



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: Daria Pilarczyk

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





Aclaración a los créditos

Lynne 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, Crazed 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; 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; 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; 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; Imagen recortada y con tono

sepia y bordes añadidos. Con licencia CC BY 2.0: https://creative-commons.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; 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; 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. Con etiqueta de Dominio Público 1.0: 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; 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.

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		Capítulo 5: Festín y hambruna	187
THE CONTENTED		La tierra de las nieves	187
Prefacio	6	La tierra de la benevolencia	194
		Preparación: En lo más alto	195
Introducción	7	Dramatis Personae	
		Cómo llegar a Derge	197
Resumen de la campaña	9	Comienzo: El santuario de los libros	203
Trasfondo		Un cambio de aires	207
Consideraciones para el Guardián	16	Una píldora amarga	209
Dramatis Personae	17	Cita con una dakini	211
Motivaciones de los investigadores		Seguir adelante	218
Un tapiz rico y variado	22	Personajes y monstruos	219
Glosario	24	Capítulo 6: Liberación	מממ
Capítulo I: La ciudad del esplendor decadente	29		
China: El Reino del Medio		El esplendor del loto	
		Preparación: Donde yace la diosa Dramatis Personae	
Pekín: La capital del norte		Cómo llegar a Pemakö	
Preparación: Una invitación educativa Dramatis Personae		Comienzo: A la sombra del meteoro llameante	
Comienzo: La conferencia		Los abominables hombres de las nieves (opcional)	
Haciendo planes			
En ruta		De semblante simiesco (opcional)	
Personajes no jugadores		Un cáliz envenenado (opcional)	
1 ersonajes no jugadores	40	El lugar más secretoFrustrar los planes de los Tokabhaya	
Capítulo 2: Hacia las puertas del sol	51		
Primera parte: Chang'an		¿Es esto el paraíso? Seguir adelante	
Preparación: Contrataciones y despidos		Personajes y monstruos	
Dramatis Personae (primera parte)		reisonajes y monstruos	201
Comienzo: Una húmeda recepción		Capítulo 7: Espíritus de la tierra	267
En el más allá		El corazón de un imperio	
Entre Xi'an y Tun-huang		Preparación: Una abrupta curva de aprendizaje	
Segunda parte: El faro ardiente		Dramatis Personae	
Preparación: Tesoros escondidos		Comienzo: El árbol de la vida	
Dramatis Personae (segunda parte)		Cielo e infierno	
Comienzo: Una cálida bienvenida		Descenso al inframundo	
Personajes y monstruos		Seguir adelante	
		Personajes y monstruos	
Capítulo 3: La canción de los perdidos	07		
y olvidados		Capítulo 8: El corazón del mundo	Z99
Primera parte: La tierra de la muerte		Hacia la tierra de las montañas	
La ruta septentrional		iluminadas por el alba	
La ruta meridional		Preparación: El sacrificio final	
Segunda parte: A través de las montañas		Dramatis Personae	
Tercera parte: Aguas tranquilas		Llegar hasta el lago de Danakosha	
Preparación: Humo y espejos		Cualquier viejo puerto	
Dramatis Personae		Comienzo: Un rostro entre la multitud	
Comienzo: Reflejos		La marea roja	
Seguir adelante		El fin está cerca	
Personajes y monstruos	. 143	Personajes no jugadores	319
Capítulo 4: Viejos huesos	151	Apéndices	
La joya de muchas coronas		A: Personajes no jugadores	321
Preparación: Caliente y frío	.153	B: Hechizos	
Dramatis Personae		C: Lo que sabe tu investigador	343
Cómo llegar a Sitavana		D: Viajar	
Comienzo: Debajo de los árboles (Rajgir)		E: Recursos	
El sadhu manchado de ceniza		F: Mapas para los jugadores	
Los recolectores de huesos		G: Investigadores pregenerados	369
Una cosecha oscura			
Pífano y tambor		Índice	376
Seguir adelante		DiamaGan Indianalah untuk	201
Personajes y monstruos	. 182	Biografias de los colaboradores	381

