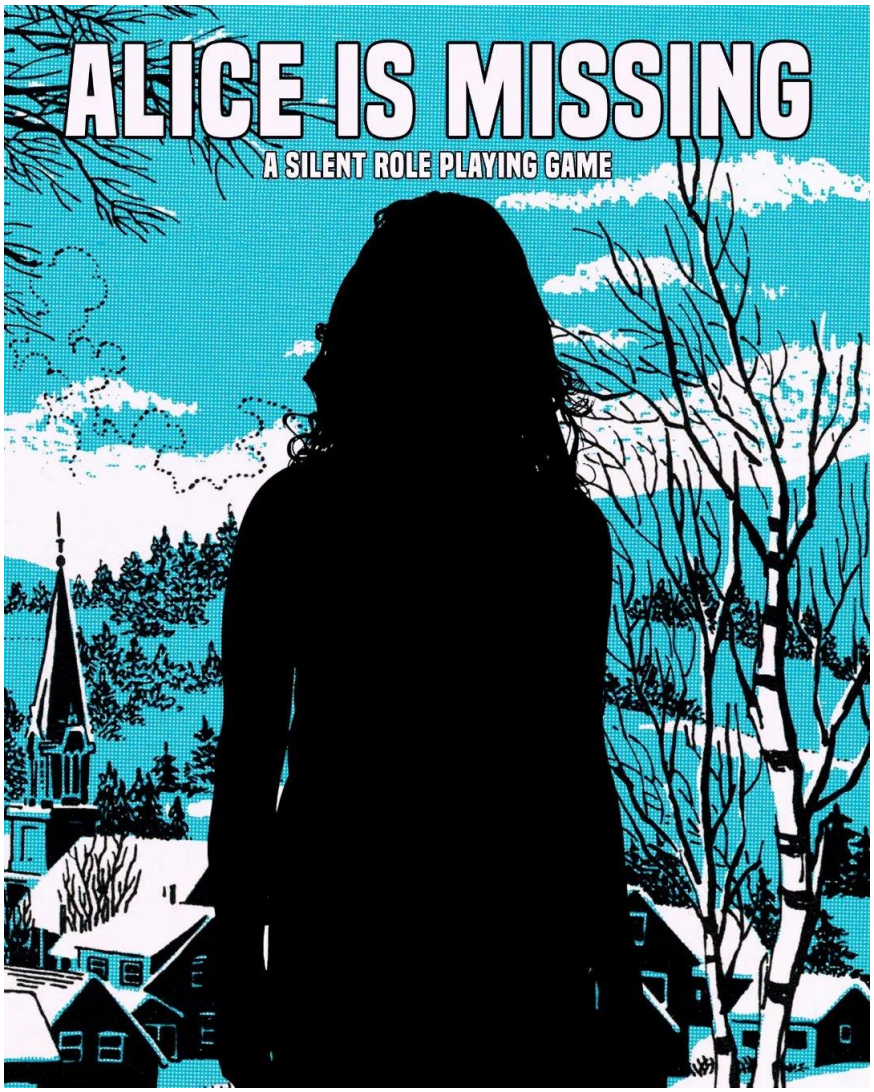
The "Alice is Missing" School Project

Una propuesta didáctica para el juego "***Alice is Missing***" de Spenser Starke (https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing)

publicado en España por Devir para su uso en las aulas de Primaria y Secundaria en combinación con **el juego de rol "La Llamada de Cthulhu"**

Regreso a Silent Falls

Ambientado en los años 80.



Una guía no-oficial para crear personajes para el juego de rol "La Llamada de Cthulhu" "

publicado en España por Edge Entertainment bajo licencia de Chaosium.

Para ser utilizada en la adaptación del juego "***Alice is Missing***" de Spenser Starke (https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing) publicado en España por Devir para proyectos de #RolEnLasAulas en combinación con **Tether** el juego publicado por El Refugio de Ryhope (https://www.elrefugioeditorial.com/tether) y de "***La Sombra de Saros***", campaña escrita por Xabier Ugalde, para su uso en las aulas de Primaria dinamizando las áreas de Lengua Castellana, Matemáticas, Lengua extranjera: Inglés, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y aplicaciones en Ed. Artística.

Modelo Adaptado para Educación Primaria por: ÓscarRecio Coll https://jueducacion.com/

El Copyright de las ilustraciones de **Alice is Missing**, **La Llamada de Cthulhu** y de **La Sombra de Saros** además de otras presentes en este material así como la propiedad intelectual/comercial/empresarial y derechos de las mismas son exclusiva de sus autores y/o de las compañías y editoriales que sean propietarias o hayan comprado los citados derechos sobre las obras y posean sobre ellas el derecho a que se las elimine de esta publicación de tal manera que sus derechos no queden vulnerados en ninguna forma o modo que pudiera contravenir su autoría para particulares y/o empresas que las hayan utilizado con fines comerciales y/o empresariales. **Esta compilación no tiene ningún uso comercial ni ánimo de lucro y está destinada exclusivamente a su utilización dentro del ámbito escolar y su finalidad es completamente didáctica como material de desarrollo y apoyo para la dinamización de contenidos en las diferentes áreas que componen la Educación Primaria/Secundaria.**

SILENT FALLS
HIGH SCHOOL
A TRADITION OF EXCELLENCE

Bienvenidos/as a la reunión de exalumnos/as del instituto Franklin de Silent Falls, en este sencillo manual encontrarás las instrucciones para ser parte de nuestra reunión y completar tu registro como miembro.

Al final de estas sencillas instrucciones certificaremos, mediante un carnet y un diploma acreditativo, que ya eres parte de la asociación de exalumnos/as otorgándote todos los derechos y obligaciones que comporta ser parte de nuestra organización.

Sigue los pasos en orden y recibe una cordial bienvenida.

Att:

Brendan Kramer, presidente de la Asociación

SILENT FALLS
HIGH SCHOOL
A TRADITION OF EXCELLENCE

Paso número 1

¿Cómo es mi personaje?

