

AÑOS
20

COMPañERO DE GUERRA

Por Michael C. LaBossiere



Versión en
castellano de
**War
Buddy**

LA LLAMADA DE
CTHULHU
EL JUEGO DE ROL

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

LA LLAMADA DE CTHULHU



Compañero de guerra

Michael C. LaBossiere

The Journey es copyright 1998, 2017 del *Dr. Michael C. LaBossiere*. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

La llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Visítad la página web de Chaosium en www.chaosium.com/cthulhu/.

Versión en castellano (septiembre de 2017):

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

Compañero de guerra

Por Michael C. LaBossiere

Un viejo amigo del ejército cuenta con los investigadores para dismantelar una terrible secta.

Introducción

Esta aventura se desarrolla en los años veinte y tiene lugar en los bosques de Maine. La aventura se puede jugar en otras épocas y lugares con las modificaciones adecuadas. Está pensada para formar parte de una campaña, pero puede ser jugada como una aventura independiente.

Cómo involucrar a los investigadores

Los investigadores serán arrastrados al horror por una carta desesperada de Jack Meredith, quien se ha visto claramente envuelto en algo muy peligroso. La aventura está escrita asumiendo que al menos un investigador tiene experiencia o formación militar. Si no es el caso, los investigadores deberán ser puestos en situación por un amigo que haya sido militar junto con Jack Meredith.

La carta

La aventura comienza cuando un joven, cubierto de polvo y conduciendo un Ford-T, lleva a los investigadores una carta con un mensaje especial.

Si se le pregunta, les dirá que ha conducido todo el camino desde Nueva York sólo para entregarles esa carta. Si le preguntan por Meredith, dirá que parecía cansado y que *“Bueno, estaba un poco raro. Estaba mirando por los alrededores, comprobando las ventanas y demás. Como si estuviera buscando algo. Me observó de manera intensa y extraña, como si estuviese intentando ver a través de mi piel. Sí, sé que suena raro, pero juro por Dios que así es como lo sentí.”* El joven no tiene más que decir y se marchará en el coche.

El contenido de la carta aparece en la *Ayuda* n° 1.

El telegrama

Poco después de recibir la carta, los investigadores recibirán un envío telegráfico de Charles Meredith, el padre de Jack (véase *Ayuda* n° 2).

El telegrama debería convencer a los jugadores de que deben actuar con rapidez. El investigador que era amigo de Jack recordará dónde está el campo, ya que pasó allí bastantes fines de semana de verano con Jack y su familia.

Investigación

La siguiente información estará disponible para los investigadores. El Guardián debería ser cuidadoso a la hora mantener a los investigadores sobre la pista. Si pasan mucho tiempo investigando, llegarán demasiado tarde.

Jack Meredith

El investigador que conocía a Jack Meredith recordará lo siguiente acerca de él: Jack era un hombre joven muy dado a hacer volar su imaginación de niño. Era muy religioso y bueno, pero iba siempre en busca de *“algo más”*. En la guerra, Jack luchó valerosamente, pero aguantó mal las presiones de la guerra.

Tras la guerra, Jack te enviaba cartas ocasionalmente, contando sus últimos intentos por hallar un significado a su vida. Te escribió sobre sus experiencias con el espiritismo, médiums y otras cosas parecidas. En la penúltima carta que recibiste (la última antes de la carta con la que comienza la aventura) mencionó que finalmente había encontrado una respuesta.

Información para el Guardián: La *“respuesta”* que Jack encontró fue Lance Blake, un hombre que había revivido una antigua secta dedicada a encontrar seis rocas. Jack se unió a la secta de Blake, pero quedó horrorizado cuando se enteró de una pequeña parte de la verdad. Se puso en contacto con el padre Henesey, con el cual se había

encontrado unos cuantos años atrás durante su búsqueda del significado de la vida. Le dio a Henesey un objeto que le había quitado a Blake y le indicó que fuera a los campos de Maine y esperase a su amigo.

Henesey, que es miembro de una sociedad secreta consagrada a la lucha contra las fuerzas del mal y la locura, cogió el objeto y se dirigió al campo, esperando la llegada del amigo de Jack.

Charles Meredith

Si los investigadores contactan con Charles Meredith, éste estará claramente trastornado. Se trata de un hombre saludable, pero perdió a su mujer algunos años atrás y ahora ha perdido a su único hijo. Podrá contar a los investigadores que Jack iba a la deriva de un “grupo de excéntricos” a otro. Les dirá que recibió una carta de él hace unos pocos años, diciendo que había encontrado “la respuesta”. Charles intentó encontrar a Jack, pero fue incapaz de conseguirlo, a pesar de gastar una considerable suma en investigadores privados.

La siguiente vez que Charles vio a su hijo fue después de que la policía le llamara. Jack estaba muerto en su apartamento, a solo unos pocos kilómetros del de su padre. El doctor informó que murió de un ataque al corazón. A causa de la expresión de puro horror en la cara de su hijo, Charles piensa que algo mató a Jack. No tiene ninguna prueba clara, pero siente que algo terrible le ocurrió. Charles urgirá a los investigadores a averiguar más sobre el caso.

Información para el Guardián: Charles está en lo cierto. Jack fue asesinado por un horror que Lance Blake envió para que se encargara de él. Blake sabe que Jack cogió un objeto suyo, pero le llevará un poco de tiempo imaginarse a quién se lo dio y a dónde fue esa persona. Si los investigadores registran el apartamento de Jack, estará claro que ha sido concienzudamente registrado. No encontrarán en él nada de interés.

El padre Henesey

Una vez los investigadores lleguen al campo, pueden hablar con el Padre Henesey. El buen padre tiene una fotografía del investigador que conocía a Jack, así podrá reconocerlo. Es muy cauto y vigilará al grupo mientras tanto.

