La llamada de Cthulhu™

Los Hijos del Miedo

Ayudas de juego de los Investigadores

Chaosium Inc.®

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: 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

EDGE STUDIO

Chaosium Inc.

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://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; 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

Prefacio 6

Introducción 7

Resumen de la campaña 9

Trasfondo 10
Consideraciones para el Guardián 16
Dramatis Personae 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
Dramatis Personae 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
Dramatis Personae (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
Dramatis Personae (segunda parte) 73
Comienzo: Una cálida bienvenida 76
Personajes y monstruos 90

Capítulo 3: La canción de los perdidos 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
Dramatis Personae 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
Dramatis Personae 153
Cómo llegar a Sitavana 156
Comienzo: Debajo de los árboles (Rajgir) 158
El *sadhu* 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
Dramatis Personae 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
Dramatis Personae 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
Dramatis Personae 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 iluminadas por el alba 299
Preparación: El sacrificio final 302
Dramatis Personae 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 pregenerados 369

Índice 376

Biografías de los colaboradores 381

Ayuda de juego: Esplendor decadente 1

LA ASOCIACIÓN DE CONFERENCIAS DE CHINA

le invita cordialmente a

Un Largo Camino por Recorrer: de Srinagar a Xi'an tras los pasos de mis ancestros.

Una presentación del

Sr. Sofian Bazaz-Wain,

reportero gráfico.

Jueves, 20 de septiembre de 1923,
Sala de exámenes 5
7:30 p.m. a 8:00 p.m.

No se requiere vestimenta formal, aunque habrá un cóctel de recepción en el vestíbulo tanto antes como después de la presentación.

RSVP

Ayuda de juego: Esplendor decadente 2

Mi querido amigo:

Me sentiría honrado si te unieras a mí en lo que sin duda resultará una velada de lo más esclarecedora.

Tuyo en eterna gratitud,

Prof. Wang Enlai

Director de la Escuela Americana de Arqueología,
Universidad de Yenching, Pekín Yenching University, Peking

A pesar de su nombre en singular, siempre ha existido más de una Ruta de la Seda. Las antiguas redes comerciales, que en 1877 fueron bautizadas con su título moderno por el barón Ferdinand von Richthofen (tío del as de la aviación de la Gran Guerra, el Barón Rojo), seguían varios trazados distintos y conectaron China con Persia, Bizancio y Europa durante más de un milenio. Establecida por primera vez por la dinastía Han alrededor del siglo II a. e. c., el cierre de la Ruta de la Seda a mediados del siglo XV d. e. c. engendró la era de los descubrimientos en Occidente, cuando las potencias europeas se vieron obligadas a buscar nuevas rutas marítimas para adquirir los artículos de lujo a los que tanto se habían aficionado.

Aunque gran parte del comercio realizado a lo largo de las rutas se centraba en la seda (cuya producción fue, durante muchos siglos, uno de los mayores y mejor guardados secretos industriales del mundo), se compraban y vendían muchos otros artículos en los oasis del desierto que permitían que la ruta existiera, para empezar. Además del dinero y los bienes, las culturas e idiomas fluyeron de Oriente a Occidente y viceversa.

Partiendo de la antigua capital china de Chang'an (ahora Xi'an), la Ruta de la Seda avanzaba por el corredor de Kansu hasta la ciudad oasis de Tun-huang, donde se dividía en tres rutas principales. El camino más al norte evitaba el temido desierto de Taklamakan dirigiéndose hacia el norte más allá de las montañas Tien Shan. Los otros dos, a menudo conocidos como las Rutas de la Seda septentrional y meridional, recorrían los límites de la cuenca del Tarim y dependían en gran medida de las ciudades oasis dispersas a lo largo del borde.

La ruta septentrional cruzaba la Puerta de Jade hacia Turfán y más allá, antes de llegar finalmente a Kashgar en el extremo más lejano del Taklamakan (aunque también existía un atajo a través del desierto de Lop Nor desde Tun-huang pasando por Lou-lan). Un ramal que cruzaba Dihua llevaba a Mongolia, una ruta que muchos refugiados rusos utilizaron más tarde para escapar de los soviéticos después de la Revolución.

La ruta meridional salía de China a través del Yang-kuan, la Puerta del Sol, y recorría las estribaciones de las montañas Kun Lun, pasando por Khotan y Yarkand, antes de volver a unirse a la ruta septentrional en Kashgar. Una importante rama comercial se apartaba de la ruta principal en Yarkand para dirigirse hacia la India atravesando las montañas Karakorum.

Al oeste de Kashgar, el camino se bifurcaba una vez más. Sus ramales se extendían hacia las ciudades comerciales de Balkh, Samarcanda y Bokhara antes de reunirse de nuevo en Merv. Después de pasar por Hamadan (la antigua Ecbatana) y Palmira, la ruta se dirigía a Antioquía y Tiro en el mar Mediterráneo, y de allí a Venecia y más allá...

Ahora, volviendo a Tun-huang y las cuevas de los Mil Budas. Cuando sir Marc Aurel Stein las visitó en 1907, recopiló una enorme cantidad de libros y obras de arte (unos 40.000 manuscritos, incluido el Sutra del diamante, y cinco grandes cajas llenas de estatuas y cuadros) por las que pagó al custodio de las cuevas antes de transportarlos al Museo Británico de Londres. A pesar del tamaño de este botín inicial, todavía quedaban muchos artefactos históricos valiosísimos esperando a que otros arqueólogos los recuperaran. El francés Paul Pelliot y el ruso Sergei Oldenburg se encontraban entre las filas de los que continuaron excavando en las cuevas. Y creo que el profesor Warner se encuentra allí en estos momentos para examinar los magníficos murales budistas de las cuevas...

Ayuda de juego: Esplendor decadente 4

FECHA DE RECEPCION
en la Oficina Central de Telégrafos
Miércoles, 19 de septiembre 1923

N.º

ESTAMPILLA DE LA OFICINA

PEKIN 30 3 35 C.T.O.

