\_bei\\_Peking.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_137-004023,_China,_Reisfelder_bei_Peking.jpg); imagen recortada, con tono sepia y borde añadidos. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

*Watchtower in the Morning Light, Dunhuang*, Gansu Province, por The Real Bear: CC BY 2.0 a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Summer\\_Vacation\\_2007\\_263\\_Watchtower\\_In\\_The\\_Morning\\_Light,\\_Dunhuang,\\_Gansu\\_Province.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Summer_Vacation_2007_263_Watchtower_In_The_Morning_Light,_Dunhuang,_Gansu_Province.jpg); Imagen recortada y con tono

sepia y bordes añadidos. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

*Yack*, con la firma de Joseph Scholz: Rijksmuseum, RP-P-OB-201.035, CC0 1.0, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yack\\_\(titel\\_op\\_object\),\\_RP-P-OB-201.035.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yack_(titel_op_object),_RP-P-OB-201.035.jpg); imagen recortada y volteada. Con licencia CC0 1.0: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>.

*Surya Kund*, por juggadery: CC BY 2.0 a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rajgir\\_6\\_Surya\\_kund\\_\(30970563414\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rajgir_6_Surya_kund_(30970563414).jpg); imagen con tono sepia y bordes añadidos. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

*Citipati Buddhist Deity*, por Wonderlane: CC BY 2.0 a través de Wikimedia Commons. Original: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Citipati-buddhist-deity.jpg>; imagen recortada y filtro de desgaste/manchas aplicado. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

*Buddha Shakyamuni and Prajnaparamita*, por autor sin acreditar: Walters Art Museum, dominio público, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tibetan\\_-\\_Buddha\\_Shakyamuni\\_and\\_Prajnaparamita\\_-\\_Walters\\_W8561\\_\(2\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tibetan_-_Buddha_Shakyamuni_and_Prajnaparamita_-_Walters_W8561_(2).jpg). Con etiqueta de Dominio Público 1.0: [https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.es\\_ES](https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.es_ES).

*A Travelling Camel Carriage from Lahore to Peshawar, Governor General's Camp*, por autor sin acreditar: Metropolitan Museum of Art, Gilman Collection, CC0 1.0, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:-\\_A\\_Travelling\\_Camel\\_Carriage\\_from\\_Lahore\\_to\\_Peshawar,\\_Governor\\_General's\\_Camp\\_-\\_MET\\_DP146176.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:-_A_Travelling_Camel_Carriage_from_Lahore_to_Peshawar,_Governor_General's_Camp_-_MET_DP146176.jpg); imagen recortada y bordes añadidos. Con licencia CC0 1.0: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

Para saber más sobre *La llamada de Cthulhu*, visita nuestro sitio en la red **edge-studio.net**

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en [mythos@chaosium.com](mailto:mythos@chaosium.com).

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN: 8435407638396

Código del producto: ESCTH20ES

Impresión: 2023



# TABLA DE CONTENIDOS

|                |   |
|----------------|---|
| Prefacio ..... | 6 |
|----------------|---|

|                    |   |
|--------------------|---|
| Introducción ..... | 7 |
|--------------------|---|

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Resumen de la campaña ..... | 9 |
|-----------------------------|---|

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Trasfondo .....                          | 10 |
| Consideraciones para el Guardián .....   | 16 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....           | 17 |
| Motivaciones de los investigadores ..... | 18 |
| Un tapiz rico y variado .....            | 22 |
| Glosario .....                           | 24 |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Capítulo 1: La ciudad del esplendor decadente ..... | 29 |
|-----------------------------------------------------|----|

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| China: El Reino del Medio .....             | 29 |
| Pekín: La capital del norte .....           | 31 |
| Preparación: Una invitación educativa ..... | 35 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....              | 36 |
| Comienzo: La conferencia .....              | 38 |
| Haciendo planes .....                       | 44 |
| En ruta .....                               | 47 |
| Personajes no jugadores .....               | 48 |

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Capítulo 2: Hacia las puertas del sol ..... | 51 |
|---------------------------------------------|----|

|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Primera parte: Chang'an .....                  | 51 |
| Preparación: Contrataciones y despidos .....   | 52 |
| <i>Dramatis Personae</i> (primera parte) ..... | 53 |
| Comienzo: Una húmeda recepción .....           | 57 |
| En el más allá .....                           | 58 |
| Entre Xi'an y Tun-huang .....                  | 69 |
| Segunda parte: El faro ardiente .....          | 72 |
| Preparación: Tesoros escondidos .....          | 73 |
| <i>Dramatis Personae</i> (segunda parte) ..... | 73 |
| Comienzo: Una cálida bienvenida .....          | 76 |
| Personajes y monstruos .....                   | 90 |