Sabe mucho más de lo que está dispuesto a contar a los investigadores, pero compartirá con ellos la siguiente información:

El ojo

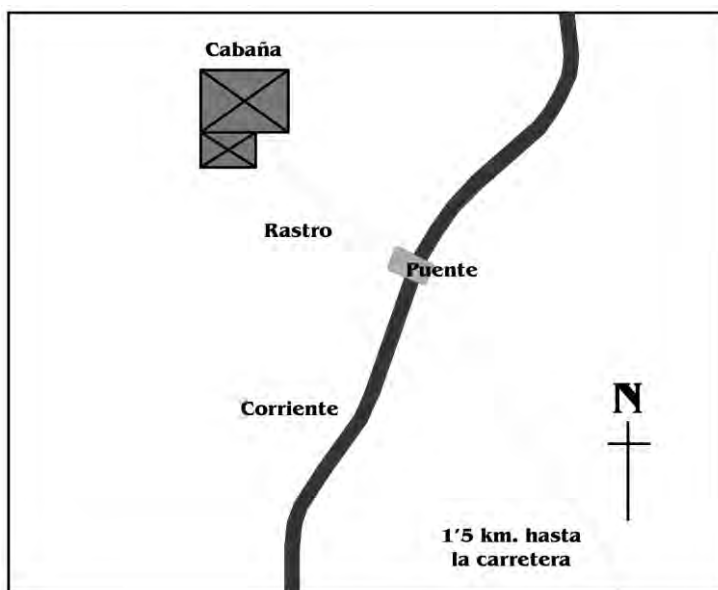
Recorte de *El ojo*, un periódico escéptico e independiente de Nueva York que se centra en el ocultismo y otros asuntos inusuales (véase *Ayuda* n° 3).

Mitos y leyendas antiguas

Extracto de *Mitos y leyendas antiguas*, por el Dr. L. Prescott, Ediciones Pilgrim, 1911 (véase *Ayuda* n° 4).

Otra información

Henesey dice que sabía que Jack tuvo una temporada en la que estaba perdido y buscando respuestas: “Jack era un



alma perdida. Vino a mi iglesia, buscando respuestas. Desgraciadamente, pensaba que Dios le había abandonado. Hablamos un tiempo, y debí impresionarlo de alguna forma, pues me llamó cuando se encontraba en apuros y me confió un objeto. Tengo cierta experiencia con el tipo de cultos en el que Jack tuvo la mala fortuna de caer, así que me tomé sus palabras muy seriamente. Estoy seguro de que el culto le da mucho valor a ese objeto y tengo la certeza de que no podemos dejar que vuelva a caer en sus manos.”

Información para el Guardián: Henesey dice la verdad acerca de cómo conoció a Jack. Sin embargo, no dirá nada acerca del hecho de que es miembro de una sociedad secreta que ha emprendido una cruzada contra sectas y otros sirvientes de la locura y la maldad. Admitirá que ha tenido experiencias con sucesos extraños, incluyendo un exorcismo.

El objeto que Henesey guarda es un fragmento de una de las seis rocas. Lo guarda en una caja de plomo, para protegerse a sí mismo y a los demás de sus efectos. El fragmento se describe más abajo.

Mapas

He aquí los detalles de los dos mapas que aparecen en la aventura.

Mapa principal

Este mapa ilustra el área alrededor de la cabaña. La cabaña está situada aproximadamente a 9'5 kilómetros de la ciudad más cercana, que es Noruega, Maine.

Sólo se puede llegar hasta la cabaña siguiendo bien el rastro del camino a través de los árboles aproximadamente kilómetro y medio y cruzando un robusto puente de troncos. La corriente es lo suficientemente baja para ser vadeada, en ella se pueden ver truchas de arroyo.

El interior de la cabaña

La cabaña está construida con pino de la zona. Está pintada en un alegre color blanco con adornos en rojo.

Hay seis ventanas de cristal que se abren subiendo una parte de la ventana. La puerta tiene candado, pestillo y un pequeño cerrojo (si se intentara forzar la puerta, ésta tendría FUE 7). El tejado es empinado, para evitar que la nieve del invierno de Maine pueda hundirlo.

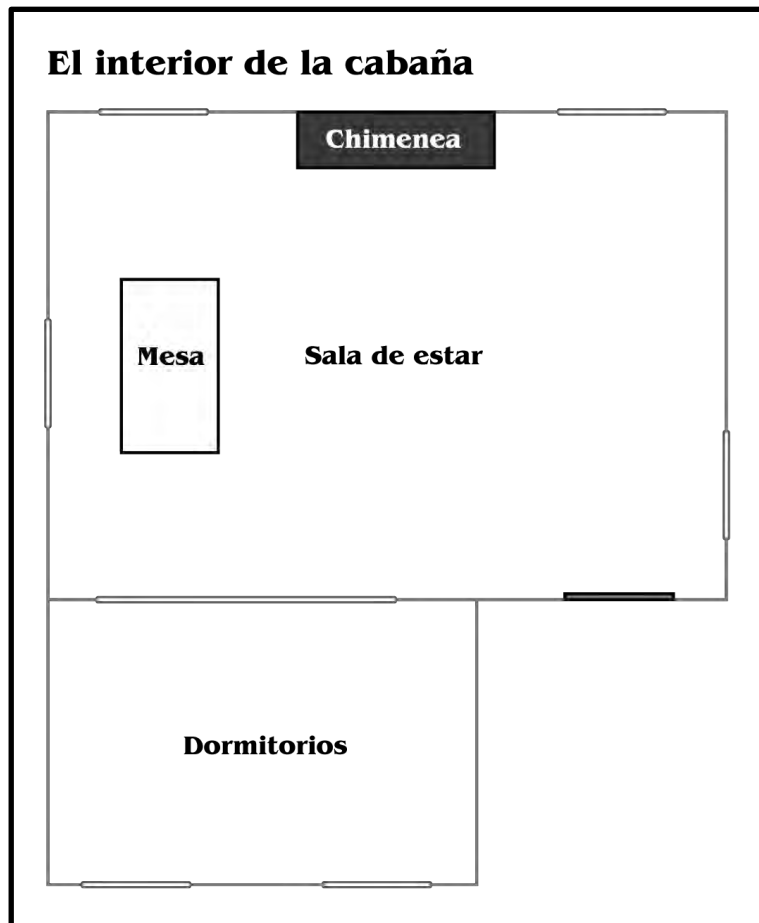
El interior de la cabaña está decorado con cuadros de caza, pesca y escenas de la naturaleza. Hay un equipo de acampada, que incluye camas plegables, lámparas de queroseno, dos latas de queroseno, equipo de cocina y otros objetos comunes como cañas de pescar. Incluso hay una radio emisora-receptora del ejército en la estancia, junto con una radio civil convencional y un gramófono.