Tu personaje tiene unas características físicas y personales.

Lo primero que vamos a hacer es saber cómo es tu personaje físicamente.

Lee atentamente el cuadro inferior y reparte entre las características indicadas las 8 puntuaciones que se indican al final de las descripciones.

¿Preparado/a? Vamos allá.

Recuerda que si tienes alguna duda debes preguntar antes de repartirlas.

Las Características

Para empezar, un personaje de *La llamada de Cthulhu* tiene ocho características:

1: **Fuerza (FUE)** mide el poderío físico que tu investigador es capaz de ejercer.

2: **Constitución (CON)** es un indicador de la salud y la resistencia de tu investigador.

3: **Poder (POD)** es una combinación de la fuerza de voluntad, el espíritu y la estabilidad mental.

4: **Destreza (DES)** es un indicador de la agilidad física y la velocidad de tu investigador.

5: **Apariencia (APA)** mide el encanto y el atractivo físico de tu personaje.

6: **Tamaño (TAM)** refleja una combinación de la estatura y el peso de tu investigador.

7: **Inteligencia (INT)** es una medida aproximada de la astucia de tu investigador y su capacidad de hacer saltos de lógica e intuición.

8: **Educación (EDU)** es un indicador de los conocimientos que tu investigador ha acumulado a lo largo de su educación formal o en la prestigiosa «Escuela de la vida».

Distribuye los siguientes valores entre tus características: 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70, 80.

¿Qué significan los números?

FUERZA

0: Frágil; incapaz siquiera de levantarse o de levantar una taza de té.
15: Enclenque, débil.
50: El promedio de la fuerza humana.
90: Una de las personas más fuertes que has visto nunca.
99: La persona más fuerte del mundo (levantador de pesas olímpico). Máximo humano.
140: Superior a la fuerza humana (gorila o caballo).
200+: Una fuerza monstruosa (*por ejemplo,* Gla'aki, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 341).

CONSTITUCIÓN

0: Muerto.
1: Enfermizo, con tendencia a padecer enfermedades prolongadas y tal vez incapaz de desenvolverse sin ayuda.
15: De salud frágil, con tendencia a sufrir episodios de mala salud y muy propenso a padecer dolores.
50: Un humano sano normal.
90: No coge un resfriado, robusto y vigoroso.
99: Constitución de hierro, capaz de soportar los dolores más intensos. Máximo humano.
140: Más allá de la constitución humana (*por ejemplo,* un elefante).
200+: Una constitución monstruosa, inmune a casi cualquier enfermedad terrestre (*por ejemplo,* Nyogtha, consulta el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 347).

APARIENCIA

0: Tan feo que otros se ven abrumados por el miedo, la repugnancia o la pena.
15: Feo, posiblemente desfigurado en el parto o a causa de una lesión.
50: Apariencia humana normal.
90: Una de las personas más bellas que hayas visto jamás, magnetismo natural.
99*: El culmen del *glamour* y lo guay (supermodelo o estrella cinematográfica de fama mundial). Máximo humano.
Nota: *La APA se aplica solo a los humanos, y nunca excede 99.

INTELIGENCIA

0: Irracional, incapaz de comprender el mundo que le rodea.
15: De aprendizaje lento, solo capaz de realizar las operaciones matemáticas más básicas o leer libros para principiantes.
50: El promedio del intelecto humano.
90: Astuto, probablemente capaz de entender varios idiomas y teoremas.
99: Genio (Einstein, Da Vinci, Tesla, etc.). Máximo humano.
140: Más allá del intelecto humano (*por ejemplo,* Antiguos, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 294).
210+: Intelecto monstruoso, capaz de comprender y operar en varias dimensiones (*por ejemplo,* el Gran Cthulhu, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 335).

TAMAÑO

1: Un bebé (entre 1 y 12 libras / 0'5-6 kg).
15: Un niño, de baja estatura (enano) (33 libras / 15 kg).
65: El tamaño de un humano medio (estatura y peso moderados) (170 libras / 75 kg).
80: Muy alto, de complexión robusta u obeso (240 libras / 110 kg).
99: Desmesurado en algún sentido (330 libras / 150 kg).
150: Caballo o vaca (960 libras / 436 kg).
180: El humano más obeso del que se tiene conocimiento (1.400 libras / 634 kg).
200+: 1920 libras / 872 kg (*por ejemplo,* Chaugnar Faugn, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 333).
Nota: Algunos humanos pueden superar el TAM 99.

DESTREZA

0: Incapaz de moverse sin ayuda.
15: Lento, torpe, con escasas habilidades motoras de motricidad fina.
50: Destreza humana normal.
90: Rápido, ágil y capaz de llevar a cabo grandes hazañas de motricidad fina (*por ejemplo,* un acróbata o un bailarín profesional).
99: Un atleta de nivel olímpico. Máximo humano.
120: Más allá de la destreza humana (*por ejemplo,* un tigre).
200+: Velocidad del rayo, capaz de desplazarse o de llevar a cabo grandes hazañas más rápido de lo que cualquier humano podría asimilar.

PODER

0: Una mente frágil, sin fuerza de voluntad, sin potencial mágico.
15: De voluntad débil, fácil de dominar por aquellos que poseen un intelecto o fuerza de voluntad mayores.
50: El promedio humano.
90: De voluntad fuerte, determinado y con un gran potencial para conectar con lo inaprensible y lo mágico.
100: Voluntad de hierro, un vínculo sólido con el «reino» espiritual o el mundo invisible.
140: Más allá de lo humano, probablemente alienígena (*por ejemplo,* Yig, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 355).
210+: Un potencial mágico monstruoso y un poder más allá de la comprensión humana (*por ejemplo,* el Gran Cthulhu, véase el **Capítulo 14: Monstruos, bestias y dioses alienígenas,** página 335).
Nota: El POD humano puede llegar a exceder 100, pero esto es excepcional.