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Capítulo 3: La canción de los perdidos<br>y olvidados ..... | 97 |
|-------------------------------------------------------------|----|

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Primera parte: La tierra de la muerte .....   | 98  |
| La ruta septentrional .....                   | 102 |
| La ruta meridional .....                      | 105 |
| Segunda parte: A través de las montañas ..... | 110 |
| Tercera parte: Aguas tranquilas .....         | 119 |
| Preparación: Humo y espejos .....             | 120 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....                | 120 |
| Comienzo: Reflejos .....                      | 124 |
| Seguir adelante .....                         | 140 |
| Personajes y monstruos .....                  | 143 |

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Capítulo 4: Viejos huesos ..... | 151 |
|---------------------------------|-----|

|                                                |     |
|------------------------------------------------|-----|
| La joya de muchas coronas .....                | 151 |
| Preparación: Caliente y frío .....             | 153 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....                 | 153 |
| Cómo llegar a Sitavana .....                   | 156 |
| Comienzo: Debajo de los árboles (Rajgir) ..... | 158 |
| El <i>sadhu</i> manchado de ceniza .....       | 162 |
| Los recolectores de huesos .....               | 166 |
| Una cosecha oscura .....                       | 170 |
| Pífano y tambor .....                          | 171 |
| Seguir adelante .....                          | 181 |
| Personajes y monstruos .....                   | 182 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| Capítulo 5: Festín y hambruna ..... | 187 |
|-------------------------------------|-----|

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| La tierra de las nieves .....              | 187 |
| La tierra de la benevolencia .....         | 194 |
| Preparación: En lo más alto .....          | 195 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....             | 196 |
| Cómo llegar a Derge .....                  | 197 |
| Comienzo: El santuario de los libros ..... | 203 |
| Un cambio de aires .....                   | 207 |
| Una píldora amarga .....                   | 209 |
| Cita con una dakini .....                  | 211 |
| Seguir adelante .....                      | 218 |
| Personajes y monstruos .....               | 219 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Capítulo 6: Liberación ..... | 223 |
|------------------------------|-----|

|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| El esplendor del loto .....                            | 223 |
| Preparación: Donde yace la diosa .....                 | 227 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....                         | 228 |
| Cómo llegar a Pemakö .....                             | 232 |
| Comienzo: A la sombra del meteoro llameante .....      | 234 |
| Los abominables hombres de las nieves (opcional) ..... | 236 |
| De semblante simiesco (opcional) .....                 | 239 |
| Un cáliz envenenado (opcional) .....                   | 239 |
| El lugar más secreto .....                             | 240 |
| Frustrar los planes de los Tokabhaya .....             | 253 |
| ¿Es esto el paraíso? .....                             | 256 |
| Seguir adelante .....                                  | 260 |
| Personajes y monstruos .....                           | 261 |

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| Capítulo 7: Espíritus de la tierra ..... | 267 |
|------------------------------------------|-----|

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| El corazón de un imperio .....                      | 267 |
| Preparación: Una abrupta curva de aprendizaje ..... | 269 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....                      | 270 |
| Comienzo: El árbol de la vida .....                 | 274 |
| Cielo e infierno .....                              | 282 |
| Descenso al inframundo .....                        | 286 |
| Seguir adelante .....                               | 293 |
| Personajes y monstruos .....                        | 294 |

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| Capítulo 8: El corazón del mundo ..... | 299 |
|----------------------------------------|-----|

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Hacia la tierra de las montañas<br>iluminadas por el alba ..... | 299 |
| Preparación: El sacrificio final .....                          | 302 |
| <i>Dramatis Personae</i> .....                                  | 302 |
| Llegar hasta el lago de Danakosha .....                         | 302 |
| Cualquier viejo puerto .....                                    | 304 |
| Comienzo: Un rostro entre la multitud .....                     | 305 |
| La marea roja .....                                             | 309 |
| El fin está cerca .....                                         | 314 |
| Personajes no jugadores .....                                   | 319 |

## Apéndices

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| A: Personajes no jugadores .....     | 321 |
| B: Hechizos .....                    | 336 |
| C: Lo que sabe tu investigador ..... | 343 |
| D: Viajar .....                      | 348 |
| E: Recursos .....                    | 354 |
| F: Mapas para los jugadores .....    | 355 |
| G: Investigadores regenerados .....  | 369 |

|              |     |
|--------------|-----|
| Índice ..... | 376 |
|--------------|-----|