La cabaña no tiene electricidad ni fontanería interior. La luz la suministran las lámparas de queroseno. El agua tiene que ser vertida en jarros y hay un retrete en la parte de atrás de la cabaña.

Sala de estar: Contiene una gran mesa de roble, obviamente una pieza cara. Está tallada con escenas de caza. La madre de Jack hizo a su padre llevarla a la cabaña, ya que pensaba que las escenas de caza estaban fuera de lugar en su bonita casa. Alrededor de la mesa hay bastantes sillas de roble, bien acabadas. También hay en la salita una chimenea de ladrillo, de buena manufactura.

Sobre la chimenea cuelga una escopeta galga 12 de doble cañón, en excelentes condiciones. Hay una caja con 50 cartuchos para ella en uno de los armarios.

Dormitorios: Esta parte contiene dos confortables literas, con mantas extra.



Acción

Si los investigadores actúan velozmente y se encaminan hacia la cabaña sin retrasos innecesarios, la acción comienza cuando la primera de las fuerzas enviadas a recuperar el fragmento llega a la zona. Afortunadamente, Blake ha subestimado las habilidades del buen padre Henesey y envía una fuerza relativamente menor contra los investigadores. Sobra decir que Blake no cometerá el mismo error dos veces.

Si los investigadores emplean demasiado tiempo en pesquisas, encontrarán la cabaña desierta a su llegada. Habrá signos evidentes de una lucha desesperada (una puerta rota, agujeros de bala en las paredes y sangre) pero no encontrarán nada más.

El padre Henesey habrá sido asesinado y el objeto que Jack le confió tomado por el agente de Blake. Si esto ocurriese, el Guardián necesitará preparar un escenario adicional para dar a los jugadores la posibilidad de conseguir el objeto.

Los matones

Lance Blake acabará averiguando que el padre Henesey posee el objeto que Jack le robó y que Henesey está en la cabaña. Creyendo que no es una amenaza seria, enviará a Karl LeBlanc a recuperar el objeto.

Tras llegar a Maine, LeBlanc contratará a algunos hombres de dudosa reputación para ir a la cabaña y dar una paliza al cura. Les dirá que lo mantengan allí y que él llegará a medianoche con el resto de su dinero. Como estos hombres llevan sin trabajo bastante tiempo y no son exactamente lo que se dice ciudadanos honrados, cogerán el dinero sin hacer preguntas.

Poco después de la llegada de los investigadores y de haber tenido oportunidad de hablar con Henesey, los matones aparecerán por la cabaña. Llamarán a la puerta, haciéndose pasar por cazadores extraviados. No esperan que los investigadores estén allí, así que podrían ser cogidos por sorpresa. Opondrán seria resistencia, pero si piensan que llevan las de perder, intentarán escapar. Si no pudieran escapar, se rendirán y suplicarán clemencia. Si se les motiva adecuadamente, estarán dispuestos a contar todo lo que saben: *“Un tipo nos contrató para venir aquí y dar una paliza al tío que encontrásemos dentro. Debemos retenerlo aquí hasta medianoche, ya que el tipo que nos contrató decía que tenía algunos asuntos que atender, pero que vendría para darnos el resto del pago.”*

Karl LeBlanc y las Sombras del bosque

LeBlanc sabe cómo convocar a las Sombras del bosque y decide, para regodearse, usarlas para matar a Henesey. Ya que las sombras solo pueden actuar de noche, debía asegurarse de que Henesey estaría en su cabaña, por eso contrató a los matones.

Sobre las once de la noche conducirá hasta el

camino que lleva a la cabaña y convocará dos Sombras del bosque. Entonces las enviará para que maten a todos los que estén en el campo. Es un hombre ahorrativo, así que planea recuperar su dinero de los matones.

Las sombras se deslizarán hasta la cabaña y una vez allí atacarán a todo aquel que se le ocurra permanecer en las zonas más oscuras. Henesey las reconocerá como lo que son y usará la sangre plateada. Las sombras atacarán frenéticamente hasta que sean destruidas o bien todos los habitantes de la cabaña estén muertos.

LeBlanc esperará fuera de la cabaña hasta estar seguro de que todos están muertos. Si los investigadores derrotan a las sombras, se preocupará un poco, pero su orgullo y el miedo hacia Blake le harán intentar solucionar el asunto con sus propios medios. Si es derrotado, rehusará hablar, no importa cuánto sea presionado o torturado. Ha visto lo que le ocurre a aquellos que traicionan a Blake, y nada que los investigadores puedan hacerle es comparable a lo que Blake puede hacer.

Conclusión y recompensas

La aventura concluye cuando los jugadores derrotan a las fuerzas enviadas contra ellos, o si son derrotados.

Si derrotaron a las fuerzas enemigas y son capaces de mantener en su poder el fragmento, cada investigador recupera 1D6 puntos de COR.

Si escapan sin derrotar a las fuerzas enemigas pero logran mantener en su poder el fragmento, cada investigador recupera 1D4 puntos de COR.



Ronald Henesey

Si permiten que el fragmento caiga en manos de sus enemigos, cada investigador perderá 1D3 puntos de COR.

Si consiguen que el padre Henesey sobreviva, cada uno recibe 1 punto extra de COR. Si el padre es asesinado, cada uno perderá 1 punto de COR.

Esta aventura continúa en el siguiente capítulo de la campaña, titulado *El viaje*.

Si los investigadores no tienen el fragmento al finalizar la aventura, el Guardián deberá preparar otra aventura en la que tengan la posibilidad de redimir sus errores.

PNJ's

Padre Ronald Henesey, sacerdote católico

Henesey tiene 40 años, pero aún se encuentra en excelente forma. Tiene el pelo moreno y los ojos marrones. Tiene una barba frondosa y una cicatriz en el lado izquierdo de la cara, de un fragmento de proyectil. Pertenece a una sociedad que ha estado luchando contra la maldad y la locura de sectas como la de Blake durante siglos.