EDUCACIÓN

0: Un bebé recién nacido.
15: Absolutamente carente de educación en todos los sentidos.
60: Graduado de secundaria.
70: Graduado universitario (licenciatura).
80: Estudios superiores (maestría).
90: Doctorado, profesor universitario.
96: Autoridad a nivel mundial en su campo de estudio.
99: Máximo humano.

Paso número 2

¿Cuál es mi profesión?

*Elige una de estas profesiones para tu personaje. **Subraya** en tu hoja de personaje las habilidades que aparecen para cada una de ellas.*

ATLETA PROFESIONAL: Combatir (Pelea), Equitación, Lanzar, Nadar, Saltar, Trepar, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.
Crédito: 9–70
Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + elegir entre DES×2 o FUE×2.

Inspector de policía

ABOGADO: Buscar libros, Contabilidad, Derecho, Psicología, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras dos habilidades cualesquiera.
Crédito: 30–80
Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

AGENTE DE POLICÍA: Armas de fuego, Combatir (Pelea), Derecho, Descubrir, Primeros auxilios, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una de las siguientes como especialidad personal: Conducir automóvil o Equitación.
Crédito: 9–30
Puntos para habilidades de ocupación: EDU×2 + a elegir entre DES×2 o FUE×2.

PROPIETARIO DE UNA TIENDA DE… Arte/Artesanía (cualquiera), Buscar libros, Descubrir, Historia, Otras lenguas, Tasación, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera.
Crédito: 30–70

BIBLIOTECARIO [Lovecraftiana]: Buscar libros, Contabilidad, Lengua propia, Otras lenguas y otras cuatro habilidades como especialidades personales o lecturas especializadas.
Crédito: 9–35

ESCRITOR [Lovecraftiana]: Arte (Literatura), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Naturaleza o Ciencias ocultas, Otras lenguas, Psicología y una habilidad cualquiera.
Crédito: 9–30
Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

INGENIERO: Arte/Artesanía (Dibujo técnico), Buscar libros, Ciencia (Ingeniería), Ciencia (Física), Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica y una habilidad cualquiera.
Crédito: 30–60
Puntos para habilidades de ocupación: EDU×4.

INVESTIGADOR PRIVADO: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Derecho, Descubrir, Disfrazarse, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y una habilidad cualquiera (*por ejemplo,* Informática, Cerrajería o Armas de fuego).
Crédito: 9–30

MÉDICO [Lovecraftiana]: Ciencia (Biología), Ciencia (Farmacología), Medicina, Otras lenguas (latín), Primeros auxilios, Psicología y otras dos habilidades como especialidades personales o académicas (*por ejemplo,* un psiquiatra podría elegir Psicoanálisis).
Crédito: 30–80

MÚSICO: Arte/Artesanía (Instrumento), Escuchar, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otras cuatro habilidades cualesquiera.
Crédito: 9–30

OFICIAL MILITAR: Armas de fuego, Contabilidad, Orientarse, Psicología, Supervivencia, dos habilidades interpersonales (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y otra habilidad cualesquiera.
Crédito: 20–70

PERIODISTA [Lovecraftiana]: Arte/Artesanía (Fotografía), Buscar libros, Historia, Lengua propia, Psicología, una habilidad interpersonal (Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión) y dos habilidades cualesquiera.
Crédito: 9–30

PROFESOR DE UNIVERSIDAD [Lovecraftiana]: Buscar libros, Lengua propia, Otras lenguas, Psicología y otras cuatro habilidades como especialidades personales o académicas.
Crédito: 20–70

Paso número 3

¿Cuál es mi sueldo?

Crédito

La puntuación de Crédito de un personaje es un indicador de su riqueza y su clase social. Dependiendo de la cantidad de puntos de habilidades de ocupación que asignes a esta habilidad, tu personaje es...

Nivel de vida

CRÉDITO 0: INDIGENTE

Se considera indigentes a aquellas personas que están por debajo del nivel de pobreza.
Alojamiento: Una persona así estará viviendo en la calle.
Transporte: Caminando, haciendo dedo o de polizón en un tren o un barco.

CRÉDITO 1-9: POBRE

Solo pueden permitirse la mínima expresión de un tejado sobre sus cabezas y al menos una exigua comida al día.
Alojamiento: Limitado a viviendas de alquiler baratas u hoteles de mala muerte.
Transporte: Transporte público del tipo más económico. Cualquier medio de trasporte en propiedad será barato y poco fiable.

CRÉDITO 10-49: CLASE MEDIA

Un nivel de vida razonable, tres comidas al día y un capricho de vez en cuando.
Alojamiento: Una casa o apartamento corrientes, ya sea alquilado o en propiedad. Se espera que se pueda alojar en hoteles de un precio moderado.
Transporte: Puede utilizar los medios de transporte normales, pero no viajar en primera clase. En la época actual, es probable que esta persona tenga un coche fiable.

CRÉDITO 50-89: ADINERADO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de lujo y comodidades.
Alojamiento: Una residencia considerable, tal vez con algo de servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Puede que una segunda residencia en el campo o el extranjero. Estancia en hoteles caros.
Transporte: Primera clase. Esta persona será propietaria de un coche caro o su equivalente.

CRÉDITO 90+: RICO

Este nivel de riqueza permite vivir rodeado de un gran lujo y comodidades.
Alojamiento: Una residencia o hacienda lujosa, con abundante servicio doméstico (mayordomo, ama de llaves, limpiadora, jardinero, etc.). Otras residencias en el campo o el extranjero. Alojamiento en los hoteles más lujosos.
Transporte: Primera clase. En la época actual, esta persona sería propietaria de gran cantidad de coches de lujo.

No será necesario llevar una contabilidad para el alojamiento, la comida o los gastos de viaje imponderables siempre y cuando el gasto de un investigador se encuentre dentro de los límites de su nivel de vida. Consulta la **Tabla II: Dinero y propiedades** si el investigador desea hacer compras más importantes.

CRÉDITO 99: INMENSAMENTE RICO

Igual que rico, pero el dinero no es una preocupación. Las personas enmarcadas en esta categoría se encuentran entre los más ricos del mundo.