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| Biografías de los colaboradores ..... | 381 |
|---------------------------------------|-----|



# TABLA DE HECHIZOS

## Magia tradicional .....6

|                                          |   |
|------------------------------------------|---|
| Bendición (tradicional) .....            | 6 |
| Hechizar a un animal (tradicional) ..... | 6 |
| Subyugar a un animal (tradicional) ..... | 7 |
| Ritual de purificación.....              | 7 |

## Magia intensificada.....8

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Alma errante .....                                           | 8  |
| Alimento de la vida .....                                    | 8  |
| Cajas-portal.....                                            | 8  |
| Cántico de resistencia .....                                 | 8  |
| Caja: Desvanecimiento (variante de Cajas-portal) .....       | 9  |
| Canto fúnebre de Nyhargo<br>(variante de Resurrección) ..... | 9  |
| Descubrir encantamiento .....                                | 9  |
| Levitar .....                                                | 9  |
| Lislar/Curar a un animal (tradicional) .....                 | 9  |
| Meditación restauradora (tradicional) .....                  | 10 |
| Sentidos demoníacos .....                                    | 10 |
| Serenidad terrenal (tradicional) .....                       | 10 |
| Vaciar la mente (tradicional) .....                          | 10 |
| Viaje al otro lado.....                                      | 10 |

# MAGIA TRADICIONAL

Algunos de los hechizos incluidos en este libro incorporan la anotación (*tradicional*) tras su nombre, lo que significa que a primera vista no parecen propios de la magia de los Mitos y acaso tengan la apariencia de un hechizo utilitario. Una parte considerable de la magia tradicional se centra en la elaboración de maldiciones y bendiciones que poco tienen que ver con los principales hechizos de los Mitos. El uso de esta categoría es opcional.

La magia tradicional puede considerarse una versión diluida de la magia de los Mitos, asimilada por los humanos y transmitida de generación en generación: un pálido reflejo usado por chamanes y curanderos de lo que constituye el *verdadero* poder. A pesar de la potencia rebajada de estos hechizos, cuya naturaleza es desconocida para los propios ejecutantes, siguen extrayendo parte de su fuerza del tejido oculto de los Mitos y esto les permite obrar pequeños milagros. La magia tradicional tiende a transmitirse de manera oral, por lo que es improbable que su uso se recoja en algún volumen.

Hechizos como Curación o Hechizar a un animal son, sin duda, presencias atípicas en *La llamada de Cthulhu*, más propias de juegos de rol ambientados en tierras de fantasía. Si consideras que su naturaleza no encaja con la de un juego de terror, puedes ignorarlos sin ningún tipo de consecuencia.

## Bendición (tradicional) (f)

**Coste:** 10 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** Instantáneo

Este hechizo tiene como finalidad ayudar y asistir a su objetivo. Puede adoptar dos formas:

- ⊙ El beneficiario incrementa en 10 puntos una característica específica durante 24 horas, lo que podría modificar asimismo algún valor derivado, como los puntos de vida. No se puede emplear para aumentar los puntos de POD o EDU.
- ⊙ De manera alternativa, el beneficiario obtiene un dado de bonificación para una habilidad específica durante 24 horas.

A cambio, el objetivo tiene que hacer una tirada de Cordura (1/1D6).

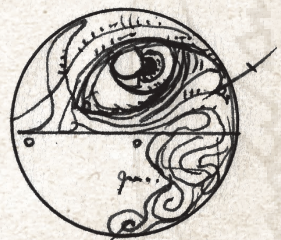
## Hechizar a un animal (tradicional) (f)

**Coste:** Punto de Magia variables

**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

A cambio de 1 punto de Magia por cada 5 TAM que posea el animal, el hechizo hace que este trate al ejecutante como si fuera un amigo durante 24 horas; aunque, una vez transcurrido ese tiempo, no recuerda tal emoción. El efecto no permite ningún tipo de comunicación sobrenatural entre el ejecutante y el animal; tan solo afecta al comportamiento de la criatura. Los animales así hechizados no pueden utilizarse para hacer encargos o luchar contra enemigos, ya que estas actividades requerirían unas instrucciones demasiado complejas como para que el hechicero las pueda impartir. No obstante, los animales amistosos le darán calor si duerme junto a ellos e incluso compartirán la caza si son depredadores.