Se trata de un hombre valiente y no le asusta el combate, habiendo servido en la guerra antes de tomar sus votos.

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 14 POD 15
DES 13 APA 12 EDU 19 COR 72 P.V. 13

Habilidades: Buscar Libros 55%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 65%, Crédito 34%, Elocuencia 55%, Esquivar 37%, Fusil 55%, Hablar latín 55%, Historia 35%, L/E latín 55% Mitos de Cthulhu 6%, Ocultarse 21%, Tregar 55%, Zoología 25%.

Hechizos: Crear sangre plateada.

Armas: Pistola .45 51% 1D10+2

Objetos: Sangre plateada en un frasco de plata, el fragmento (si los investigadores no lo tienen).

Karl LeBlanc, sectario

LeBlanc tiene 30 años, el pelo castaño, ojos marrones y es razonablemente atractivo. Es bastante perverso y está loco; su mayor debilidad es su descomunal orgullo, ya que está convencido de que es mejor que casi todo el mundo (excepto Blake) y eso le hace ser demasiado confiado. También está enamorado de la magia, lo cual es otra debilidad.

FUE 14 CON 15 TAM 13 INT 13 POD 14
DES 14 APA 14 EDU 15 COR 0 P.V. 14

Habilidades: Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 45%, Derecho 24%, Discreción 42%, Elocuencia 55%, Mitos de Cthulhu 16%, Ocultarse 34%.

Hechizos: Convocar/Atar Sombra del bosque menor.

Armas: Pistola .32 41% 1D8

Matones, hombres de alquiler

Los matones son hombres desesperados, carentes de ética.



Karl LeBlanc

	#1	#2	#3	#4
FUE	14	13	16	12
CON	12	14	13	13
TAM	15	15	16	14
INT	11	10	11	9
POD	10	9	8	7
DES	12	11	13	12
P.V.	14	15	15	14
B.D.	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Cuchillo	41%	47%		1D4+2+BD
Palo			52%	1D6+BD
Rev. .38			23%	1D10

Seres de los Mitos

Sombras del bosque menores, raza independiente menor

Se tratan de criaturas repugnantes que moran en bosques oscuros, donde se haya derramado sangre humana. Son seres altos, horriblemente delgados, que parecen estar formados por sombras que se retuercen de forma antinatural. No tienen boca ni nariz, pero sus ojos brillan como ascuas ardientes.

Atacan a sus víctimas con garras que parecen hechas de madera repugnante y asquerosa.

Al no tener boca, no pueden comerse a sus presas, por ello dejan los cuerpos rasgados de sus víctimas donde caigan. A veces atacan a humanos o criaturas del bosque en las profundidades de la espesura, pero la mayor parte de las veces descansan en las sombras, ajenas a lo que ocurre a su alrededor. Aunque pueden ser convocadas por aquellos que conozcan el hechizo adecuado.

Solo son parcialmente materiales, por ello no pueden ser dañadas por armas mundanas, aunque reciben el daño normal de las armas encantadas. También son vulnerables a la luz del Sol. La exposición a esta luz las destruye por completo, por eso buscan los lugares más oscuros y sombríos del bosque durante el día. La luz, incluido el fuego, les produce angustia y dolor. No se ven afectadas por luces de menor intensidad que la luz del día, pero evitarán cualquier fuente de luz si les es posible. Para entrar en una zona con más luz que sombra, la sombra debe tirar PODx5. Un fallo indica que no podrá entrar en dicha zona.

Sus garras no son mágicas, por lo que pueden ser paradas; una armadura normal es efectiva contra estos ataques.

Características	Tirada	Media	Nº 1	Nº 2
FUE	2D6	7	8	9
CON	3D6	10-11	13	12
TAM	3D6	10-11	14	15
INT	2D6	7	7	6
POD	2D6	7	8	5
DES	4D6	14	18	15
PV		10-11	14	14
BD		0	0	0

Movimiento: 10.

Armas: 2 garras 50% 1D4+BD

Armadura: Ninguna, pero las armas normales no les hacen efecto. Reciben el daño normal de las armas encantadas y los hechizos.



Sombra del bosque

Hechizos: Ninguno.

Habilidades: Ocultarse 99%.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Hechizos y artefactos

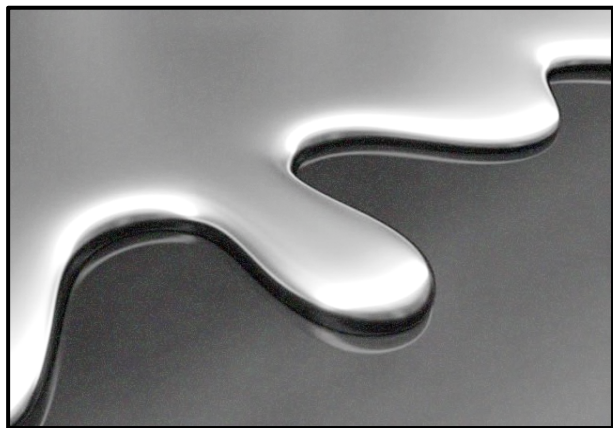
Sangre plateada

La sangre plateada es una mezcla encantada de mercurio, hierro y otros elementos exóticos. Es un líquido espeso que se adhiere con fuerza a prácticamente cualquier metal, excepto a la plata. Se conoce como sangre plateada porque parece un líquido plateado con vetas de fluido rojo (que es en realidad sangre). Cuando se usa para cubrir un arma o un proyectil, permite a éste arma o proyectil actuar como si fuera un arma encantada. Con un arma de cuerpo a cuerpo cubierta por la sangre, el primer ataque realizado hará el daño completo, el segundo la mitad y el tercero una cuarta parte. Después de eso, la sangre plateada desaparece del arma. Los proyectiles cubiertos pueden ser usados una sola vez. Si el proyectil impacta, hará su daño completo y la sangre plateada se quedará en el objetivo. Si el proyectil falla, la sangre se perderá donde quiera que impacte el proyectil.

Si el arma o proyectil están recubiertos con la sangre plateada, pero no se usan en unos 15 minutos, la sangre irá goteando gradualmente del arma o proyectil, perdiéndose. Se pueden tomar medidas para evitar que esto ocurra, como retenerla en el arma o proyectil. La efectividad de esta medida queda a criterio del Guardián.