Paso número 4

¿Qué sé hacer?

Las habilidades de tu personaje **dicen qué sabes hacer** y en qué nivel sabes realizarlas. Es importante que pienses bien qué es capaz de hacer y la razón de ese nivel de competencia.

En tus **habilidades profesionales**, las que has subrayado al elegir tu profesión, **tienes 250 puntos** para repartir entre ellas. Al lado de cada habilidad hay un número que deberás sumar a los puntos que le otorgues.

Por ejemplo: si en la Habilidad de "Descubrir" tienes un 25% y gastas 20 puntos tendrás una puntuación final de 45% (25% de base más 20 puntos que les has añadido)

El **máximo** que puedes tener en estas **habilidades profesionales** es del **60%**

Cuando hayas repartido esos 250 puntos tendrás 300 puntos extra para mejorar esas habilidades y/o repartir entre todas las otras habilidades que creas que tu Personaje puede conocer. En las **habilidades no-profesionales el máximo que podrás tener es 50%.**

RECUERDA: el máximo nivel para una habilidad ahora que estás empezando con tu personaje es el siguiente:

- **Habilidades profesionales: 60%**
- **Habilidades no-profesionales: 50%**

Puntuación en una habilidad: ¿qué significa?

NIVEL GENERAL DE PERICIA EN FUNCIÓN DEL VALOR DE LA HABILIDAD

01%–05% Primerizo: Profano en la materia.

06%–19% Neófito: Principiante con algunos conocimientos.

20%–49% Aficionado: Posee cierto talento o un entrenamiento rudimentario (a nivel de pasatiempo).

50%–74% Profesional: Permite a un personaje ganarse la vida con esa habilidad. Equivalente a una licenciatura en una materia determinada.

75%–89% Experto: Un grado elevado de especialización. Es el equivalente a un título de máster o un doctorado.

90%+ Maestro: Entre los mejores del mundo en esa habilidad.

Paso número 5

¿Cómo es mi personalidad?

Saber cómo soy y cómo me comporto es muy importante para entender qué piensa y cómo actúa mi personaje frente a las situaciones que vaya viviendo día a día.

Piensa bien cómo es tu personaje, imagina qué hace que sea quien es.

Su historia define su comportamiento, su manera de pensar y de enfrentarse al mundo y a las relaciones con otras personas.

En las siguientes páginas podrás hacerte una idea de cómo perfilar la personalidad de tu investigador/a y decidir cómo quieres que sea o tirar 1d10 y que sea la suerte quien decida tu trasfondo personal.

Para cualquier duda no dudes en preguntar...y **RECUERDA**: tienes que estar a gusto con tu personaje.

NO elijas aspectos de la vida de tu personaje con los que no vayas a estar de acuerdo o creas que no vas a saber interpretar.

En los juegos de rol lo más importante es pasarlo bien, trabajar en equipo, vivir aventuras y ser parte de momentos de diversión que pueden llegar a ser inolvidables.

Descripción personal

Piensa en unos rasgos distintivos que resuman la apariencia (APA) de tu investigador.

Aquí tienes algunas posibilidades (elige en lugar de tirar):

- Aburrido
- Apocado
- Arrugado
- Atlético
- Cansado
- Cara de niño
- Corpulento
- Corriente
- Curtido
- Delicado
- Desaliñado
- Descuidado
- Desgarbado
- Deslumbrante
- Distinguido
- Duro
- Elegante
- Esbelto
- Estirado
- Fornido
- Frágil
- Guapo
- Hermoso
- Juvenil
- Musculoso
- Pálido
- Peludo
- Ratón de biblioteca
- Rechoncho
- Refinado
- Rollizo
- Rubicundo
- Sofisticado
- Sucio
- Taciturno
- Torpe

Vamos allá...

Ideología/Creencias

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Hay un poder superior al que veneras y rezas (Vishnu, Jesucristo, Haile Selassie I, etc.).
2. La humanidad se las puede apañar sin religiones (ateo acérrimo, humanista, secularista, etc.).
3. La ciencia tiene todas las respuestas. Elige un área de tu interés (evolución, criogenia, exploración espacial, etc.).
4. Crees en el destino (el karma, el sistema de castas, supersticiones, etc.).
5. Miembro de un club o sociedad secreta (Francmasones, el Instituto Femenino, Anonymous, etc.).
6. En la sociedad hay un mal que debe ser erradicado. ¿Cuál es este mal? (drogas, violencia, racismo, etc.).
7. Lo oculto (astrología, espiritualismo, tarot, etc.).
8. Política (conservador, socialista, liberal, etc.).
9. «El dinero es poder, y voy a amasar tanto como pueda» (avaro, emprendedor, implacable, etc.).
10. Abanderado/Activista (feminismo, igualdad de derechos, sindicalismo, etc.).

Allegados

Tira 1D10 o elige un resultado de cada una de las dos listas siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador. Piensa en un nombre para estas personas.

Primero, ¿quién?

1. Padre (madre, padre, madrastra, etc.).
2. Abuelo (abuela materna, abuelo paterno, etc.).
3. Hermano (hermano, hermanastro, hermanastra, etc.).
4. Hijo (hijo, hija, hijastro, hijastra, etc.).
5. Pareja (esposa, prometida, amante, etc.).
6. La persona que te enseñó tu habilidad de ocupación que tenga la mayor puntuación. Identifica la habilidad y plantéate quién te la enseñó (un profesor del colegio, la persona de la que fuiste aprendiz, tu padre, etc.).
7. Amigo de la infancia (compañero de clase, vecino, amigo imaginario, etc.).
8. Una persona famosa. Tu ídolo o tu héroe. Puede que nunca os hayáis conocido (estrella de cine, político, músico, etc.).
9. Otro investigador de tu grupo de juego. Elige uno o determínalo al azar.
10. Un personaje no jugador (PNJ) del juego. Pide al Guardián que te elija uno.

Lugares significativos

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador. Piensa en un nombre para estos lugares.