**Otros nombres alternativos:** *Benevolencia forestal*, *La caricia del viajero*.





## Subyugar a un animal (tradicional) 𐐇𐐇

**Coste:** 1 punto de Magia; 1D3 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

Subyuga a un animal de una especie concreta y le obliga a obedecer una única orden. Las variaciones de este hechizo están dirigidas a la criatura específica que se aspira a subyugar. Por lo tanto, Subyugar a un cuervo, por ejemplo, solo tendrá efecto sobre el género *Corvus*. Cada una de estas variantes debe aprenderse por separado, siendo posible encontrar hechizos aplicables a cualquier espécimen del reino animal: columnas de hormigas, mambas verdes, leopardos, cuervos, serpientes, tiburones, monos araña, etc.

El animal se aproxima al hechicero de acuerdo con su naturaleza y ejecuta la orden por medio de sus propias habilidades, aunque esto implique atacar a los miembros de su misma especie. Una vez que ha cumplido con su obligación, queda liberado y no se podrá volver a subyugar durante un día completo. La orden impartida debe ser sencilla, concreta, fácil de visualizar y ejecutable dentro de un tiempo limitado. El espécimen subyugado responderá al mandato en el asalto siguiente al que se lleva a cabo el hechizo.

Para que el hechizo surta efecto, el ejecutante tiene que poder ver al animal y solicitarle un servicio al alcance de sus posibilidades y que pueda comprender. Por lo tanto, no se le puede exigir que proteja al hechicero de todo mal, pero sí que «mate a ese ser humano».

Entre otras órdenes que pueden impartirse a la víctima, se incluyen: transportar un objeto hasta un lugar determinado, presidir una ceremonia, atacar o acudir a una ubicación cercana para actuar a modo de advertencia.

Los efectos de la subyugación suelen prolongarse hasta que el animal ha llevado a cabo la orden encomendada. No obstante, si se toman medidas que pueda realizarla (disparando contra él, incapacitándolo, etc.), el hechizo queda anulado. En cualquier caso, irá perdiendo potencia y se romperá cuando la tarea se haya cumplido o al cabo de 1D10 + 5 minutos, lo que suceda en primer lugar.

**Otros nombres alternativos:** *Dominio sobre las bestias, Invocar a los cuadrúpedos para que cumplan tus designios, Obligar (a un animal), Hablar con (un animal).*

## Ritual de purificación 𐐇𐐇

**Coste:** 14 puntos de magia; 5 POD; 1D4 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 24 horas

Este prolongado ritual, creado para potenciar la recuperación y promover el bienestar, se extiende desde el alba hasta el anochecer. El ejecutante entona sus cánticos sobre el beneficiario del hechizo mientras sus ayudantes vierten agua recién recogida sobre el cuerpo del suplicante a intervalos regulares. Entre ablución y ablución el hechicero dibuja símbolos de bienestar sobre la piel del objetivo, una y otra vez, mientras dure la ejecución.

Al cabo de 24 horas, el objetivo pierde 5 POD y retorna a su estado natural. Cualquier maldición, maleficio o hechizo deteriorante que se haya lanzado sobre él queda purgado. De manera similar, también los objetos ajenos a su cuerpo, como órganos o apéndices adheridos por medios mágicos, se pueden seccionar o desprender. El proceso es agotador para el suplicante, que suele pasar las siguientes 24 horas durmiendo.

**Nota:** *No debe confundirse con el hechizo Ritual purificador (véase Horror en el Orient Express), que, a pesar de las similitudes, está orientado a frenar los efectos del Simulacro de Sedefkar.*

**Otros nombres alternativos:** *Restauración de la carne.*





## MAGIA INTENSIFICADA

Si conocen un hechizo determinado, todas las entidades de los Mitos y sectarios que tengan cero puntos de Cordura conocerán también las versiones intensificadas contenidas en este volumen. También podrían conocerlas otros enemigos, a discreción del Guardián.

El Guardián tiene la última palabra acerca de las posibilidades de la magia intensificada y los efectos concretos de sus variantes. A la hora de desarrollar estas mecánicas recomendamos que se tenga en cuenta una regla básica: una magia más poderosa debe tener un coste mayor. Desgraciadamente, no hay nada gratis para los investigadores.