Fragmento de la roca

Este fragmento es parte de una de las seis rocas legendarias. El fragmento parece estar hecho de pizarra gris, pero hay un brillo metálico en él. Es fresco, casi frío al tacto.



Sangre plateada

Si una persona lo toca o se pone a pocos centímetros del fragmento, en la mente de esa persona irán apareciendo gradualmente extrañas imágenes, que se harán más fuertes cuanto más tiempo sostenga el fragmento o se mantenga cerca de éste.

Las imágenes parecen ser símbolos matemáticos y geométricos, curvaturas y anomalías en el espacio-tiempo, y en ocasiones horribles manifestaciones de cosas indescriptibles.

Si una persona sostiene el fragmento durante más de 15 minutos, las imágenes se manifestarán lo suficientemente fuerte como para afectar a la mente de esa persona.

Por cada 15 minutos que una persona sostenga el fragmento, debe realizar una tirada de COR 0/1.

Mientras se sostenga el fragmento, el personaje sufrirá, aparte de las enloquecedoras imágenes, otras que indican dónde se encuentra la roca completa. Por cada 15 minutos que se sostenga el fragmento, el personaje (o el Guardián en su lugar) debe tirar 1D10 y anotar el resultado. Éste es el porcentaje de recibir pistas sobre la localización de la roca completa. Este porcentaje es acumulativo, así que cuanto más tiempo sostenga el personaje el fragmento, es más probable que reciba una pista útil. Por supuesto, esta persona arriesgará su salud mental en el intento.

Los efectos del fragmento son bloqueados por el plomo, de ahí que Henesey lo guarde en una caja de plomo.

Crear sangre plateada

Conocer el ritual para crear sangre plateada permite al realizador transformar una mezcla de mercurio, virutas de hierro y una pequeña cantidad de su propia sangre en sangre plateada.

El ritual dura 3 horas, durante las cuales hay que hacer la mezcla, trazar unos símbolos y modelarlos con el fluido resultante. El realizador debe gastar 6 puntos de magia para crear una cantidad de sangre plateada suficiente para cubrir los filos de unos 6 cuchillos, o unos 20 proyectiles pequeños, como puntas de flecha. No hay coste de COR por crear la sangre plateada.

Convocar/Atar Sombra del bosque menor

Este hechizo deber realizarse en bosques oscuros en los que hayan sido asesinadas personas. Hace salir de las sombras más oscuras del bosque a dos Sombras del bosque menores. El coste en magia varía: por cada punto gastado, la probabilidad de éxito aumenta en un 10%. Una tirada de 96-100 es un fallo. Realizar el hechizo cuesta al hechicero 1D3 puntos de COR. Una vez atadas, las sombras obedecerán al realizador.

Ayudas de juego

AYUDA Nº1: Carta de Jack Meredith

Querido :

¿Recuerdas aquellos días antes de la guerra cuando éramos jóvenes y teníamos ideales elevados? Recuerdo qué divertido era practicar con palos de escoba porque el Ejército no tenía suficientes fusiles para todos. Como nos reíamos y bromábamos sobre cómo íbamos a mandar de vuelta a los chicos del káiser empaquetados. Por supuesto, pronto averiguamos que las cosas no iban a ser tan fáciles.

No tengo que hacerte recordar el barro, la sangre y la muerte. Incluso en mis más salvajes pesadillas nunca habría imaginado tales horrores. Como muchos soldados, la locura de la guerra penetró muy profundamente en mi corazón. Bajo el fuego de ametralladoras, podía oír voces demoníacas, prometiendo mutilación y muerte. Con las explosiones de los proyectiles de artillería podía oír una voz rugiente diciendo "Dios está muerto, Dios está muerto," una y otra vez.

La locura y el horror arruinaron mi alma, arrancando mi fe en Dios y en la Patria.

Todo lo que me era querido parecía vacío e insignificante. No sé cómo sobreviví a aquellos terribles días, pero lo hice. Ahora pienso que habría sido mejor que hubiese muerto.

Quizás, si hubiésemos podido volver juntos, las cosas habrían sido distintas. Pero, en el viaje de vuelta conocí a otro soldado. Un hombre llamado Lance Blake. Como yo, había sido afectado terriblemente por la guerra. Como yo, había perdido su propia conexión con Dios y la Patria. Pero a diferencia de mí, Blake había encontrado algo para reemplazarlos.

Solo puedo aludir brevemente los oscuros secretos que Blake había aprendido en oscuros y terribles lugares de la vieja Europa. Baste decir que Blake me condujo ciegamente por un camino que me llevó a una locura y un horror mayores de los que había sido testigo en la guerra.

Rescaldado por un carisma casi infernal, Blake fue capaz de unir a otros en un grupo, al que denominó Orden de la roca ancestral. Muchos de los que se unieron pensaron que este era otro grupo de espiritistas excéntricos, pero pronto averiguaron, para su infinito horror, que Blake les estaba ofreciendo algo más.

Incluso ahora no me atrevo a escribir todo lo que sé. Baste decir que he hecho cosas terribles y participado en actividades en las que ningún hombre cuerdo y creyente debería tomar parte.

Irónicamente, fue el mismo Blake el que hizo que me volviera contra el grupo. Pensó que podía confiar en mí y me reveló algunos de sus verdaderos planes. El pavor que me causaron sus palabras sobrepasó el miedo previo y me inquietaron, haciéndome recuperar la sensatez. Mientras me daba cuenta de que estaba más allá de toda redención, supe con certeza que Blake debía ser detenido. Aunque no hemos hablado en años, sé que eres un hombre bueno y valiente. Espero contar contigo, porque Blake ha de ser detenido.

He robado un objeto importante para Blake y se lo he confiado al Padre Ronald Henesey. Lo he enviado a la casa de campo de mi familia en Maine. Tú recuerdas dónde está. Debes reunirte con el buen sacerdote allí y recoger el objeto. Él podrá contarte más.

Ahora voy a intentar matar a Blake. Me temo que no puede ser eliminado mediante ningún arma mortal, pero tengo que intentarlo. Por mi alma, debo intentarlo.