Glosario

Ani	Una monja (tibetano).
Babu	Una clase de burócratas y profesionales anglófilos que trabajan para las organizaciones británicas en la India, incluido el funcionariado del Servicio Civil Imperial (SCI).
Baeyul	Un valle divino oculto cuya existencia se revela al mundo tan solo en el momento apropiado (por lo general ante un gran peligro).
Bodhisattva	Un individuo dedicado a guiar a los demás a la iluminación en lugar de buscarla para sí mismo (budismo).
Chang	Cerveza de cebada (tibetano).
Damaru	Un tambor de doble cabeza que se sostiene en la mano derecha y se toca girando la muñeca, lo que hace que dos cuentas unidas por cuerdas a la cintura del tambor golpeen los parches.
Dharma	Ley o enseñanzas (sánscrito; cho en tibetano; la realidad tal como es de verdad). Para los tibetanos, se refiere tanto a las enseñanzas de Buda como a su religión en su totalidad; para los hindúes, es el deber para con la familia, los amigos y la comunidad.
Dharmapala	Furiosos espíritus guardianes.
Dorje	Relámpago (tibetano; vajra en sánscrito); un instrumento ritual que se sostiene en la mano derecha y representa el aspecto masculino de los ritos tántricos.
Drilbu	Una campana ritual (tibetano); un instrumento ritual que se sostiene en la mano izquierda y representa el aspecto femenino de los ritos tántricos. Véase también ghanta.
Dzong	Una fortaleza (tibetano).
Estupa	Monumento conmemorativo que por lo general contiene reliquias religiosas importantes (budismo).
Ganachakra	(sánscrito; tsok en tibetano). Un gran banquete celebrado por los practicantes tántricos y las dakinis durante la noche del vigesimoquinto día lunar.
Ghanta	Una campana ritual (sánscrito). Véase también drilbu.
Ghat	Un tramo de escaleras que conducen al agua; también, un lugar de carga y descarga para los barcos.
Gau	(tibetano) Una caja-amuleto ritual (y santuario portátil) que se lleva colgada del cuello. Puede contener oraciones o imágenes de Buda o de tulkus importantes.
Gompa	Monasterio (tibetano).
Gurú	Un profesor o maestro (sánscrito). Véase también lama.
Kangling	Un tipo de cuerno o trompeta hecha a partir de un fémur humano ahuecado.
Kapala	Cuenco ritual o para limosnas hecho a partir de un cráneo humano.
Katari	(sánscrito; grigug en tibetano). Un cuchillo ritual para desollar; el arma de las dakinis
Khatvanga	Bastón ritual tántrico, por lo general rematado con un tridente.
Kora	Una ruta de peregrinaje, a menudo de naturaleza circular. Por tradición los budistas la recorren en sentido horario, mientras que los practicantes del bön lo hacen en sentido antihorario.
Kyilkhor	El término tibetano para un mandala (q.v.).