TELEGRAMA DE LA OFICINA DE CORREOS

Prefijo.	Hora de entrega.	Instrucciones de la oficina de origen y servicio.	Palabras.
	4:00 p.m.	Souchou, provincia de Kansu	

De

Para Wang Enlai, Universidad de Yenching

Wang necesito ayuda urgente...STOP...
Envía a gente de inmediato...STOP...
No importa quién...STOP...
Solo envíalos a Tun-huang...STOP...

Emergencia ...STOP...
Warner

No se atenderá ninguna consulta relacionada con este mensaje sin la entrega de este documento. Las repeticiones de palabras dudosas se deben obtener a través de las oficinas de la compañía, y no mediante respuesta DIRECTA al remitente.

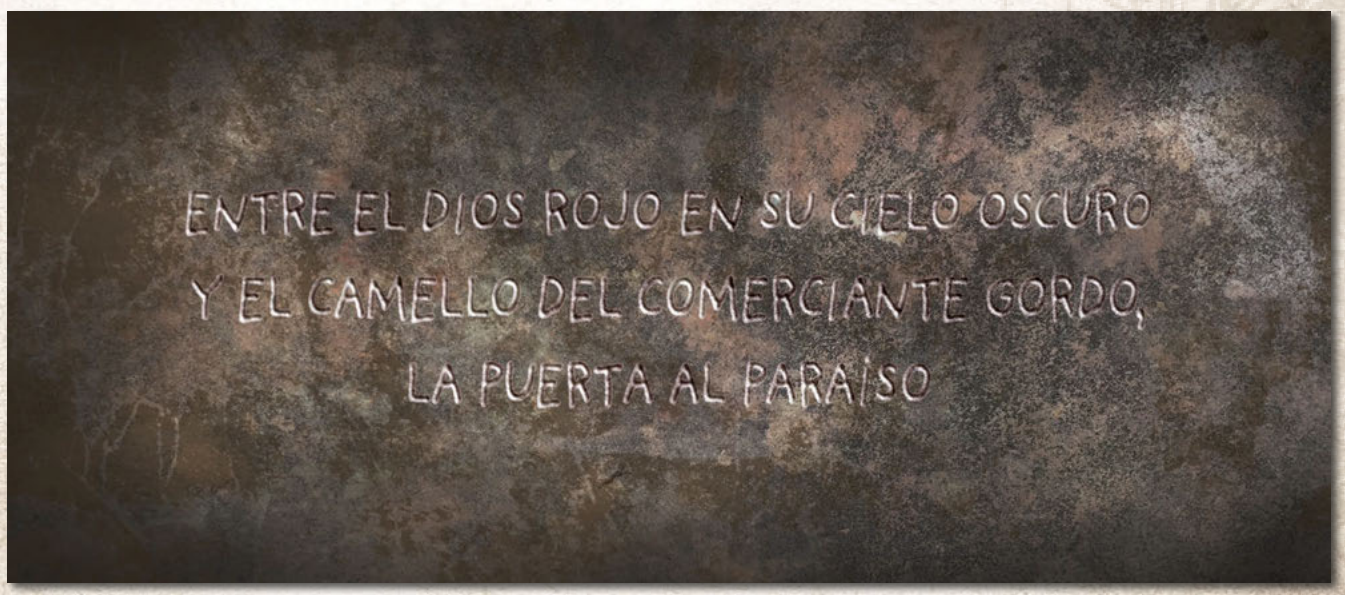
Ayuda de juego: Puertas 1

Hiuen-Tsiang, también conocido como Hsuan-tsang o Xuanzang, nació en la provincia de Henan en el 602 d. e. c. Tras ser ordenado como monje budista, se dirigió a Chang'an, antes de escabullirse de la ciudad en el 629 d. e. c. sin permiso oficial. (En aquellos tiempos los emperadores T'ang habían prohibido los viajes al extranjero no autorizados). Después de tomar la Ruta de la Seda septentrional hacia la India, pasó los siguientes 15 años viajando extensamente por el subcontinente, recopilando escrituras budistas para mejorar la calidad académica de la interpretación china de su fe.

Sus viajes inspiraron el relato épico Viaje al Oeste, publicado por primera vez en el siglo XVI d. e. c. y considerada por la mayoría como una de las cuatro grandes obras de la literatura clásica china. Cuenta la historia, en parte alegoría y en parte aventura fantástica, del Rey Mono y su rebelión contra el cielo, y de su posterior reclutamiento como uno de los discípulos de Hiuen-Tsiang para ayudarle a recuperar los manuscritos sagrados de la India. La historia real del viaje de Hiuen-Tsiang está contenida en los propios escritos del monje, *Great Tang Records on the Western Regions*.

A pesar de que durante mucho tiempo se le dio por muerto en el transcurso de sus peregrinajes, el santo viajero en realidad murió en el 664 d. e. c. Sus cenizas están enterradas en una pagoda de ladrillo en el templo de Hsing-Chiao (Xingjiao), a 19 km al sureste del centro de Xi'an.

Ayuda de juego: Puertas 2



Ayuda de juego: Puertas 3

- Shambala es un lugar de paz, una Tierra Pura, un paraíso perdido escondido lejos del mundo tras un anillo de montañas nevadas.
- Sus señores son antiguos y sabios. Supervisan la ciudad dorada en el corazón del reino, gobernando como regentes hasta que el rey Kulika se alce para proteger el mundo del mal.
- El Rey del Miedo es el antiguo enemigo del rey Kulika y de los señores de Shambhala. Pretende condenar a la humanidad a la esclavitud y la barbarie mientras los ejércitos de Agartha arrasan el mundo.
- El mundo ya ha sido destruido y ha renacido antes, y lo volverá a ser; es el ciclo natural de todas las cosas hasta que alcanzan la verdadera iluminación. Pero si el Rey del Miedo, enemigo de Shambhala y de la humanidad, se hace con el control, el nuevo mundo solo albergará miseria y dolor.
- El descenso del mundo en la violencia, el derramamiento de sangre y el caos vaticina el final del Kali Yuga.
- Aunque los señores de Shambhala no pueden interferir directamente en los asuntos del mundo hasta que se abra el camino a la Tierra del Fuego Viviente en el momento designado, pueden comunicarse con sus intermediarios elegidos en la tierra mediante sueños y visiones.
- Lo mismo se aplica al Rey del Miedo, aunque se ha producido una anomalía en ese ciclo; los señores de Shambhala nunca habrían osado dejar a un humilde lama encerrado esperando a los investigadores de no ser ese el caso.
- El problema es que las puertas de Agartha se están abriendo antes de lo debido, lo que significa que el Rey del Miedo emergerá al mundo antes de que el rey Kulika esté preparado para hacerle frente, condenando a la humanidad a una tétrica Era de Catástrofe, en lugar del dorado Krita Yuga prometido por los señores.
- Aunque Shambhala podría acoger a algunos refugiados de la aniquilación que sobrevendría, al existir a la vez en el interior y más allá de las realidades físicas del mundo, la gran mayoría de la raza humana sería erradicada.
- Los que fueran tan desafortunados como para sobrevivir fuera de los muros de Shambhala serían obligados a servir al Rey del Miedo hasta que el siguiente Kali Yuga le diera al rey Kulika la ocasión de reformar el mundo a imagen de Shambhala.