1. Donde cursaste tus estudios (colegio, universidad, etc.).
2. Tu ciudad natal (aldea rural, centro de comercio, ciudad ajetreada, etc.).
3. El lugar donde conociste a tu primer amor (un concierto, de vacaciones, un refugio antiaéreo, etc.).
4. Un lugar de tranquilidad y contemplación (la biblioteca, paseos por sus campos, pesca, etc.).
5. Un lugar para socializar (club de caballeros, bar local, la casa de tu tío, etc.).
6. Un lugar vinculado a tu ideología/creencias (la parroquia, la Meca, Stonehenge, etc.).
7. La tumba de un ser querido. ¿Quién? (tu padre, un hijo, un amante, etc.).
8. La residencia familiar (una casa de campo, un apartamento alquilado, el orfanato en el que creciste, etc.).
9. El lugar en el que fuiste más feliz en toda tu vida (el banco del parque en el que diste el primer beso, tu universidad, etc.).
10. Tu lugar de trabajo (la oficina, la biblioteca, el banco, etc.).

Posesiones preciadas

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Un objeto vinculado a tu habilidad más alta (un traje caro, una identificación falsa, un puño americano, etc.).
2. Un objeto fundamental para tu ocupación (el maletín de un médico, un coche, unas ganzúas, etc.).
3. Un recuerdo de tu niñez (cómics, una navaja de bolsillo, una moneda de la suerte, etc.).
4. Un recuerdo de una persona fallecida (una joya, una fotografía que llevas en la cartera, una carta, etc.).
5. Algo que te dio un allegado (un anillo, un diario, un mapa, etc.).
6. Tu colección. ¿De qué es? (billetes de autobús, animales de peluche, discos, etc.).
7. Algo que encontraste pero que no sabes qué es: buscas respuestas (una carta escrita en un idioma desconocido que encontraste en una alacena, una extraña flauta de origen desconocido que encontraste entre los efectos personales de tu difunto padre, una curiosa esfera de plata que desenterraste en tu jardín, etc.).
8. Un artículo deportivo (un bate de críquet, una pelota de béisbol firmada, una caña de pescar, etc.).
9. Un arma (un revólver reglamentario, tu viejo rifle de caza, el cuchillo que llevas escondido en la bota, etc.).
10. Una mascota (un perro, un gato, una tortuga, etc.).

Rasgos

Tira 1D10 o elige una de las siguientes. Toma el resultado y modifícalo para que sea específico y personal de tu investigador.

1. Generoso (propinas generosas, siempre ayuda a personas necesitadas, filántropo, etc.).
2. Bueno con los animales (amante de los gatos, creció en una granja, mano para los caballos, etc.).
3. Soñador (tiende a estar con la cabeza en las nubes, visionario, muy creativo, etc.).
4. Hedonista (el alma de la fiesta, borracho divertido, «vive deprisa y muere joven», etc.).
5. Jugador y amante del riesgo (cara de póquer, lo ha probado todo al menos una vez, vive al límite, etc.).
6. Buen cocinero (hace unas tartas maravillosas, puede elaborar un plato con casi cualquier cosa, paladar refinado, etc.).
7. Seductor/Seductora (cortés, voz cautivadora, mirada arrebatadora, etc.).
8. Leal (apoya a sus amigos, nunca rompe una promesa, moriría por sus creencias, etc.).
9. Buena reputación (el mejor conversador de sobremesa del país, el más pío de los hombres, impávido ante el peligro, etc.).
10. Ambicioso (alcanzar una meta, convertirse en el jefe, hacerse con todo, etc.).

¿Quién fue H.P.Lovecraft?

Howard Phillips Lovecraft (Providence, Rhode Island; 20 de agosto de 1890-*ibídem*; 15 de marzo de 1937), más conocido como **H. P. Lovecraft**, fue un escritor estadounidense, autor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Se le considera un gran innovador del cuento de terror, al que aportó una mitología propia —los Mitos de Cthulhu—, desarrollada en colaboración con otros autores y aún vigente.

Su obra constituye un clásico del horror cósmico, una corriente que se aparta de la temática tradicional del terror sobrenatural —fantasmas—, incorporando elementos de ciencia ficción como, por ejemplo, razas alienígenas, viajes en el tiempo o existencia de otras dimensiones.

El nombre de Lovecraft es sinónimo de ficción de horror. Sus escritos, particularmente los Mitos de Cthulhu, han influido desde los años 60 a los autores de ficción a lo largo y ancho del mundo, y se pueden encontrar elementos lovecraftianos en novelas, películas, música, videojuegos, cómics y dibujos animados. ***Por ejemplo,*** los villanos de Gotham City en *Batman* son encarcelados en el Asilo Arkham, en Arkham, una invención de Lovecraft. Muchos escritores modernos de terror, como Stephen King, Bentley Little o Joe R. Lansdale, por nombrar a unos pocos, han citado a Lovecraft como una de sus más importantes influencias.

Lovecraft fue un escritor casi desconocido en su propia época, aunque sus historias se habían hecho un lugar en publicaciones como *Weird Tales*, solo los aficionados a este tipo de literatura conocían su nombre.[8]

De entre ellos, mantenía regularmente correspondencia con otros escritores contemporáneos, como Clark Ashton Smith y August Derleth, gente que se convirtió en buenos amigos suyos, incluso sin haberse nunca conocido en persona.

Este nutrido grupo de escritores llegó a conocerse como el Círculo de Lovecraft, ya que tomaban prestados elementos de las historias de Lovecraft —libros misteriosos con nombres inquietantes, panteones de dioses extraterrestres, como Cthulhu y Azathoth, y lugares como Miskatonic y Arkham— para usarlos en sus propias historias, con la bendición y ánimo de Lovecraft; incluso en ocasiones con su ayuda, la cual solía extralimitarse de la función de un editor para re-elaborar los relatos.

Fueron los esfuerzos del Círculo de Lovecraft —particularmente los de August Derleth— los que evitaron que el nombre y las historias de Lovecraft desaparecieran completamente en la oscuridad tras la muerte del autor.