Lama	Un maestro o monje budista tibetano; puede ser también un tulku (una reencarnación de un maestro anterior, q.v.).
Mandala	Un «mapa» de meditación (más en concreto, una representación simbólica del universo) que facilita la concentración del practicante. Véase también kyilkhor.
Mantra	Una invocación ritual, una oración.
Melong	Un espejo (tibetano).
Moffusil	Tierra adentro, lejos de la civilización (India).
Moksha	Liberación; el equivalente hindú del nirvana (q.v.).
Nirvana	La liberación del ciclo de la reencarnación conocido como samsara (q.v.). Véase también moksha.
Phurba	Daga vitual tibetana de tres caras.
Puja	Plegaria ritual (hindú)
Rilbu	Pildora sagrada cuyo contenido varía según el uso.
Rten	Lugar de poder (tibetano).
Sadhu	Un hombre santo (hinduismo). Existen fuera del sistema tradicional de castas como resultado de su vocación religiosa.
Sahib	Un préstamo lingüístico del árabe, usado en la India como título masculino de cortesía equivalente a «señor» o «caballero», según el uso. También se usaba para referirse a cualquier hombre blanco europeo sin especificar.
Samsara	El ciclo repetitivo de nacimiento, muerte y reencarnación.
Sangha	Una asociación (sánscrito). En la práctica, una comunidad de monjes y monjas budistas (practicantes tántricos y sútricos por igual).
Shi-sa	Literalmente, «lugar donde morir»; un lugar de gran poder donde los practicantes pueden representar una muerte simbólica.
Sutra	Un texto religioso por lo general asociado al budismo monástico.
Tantra	Un texto religioso por lo general asociado al budismo Vajrayana.
Terma	Textos con revelaciones y objetos rituales, supuestamente escondidos por la consorte de Padmasambhava, Yeshe Tsogyal.
Tertön	Un descubridor de tesoros; alguien destinado a descubrir un terma (q.v.).
Thangka	Imagen religiosa o educativa pintada, impresa, o bordada (budismo, el Tíbet).
Tierra pura	Un lugar sin obstrucciones en el que la realidad es exactamente como es y no como se la imagina.
Trapa	Un monje (tibetano).
Tsampa	Harina de cebada horneada; también se refería a las bolas de masa hechas de esa harina.
Tsok	Véase ganachakra.
Tulku	La emanación renacida de un lama difunto (q.v.).
Vihara	Un centro monástico (budismo).
Yangsangney	El nivel o lugar más al interior y (en última instancia) secreto de un baeyul (q.v.).
Yidam	Una deidad personal para la meditación (budismo).

APÉNDICE C

LO QUE SABE TU INVESTIGADOR

B STE APARTADO CONTIENE LAS AYUDAS DE JUEGO QUE detallan los conocimientos generales que cabría esperar de alguien que vive en 1923–1924. Estos conocimientos abarcan la historia y la cultura de un lugar dado si la persona no es nativa de

la región. El Guardián debe proporcionar a los jugadores una copia de la Ayuda de juego correspondiente a cada capítulo, siguiendo las indicaciones del texto.

1

Lo que sabe tu investigador: China y Pekín

China se ha visto asolada por numerosos conflictos a lo largo del siglo XX. Primero, tuvo lugar la Rebelión de los Bóxers en Pekín, en 1900, cuando una milicia compuesta por campesinos sitió el Barrio de las Delegaciones Extranjeras de la ciudad. Luego, en 1912, cayó la dinastía Ch'ing y el país se convirtió en una república. Actualmente, el Gobierno de Beiyang dirige China sobre el papel, pero son los señores de la guerra quienes ostentan el verdadero poder. Aunque los del norte «apoyan» oficialmente al Gobierno de Beiyang, los señores de la guerra parecen tener su propia ley. Los del sur apoyan al Kuomintang, que antes era una sociedad política secreta proscrita.

Pekín, la antigua capital imperial y nuevo centro del régimen de Beiyang, ha estado abierta a las potencias occidentales desde 1860. A diferencia de los puertos del tratado de Shanghái, Cantón, Ningpo, Fuchou y Amoy, el comercio exterior está muy restringido dentro de la ciudad. La mayoría de los residentes no chinos viven en el bien fortificado el Barrio de las Delegaciones. Viajar lejos de las principales ciudades, hacia el campo, puede ser peligroso, debido a la situación política y al bandolerismo, que suele ser algo común. Los bandidos suelen ser soldados de alguna milicia regional, lo que significa que, por lo general, las víctimas reciben poca reparación.

Lo que sabe tu investigador: Xi'an y el corredor de Kansu

Xi'an fue antaño el comienzo de las Rutas de la Seda. Como ciudad antigua y, antes, próspera metrópolis, también se la conocía como la «Roma de Asia». Las Rutas de la Seda se abrían camino desde Xi'an y a través del corredor de Kansu, un largo y angosto pasaje que conduce desde la China Central hacia el oeste, atravesando Asia Central.