Padmasambhava, conocido por los tibetanos como el gurú Rinpoche (el preciado maestro o profesor), fue una figura histórica prominente, aunque en realidad poco se conoce de él. Solo se sabe que fue un maestro tántrico indio que ayudó a construir el primer monasterio budista del Tíbet en Samye y que más tarde abandonó el Tíbet en medio de la intriga de la corte. Para rellenar los huecos en este conocimiento, han surgido muchas leyendas sobre Padmasambhava, sus poderes y sus tesoros.

Supuestamente nació siendo ya un niño de 8 años en el corazón de un loto de color arco iris que flotaba en las aguas del lago Danakosha. El primero en advertir las cualidades especiales del niño milagroso fue el rey Indrabhuti de Oddiyana, que lo nombró su heredero. Tras ser desterrado del reino, Padmasambhava recorrió los osarios de la India, incluyendo Sitavana, recopilando conocimientos tántricos y doblegando a su voluntad a los espíritus que residían en ellos.

Después de un incidente en el que el rey de Rewalsar intentó inmolarle (y fracasó) por enseñar en secreto prácticas tántricas a su hija, Mandarava, Padmasambhava huyó al Tíbet. Allí sometió a los demonios y dioses rebeldes de esa tierra en una batalla en la colina sagrada de Hepo Ri, convirtiéndolos al budismo y allanando así el camino para la construcción del monasterio de Samye.

El gurú, que para entonces ya tenía más de 1.000 años, recorrió el Tíbet y el Himalaya con otra de sus consortes, Yeshe Tsogyal, a quien los tibetanos consideran la madre de su fe y una reencarnación de la propia madre del buda Sakyamuni. Yeshe Tsogyal ocultó varias de las enseñanzas de Padmasambhava y de sus objetos valiosos (*terma*) por todo el país, preparados para que los futuros descubridores de tesoros (*tertön*) los encontraran cuando fueran necesarios. El *Bardo Thodol* (Libro Tibetano de los Muertos) es uno de estos termas.

Al gurú Rinpoche, una emanación de Amitabha, el Buda de la Luz Infinita, se le considerada el fundador y deidad patrona de la escuela nyingma del budismo tibetano, cuyas enseñanzas se derivan de sus obras. Afirman que abandonó el Tíbet no por desconfianzas en el seno de la corte del rey tibetano, como la historia nos hace creer, sino para luchar contra una horda de demonios caníbales que amenazaban con invadir la India y el Tíbet. Ahora habita para siempre en su Tierra Pura, Zangdok Pelri, la montaña de color cobre, donde enseñará los tantras a los demonios a los que derrotó hasta que llegue el final de la era.

Ayuda de juego: Puertas 5

¿Hacia el oeste donde el sol se pone en un imperio, el último de muchos, o hacia el este para recibir el albor de una nueva comprensión? Esa es la elección que se os presenta: volver la vista atrás hacia lo antiguo, o mirar adelante hacia lo nuevo. Ninguna de las dos opciones es más válida que la otra, porque al final llegamos a ambas.

Ayuda de juego: Canción 1

Las tormentas de arena más temidas en el desierto de Taklamakan son los *kara-buran* ('huracanes negros') en los que el cielo se vuelve negro como la medianoche y la arena y las piedras del desierto se levantan por los aires, girando a velocidades peligrosas, para luego ser arrojadas de nuevo hacia abajo en perjuicio de cualquiera que se interponga en su camino. Según Albert von Le Coq, en 1905, un *kara-buran* volcó toda una caravana de carromatos que transportaban pesados lingotes de plata.

Se dice que los extraños ruidos de golpes y lamentos que acompañan a estas tormentas vuelven loca a la gente. Hay quien cree que esos sonidos son los gritos fantasmales de los que perdieron la vida por las tempestades en épocas pasadas. Otros afirman que son los gritos de los monstruos carnívoros (pisachas) que merodean por las tormentas en busca de carne fresca; estas criaturas pueden incluso ser la causa de que Marco Polo se refiriera a la región como «infestada de gules».

Ayuda de juego: Canción 2

Shri Badat fue presuntamente el último rey budista de Gilgit en el siglo VIII. Se decía que era un mago poderoso (que pudo haber sido medio demonio o no) que desarrolló el gusto por la carne humana después de comer un cordero alimentado con leche humana, algo que lo hizo prácticamente inmortal. Exigía que todas las casas de su reino se turnaran para ofrecerle carne humana con la que saciar sus perversos apetitos. Enfurecido por sus exigencias y su creciente barbarie, su pueblo se dirigió a su hija, Miyokhay, en busca de ayuda. Miyokhay y el visir del rey convencieron a Shri Badat para que les dijera cuál era su debilidad: que solo se le podía matar con fuego, que derretiría su corazón, pues estaba hecho de mantequilla y no de carne. Miyokhay y su amante, un príncipe persa semifeérico llamado Azu Jamsher, construyeron una trampa para Shri Badat y le quemaron vivo, aunque algunas versiones de la historia dicen que Shri Badat se escapó para esconderse debajo de un glaciar cercano hasta que llegara el momento propicio para reclamar su reino. Miyokhay se casó con su príncipe, aceptó el islam y cambió su nombre a Nur Bakht. Junto a su príncipe, fundó una dinastía real que, según los lugareños, todavía existe en los valles alrededor de Gilgit hoy en día.