Después de su fallecimiento, el Círculo de Lovecraft siguió contribuyendo a su leyenda.

August Derleth fue, probablemente, el más prolífico de todos ellos, ya que amplió y extendió la visión de Lovecraft. Las contribuciones de Derleth han sido objeto de mucha controversia, ya que mientras Lovecraft nunca consideró a su panteón de dioses extraterrestres más que como parte de la trama argumental, Derleth creó una cosmología completa con una guerra entre Los Antiguos o Dioses arquetípicos, como Hypnos o Ulthar, y los Dioses Primigenios, como Cthulhu y Nyarlathotep. Además, asoció a los Dioses Primigenios a los cuatro elementos.

Algunos seguidores de Lovecraft no han visto con buenos ojos dichas modificaciones, puesto que parecen contradecir la visión de Lovecraft de un universo desordenado y sin plan, donde los seres menos malevolentes simplemente no se interesaban en la Humanidad. Muchos aficionados se preguntan si el propio Lovecraft habría aprobado las extensiones de Derleth.

Se especula que Lovecraft era muy comprensivo sobre esta clase de adiciones y modificaciones, por lo que probablemente hubiera dado el visto bueno a Derleth, pero no lo hubiera adoptado para sus propias historias. Si había un Círculo de Lovecraft, entonces la versión de Derleth sería un añadido interesante, pero no formaría parte del Círculo.

El trabajo de Lovecraft ha sido agrupado en tres categorías por algunos críticos. Mientras que Lovecraft prefirió no referirse a estas categorías él mismo, sí escribió en alguna ocasión: «Existen mis obras poeanas y mis obras dunsanianas [pero] ¿dónde están mis obras lovecraftianas?».

- Historias macabras (c. 1905 - 1920)
- Historias del Ciclo del Sueño (c. 1920 - 1927)
- Los Mitos de Cthulhu / Lovecraft (c. 1925 - 1935)

Las pesadillas que sufría Lovecraft le sirvieron de inspiración directa para su trabajo, y es quizás una visión directa de su inconsciente y su simbolismo explica su continuo revuelo y popularidad. Todos estos intereses le llevaron a apreciar de manera especial el trabajo de Edgar Allan Poe, quien influyó fuertemente en sus primeras historias, de atmósfera macabra y miedos ocultos que acechan en la oscuridad.

El descubrimiento de Lovecraft de las historias de Edward Plunkett, Lord Dunsany, llevó su literatura a un nuevo nivel, resultando en una serie de fantasías que tomaban lugar en la tierra de los sueños. Fue probablemente la influencia de Arthur Machen, con sus bien construidos cuentos sobre la supervivencia del antiguo mal y de sus creencias místicas en misterios ocultos que yacían detrás de la realidad que lo que ayudó finalmente a inspirar a Lovecraft a encontrarse a sí mismo a partir de 1923.

Otra inspiración provino de una fuente insospechada: los avances científicos en áreas como la biología, astronomía, geología y física, que reducían al ser humano a algo insignificante, impotente y condenado en un universo mecánico y materialista, un pequeñísimo punto en la vastedad infinita del cosmos.

Los Mitos de Cthulhu

Los **Mitos de Cthulhu** constituyen un ciclo literario de horror cósmico comprendido entre 1921 y 1935 por el escritor estadounidense Howard Phillips Lovecraft y complementado por otros escritores pertenecientes al Círculo de Lovecraft. Aunque muy vinculado a la ciencia ficción, el género onírico y la fantasía pura, en rigor los Mitos de Cthulhu pertenecen a la tradición del cuento de terror anglosajón.

En él se renueva el desgastado horror gótico de fantasmas y seres inmateriales en un terror realista, de seres monstruosos y desconocidos que se esconden en los parajes más oscuros de la Tierra, el tiempo y el espacio. Influido por Arthur Machen y Lord Dunsany, los Mitos exploran a ciegas la perspectiva de que bajo el mundo cotidiano y conocido se esconde una realidad prodigiosa y aterradora que acecha a la humanidad desde las tinieblas y sume en el pánico o la locura a quien osa atisbar los abismos de aquella inaprensible dimensión.

☙ Más allá de Lovecraft ❧

-Adaptaciones basadas en su obra- ***(ref: diversas webs)***

La obra de H.P. Lovecraft ha influido no sólo en otros autores literarios...va mucho más allá...aquí tienes un pequeño listado en el que podrás ver hasta dónde ha llegado la importancia de su obra y de cómo ha inspirado a otras personas en su trabajo.

ADVERTENCIA: las obras derivadas de las creaciones de Lovecraft están basadas en narraciones de horror y misterio y no son aptas para todas las edades. Si no estás seguro, tienes dudas o cualquier otra inquietud acerca de Lovecraft y sus obras habla con el/la responsable del proyecto.