A lo largo del corredor de Kansu, cabe destacar el pueblo de Suchou, donde se cultivó el ruibarbo por primera vez, y las puertas gemelas que permiten cruzar la Gran Muralla China por el Excelente Paso del Valle. Al no ser esta una región visitada con frecuencia por los extranjeros, hay poco conocimiento externo más allá de eso, aunque se sabe que muchos refugiados rusos huyeron por esta vía tras el estallido de la guerra civil rusa de 1917. También es tristemente célebre por el bandolerismo que llevaban a cabo los soldados leales a los distintos señores de la guerra locales.

3

Lo que sabe tu investigador: La cuenca del Tarim

Se trata de un lugar realmente temible y con una reputación terrorífica. La cuenca del Tarim es uno de los lugares más inhóspitos de la Tierra. Se la conoce más como el Turkestán chino y alberga el desierto de Taklamakan, que el explorador sueco Sven Hedin describió como «el peor y más peligroso desierto del mundo». En la cuenca también se encuentra el desierto de Lop y la flanquean por su extremo oriental los yermos inexplorados del desierto de Gobi. A decir verdad, este no es lugar para pusilánimes.

A pesar de todos los peligros que alberga, la cuenca del Tarim formó parte antaño de las antiguas Rutas de la Seda, que pasaban por sus zonas limítrofes al norte y al sur, y que se beneficiaban de la presencia de diferentes oasis convenientemente espaciados. Aunque olvidadas en gran medida durante los últimos siglos, las Rutas de la Seda han vuelto a recobrar su importancia recientemente; en particular tras los descubrimientos realizados por los destacados exploradores sir Marc Aurel Stein, Sven Hedin y Paul Pelliot, por nombrar solo a algunos.

Lo que sabe tu investigador: La Frontera del Noroeste

Se trata de una tierra de nadie montañosa y conflictiva que media entre las tribus de Afganistán y el resto de la India británica. En la región fronteriza del noroeste existe una mezcolanza de principados, instituciones británicas y provincias que llevan milenios en disputa. La ruta del Gran Tronco, que inmortalizara Rudyard Kipling en su novela Kim, pasa por la región y sobre el paso de Khyber, que también formaba parte de las famosas Rutas de la Seda tiempo atrás.

Conocida en la antigüedad como Gandhara y con su centro en Peshawar (la capital de la Frontera del Noroeste), la región es extremadamente rica desde el punto de vista arqueológico al haber albergado a tantas culturas invasoras y a los imperios que se asentaron. La frontera también estaba situada en la ruta que siguió Alejandro Magno mientras marchaba hacia el río Beas, donde su ejército se amotinó, impidiendo así a los macedonios la conquista de la India.

5

Lo que sabe tu investigador: India, Bihar y Orissa

Si bien las invasiones de Asia Central fueron un hecho común a lo largo de la historia de la India, Europa no puso sus ojos en el subcontinente hasta el siglo XV. Oficialmente, el primer occidental en llegar por mar fue el explorador portugués Vasco da Gama, que desembarcó en Goa. A los portugueses los siguieron luego los holandeses, los británicos y los franceses. Al final, fueron los británicos los que llegaron a dominar los asuntos indios, primero con la Compañía de las Indias Orientales y luego bajo el Raj. El país lo gobiernan actualmente los británicos desde su capital invernal de Nueva Delhi. Durante el verano, la administración del país se lleva a cabo desde la estación de montaña de Simla.

La provincia de Bihar y Orissa se encuentra en el extremo este del país y hace frontera con Nepal (que al igual que su vecino, el Tíbet, está oficialmente cerrado a los extranjeros durante este período). Al ser cuna de la fe budista, contiene numerosos emplazamientos religiosos importantes, incluido Bodh Gaya, donde el príncipe Siddhartha Gautama alcanzó la iluminación bajo una higuera sagrada, convirtiéndose así en el buda Sakyamuni.

Lo que sabe tu investigador: El Tíbet

Enclavado en el techo del mundo, el Tíbet era, y sigue siendo en gran medida, un misterio para los países allende sus disputadas fronteras. De difícil acceso y cerrado a los extraños durante gran parte del siglo pasado, esconde sus secretos tras las laderas del Himalaya al sur y las montañas Kun Lun al norte. El país, que está gobernado por un reysacerdote reencarnado, el dalái lama, originario de la ciudad santa de Lhasa; tiene su propia versión de la fe budista y una obsesión por el té que rivaliza con la de los británicos.