Sempre tuyo,

Teniente Jack Meredith

AYUDA N° 2: Telegrama de Charles Meredith

JACK HA MUERTO STOP SOSPECHO ASESINATO STOP

CHARLES MEREDITH

AYUDA N° 3: Recorte de *El ojo*, periódico escéptico e independiente de Nueva York que se centra en el ocultismo y otros asuntos inusuales.

La Orden de la roca ancestral es, a pesar de lo de “ancestral” en su nombre, un grupo relativamente nuevo. Formado a principios de los años veinte por Lance Blake; el grupo se encuentra ahora en Nueva York. De acuerdo con uno de sus miembros, que prefirió mantener el anonimato, el grupo se dedica a “antiguos secretos, misterios profundos y partidas de póquer realmente buenas.”

AYUDA N° 4: Extracto de *Mitos y leyendas antiguas*, por el Dr. L. Prescott, Ediciones Pilgrim, 1911.

Aparece una breve mención en los trabajos de Lucetus, un historiador poco conocido del imperio romano, de una Orden de la roca ancestral. Según Lucetus, este culto estaba dedicado a encontrar seis rocas que fueron “traídas desde las alturas”. Se decía que esas rocas “abrirían una puerta al mundo” que debería permitir a “quien espera más allá del muro” llegar a la Tierra.

Lucetus revela que este culto fue en un principio popular en Roma, pero apunta que el culto murió cuando la mayoría de sus líderes fueron encontrados “desgarrados entre jirones ensangrentados.”

Traducción de inéditos de
La llamada de CTHULHU



Los hispano parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% (posiblemente más) del material oficial para *La llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Infopol* **Ángel Contreras** para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaban, ya sólo había que pulirlas. A partir de esos textos iniciales (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he comenzado a construir varias versiones traducidas que incorporan todo el material que había en los originales, incluidos mapas, ilustraciones y ayudas de juego, que he ido retocando para que muestren los textos en español.

Espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

- **Tectokronos**, septiembre de 2007

Esta labor, iniciada por **Tectokronos** y **Ángel Contreras** en 2007 continuó trayendo inéditos en castellano de nuestro juego de rol favorito hasta 2011, cuando después de varios trabajos **Tectokronos** tuvo que abandonarla por falta de tiempo. Sin embargo Ángel siguió con sus traducciones. En 2012 vi sus anuncios solicitando maquettadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (**Eduard García**, **Ghostbuster**, **Miguel Nieve**, **Khul_mani**, **demonlord**, **sectario**, **Wallace McGregor**, **Lucifugo**, **Miguel Fortón**, **Freddy Triguero**, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquetando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día **Tectokronos**: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por *Emule*. Espero que los disfrutéis mucho.

-**Abdul Alhazred**, junio de 2016

Material disponible

ABOMINACIONES DEL AMAZONAS: Primer módulo de la serie de suplementos *la Era de Cthulhu* de Goodman Games. Los investigadores acuden a la cuenca del Amazonas para ver qué le ha ocurrido a un amigo arqueólogo. Por **Ángel Contreras** y **Wallace McGregor**.

¡ADIÓS, A-MI-GO! ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Peor todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth! Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el *Weird West*™. Cuando el pistolero no muerto *Ronan Lynch* y un buhonero irlandés llamado *Reg Fitzpatrick* se enredan en esta red de intrigas interdimensional, les toca a ellos solos tener que terminar los misteriosos experimentos de los Mi-Go con la piedra fantasma y patear sus traseros alienígenas de vuelta a casa de una vez por todas. ¡Y si fallan, los Expertos van a tener un poco de mala compañía! Esta novela de bolsillo incluye un relato completo de *Deadlands: The Weird West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ANTOLOGÍA WHITE DWARF: En esta antología se incluyen todos los artículos y escenarios para *La llamada de Cthulhu* publicados en la primera época de la revista *White Dwarf*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LOS ARCHIVOS UMBRELLA: Suplemento no oficial para *la llamada de Cthulhu* D20 que permite jugar campañas y escenarios en el universo de *Resident Evil*. Con información básica sobre la Corporación Umbrella, el Virus T y más, nuevas reglas de combate, nuevas dotes y habilidades, nuevo equipo y objetos de alta tecnología, ideas para comenzar nuevas historias, estadísticas completas e información básica de la mayoría de los monstruos de *Resident Evil*, nuevas profesiones tales como las unidades de fuerzas especiales de Umbrella, científicos y otras, y mucho más. Original de J. D. Davidsen y M. B. Hansen. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ÁREAS DE DESCANSO: Donde los investigadores han de hallar a una pareja desaparecida en las carretas norteamericanas del desierto de Mojave. Escrito en 1996 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA AURORA DORADA: Únete a la más famosa sociedad esotérica de la Inglaterra victoriana: la *Orden hermética de la Aurora dorada*, junto a iluminados como W. B. Yeats, Aleister Crowley y otros. Este libro incluye un extenso material de referencia (además de reglas para la proyección astral y la magia hermética) y cuatro escenarios para *La llamada de Cthulhu* que ofrecen un vistazo al lado oscuro del imperio victoriano. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM, un paisaje lovecraftiano. En el estado de Massachusetts, hay un valle y un río llamados Miskatonic. Es evitado por sus muchas oscuras leyendas. De la onírica Kingsport, la decadente Dunwich, la embrujada Arkham y la ruinosa Innsmouth solo se habla en susurros. Únicamente unos pocos saben que las leyendas murmuradas acerca del valle del Miskatonic ocultan la más oscura de las verdades. En este libro encontrarás cinco aventuras, las cuales se desarrollan en el valle del Miskatonic. Los investigadores pueden visitar Arkham, Bolton, Dunwich, Falcon Point, Kingsport y hasta las Tierras del sueño. Templos antiguos, Profundos degenerados, extrañas desapariciones y un hechicero homicida son algunas de las cosas a las que tendrán que enfrentarse... en la tierra de Arkham. *Una tierra prohibida*. Este suplemento forma parte de la serie de La tierra de Lovecraft, en la que aparecen aventuras y trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás Secretos de Arkham, Huida de Innsmouth y Cálculos mortales, entre otros. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