Sin embargo, Shri Badat pudo no haber sido el único caníbal de su familia. Según una historia, su hermana Yathini era también adicta a la carne humana. La atraparon y neutralizaron las maquinaciones de un danyal local llamado Soglio, que encantó a Yathini con su canción antes de clavarla a una cara del acantilado con clavos del hierro y convertirla en piedra. Yathini se rio la última, sin embargo, pues el danyal después insistió en que, tras su muerte, debía ser enterrado cerca para impedir que ella se liberara jamás. Temerosos de que su salvador pudiera morir en un lugar lejano y dejarles de nuevo a merced del hambre de la princesa caníbal, los aldeanos asesinaron a Soglio y lo enterraron junto a su víctima para garantizar su seguridad durante toda la eternidad.

Ayuda de juego: Canción 3

Se cree que el reino de Gandhara duró más de 2.000 años. Siendo en su origen un estado independiente, estuvo después gobernado por el Imperio persa y por los griegos antes de que lo entregaran a Chandragupta, líder del Imperio Maurya, a cambio de 500 elefantes. El último gran maurya que gobernó Gandhara fue el nieto de Chandragupta, Ashoka, que introdujo el budismo en la región. Tras la muerte de Ashoka, el Imperio Maurya se desmoronó, pero Gandhara pervivió. Su inusual estilo de arte (fusión de los de sus muchos conquistadores, incluidos los griegos bactrianos, escitas, persas y kushán) atrajo la atención de todo el mundo conocido. El comercio también floreció, y el Imperio kushán continuó extendiendo la Ruta de la Seda a través del valle del Indo hasta el océano Índico y el Imperio romano más allá.

El reino se fragmentó después de la llegada de los hunos blancos en el siglo V; a partir del siglo XI, fue testigo de la llegada del islam, los mogoles, los afganos, los sijes y finalmente, a mediados del siglo XIX, los británicos. Gandhara, o lo que quedaba de ella, se convirtió en parte de la Frontera del Noroeste en 1901 cuando las separaron del Punjab.

Ayuda de juego: Canción 4

CUENCOS PARA LIMOSNAS

ALEACIÓN DE COBRE/ESTAÑO
CON HIERRO METEÓRICO.
ERA DE GANDHARA, SOBRE EL SIGLO III A. C.

ANDAN DHERI, CHAKDARA

EN PRÉSTAMO DEL SR. ROBERT F. MOORCROFT, SCI

Ayuda de juego: Canción 5

Aparte de lo que escribió en sus diarios de viaje, se sabe muy poco sobre el monje budista chino Fa Hsien (Faxian). Él y cuatro de sus compañeros salieron de la provincia de Shan-hsi (Shanxi), China, en el 399 d. e. c. en peregrinaje, siguiendo la Ruta de la Seda meridional hasta Ghandara, donde llegó tres años más tarde. Tras su visita a lo que describió como un «paraíso budista», los compañeros de Fa Hsien volvieron a casa, dejando que él siguiera su viaje solo. Recorrió todo el norte de la India, visitando los cuatro lugares más sagrados del budismo (Lumbini, Bodh Gaya, Sarnath y Kusinagara), recopilando escrituras budistas sobre la marcha. En el 407 por fin emprendió el viaje de regreso, pasando dos años en el reino de Singhala (Sri Lanka). A pesar de varios naufragios por el camino, llegó por fin a China casi 15 años después de dejar su hogar.

Aunque no fue el primer peregrino chino que buscó la sabiduría budista en su lugar de origen, Fa Hsien fue el primero cuyos diarios de viaje fueron leídos profusamente y su contenido tuvo una enorme influencia en los que llegaron tras él, como Hiuen-Tsiang. Su libro, *A Record of Buddhistic Kingdom*, fue traducido al inglés en 1869.

Ayuda de juego: Canción 6

Estimados colegas:

Debo advertiros de que podríais estar en peligro. Unos ladrones saquearon mi casa anoche buscando los artículos que os interesaban a vosotros también. Si los tenéis en vuestro poder, actuad con mucha precaución.

Atentamente,

Robert Moorcroft

Ayuda de juego: Huesos 1

Las leyendas hablan del feroz y peligroso demonio Rudra, la reencarnación de un creyente budista que pervirtió las enseñanzas del tantra para sus propios fines. Al final, después de muchas batallas terribles, el demonio fue vencido y su cuerpo cortado en ocho pedazos, que fueron cuidadosamente repartidos por toda la India. Su cabeza, corazón, ombligo y genitales se colocaron en los puntos cardinales, mientras que sus extremidades se colocaron en los principales sitios intercardinales. De cada una de las partes de este cadáver surgió un gran árbol de una especie distinta, y alrededor de estos árboles crecieron los ocho grandes osarios de la antigua India, los Astamahasmashana. Aunque la ubicación de la mayoría de esos ocho osarios legendarios se ha perdido en el tiempo, Hiuen-Tsiang afirma que Rajgriha fue el hogar de uno de ellos: Sitavana.

El monje errante chino relata la extraña historia de cómo los habitantes de una ciudad cercana eran acosados por criaturas «no humanas» que quemaban continuamente sus casas. El rey insistió en que, si alguien perdía su casa de esta manera, debía construirla de nuevo pero en la Arboleda Helada, Sitavana. Cuando la residencia real también ardió hasta los cimientos, el rey construyó el primero de muchos palacios nuevos en el suelo sagrado de Sitavana, de ahí el nombre original de la ciudad: Rajagriha, la Casa del Rey. Con el tiempo, Rajagriha se abrevió primero como Rajgriha, y luego tan solo a Rajgir.

Ayuda de juego: Huesos 2

Los osarios, situados a menudo junto a los ríos, son los lugares donde se incineran los cadáveres de los budistas, hindúes, jainas y sijes, siempre que sea apropiado. Según las enseñanzas religiosas, ciertos cadáveres no se pueden incinerar, como los que pertenecen a hombres santos y a niños que no han llegado a la pubertad, mientras que otros, como los de los pobres y los que no son reclamados, simplemente no pueden permitirse la madera para una pira fúnebre. En las zonas que carecen de la madera suficiente para la cremación, los cuerpos son enterrados o se abandonan para que los animales salvajes los dejen limpios; los «entierros bajo el cielo» de este tipo también son parte de las tradiciones parsi y del budismo tibetano por razones prácticas y espirituales. Si el osario está al lado de un río, no solo se echan al agua las cenizas de los muertos, sino también algunos de los cadáveres no aptos para la cremación (por lo general, los de los pobres e indeseados).