Muchas naciones, en particular China, Rusia y Gran Bretaña, han intentado afianzarse en el país: los chinos, siguiendo precedentes históricos, con la vista puesta en sus recursos naturales (incluidas sus supuestas minas de oro); los rusos para expandir sus territorios en Asia central; y los británicos para utilizarlo como barrera contra los rusos (ahora soviéticos), de quienes temen tengan los ojos puestos en la joya que representa la India.

7

Lo que sabe tu investigador:

Pemakö

Aparte del famoso periplo de los capitanes Bailey y Morshead a través de la región en 1913 en busca de las cataratas del cañón del Tsangpo, y del hecho de que la región se extiende a ambos lados de la Línea McMahon (la frontera en disputa entre la India, China y el Tíbet), sabes muy poco sobre Pemakö. Abundan los rumores de que sus junglas están llenas de feroces tribus y peligrosos animales salvajes, pero también podrías escribir aquello de «¡Aquí hay dragones!» en tu mapa si debes hacer caso a lo que el mundo exterior sabe en realidad sobre la región.

Lo que sabe tu investigador:

Assam y las regiones fronterizas del noreste

Gobernada por la dinastía Ahom durante casi 600 años, Assam se consideró al principio demasiado distante y remota como para atraer la codiciosa mirada de la Compañía Británica de las Indias Orientales (CBIO). No obstante, cuando la invasión birmana de la región llegó a las puertas de la CBIO en Bengala, las cosas cambiaron y dieron lugar a la primera guerra anglo-birmana (1824-1825). Para 1825, la CBIO había expulsado a los birmanos de Assam y los había obligado a cederle la mayor parte del territorio. A pesar de colocar brevemente al príncipe Ahom, Purandar Singha, como gobernante de un protectorado británico en el Alto Assam, la CBIO pasó los siguientes 20 años anexándose territorios asameses, hasta que la mayor parte de la región estuvo bajo su absoluto control.

Después de entrar a formar parte y salir de varias provincias diferentes, incluida la presidencia de Bengala, Assam recibió al fin el estatus de provincia de pleno derecho en 1912. Como una de las ocho provincias principales de la India británica, en la década de 1920, varias partes de Assam habían sido reasignadas a las regiones fronterizas del noreste. Esta región albergaba varias tierras pertenecientes a diversas tribus, y las zonas cedidas a los británicos bajo los términos de la Convención de Simla de 1914, que otorgaban a la India esas zonas del Tíbet situadas al sur de la Línea McMahon (aunque la República de China se opone con firmeza a este acuerdo).

Assam y las regiones fronterizas del noreste, a menudo denominadas la «frontera olvidada» de la India británica, fueron, sin embargo, muy lucrativas para el Raj británico, y las tierras del valle de Assam que rodea al río Brahmaputra se convirtieron en el centro de una próspera industria del té, el carbón y el petróleo a principios del siglo XX. Sin embargo, las historias de terror de lo que sucede en las tierras salvajes del Alto Assam aún ejercen un poderoso influjo sobre la imaginación de los visitantes, y todavía abundan los rumores de canibalismo y matanzas rituales en estas regiones.

Resumen de la creación de los instrumentos

Primera parte: Preparación ritual de los componentes

Si curten ellos mismos la piel, Tenzin Kalsang canta e indica a los investigadores qué deben hacer:

- 1. Los investigadores encienden ramas verdes de enebro.
- 2. Los investigadores cavan un agujero y preparan sales minerales (si es necesario).
- 3. Los investigadores mastican hierbas para liberar sus ingredientes activos (tirada de CON).
- 4. La piel se lava en las tres sustancias blancas (leche, cuajada, suero de mantequilla) y las sustancias se vierten en el agujero tras su uso.
- 5. Los investigadores colocan las sales y las hierbas sobre las tres sustancias blancas en el agujero.
- 6. El lama deposita la piel en el agujero.
- 7. Los investigadores echan más sales y hierbas.
- 8. Se rellena el agujero y se cubre con las ramas de enebro ardientes.
- 9. Cuarenta y ocho horas después, la piel está a punto para su uso.