### Alma errante ✈️ 🏠

**Coste:** Puntos de magia variables; 1D4 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 5 minutos

Este hechizo permite que la consciencia del ejecutante (alma, espíritu, ojo de la mente, etc.) contemple un lugar mientras duerme o medita. De este modo, puede vigilar a sus enemigos y observar el desarrollo de los acontecimientos desde la distancia. El hechizo suele requerir el consumo de una bebida preparada para la ocasión, aunque hay magos que solo necesitan meditar para alcanzar el estado que les permita abandonar su envoltura carnal.

La visión onírica revela cualquier información que pueda observarse en el lugar de destino sin necesidad de intervención, pero no permite interactuar con el escenario abriendo cajas, consultando libros, etc. El ejecutante debe conocer la localización a la que desea acceder o al menos identificar el área aproximada en la que se encuentra. Se despertará exhausto al cabo de 2D6 horas, habiendo gastado todos sus puntos de magia excepto 1.

Mientras el alma errante vaga por el lugar, las entidades con POD 100 o superior pueden verla e incluso identificarla, ya que la consciencia conserva la apariencia del cuerpo del que proviene y carece de medios para enmascararla. De manera similar, aquellas criaturas con POD 75 o superior tienen la incómoda sensación de que algo las observa.

**Otros nombres alternativos:** *Traslación del ojo de la mente, Viaje remoto, Espiar a los enemigos y las cosas que allende moran.*

### Alimento de la vida 🍷

**Coste:** 10 puntos de magia; 1D8 + 1 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 3 días

Sirve para alargar la vida de un individuo de forma cruel y antinatural. La clave del hechizo reside en el impío banquete que se prolonga durante varios días; habitualmente tres. El hechicero caníbal obtiene 1 semana de vida adicional por cada 5 puntos de TAM de carne humana que ingiera durante el festín.

**Otros nombres alternativos:** *Banquete de carne viva, Provisiones del enemigo, Festín de festines.*

## Cajas-portal 🏠

**Coste:** Puntos de magia variables; 5 POD; puntos de Cordura variables

**Tiempo de ejecución:** 5+ horas

Permite crear dos cajas mágicas gemelas que forman los dos extremos de un Portal mágico. Atravesar una Caja-portal cuesta exactamente la misma cantidad de puntos de magia y de Cordura que atravesar un Portal normal, y el procedimiento de tránsito es el mismo (véase la tabla **Creación de Portales y coste de viaje**, en el *Manual del Guardián*). En primer lugar se deben fabricar dos cajas de madera idénticas, de cualquier TAM que se desee. Las cajas solo se deben poder abrir por uno de sus lados. Después se deberá llevar a cabo el ritual necesario, que consiste en posar las manos sobre las cajas y representar mentalmente ciertas líneas y ángulos hiperdimensionales durante unas 5 horas. En ese momento se deben sacrificar 5 puntos de POD. Entonces, las cajas drenarán automáticamente la mitad de los puntos de magia del creador cada día, hasta que hayan absorbido una cantidad de puntos de magia igual a su TAM combinado × 20. Cada semana completa de drenaje mágico produce una pérdida de 1 punto de Cordura. Una vez hayan asimilado la cantidad necesaria de puntos de magia, las cajas ya estarán operativas.

**Magia intensificada:** Véase **Desvanecimiento** (página 9) para consultar un uso alternativo de las Cajas-portal.

**Otros nombres alternativos:** *Encantar Cajas-portal, Desvanecimiento, Evaporación corporal.*

## Cántico de resistencia 🏹

**Coste:** 10 puntos de magia; 1D3 + 1 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 1 hora

Permite realizar grandes esfuerzos físicos durante un máximo de 6 horas sin padecer las consecuencias. Al completarse el cántico, los valores de CON y FUE del ejecutante aumentan en 30 puntos durante el periodo arriba descrito, lo que a su vez puede incrementar los puntos de vida y la Bonificación al daño de manera temporal.

Si así lo desea, el hechicero puede ignorar el dolor para volverse inmune a los traumas físicos y a las causas físicas (que no mentales) que pudieran hacerle perder la consciencia. Cuando el hechizo concluye, el mago se siente tranquilo y renovado, pero debe superar una tirada de CON o pierde 5 puntos de esta misma característica de manera permanente. El Cántico de resistencia solo puede realizarse sobre uno mismo.