Cine

- 1961 - *La marca del muerto*, de Fernando J. Cortés
- 1963 - *The Haunted Palace*, de Roger Corman
- 1965 - *Die, Monster, Die!*, de Daniel Haller
- 1967 - *The Shuttered Room*, de David Greene
- 1968 - *Curse of the Crimson Altar*, de Vernon Sewell
- 1970 - *The Dunwich Horror*, de Daniel Haller
- 1971 - *Pickman's Model*, de Jack Laird (episodio de la serie de TV *Night Gallery*)
- 1971 - *Cool Air*, de Jeannot Szwarc (episodio de la serie de TV *Night Gallery*)
- 1980 - *The Music of Erich Zann*, de John Strysik. (cortometraje)
- 1980 - *Paura nella città dei morti viventi*, de Lucio Fulci
- 1981 - *Quella villa accanto al cimitero*, de Lucio Fulci
- 1981 - *Pickman's Model*, de Cathy Welch (cortometraje)
- 1985 - *Re-Animator*, de Stuart Gordon
- 1986 - *From Beyond*, de Stuart Gordon
- 1987 - *The Curse*, de David Keith
- 1988 - *The Unnamable*, de Jean-Paul Ouellette
- 1989 - *Dark Heritage*, de David McCormick
- 1990 - *Bride of Re-Animator*, de Brian Yuzna
- 1990 - *La mansión de Cthulhu*, de Juan Piquer Simón
- 1991 - *Cast a Deadly Spell*, de Martin Campbell
- 1992 - *The Resurrected*, de Dan O'Bannon
- 1993 - *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter*, de Jean-Paul Ouellette
- 1993 - *Necronomicon*, de Christophe Gans y Shusuke Kaneto
- 1994 - *The Outsider*, de Aaron VaneK (Cortometraje)
- 1994 - *Lurking Fear*, de C. Courtney Joyner
- 1995 - *Castle Freak*, de Stuart Gordon
- 1995 - *In the Mouth of Madness*, de John Carpenter
- 1997 - *Bleeders*, de Peter Svatek
- 1998 - *Out of Mind: The Stories of H.P. Lovecraft*, de Raymond Saint-Jean (TV)
- 1999 - *Kuro no dansho*, de Yoshitaka Makino y Hideki Takayama (vídeo)
- 1999 - *Return to Innsmouth*, de Aaron VaneK (vídeo, cortometraje)

- 1999 - *Cool Air*, de Bryan Moore
- 2000 - *Chilean Gothic*, de Ricardo Harrington
- 2000 - *Rough Magik*, de Jamie Payne (TV)
- 2001 - *Corpse-O-Rama*, de Vince D'Amato (V)
- 2001 - *Le peuple ancien*, de Julien Lacombe y Pascal Sid (cortometraje)
- 2001 - *Nyarlathotep*, de Christian Matzke (cortometraje)
- 2001 - *Maelstrom - Il figlio dell'altrove*, de Ivan Zuccon (V)
- 2001 - *Dagón, la secta del mar*, de Stuart Gordon
- 2002 - *Pulse Pounders*, de Charles Band
- 2002 - *The Music of Erica Zann*, de Jeremy Hechler
- 2002 - *The Evil Clergymen*, de Bill Kelley (cortometraje)
- 2003 - *An Imperfect Solution: A Tale of the Re-Animator*, de Christian Matzke (cortometraje)
- 2003 - *Beyond Re-Animator*, de Brian Yuzna
- 2003 - *The Thing on the Doorstep*, de Eric Morgret
- 2003 - *Pickman's Model*, de Rick Tillman (cortometraje)
- 2003 - *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, de Edward Martin III
- 2003 - *La casa sfuggita*, de Ivan Zuccon (V)
- 2004 - *The Halfway House*, de Kenneth J. Hall
- 2004 - *Tomb of Terror*, de C. Courtney Joyner (V)
- 2004 - *Angry and Moist: An Undead Chronicle*, de James Raynor
- 2004 - *13:de mars 1941*, de Robert P. Olsson
- 2004 - *Innsmouth Legacy*, de Edward Martin III
- 2005 - *Strange Aeons: The Thing on the Doorstep*, de Eric Morgret
- 2005 - *The Statement of Randolph Carter*, de Edward Martin III (cortometraje)
- 2005 - *ReCreation*, de Edward Martin III (cortometraje)
- 2005 - *The Call of Cthulhu*, de Andrew Leman
- 2005 - *Die Musik des Erich Zann*, de Anna Gawrilow (cortometraje)
- 2005 - *H. P. Lovecraft's Dreams in the Witch-House*, de Stuart Gordon (episodio de la serie de TV *Masters of Horror*)
- 2006 - *Beyond the Wall of Sleep*, de Barrett J. Leigh y Thom Maurer
- 2006 - *Cool Air*, de Albert Pyun (V)
- 2006 - *The Other Gods*, de ? (V, cortometraje)
- 2006 - *Dunwich*, de Christian Matzke y Sarah Tarling (cortometraje)
- 2007 - *Kammaren*, de Robert P. Olsson
- 2007 - *Cthulhu*, de Dan Gildark
- 2007 - *The Tomb*, de Ulli Lommel (V)
- 2007 - *The Statement*, de Kurt Dudley
- 2008 - *Pickman's Model*, de Gary Fierro (V, cortometraje)
- 2008 - *Re-Animator: 1942*, de Gary Fierro y Justin Tacchi (cortometraje)
- 2008 - *Beyond the Dunwich Horror*, de Richard Griffin
- 2008 - *The Dunwich Horror*, de Leigh Scott
- 2008 - *AM1200*, de David Prior (mediometraje)
- 2009 - *Altitude*, de Kaare Andrews
- 2010 - *La herencia Valdemar* de José Luis Alemán
- 2010 - *Rictus* de Víctor Osuna (cortometraje basado en el cuento "Los amados muertos")
- 2011 - *La herencia Valdemar II: La sombra prohibida* de José Luis Alemán
- 2019 - *The Colour Out of Space* de Richard Stanley

Videojuegos

- 1988 - *Splatterhouse* (personajes). Estados Unidos. Dr.: Shigeru Yokoyama.
- 1989 - *Splatterhouse: Wanpaku Graffiti* (personajes). Japón.
- 1992 - *Splatterhouse 2* (personajes). Japón.
- 1992 - *Alone in the Dark* (ambientación, trama). Francia.