Aparte de usarlos para su función esencial, la gente por lo general evita visitar los osarios, ya que se dice que sirven de hogar a dioses feroces, fantasmas y espíritus malvados. Shiva, en su aspecto del Señor de los Fantasmas, Bhutesvara, frecuenta los osarios con su consorte, Kali. Los adeptos tántricos tanto de la fe budista como de la hindú también buscan los osarios para ganar conocimientos y poderes ocultos.

Calidad	*Damaru*	*Kangling*
Superior (la mejor posible)	Chico y chica brahmanes de 15-16 años	Fémur izquierdo de una chica brahmán de 16 años.
Buena (casi perfecta)	Chico de 16 años y chica de 12 años, de cualquier casta o credo; el cráneo de un lama y/o *ani* (u otras personas santas del sexo requerido).	Fémur derecho de un chico brahmán de 16 años; hueso de un lama u otra persona sagrada.
Razonable (Apenas adecuada)		Fémur de una víctima de asesinato y muerte accidental o causada por un arma, o de alguien que murió de una enfermedad contagiosa.
Mala (totalmente inadecuada)	Gente que murió de vejez o de causas naturales después de la pubertad	

Los *aghoris* (los que siguen la senda de Aghora) son hombres santos ascéticos que veneran a Shiva en su encarnación de Bhairava, el vencedor de demonios. Viven y meditan en los osarios. No se cortan el pelo ni la barba y no se visten con nada excepto las cenizas de las incineraciones, que creen que les protegen de las enfermedades. Si se ponen algo de ropa, siempre es tan solo un sudario tomado de un cadáver. Respetados y a la vez temidos por el resto de la sociedad, su nombre, que se puede traducir como «la ausencia del miedo», viene de su negativa a aceptar que existe una diferencia entre lo puro y lo impuro, o entre lo aceptable y lo tabú.

Para un *aghori*, la existencia no es dualista; no existe nada parecido a una pareja de opuestos absolutos, y abrazar de manera activa prácticas tabú acelera el proceso de alcanzar el *moksha*, el equivalente hindú del nirvana budista. Existe la extendida creencia de que son poderosos magos y sanadores, y usan los cadáveres como altares y también como componentes en sus rituales más poderosos. También participan en actos de canibalismo y coprofagia (comer excrementos).

Ayuda de juego: Huesos 5

Primero: Limpiar el terreno elegido con las ramas de enebro, árbol favorecido por los dioses. El espacio preparado debe tener la forma de un círculo y ser lo bastante grande para que todos los celebrantes lleven a cabo sus tareas asignadas dentro de sus límites.

Segundo: Encender hogueras y quemar enebro alrededor de los bordes del círculo para santificar y purificar el suelo interior. Sin esta consagración, el círculo permanece impuro y es poco probable que el ritual tenga éxito.

Tercero: Dejar que los protectores ocupen sus posiciones, de espaldas a sus camaradas en el interior. Quienes monten guardia al borde de la luz deben mostrarse inquebrantables ante la presencia de los observadores. Manteneos firmes y todo irá bien.

Cuarto: Que el elegido repare el ombligo del mundo con su vara sagrada y luego dé una vuelta a su alrededor mientras se recita la liturgia.

Quinto: Los que estén dentro y no fuera deben lavar los huesos con las tres sustancias blancas, después adornarlos con los mantras sagrados según las instrucciones para que puedan recibir lo que les corresponde cuando sea el momento adecuado. Dejemos que quienes estén libres de tareas unan sus voces con el que rodea la montaña sagrada, su himno en apoyo del de él.

Sexto: Cuando todo esté preparado, que el canto del alma emane del elegido para tocar el cuerno de hueso, dándole el aliento de vida.

Séptimo: Cuando el aliento de vida haya sido otorgado y aprobado, dejemos que el latido del corazón palpite a través del tambor santo para que también él conozca la vida y la aprobación.

Si todo va bien y los dioses imparten su gracia, un gran don será ahora vuestro para su uso en rituales grandes y pequeños.

Por encima de todo, no olvidéis mostrar respeto a quienes custodian el terreno sagrado. Porque, al final, todos debemos un día unirnos a su danza, a menos que hallemos el camino para liberarnos del samsara.

Ayuda de juego: Festín 1

Existen muchos presuntos ritos de «liberación» en el budismo tántrico tibetano. Uno de los más famosos (o infames) es el Chöd, la «práctica del corte», un tipo de obra de teatro mistérico que se lleva a cabo en un osario u otro lugar lo bastante espantoso o aterrador, como una encrucijada embrujada. Aquí, el practicante solitario se visualiza a sí mismo decapitado por una diosa iracunda y después devorado por los demonios que ha convocado con un *kangling* y un tipo concreto de *damaru* que solo se usa en ritos de liberación. También conocido como «la comida roja», el médico ofrece su cuerpo como festín a cambio de poder espiritual o para saldar deudas kármicas. Se conocen casos de practicantes que intentaron completar el ritual sin estar lo bastante preparados mentalmente y acabaron enloqueciendo; no se debe emplear a la ligera.

Otra forma de ritual de liberación puede implicar sacrificios humanos, aunque los eruditos siguen debatiendo acaloradamente si tales sacrificios son hechos históricos reales o no. Las víctimas, predominantemente varones, por lo general son culpables de uno de los cinco crímenes principales contra el budismo (que incluyen el asesinato y fomentar problemas en el seno de la fe). El ritual está diseñado para garantizar que la víctima renace en una buena encarnación (en un ejemplo hallado entre los documentos que Aurel Stein trajo de vuelta de Tun-huang, el renacimiento se produce en el reino de los dioses) en lugar de ser condenado a numerosos viajes a los Narakas (infiernos) para saldar sus malas obras kármicas.