**Otros nombres alternativos:** *Disposición de la bestia, Firmeza ante las penurias del esfuerzo.*





## Desvanecimiento (variante de Cajas-portal)

**Coste:** 5 puntos de magia; 1 punto de Cordura; 10 POD en la preparación de la caja

**Tiempo de ejecución:** Instantáneo

Mediante este hechizo, el ejecutante desaparece en medio de una nube de humo y reaparece en una ubicación preestablecida mediante la creación de una **Caja-portal** (véase página 8). Una vez que la caja está lista, el hechicero sacrifica 10 POD para completar su creación y coloca en su interior varios elementos de su cuerpo, como sangre, dientes o recortes de uñas. Si estos objetos se extraen y la caja es purificada, el hechizo dejará de funcionar. Al ejecutante no le quedaría otra opción que reiniciar la preparación de la caja y volver a pagar el coste asociado.

Al realizar cierto gesto o pronunciar unas palabras concretas, el hechicero se transporta inmediatamente al interior de la Caja-portal, sin importar dónde se encuentre el objeto mientras no supere un límite de varios cientos de km. Todo apunta a que, en teoría, sería posible trasladar la caja sin conocimiento de su dueño para sorprenderlo la próxima vez que realice el hechizo. Cada vez que el ejecutante viaja de esta manera gasta 5 puntos de magia y 1 punto de Cordura.

**Otros nombres alternativos:** *La huida del mago, Regresa al santuario, Evaporación física.*

## Canto fúnebre de Nyhargo (variante de Resurrección)

**Coste:** 6 puntos de magia; 1D6 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

Destruye a un único no muerto. Se trata de una variante del hechizo Resurrección (véase el *Manual del Guardián*), empleada para aniquilar a cualquier tipo de muerto viviente de naturaleza corpórea: esqueletos, zombis, vampiros, etc. El hechicero debe entonar un cántico turbador y sibilante en presencia de la criatura no muerta que desea eliminar. El objetivo quedará de inmediato reducido a polvo a menos que venza en una tirada enfrentada de POD contra la persona que ejecuta el hechizo.

**Magia intensificada:** Se dice que una versión intensificada de este hechizo permite dirigir el cántico contra un grupo de hasta 8 no muertos. Sin embargo, el coste para dicha variante es también mayor: 20 puntos de magia y 1D10 puntos de Cordura, así como el sacrificio permanente de 5 POD.

**Otros nombres alternativos:** *Destruir a un zombi, Cántico erradicador.*

## Descubrir encantamiento

**Coste:** 6 puntos de magia

**Tiempo de ejecución:** 20 minutos

Permite al ejecutante descubrir el brillo siniestro propio de las maldiciones, el Mal de ojo o cualquier otro encantamiento perjudicial que se haya llevado a cabo sobre personas, animales o cultivos. Basta con dirigir un sencillo cántico hacia el objetivo: si se encuentra bajo los efectos de una maldición o un maleficio, el ejecutante lo percibirá acompañado de un profundo dolor en el estómago.

**Otros nombres alternativos:** *Desvelar las maquinaciones del diablo, Detectar Mal de ojo, Escrutinio de la impureza.*

## Levitar

**Coste:** Puntos de magia variables; 1D6 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** Instantáneo

Permite que el ejecutante o un objetivo designado flote lentamente en el aire, siempre y cuando el mago pueda tocarlo y gaste 1 punto de Magia por cada 5 TAM que posea el receptor. El efecto, que dura 1D6 minutos, lo eleva a una altura de entre 1 y 1,5 m sobre el nivel del suelo. Si el objetivo está cayendo desde cierta altura, descenderá a cámara lenta y se detendrá a casi 1 m del suelo.

Cada punto de Magia adicional que se gaste mientras se desarrollan los efectos del hechizo permite al ejecutante mover el objetivo 1 m en dirección horizontal o vertical. La víctima flota a voluntad del hechicero, incapaz de detener su movimiento a no ser que se agarre a la rama de un árbol u otro objeto similar. En este caso, tendrá que realizar una tirada enfrentada entre su FUE y el POD del mago. Si la víctima obtiene la victoria, caerá al suelo al romperse el hechizo.

**Otros nombres alternativos:** *Subyugar a la gravedad, Suspensión trémula.*

## Lisiar/Curar a un animal (tradicional)

**Coste:** 4 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

A elección del ejecutante, este hechizo hace que un animal (normalmente un caballo o una vaca) sufra daño como consecuencia de la inflamación de los tendones y ligamentos; o que, por el contrario, se vuelva extraordinariamente saludable y vigoroso. El hechicero debe tocar a la bestia para que el hechizo surta efecto.