Segunda parte: La danza macabra

- 1. Tenzin Kalsang le da a cada participante un pergamino que describe el ritual (Ayuda de juego: Huesos 5, página 173), después asigna a todo el mundo las tareas que deberán llevar a cabo durante el mismo.
- 2. El lama habla con los investigadores durante las etapas del ritual y:

 Enseña a uno o más investigadores durante las etapas del ritual y:
 - Enseña a uno o más investigadores un mantra que deben entonar durante el ritual (Ciencias ocultas/POD 70+).
 - Les enseña a los investigadores con habilidades relevantes de Arte/Artesanía (o Juego de manos/DES, la más alta) a decorar los huesos durante el ritual.
 - Muestra a los investigadores con habilidades de caza (Naturaleza/Seguir rastros/Supervivencia) cómo preparar las pieles.
 - Enseña a los investigadores cómo fabricar el kangling (Arte/Artesanía relevante o DES+INT más altas) y el damaru (Arte/Artesanía relevante o FUE+CON, la más alta).
- 3. Cualquier investigador que no tenga que aprender una tarea concreta despeja un espacio ritual circular con ramas de enebro y luego construye hogueras y pilas adicionales de enebro a su alrededor.
- 4. Tenzin Kalsang designa por lo menos a un investigador para que monte guardia durante el ritual.

Tercera parte: Primeros pasos

- 1. Tenzin Kalsang reúne todos los componentes rituales en el centro del círculo ritual despejado.
- 2. Los investigadores encienden las hogueras y las pilas de enebro y después se unen al lama dentro del círculo.
- 3. El o los investigadores asignados al servicio de guardia se posicionan mirando hacia fuera.
- 4. Tenzin Kalsang planta su khatvanga en el centro del círculo ritual y comienza a entonar el cántico, acompañado por todo investigador al que haya enseñado el mantra (tirada de INT).
- 5. Los investigadores designados lavan los huesos en las tres sustancias blancas.
- 6. Tras haberlos lavado, se decoran los huesos (tirada de la habilidad apropiada para determinar cuánto tiempo lleva; ver más arriba).
- 7. Mientras se decoran los huesos, también se preparan las pieles (tirada de la habilidad apropiada para determinar cuánto tiempo lleva; ver más arriba).

Cuarta parte: Tenemos compañía

- 1. Los observadores esqueletos llegan para vigilar el ritual (tirada de Cordura para los guardias; tirada de POD para los cantores/artesanos distraídos).
- 2. Tenzin Kalsang entrega los materiales preparados a los investigadores encargados de las etapas finales de la creación de los instrumentos.
- Tenzin Kalsang comienza un nuevo cántico mientras los investigadores continúan con el anterior.
- 4. El investigador designado crea el kangling (tirada de Arte/Artesanía relevante o de DES/INT combinadas).
- 5. El investigador designado crea el damaru (tirada de Arte/Artesanía o de FUE/CON combinadas).

Quinta parte: Encantar los instrumentos

- Tenzin Kalsang cambia de nuevo de cántico mientras los investigadores designados siguen entonando su cántico original.
- 2. El investigador que creó el kangling toca el instrumento para encantarlo.
- 3. Los vigilantes esqueletos empiezan a bailar y se les une Shri Chitipati (tirada de Cordura para los guardias, tirada de POD para los cantantes/músicos distraídos).
- 4. Tenzin Kalsang muestra el kangling encantado a Shri Chitipati para que den su aprobación y luego lo devuelve al investigador.
- 5. El investigador que creó el damaru toca el instrumento para encantarlo.
- 6. Tenzin Kalsang muestra el damaru encantado a Shri Chitipati para que den su aprobación y luego lo devuelve al investigador.
- 7. Shri Chitipati y los observadores esqueletos aúllan y luego desaparecen de nuevo en la oscuridad.