Ayuda de juego: Festín 2

También conocida como la Cerda de Diamante, Dorje Phagmo es una diosa importante dentro del panteón tántrico tibetano, así como la reina de todas las dakinis. Encarnación de Tara y consorte de Demchok (Chakrasamvara), es tanto una deidad iracunda como una *yidam* (deidad de meditación personal), estrechamente asociada con la escuela Kagyu del budismo tibetano.

Al ser una *tulku* (encarnación) viviente de la diosa Samding Dorje Phagmo, es siempre una mujer; su linaje es el único en el que ocurre eso. Este empezó en el siglo XIV con una princesa llamada Chokyi Dronma y es el tercero más poderoso del Tíbet, solo superado en posición por los de los daláí lamas y *panchen*. Una leyenda famosa sobre el linaje, cuyo monasterio está cerca del lago sagrado de Yamdrok Tso, dice que para proteger a sus monjes y monjas de los invasores mongoles, la sexta Samding Dorje Phagmo los convirtió a todos en cerdos, lo que espantó a los soldados.

Se dice que la región de Pemakö en el Tíbet representa un tipo muy distinto de encarnación física de la diosa. El río Yarlung Tsangpo forma su espina dorsal y atraviesa sus chakras (centros de energía), aunque hay un cierto debate entre las varias escuelas en cuanto a dónde se encuentran exactamente esos chakras. Algunos afirman que el monasterio sagrado Kagyupa de Rinchenpung, donde las dakinis y los dakas de la diosa se reúnen en gran número, se alza sobre su ombligo. Y se dice que la montaña Namche Barwa, que se encuentra a la entrada del gran *baeyul* de Pemakö, es su pecho derecho.

Ayuda de juego: Festín 3

Además de ser un nombre usado por las practicantes tántricas femeninas experimentadas e iluminadas (como la consorte de Padmasambhava que ocultó sus tesoros, Yeshe Tsogyal), el término dakini (*khandromas* en tibetano) se utiliza en las leyendas para denominar a unas criaturas místicas de naturaleza salvaje y juguetona. Son mensajeras de los dioses, maestras, guías, tertön e incluso embaucadoras cuando surge la necesidad. También adoptan con frecuencia el papel de *dharmapalas*, iracundos espíritus protectores que disfrutan tanto creando obstáculos como eliminándolos. Hay dos tipos de dakini: las dakinis sabias, que han alcanzado la iluminación, y las dakinis mundanas, que todavía están atrapadas en el ciclo sin fin del samsara. Estas dakinis se mueven entre el reino humano y el celestial para cumplir con sus deberes. Los tibetanos afirman que su Tierra Pura es Khechari, mientras que su reino terrenal está en Oddiyana, que también resulta ser el emplazamiento del lago Danakosha, el lugar de nacimiento de Padmasambhava.

Ayuda de juego: Liberación 1

El Yarlung Tsangpo es el río más largo del Tíbet. Nace a partir de un glaciar en la cordillera Kailash al oeste del país y tiene un poco más de 2800 km de largo. Tras serpentear por la meseta tibetana a través de valles anchos y llanos, se precipita abruptamente al país de los cañones, al este, en cuanto pasa entre las montañas gemelas del Namche Barwa y el Gyala Pelri. A continuación, el río forma lo que se conoce como la «Gran Curva», donde se encuentra con su afluente, el Po Tsangpo, antes de curvarse durante unos 96 km. Al final, baja hasta Assam, donde se convierte en el río Brahmaputra. Al igual que el Brahmaputra, el Tsangpo se abre camino finalmente hacia la bahía de Bengala y el océano Índico contiguo.

Los británicos comenzaron a explorar clandestinamente el Yarlung Tsangpo en 1874 porque estaban convencidos de que el este desembocaba en el Brahmaputra, pero no estaban seguros de cuál de los principales afluentes de este último era. Gracias a los *pundits* (el equipo secreto de topógrafos nativos del Imperio Británico), y en particular a Nain Singh Rawat, Keshan Singh y a un sastre sikkimés llamado Kinthup, se confirmó que desembocaba en el Dihang en Assam, pero gran parte del cañón que atravesaba siguió siendo un misterio debido a lo accidentado del terreno y las tribus que lo custodiaban.

En 1913, el capitán Frederick Marsham «Eric» Bailey y el capitán Henry Morshead realizaron una visita no oficial a la región tras realizar un trabajo de inspección del territorio de la tribu mishmi Chulikata que rodeaba Mipi, al este del río Dibang, en Assam. A pesar del clima y de los intentos de los funcionarios locales de impedírselo, la pareja logró describir la Gran Curva del río y reducir la brecha inexplorada del cañón a unos 64 km. Sin embargo, tampoco lograron desmentir el rumor de que había una gigantesca cascada en algún punto del curso del río. Esta cascada explicaría su enorme caída de altitud entre la meseta tibetana y donde emergía en las llanuras de la India convertido en el Brahmaputra.

Para cerrar la puerta:

Primero: El suelo debe limpiarse y purificarse con humo y fuego para eliminar todo impedimento, tanto material como espiritual; debe recordarse que el olor del abeto y el enebro es el que más agrada a los dioses. Puesto que la diosa tiene tres asistentes, que haya tres fuegos, dispuestos en forma de triángulo.

Segundo: Una vez que el terreno esté preparado, se debe dibujar el *kyilkhor* dentro del espacio consagrado por el bastón sagrado.

Tercero: Aquellos que van a participar en el ritual deben colocarse fuera del *shi-sa*, beber hasta la última gota de los cinco néctares y comer las cinco carnes para que sus sentidos estén verdaderamente liberados a la hora de invocar a la diosa y sus consortes.

Cuarto: Quienes poseen la bendición de convocar a los espíritus deben tocar sus instrumentos, mientras que la persona elegida para dirigir el sacrificio proclama el mantra que atraerá a la diosa y sus siervas. Con los ojos entrecerrados, los suplicantes construyen en su mente la imagen de lo que ha de venir, deseando que se haga realidad con cada respiración y cada pensamiento.