**Magia intensificada:** Con una considerable inversión de puntos de magia, el hechicero puede hacer que toda una manada o un rebaño quede lisiado. Algunas variaciones del hechizo pueden dar pistas acerca de la naturaleza del mal que aqueja a los animales: en ocasiones el hechicero tiene que dejar una marca sobre su víctima, enterrar un tótem en las proximidades, etc. Este tipo de indicios podrían advertir a un granjero celoso de que hay fuerzas ocultas en juego.

**Otros nombres alternativos:** *Debilitar bestia, Maleficio, El viento infausto.*



## Meditación restauradora (tradicional) 𐄂

**Coste:** N/A

**Tiempo de ejecución:** 1 mes

Esta técnica tibetana promueve la restauración mental mediante largos períodos de meditación. Los practicantes deben aislarse de cualquier influencia terrenal durante al menos un mes, en el que se vuelcan por completo en meditar en entornos aislados y purificarse ritualmente. Cuando este mes de profunda contemplación ha concluido, pueden realizar una tirada de Cordura. Si tienen éxito, recuperan 1D6 puntos Cordura. Las mejoras obtenidas mediante esta técnica no pueden superar la cantidad de Cordura máxima que permiten las mecánicas del juego, esto es, 99 – Mitos de Cthulhu.

Una pifia en la tirada de Cordura implica que el proceso de meditación se ha visto corrompido: la mente del practicante se ha retorcido hasta el punto de que revive enfermizamente el sufrimiento mental que había padecido. Los desafortunados que pasan por este trance pierden 1D6 puntos de Cordura en lugar de ganarlos.

**Otros nombres alternativos:** *Mantra del bienestar, Paz del namasté.*

## Sentidos demoníacos 𐄂

**Coste:** 5 puntos de magia; 1D4 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 30 minutos

Dobra la sensibilidad visual o auditiva del ejecutante, lo que hace que perciba las imágenes o sonidos como si se encontraran a la mitad de distancia. Concede un dado de bonificación a las tiradas de Descubrir o Escuchar durante 1 hora.

**Magia intensificada:** El ejecutante puede aumentar el coste del hechizo a 10 puntos de magia para obtener la mejora simultánea de la vista y el oído. Existe asimismo una variante que no actúa sobre los sentidos físicos, sino que afina la percepción extrasensorial del hechicero para que pueda intuir el reino invisible de los espíritus. A discreción de Guardián, esto podría incluir la percepción de criaturas extraterrestres no visibles al ojo humano.

**Otros nombres alternativos:** *Vista de águila, Sonrisa del depredador, Agudeza de P'Kan.*



## Serenidad terrenal (tradicional) 𐄂 𐄂 𐄂

**Coste:** 3 puntos de magia

**Tiempo de ejecución:** 1 asalto

Inhibe la capacidad de sentir dolor y aporta un estado de calma mental al receptor del hechizo durante 1 hora. Mientras duran sus efectos, el beneficiario es incapaz de sentir dolor, recibe una bonificación de 2 puntos de vida y las tiradas para seguir consciente que puedan darse como consecuencia de una reducción de puntos de vida y/o heridas graves quedan anuladas. La mente del objetivo permanece igualmente serena durante este período: las fobias desaparecen momentáneamente, las manías se ignoran y las pérdidas de Cordura se anotan pero no se computan. Al expirar el plazo se deducen todos los puntos perdidos, lo que podría dar lugar a un episodio de locura, entre otras consecuencias.

**Otros nombres alternativos:** *Atar el dolor, Mantra de la serenidad, Manifestación de lo divino.*

## Vaciar la mente (tradicional) 𐄂 𐄂

**Coste:** 6 puntos de magia; 1D3 puntos de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 1+ años

Este hechizo de origen tibetano está compuesto por una serie de ejercicios mentales que fortifican la mente para protegerla de cualquier asalto externo. El hechicero debe embarcarse en un ritual diario consistente en 4 horas de meditación y ejercicios mentales, que llevarán al dominio de la técnica en el plazo mínimo de un año.

El hechizo permite gastar 6 puntos de magia para duplicar el POD del ejecutante en caso de sufrir un ataque mental. Sin embargo, solo puede emplearse frente a una única amenaza y tiene un coste de 1D3 puntos de Cordura. Incluso si es asaltado sin previo aviso, el individuo que conozca este hechizo puede intentar resistir el ataque tras superar una tirada de INT.