Resumen del ritual

Tareas preliminares (Preparativos)

- 1. Tenzin kalsang dibuja un gran triángulo en la avena.
- 2. Los investigadores prenden tres fogatas (una en cada vértice del triángulo).
- 3. Se avroja enebro y abeto a las fogatas.
- 4. Algunos de los cuencos rituales se llenan de agua hasta la mitad, se colocan sobre el fuego y se les añade el té.
- 5. Los restantes cuencos rituales se llenan de agua y se colocan en la playa que forma la orilla del lago.
- 6. Quienes tienen el kangling y el damaru tocan música.
- 7. Potenciación: cada participante toma un sorbo simbólico de uno de los cuencos sobrantes mientras el lama toca la frente, la garganta y el corazón de cada persona con sus tres gaus.
- 8. El melong se sostiene brevemente ante la cara de cada participante. La potenciación se ha completado.
- Tenzin Kalsang entrega a cada participante una traducción de las acciones clave (Ayuda de juego: Liberación 2, página 243).

- 10. Tenzin Kalsang responde cualquier pregunta y afirma que las acciones del ritual son simbólicas, diseñadas para que las imaginen o imiten, en lugar de reproducirlas físicamente.
- II. El lama explica a los investigadores un resumen del ritual. En el momento pertinente, él:
 - Da su khatvanga (bastón ritual)
 al investigador con la mayor habilidad
 relevante de Arte/Artesanía
 o la mayor DES.
 - Da una píldora de néctar a cada investigador.
 - Entrega la pasta de mostaza al investigador elegido para dibujar las cinco sílabas semilla.
 - Entrega la katari (daga vitual)
 a la persona que cantará el mantra.
- 12. Tenzin Kalsang agrega chang (cerveza de cebada) a los tazones rituales, así como el ingrediente a base de manzana espinosa.
- 13. Los investigadores agregan su pildora de néctar a un cuenco ritual, el que elijan.
- 14. Todos se posicionan alrededor del triángulo; el lama se coloca frente al fuego más alejado del lago.

El segundo paso

El investigador que sostiene el khatvanga se adentra en el triángulo para dibujar el símbolo requerido (tirada de Arte/Artesanía o DES).

El tercer paso

- El investigador que dibujó el símbolo vuelve a ocupar su lugar alrededor del fuego.
- 2. Tenzin Kalsang y los investigadores beben de sus cuencos rituales (tirada de CON).

El cuarto paso

- Quienes tienen el kangling y el damaru tocan más música.
- 2. Los encargados de cantar el mantra lo interpretan durante cinco horas.
- El investigador que tiene la katari intenta una tirada Difícil de POD (lanzando el hechizo Abrir las puertas de Agartha).
- 4. Si el lanzamiento tiene éxito, todos los investigadores (incluido el lanzador) hacen una tirada enfrentada de POD contra el poseedor de la katari, y los que fallan ahora se ven obligados a realizar físicamente el ritual de verdad (Sugestión mental).

El quinto paso

Se indica a los investigadores que visualicen el ritual (imaginarlo/simularlo). El investigador elegido como avatar de Dorje Phagmo lleva al lama hasta el triángulo y lo unge con cinco sílabas semilla (tirada de Arte/Artesanía o DES, si lo desea).

El sexto paso

- 1. Al investigador que sostiene la katari se le pide que imagine/visualice/simule usar la hoja para eviscerar al lama (tirada enfrentada de POD para resistirse si le obligan a llevar a cabo el destripamiento).
- A los investigadores se les pide que imaginen/visualicen/simulen atar al lama con sus propios intestinos.
- 3. (El Triunvivato aparece tras un velámpago verde, y sus miembros se colocan cada uno tras una de las tres fogatas).

El séptimo paso

- 1. Tenzin Kalsang apremia ahora al investigador que interpreta el papel de la diosa a que imagine que se adelanta y asesta el golpe final (con el que decapitará al lama para que su «gota indestructible» quede liberada (tirada enfrentada de POD para resistirse si no es la misma persona que ha realizado el paso seis).
- Tenzin Kalsang muere habiéndose dado cuenta de que los seguidores del Rey del Miedo lo han engañado para que abra las puertas de Agartha.
- 3. Los investigadores ven una esfera roja y blanca que se eleva a partir del cuello cercenado del lama. Esta «gota» queda suspendida en el aire (tirada de DES para cazarla al vuelo).