Quinto: Cuando termina el mantra y los instrumentos quedan en silencio, la persona elegida por la diosa como su avatar debe imaginar que conduce a la persona a sacrificar hasta el centro del *kyilkhor* y que la tumba de espaldas con la cabeza orientada hacia el este. Quien se sacrifica debe hacerlo voluntariamente; su ofrenda no servirá de nada si no lo hace con gusto. El elegido debe imaginarse dibujando las cinco sílabas semilla sagradas (*Om*, *Hrih*, *Hum*, *Drang* y *A*) sobre la coronilla, la lengua, el corazón, el lugar secreto y las plantas de los pies de la ofrenda; lo hará con pasta de mostaza para que su espíritu se reencarne en el reino de los dioses en reconocimiento a la pureza del altruismo de su sacrificio.

Sexto: Tras coger la espada de las dakinis, el avatar debe imaginarse a sí mismo cortando el vientre de la persona a sacrificar y sacándole las entrañas, que tanto el avatar como sus compañeros deberán usar para atarlo, de rodillas, mirando hacia el este. Después de atar a la persona ofrendada, los suplicantes invocan a las sirvientas de la diosa, que son tres espíritus, todos hambrientos y atentos.

Séptimo: Ahora, el avatar debe asumir la forma de la diosa y, agarrando a la víctima por el pelo, imaginar que le corta la cabeza con un tajo certero y limpio. En ese momento, todos deberían ver la gota indestructible. Tiene el tamaño de una semilla de mostaza, y es roja por debajo y blanca por arriba. Es el regalo más preciado de la víctima sacrificada. La gota se alza de su garganta cortada y flota hacia los tres espíritus guardianes. Sin embargo, aún no pueden hacer uso de su poder; antes, los invitados deben saciarse con un festín.

Octavo: La diosa encarnada y sus seguidores deben imaginarse ahora arrojando la cabeza de la víctima a un lado (aunque sin que salga de los límites del *kyilkhor*, o de lo contrario el ritual fallará); luego, separando de su cadáver la sangre, los huesos, la carne y los órganos, que colocan en los siete cuencos sagrados que cantan sin voz. Estos cuencos, rebosantes con los cinco venenos del deseo, la ira, la ignorancia, el orgullo y los celos, están ahora listos para entregarlos a los espíritus y que sirvan como su sustento. El avatar y sus seguidores deben imaginar cómo los espíritus se lanzan sobre los cuencos como buitres en un entierro celestial, y cómo comen hasta saciarse. Ha sido el último regalo de la persona sacrificada para que tanto los espíritus como ella queden purificados.

Una vez santificados, ya se puede ver cómo los espíritus guardianes se acercan a la gota indestructible, cuyo poder es la llave para cerrar la puerta.

Ayuda de juego: Liberación 3a

Allá donde los santos que trajeron el conocimiento divino a la tierra de las nieves perfeccionaron inicialmente su entendimiento, busca los tarros que contienen la llave para cerrar lo que nunca deberían haber abierto las manos mortales.

Desde allí, viaja hasta la Puerta del Emperador a los Narakas, aquella que construyó antes de hallar la iluminación. Dentro están los instrumentos que te ayudarán en tu misión: los que, al sostenerlos con la mano derecha, se convierten en medios útiles; junto con los que, al sostenerlos con la mano izquierda, representan la sabiduría.

Juntos, el sonido del vacío, la gota indestructible del señor de las piedras y las palabras del Preciado Maestro forman una poderosa herramienta contra el Rey del Miedo. Úsalos en el lugar que comparte su nombre con la cuna donde el Gran Gurú nació, pero no nació; un espejo que refleja lo que se ha perdido y lo que ya es inalcanzable; donde yace el corazón del mundo. Ojalá no sea demasiado tarde para sellar las puertas de Agartha.

Ayuda de juego: Liberación 3b

Allá donde los santos que trajeron el conocimiento divino a la tierra de las nieves perfeccionaron inicialmente su entendimiento, busca los tarros que contienen la llave para cerrar lo que nunca deberían haber abierto las manos mortales.

Desde allí, viaja hasta la Puerta del Emperador a los Narakas, aquella que construyó antes de hallar la iluminación. Dentro están los instrumentos que te ayudarán en tu misión: los que, al sostenerlos con la mano derecha, se convierten en medios útiles; junto con los que, al sostenerlos con la mano izquierda, representan la sabiduría.

Juntos, el sonido del vacío, la gota indestructible del señor de las piedras y las palabras del Preciado Maestro forman una poderosa herramienta contra el Rey del Miedo. Úsalos en el lugar que comparte su nombre con la cuna donde el Gran Gurú nació, pero no nació; un espejo que refleja lo que se ha perdido y lo que ya es inalcanzable; donde yace el corazón del mundo. Ojalá no sea demasiado tarde para sellar las puertas de Agartha.

Ayuda de juego: Espíritus 1

Conocido oficialmente como la Cárcel Hermosa, el palacio de tortura construido por el rey Ashoka para castigar a sus enemigos era más conocido como sus Cámaras del Infierno. A nadie que entrara en los terrenos del palacio se le permitía salir con vida, un edicto que el verdugo del rey, Chandagirika, hacía cumplir con deleite. Un día, un monje entró sin querer en los jardines y, al darse cuenta de donde estaba, intentó huir. Por desgracia, Chandagirika lo capturó y lo condenó a muerte. Sin embargo, el monje, que había logrado la iluminación hacía poco, fue tan piadoso que sobrevivió a la dolorosa muerte prescrita para él (ser hervido vivo en un caldero lleno de sangre humana, médula ósea y heces); sus oraciones no solo impidieron que Chandagirika hirviera el asqueroso mejunje, sino que también le otorgaron al monje una hoja de loto para que se sentara, manteniéndolo así lejos de toda sustancia impura.

La voz de estos hechos se corrió rápidamente, y el propio rey fue a ver al milagroso monje, quien puso de manifiesto algunas verdades difíciles ante Ashoka; por ejemplo, cómo Ashoka, a través de su vil comportamiento, estaba renegando de su papel en una profecía recogida por el mismo buda Sakyamuni. Conmovido por las palabras del monje, Ashoka renunció al mal camino y abrazó las enseñanzas de Buda. Juró ser el mejor gobernante que el Imperio Maurya hubiera visto jamás. Sin embargo, cuando intentó marcharse, Chandagirika intentó detenerlo, siguiendo las instrucciones del propio rey. El verdugo fue capturado por los guardias de Ashoka y quemado vivo en sus propias cámaras de tortura a causa de su temeridad, y la Cárcel Hermosa acabó destruida. Hoy en día, todo lo que (se cree) queda de esta es el pozo de Agam Kuan, en Patna.

