

---

# Las Piedras de Yr

---

por Daniel Harms  
traducido por CAN

**Descripción:** Pequeñas piezas de metal con forma de triángulos simétricos. Algunas están adornadas, otras son lisas. A menudo aparecen junto a otra pieza de joyería.

**Origen:** El único factor común es que cada una de estas Piedras están confeccionadas a mano. Pueden encontrarse en la tumba de un faraón egipcio o en la orfebrería de un forjador pobre haciendo baratijas para los turistas. No hay manera de predecir antes de poseerlas cuáles de estos objetos serán Piedras de Yr.

**Efectos:** Las Piedras de Yr pueden permanecer inactivas durante años o siglos antes de ser activadas. Esta activación ocurre cuando una persona enfoca su mirada en ella mientras medita o contempla algún concepto abstracto. En este caso, una tirada de PODx3 con éxito hará que la Piedra se active. Si la tirada excede de la Suerte del investigador, se mostrará confuso e incapaz de concentrarse durante un día sin saber la razón.

Si tiene éxito, el investigador es enviado a un universo paralelo. Durante su primera transición, hay muy pocas diferencias aparentes, pero con cada uso de las Piedras de Yr, cada nueva realidad es menos parecida a la propia del investigador. Los detalles de los paisajes, el tiempo intrincado en una clase de viaje y las pérdidas de COR, están a discreción del Guardián. Para volver a su universo inicial, el investigador debe activar las Piedras de nuevo.

El objeto confiere un beneficio a su propietario. Después de tres viajes interdimensionales (de ida y vuelta), el propietario gana un 5% de bonus cuando utilice cualquier hechizo de expulsión. Cómo funciona esto es incomprensible, aunque unos pocos textos de los Hombres Serpiente especulan con la posibilidad de que el propietario manipula astutamente las barreras dimensionales y es capaz de injertar parte de una energía temporal alterna (esto no incluye al ser expulsado) en nuestra realidad. Más efectos podrían ocurrir en un futuro a discreción del Guardián.

Un efecto molesto de las Piedras es la habilidad de separarse del propietario cuando está en otra dimensión. En el primer viaje, el objeto podría caer al suelo o a través de un agujero del bolsillo, pero más tarde las Piedras se hacen progresivamente más difíciles de recuperar. El propietario siempre las reconoce a primera vista, pero podría ser que pase mucho tiempo buscándolas.

Las Piedras Sigil funcionan para una persona al mismo tiempo. Cualquier otro que comparta su posesión con el propietario debe empezar el proceso de activación desde el principio.

## Fuentes:

Dick, Philip K. "The Man in the High Castle"

McCall, Randy. "The Asylum". En el paquete del Cthulhu.

1998; © Daniel Harms. Las Piedras de Yr es una propiedad de Chaosium, Inc. para uso en su juego La Llamada de Cthulhu.