El octavo paso

- Tenzin Kalsang habla (tirada de Escuchar para detectar el engaño).
- 2. Quienes realizan el ritual de verdad sacrifican ahora el cuerpo del lama y colocan los trozos de este en los siete cuencos rituales. Si ninguno de los investigadores continúa realizando el ritual, el Triunvirato interviene y se da un festín con la carne del lama.
- 3. Los investigadores que aún se encuentran bajo la influencia de la droga o del hechizo de Sugestión mental deben superar una tirada de POD o se unen al festín del Triunvirato.
- 4. Hine Roimata invoca la gota indestructible en su mano (tirada Difícil de DES para cogerla al vuelo antes de que la alcance).
- 5. Roimata convierte la gota en una llave (tirada enfrentada de FUE para cogerla).
- 6. Todos los investigadores recuperan el control de sus facultades y se dan cuenta de lo que han hecho (tiradas de Cordura).
- 7. La llave se eleva en el aire.
- 8. Si los investigadores no cogen la llave (tivada Difícil de DES), esta explota y permite que se abran las puertas de Agartha.

Resumen del ritual final

Tareas preliminares (Preparativos)

- 1. Averiguar dónde está el este (tirada de Orientarse, Supervivencia, o Naturaleza).
- 2. Barrer la zona del ritual.
- 3. Dibujar en el suelo el triángulo exterior.
- 4. Encender tres fogatas.
- 5. Disolver el rilbus en la chang.

Paso dos

Un investigador entra en el triángulo ritual, usa el vajra para dibujar el diseño que figura en el kyilkhor de los pergaminos de Nalanda (si se desea, tirada de Arte/ Artesanía o DES; dado de bonificación si se copia directamente con ayuda del dibujo).

Paso tres

Todos se colocan alvededor del triángulo y luego consumen los cinco néctares de la vaca sagrada (tirada de CON).

Paso cuatro

- 1. El investigador con la ghanta comienza a tocar la campana (posible tirada de POD para mantener la concentración).
- 2. Inicia el cántico el investigador que lanzavá el hechizo y que sujeta la katari.
- 3. El cántico continúa durante al menos una hora; luego, el hechicero hace una tirada Difícil de POD; dado de bonificación gracias a la ghanta; puede haber otras penalizaciones). El hechicero no tiene por qué hacer ninguna tirada si ya ha conjurado antes con éxito un hechizo de Cerrar portal.

Paso cinco

El hechicero lleva a la víctima del sacrificio al centro del kyilkhor, la coloca mirando hacia el este y la unge con las cinco sílabas semilla (tirada de Arte/ Artesanía o DES si el Guardian lo desea).

Paso seis

El hechicero usa la katari para abrir el vientre de la víctima y sacarle los intestinos, que luego usará para envolverla; si la víctima se resiste, puede ser necesaria una tirada de Combatir (Pelea) o Medicina. Tirada de Cordura para el hechicero (1/104) y para quienes ayuden a sujetar a la víctima del sacrificio si está consciente (1/1D2).

Pasos siete y ocho

- 1. El conjurador corta la cabeza de la víctima; tirada de Cordura (104/1010; 1/106 para los que lo presencian).
- 2. Se avroja la cabeza al kyilkhory la gota indestructible se alza del cadáver.
- 3. Los buitres se abalanzan para desgarrar y destruir el cuerpo sacrificado.
- 4. El hechicero puede ya acercarse a la gota indestructible, cogerla y hacer una tirada enfrentada de POD contra el POD 50 de la puerta (dado de bonificación si los investigadores realizaron antes el vitual en el valle del Simio Blanco). Si la supera, la puerta se puede cerrar.

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.

EDGE s t U D I o



¿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.

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

EDGE-STUDIO.NET

LOS HIJOS DEL MIEDO SKU : ESCTH20ES – 2023-1 FAN : 8435407638396