BAJO NUEVA INGLATERRA: Donde los investigadores han de desentrañar las extrañas desapariciones de las pertenencias de los

difuntos. Escrito en 1997 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA BESTIA EN LA ABADÍA: Extrañas muertes tienen lugar en la costa noreste de Inglaterra; las ruinas de una antigua abadía parecen albergar al causante. Módulo de *Kevin A. Ross* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA CABEZA DE BRUNHOLT: Donde el misterio de la cabeza de latón remachado que fue presentada en el módulo *La subasta*, incluido en el suplemento editado por **Joc Internacional** *El manicomio y otros relatos*, tiene su continuación gracias a los experimentos de un maniaco. Aventura en la actualidad escrita por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA CASA EN LA ISLA: Un pariente lejano de uno de los investigadores falleció hace tiempo dejándole parte de su propiedad en una isla apartada en la costa de Maine. Como inconveniente, el investigador debe compartir la propiedad con otro pariente lejano y la familia de éste. Y como desgracia, la casa y la isla tienen una terrible historia secreta, una historia que sumergirá al investigador en las profundidades del horror. Aventura en la actualidad por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA CIÉNAGA: Donde los investigadores se enfrentan a una secta en Escocia en los años 20 y a lo que esta adora. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1999. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

DESDE EL INFIERNO: Aventura en la que uno de los estudiantes del profesor Preston cae en poder de una extraña criatura. Escrito en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EN BUSCA DE KADATH: *Theatre Of the Mind Enterprises* (también conocida como TOME) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para Cthulhu. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimble*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en el suplemento como aventura *bonus*. Las ilustraciones, planos y esquemas son de *Joe Eagle*, *Lawrence Flournoy*, *Elizabeth Liss*, *Elaine Shatto* y *Dawn Wilson*. Los mapas fueron cedidos por la *Philadelphia Free Library*. Por **Ángel Contreras**, **Eduard García**, **Ghostbuster** y **Tectokronos**.

EN MANOS DEL DIOS VIVIENTE: Donde un investigador se enfrenta a un destino sombrío. Módulo de *Daniel Harms* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EN TU PUERTA: *Una campaña de locura y horror en los días que están por llegar*. Naturaleza plena S. A. es una rica organización medioambiental dedicada al mantenimiento y expansión de las reservas naturales protegidas. Además, subvenciona estudios biológicos para un mayor entendimiento de nuestro medioambiente. El Dr. Peter Tait, un respetado microbiólogo de una de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respaldados por los considerables recursos de Naturaleza plena, los investigadores descubren los hechos relacionados con la desaparición del Dr. Tait. Con el paso de las aventuras, los Mitos se manifiestan de forma inesperada y extrema. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ESPEJITO, ESPEJITO: Donde una casa llena de espejos ofrece un horrible reflejo. Módulo de *Dean Shomshak* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

FUERA DE LAS PROFUNDIDADES: Donde los investigadores han de dar con una pareja desaparecida en una parte de Maine cuya historia es muy oscura. Módulo escrito en 1992 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE CRIATURAS DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO, *un álbum de entidades de más allá del Muro del Sueño*: Información precisa y moderna. Unas dos docenas de las criaturas soñadas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 26 ilustraciones a página completa. 3 páginas de mapas a todo color. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Comparaciones de tamaño especiales. Hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios preternaturales recientes. Advertencias necesarias al observador. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Dónde va cuando duerme? Mientras duerme, su conciencia podría ir a las asombrosas Tierras del Sueño, una analogía de la Tierra en otro plano de existencia (al menos de acuerdo con una apasionante teoría reciente del Dr. Silas Gibbons de la Universidad Miskatonic). “*Las Tierras del Sueño son un lugar verde y dorado donde los sueños más felices y miedos más borrendos de uno se convierten en realidad*”, declaró. “*En este paraíso ni siquiera cobran impuestos*”. Si usted ha soñado una vez su camino hacia las Tierras del Sueño, puede volver otra vez, y otra; durante unas pocas horas de sueño, semanas de exploración y aventura pasan por delante de sus ojos. El sueño profundo no es para todos: los buenos doctores advierten que las Tierras del Sueño son tan peligrosas como bellas). -*International Inquirer*, 8 de agosto de 1988. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE MONSTRUOS DE CTHULHU, *un manual de campo del observador de entidades preternaturales*: Información precisa y completa. Más de dos docenas de las criaturas encontradas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 27 ilustraciones memorables a página completa. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Gráfico especial de comparaciones de tamaño. Notas sobre hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios hipergeométricos recientes. Advertencias necesarias al observador especializado. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Extrañas formas en el parque? ¿Ruidos peculiares de voces cavernosas en el sótano? Cuando necesita saber con qué se encuentra, necesita saberlo rápido. ¡No salga de casa sin su guía detallada! Descripciones y dibujos de los Mitos de Cthulhu tal y como H.P. Lovecraft los ideó, ampliados para la actualidad. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

EL GUSANO DE LAMBTON: Donde glorias del pasado ocultan una amenaza al presente. Módulo de *Steve Hatherley* incluido en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

HERMANOS DE SANGRE: 13 historias de miedo no relacionadas con los Mitos para usar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Cada historia explora un tipo de terror tal y como se mostraba en las salas de cine, y está especialmente construida para ser desarrollada en una o dos sesiones. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

HISTORIAS DEL VALLE DEL MISKATONIC: Este es el cuarto libro de la serie *La tierra de Lovecraft* y contiene seis aventuras situadas en las comunidades y zonas rurales de todo el río Miskatonic de H. P. Lovecraft. Aunque se pretende completar publicaciones anteriores, estas aventuras son completamente independientes y pueden disfrutarse sin las ventajas que ofrecen los demás libros de la serie. De hecho, con sólo una pequeña dosis de ingenio por parte del Guardián, la mayoría de escenarios pueden ser fácilmente trasladados a lugares fuera del valle del Miskatonic. Por **Ghostbuster**, **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EL HOMBRE DE MIMBRE: Donde los personajes investigan la desaparición de un inspector de policía. Aventura basada en la obra maestra del séptimo arte *El hombre de mimbre* de 1973, por el director *Robin Hardy*. Puede jugarse como continuación de la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*. Original de **Ángel Contreras** y maquetada por **Abdul Alhazred**.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN: La

desaparición de una joven lleva a un grupo de investigadores a una isla de la costa de Maine. Sus habitantes son especialmente extraños y reservados. ¿Por qué odian a “*los de fuera*”? ¿Qué podrían estar ocultando? Los investigadores se enterarán tan pronto como se enfrenten al Horrible secreto de la isla de Monhegan. Tras una crisis nerviosa, el profesor Winter fue internado en una institución mental. Después de su milagrosamente rápida recuperación se le recomendó pasar unos días en los bosques de Maine que fueron el origen de su crisis. Pero ahora el profesor ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Podrán los investigadores saber lo que realmente ocurrió en La casa del bosque? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