**Otros nombres alternativos:** *Stong Pa Sems, Sendero del receptáculo hueco.*

## Viaje al otro lado 𐄂

**Coste:** 15 puntos de magia; 1 punto de Cordura

**Tiempo de ejecución:** 1 día

El hechicero entra en trance mediante la entonación prolongada de cánticos y otras formas de repetición ritualizada. Una vez que ha alcanzado este estado alterado de consciencia, envía su *espíritu* a otro plano, que puede haber sido escogido al azar o estar determinado por el propio hechicero si sabe de su existencia y la comprende. En teoría, podría llegar a alcanzar la ubicación de un dios de los Mitos o quizás las Tierras del Sueño. El trance dura 1D6 + 3 horas. Dependiendo del destino y lo que allí observe, es muy posible que el hechicero experimente nuevas pérdidas de Cordura, casi con toda seguridad, elevadas.

**Otros nombres alternativos:** *Canalización distante del alma, Transportar la mente, El gran viaje.*



# LOS HIJOS DEL MIEDO

## AYUDAS DE JUEGO DEL GUARDIÁN

Septiembre de 1923. Un telegrama urgente y misterioso enviado por un aventurero americano embarca a los investigadores en un viaje épico a través de China, Asia central, el norte de la India y el oculto Tíbet. Siguiendo los pasos del famoso explorador y monje budista Hiuen-Tsiang (inmortalizados en la fantástica saga china *Viaje al Oeste*), los investigadores descubrirán templos antiguos, lagos perdidos, museos polvorientos, osarios, monasterios venerables y valles secretos y ocultos en una búsqueda épica para evitar que el «Rey del Miedo» y sus lugartenientes destruyan todo cuanto aman.

*Los Hijos del Miedo* es una campaña en varias partes ambientada en los años 20 que explora algunos de los mitos y leyendas de Asia central y el norte de la India. El núcleo central de la campaña está pensado para permitir que los jugadores tomen las riendas, lo que permite que los investigadores decidan cómo va a ser su viaje. Además, la línea argumental se ha diseñado con flexibilidad, lo que permite jugar a distintas escalas o con diversos grados de implicación de los Mitos de Cthulhu, ya sea incluyendo a los propios dioses exteriores o como una serie de aventuras más contenidas y basadas en el ocultismo. Se proporciona orientación para que el Guardián adapte la naturaleza exacta de la amenaza del modo que mejor se ajuste a los gustos de su grupo.

Ocho capítulos detallan los lugares de interés, encuentros y peligros que se pueden hallar en Pekín, Sian, el Taklamakan, Peshawar y Kham, por nombrar a algunos de los lugares a visitar durante la campaña, en un viaje que los llevará de China al norte de la India hasta llegar al Tíbet. Incluye apéndices detallados con reglas para la gestión de viajes, personajes no jugadores, hechizos, una bibliografía de referencia y mucho más.

### ¿QUÉ ES *LA LLAMADA DE CTHULHU*?

*La llamada de Cthulhu* es el juego de rol de misterio y terror de Chaosium, ambientado en el mundo de los Mitos de Cthulhu. Los jugadores asumen el papel de investigadores de lo extraño, arcano y desconocido: personas normales que plantan cara a pesar del precio para cuerpo y alma. Enfrentados a sectas extrañas, magia perturbadora y monstruos ultraterrenos, solo ellos pueden salvar a la humanidad y al mundo de los terrores del más allá.

- ⑨ Un resumen de la campaña en el que se detalla la ambientación y el argumento, con recomendaciones para incorporar a investigadores ya existentes.
- ⑨ Una plétora de mapas, planos y ayudas de juego para una multitud de localizaciones remotas.
- ⑨ Seis investigadores pregenerados listos para empezar.
- ⑨ Una gran cantidad de personajes no jugadores, todos con sus propios planes.
- ⑨ Nuevas criaturas y monstruos, además de algunos horrores ya conocidos.
- ⑨ Orientación para el juego estilo *pulp*.

### Para lectores adultos

Este libro trata de temas adultos y está destinado a jugadores adultos.

Para aprovechar al máximo este suplemento es necesario el juego de rol *La Llamada de Cthulhu* y, opcionalmente, el suplemento *Pulp Cthulhu*, ambos disponibles por separado.

Para obtener más información sobre Chaosium y sus publicaciones, consulta nuestro sitio web en [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com)

**EDGE**  
S T U D I O



Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. Cthulhu Dark Ages © 2023 Chaosium Inc. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. La llamada de Cthulhu es TM de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. © 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, 7500000 Providencia, Región Metropolitana, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

EDGE-STUDIO.NET

LOS HIJOS DEL MIEDO  
SKU : ESCTH20ES - 2023-1  
EAN : 8435407638396