- 1993 - *Splatterhouse 3* (personajes). Estados Unidos. Dr.: Sammy Shimotsuma.
- 1993 - *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet*. Estados Unidos. Distribuido: Infogrames. Desarrollado por: Infogrames.
- 1995 - *Call of Cthulhu: Prisoner of Ice*. Estados Unidos. Distribuido: Infogrames. Desarrollado por: Infogrames, i-motion.
- 2001 - *Necronomicon: The dawning of darkness* (ideas). Estados Unidos. Distribuido: Microïds.
- 2004 - *World of Warcraft* (ideas). Estados Unidos. Distribuido: Blizzard Entertainment.
- 2005 - *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (personajes y relato). Reino Unido. Dr.: Lani Minella.
- 2007 - *Sherlock Holmes: The Awakened* (ideas). Estados Unidos.
- 2008 - *Guitar Hero Metallica* en el último escenario en el polo sur Aparece una bola con tentáculos y un ojo gigante que parece ser la semilla estelar de Cthulhu.
- 2010 - *Amnesia: The Dark Descent* (ambientación, inspirado en El intruso)
- 2011 - *Cthulhu saves the world* (personajes, diversos libros, ambientación) juegas personificando a Cthulhu, y te enfrentas a seres lovecraftianos.
- 2011 - *Terraria*: Existen 2 jefes fáciles, El Ojo de Cthulhu y El Cerebro de Cthulhu, pero el jefe final hace referencia a Cthulhu pero su forma física no es similar a la conocida.
- 2015 - *Bloodborne*: hay múltiples referencias, a los primigenios y de hecho son los enemigos reales del videojuego.
- 2018 - *Call of Cthulhu: The Official Video Game*
- 2019 - *The Sinking City*: (personajes y relato)

Juegos de rol

Existen numerosos juegos de rol que toman como base el universo de los Mitos de Cthulhu.

El primero de ellos fue La Llamada de Cthulhu, publicado por Chaosium en 1981 y ambientado en los años 20, del que se han publicado numerosas ediciones y suplementos a lo largo de los años, tanto en su versión original inglesa, como en sus traducciones al castellano por parte de Joc Internacional, La Factoría de Ideas y Edge Entertainment.

En 2008, otro juego de rol muy importante hoy en día vio la luz. El Rastro de Cthulhu fue publicado por Pelgrane Press Ltd. y tiene 2 diferencias importantes respecto La Llamada. La primera, que está ambientado en los años 30, y la segunda, que utiliza el sistema de juego Gumshoe, creado por Robin Laws con el objetivo de agilizar las partidas de investigación, facilitando la obtención de las pistas por parte de los jugadores. También cuenta con traducción al español y numerosos suplementos publicados.

Si bien los dos juegos anteriores ponen a los jugadores en el papel de investigadores luchando contra los horrores cósmicos y los sectarios adoradores de primigenios, en 2014 la editorial Nosolorol publicó Cultos Innombrables, un juego de rol basado en el sistema genérico HITOS, donde se huye de la versión maniquea de buenos y malos. Este juego está ambientado en la época actual, y los personajes son *cultistas* que utilizan el conocimiento otorgado por los Mitos para su propio beneficio.

Existen más juegos de rol ambientados en los Mitos de Cthulhu, quizás sin tanta repercusión como los tres anteriores, pero no por ello menos destacables, como Cthulhu Oscuro, De Profundis o CthulhuTech.

Varios

- 1981 - *La llamada de Cthulhu*. Juego de rol de la editorial estadounidense Chaosium. Sigue estando todavía publicado y se encuentra actualmente en su sexta edición.
- 1984 - *Ride the Lightning*. Álbum del grupo Metallica. El álbum incluye la canción *The Call of Ktulu*.
- 1985 - *Live After Death*. Álbum del grupo Iron Maiden. La ilustración de la cubierta del álbum, firmada por Derek Riggs, incluye la cita *That is not dead which can eternal lie/And with strange aeons even death may die* en la lápida de Eddie.
- 1986 - *Master of Puppets*. Álbum del grupo Metallica. El álbum incluye la canción *The Thing That Should Not Be*. El tema de la canción fue inspirado por el libro La sombra sobre Innsmouth de Howard Phillips Lovecraft. Además contiene el verso: *"...Not dead which eternal lie / stranger aeons Death may die..."*.
- 1987 - *Arkham Horror*. Juego de tablero diseñado por Richard Launius, originalmente publicado en 1987 por Chaosium y más recientemente publicado en 2005 y revisado en 2007 por Fantasy Flight Games.

- 1990 - *Saint Seiya*. Anime diseñado por Masami Kurumada, el Sapuri del espectro al servicio de Hades, Niobe de Deep de la estrella terrestre de lo profundo, está basado originalmente en "los profundos". El personaje vuelve a aparecer en su versión animada en 2003 y en las actuales versiones Saint Seiya The Lost Canvas.

- 1994 - *Time*. Álbum del grupo Mercyful Fate. El álbum incluye la canción *The Mad Arab*. En ella se nombra al personaje Abdul Alhazred.
- 1996 - *Into the Unknown*. Álbum del grupo Mercyful Fate. El álbum incluye la canción *Ktulu (The Mad Arab Part II)* .
- 2004 - *Necronomicón*. Álbum del grupo Nox Arcana.
- 2004 - En el Universo de *World of Warcraft* (WoW) constantes referencias e inspiraciones para los viejos dioses como *Yogg-Saron*, *C'thun*, *N'zoth* entre otros.
- 2005 -*Beyond the sea* Álbum del grupo *Dark Moor* incluye la canción the silver key y Through the gates of silver key
- 2006 - *El joven Lovecraft*. Cómic creado por José Oliver y Bartolo Torres y editado por Diábolo Ediciones.

- 2007 - *Lurking Fear*. Álbum de la banda Mekong Delta, hace referencia al cuento *The Lurking Fear*.
- 2008 - *El rastro de Cthulhu*. Juego de rol de la editorial británica Pelgrane Press Ltd.
- 2010 - *Mysterion Rises* capítulo 12 de la temporada 14 de South Park hace referencia a Cthulhu
- 2010 - «Cthulhu Sleeps», canción de deadmau5 del álbum *4×4=12*.
- 2012 - *Haiyore! Nyaruko-san* toda la serie hace referencia a los escritos de lovecraft
- 2012 -"Uchtul " personaje del popular juego de rol on line Urban Rivals basado en Cthulhu
- 2013 - *Hora de aventura* en esta serie animada de Cartoon Network el personaje Hunson Abadeer se transforma en una forma similar a Cthulhu
- 2013 - *Rick y Morty* en la intro de ésta serie animada se puede ver a Cthulhu persiguiendo a los personajes, ya que éstos parecen haberle robado una cría