Ayuda de juego: Espíritus 2a

Para cerrar la puerta:

Primero: El suelo debe limpiarse y purificarse con humo y fuego para eliminar todo impedimento, tanto material como espiritual; debe recordarse que el olor del abeto y el enebro es el que más agrada a los dioses. Puesto que esta es una labor que debe hacerse de forma iracunda para desterrar poderosos y oscuros arcanos, deberá haber tres fogatas, dispuestas formando un triángulo.

Segundo: Una vez que el terreno está preparado, se debe dibujar el kyilkhor dentro del espacio consagrado con el rayo inmutable, lo que asegura la iluminación de aquellos que caminan dentro de sus límites.

Tercero: Quienes van a participar en el ritual deben colocarse fuera del shi-sa, beber hasta la última gota de los cinco néctares y comer las cinco carnes para que sus sentidos y mentes estén verdaderamente purificados y preparados a la hora de recibir a la diosa.

Cuarto: Se debe tocar la campana sagrada para liberar el sonido del vacío, mientras la persona elegida para dirigir el sacrificio proclama el mantra que hará descender a la diosa. Quienes estén colaborando también deben lanzar su voz al vacío. Con los ojos entrecerrados, los suplicantes deberían construir en su mente la imagen de lo que ha de venir, deseando que se haga realidad con cada respiración y cada pensamiento.

Quinto: Cuando termine el mantra, deja que la voz de la ghanta suene hasta que todo haya terminado de una vez por todas. La persona elegida por la diosa como avatar debe imaginar que conduce a la persona a sacrificar hasta el centro del kyilkhor y que la tumba de espaldas con la cabeza orientada hacia el este. El sacrificio debe ser voluntario; su ofrenda no servirá de nada si no la hace gustosamente, conociendo la certidumbre de su muerte. La persona elegida debe imaginarse dibujando las cinco sílabas semilla sagradas (Om, Hrih, Hum, Drang y A) sobre la coronilla, la lengua, el corazón, el lugar secreto y las plantas de los pies de la ofrenda; lo hará con pasta de mostaza para que su espíritu se reencarne en el reino de los dioses en reconocimiento a la pureza del altruismo de su sacrificio.

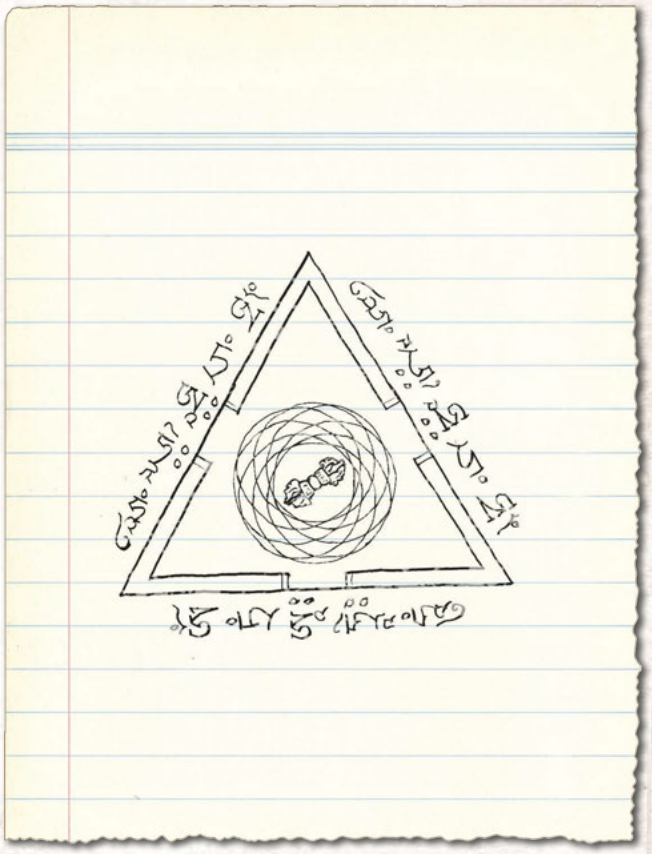
Sexto: Tras coger la espada de las dakinis, el avatar debe imaginarse a sí mismo cortando el vientre de la persona a sacrificar y sacándole las entrañas, que tanto el avatar como sus compañeros deberán usar para atarla, de rodillas, mirando hacia el este. Después de atar a la ofrenda, los suplicantes deben invocar a la diosa para que pueda asestar el golpe mortal y quedar, así, aliviada.

Séptimo: Ahora, el avatar debe asumir el papel de la diosa y, agarrando a la víctima por el pelo, imaginar que le corta la cabeza con un tajo certero y limpio. En ese momento, todos deberían ver la gota indestructible. No es mayor que una semilla de mostaza, roja por debajo y blanca por arriba. Es el regalo más preciado de la víctima sacrificada.
La gota se alza de su garganta cortada y empieza a flotar. Sin embargo, el avatar de la diosa aún no puede hacer uso de su poder, ya que primero debe celebrarse un festín.

Octavo: La diosa encarnada ahora debe arrojar la cabeza de la víctima a un lado (aunque siempre dentro de los límites del kyilkhor, de lo contrario el ritual fallará), y dejar el cuerpo donde está para que los animales, los demonios y los espíritus hambrientos se den un festín, como buitres en un entierro celestial. Así, como tributo final, se purifican los cinco venenos (deseo, ira, ignorancia, orgullo y celos) contenidos en su sangre, huesos, carne y órganos.

Santificada y mediante su avatar, la diosa puede ya acercarse a la gota indestructible, cuyo poder es la llave que puede cerrar la puerta y sellar la brecha.

Ayuda de juego: Espíritus 2b



La llamada de Cthulhu™

Los Hijos del Miedo

Ayudas de juego de los Investigadores

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.

- 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

Chaosium Inc.®

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. *Children of Fear* © 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

8 435407 638396