LA ISLA SECRETA: Donde una búsqueda de información sobre las actuaciones secretas del ejército en una remota isla del Pacífico complica la vida a los investigadores. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1999. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

JACK EL FLACO: Donde los investigadores han de desentrañar las anteriores y nuevas desapariciones en un pueblo minero abandonado. Escrito en 1999 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Khul_mani** y **Abdul Alhazred**.

JENKIN VIVE! Tras la desaparición de la bruja Keziah Mason de Arkham su pequeño siervo ha permanecido oculto durante años. Hoy regresa para poner en práctica las enseñanzas de su maestra. Por **Ángel Contreras**, **Miguel Fortón**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LIFE: Módulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se superponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta. La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos. El módulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por **Ghostbuster**.

¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO! Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas desapariciones en el área de servicio de un pueblecito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para sepultarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Khul_mani** y **Abdul Alhazred**.

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP (CAMPAÑA COMPLETA): EL CLÁSICO DE LA LLAMADA DE CTHULHU COMPLETO POR PRIMERA VEZ, CON EL CAPÍTULO AUSTRALIANO Y CUATRO NUEVAS AVENTURAS. Cuando el playboy Roger Carlyle se encontró con la mujer africana su suerte cambió... a peor. Cada mañana relataba extraños sueños recurrentes llenos de símbolos egipcios y llamadas místicas. Aunque nunca había estado interesado en la historia ni en la arqueología de Egipto, organizó de repente una expedición arqueológica a aquel antiguo país. Sus amigos se quedaron extrañados, y las columnas de ecos de la sociedad de los

periódicos, fascinadas. Nadie imaginaba que la expedición Carlyle tendría tan terrible final pocos meses más tarde... Ahora las estrellas ya están casi en posición y pronto los planes de Nyarlathotep tendrán éxito; el mundo cambiará irrevocablemente. El triunfo del dios está asegurado... o casi. Tal vez un pequeño grupo de molestos investigadores podría cambiar el curso de los acontecimientos. ¿Pero sobrevivirán lo suficiente para comprender lo que averigüen? Por **Tectokronos**.

MONOFOBIA: El módulo que presentamos aquí fue creado en 2010 por *Mark Chiddicks* y *Marcus Bone*, dos guardianes veteranos de *La llamada de Cthulhu*. Sólo existe en pdf y es totalmente gratuita su descarga (aunque en inglés). Se trata de tres aventuras independientes para sentir el pánico jugándolas solo un jugador y un Guardián. Por **Ghostbuster, sectario, Lucifugo y Abdul Alhazred**.

LOS MUERDE-DEDOS: Donde los investigadores han de acabar con una maldición familiar un tanto particular. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1998. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

MUERTE EN LÚXOR: En la época de los faraones, un mal incommensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces. En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor? Distribuidas a lo largo de todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de La era de Cthulhu traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte. Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente. De la serie *La era de Cthulhu* de *Goodman Games*. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRAS: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuya propia. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

NOCTURNUM III - GRANDES SECRETOS: La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo cuanto sabían era mentira. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

PESADILLA EN NORUEGA: Noruega, febrero de 1925. HÉROE DE GUERRA ASESINADO POR LOBOS. El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquiaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está

preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigatorias y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega? Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

LA PIEDRA DEL SUEÑO: Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas. La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de HP Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica. ¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlathotep antes de que sea demasiado tarde? Por **Ángel Contreras y Tectokronos**.

UNA PLANTA DE LO MÁS ESPELUZNANTE. Aventura desarrollada en la década de los noventa donde los investigadores indagan en los extraños sucesos ocurridos en una zona aislada del estado de Georgia. Aventura escrita en 1995 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred**.

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO: En 1848 la Expedición Franklin desapareció en el hielo buscando el paso al noroeste. Ochenta años después, tú y tus compañeros viajáis al norte de Canadá para indagar sobre aquel desastre, y veros inmersos en una carrera a lo largo de todo el globo para derrotar al temible dios de las planicies heladas. Cientos de horas de investigación han sido necesarias para crear la campaña más realista de las décadas de 1920. Mafia japonesa, yacimientos arqueológicos en Irak, dirigibles secretos y una leyenda más antigua que la humanidad serán el reto al que tendrán que enfrentarse los más experimentados jugadores de *La llamada de Cthulhu*. *El que camina en el viento* es una campaña formidable de revelaciones y terror, y está recomendada para Guardianes con experiencia. Por **Ángel Contreras, Miguel Nieve y Abdul Alhazred**.

EL RASTRO DE LA REPUGNANTE BABA: Russell Corey era una respetada autoridad en fenómenos paranormales y misterios ocultistas. Durante algún tiempo había estado investigando la posible relación entre un naufragio en el Atlántico sur y una secta que practicó sacrificios humanos en los años 20. Corey fue atormentado por las visiones de un mal arcano que volvería desde tiempos remotos para hacer estragos en la actualidad... pero su muerte justo antes de hacer un descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentéis que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor... Por **Ángel Contreras y Tectokronos**.

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un dios espera su sacrificio. Módulo de *Ander Olausson y Jonas Hedkvist* incluido en *The Unspeakable Oath* n°12. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU: Experimentos secretos en la isla de las almas perdidas. *La isla del Doctor Moreau* de H. G. Wells encuentra a *El susurrador en la oscuridad* de H. P. Lovecraft. Cerca del ecuador, en la parte oriental del océano Pacífico uace una isla olvidada. Volcánica y cubierta de jungla, la isla Noble oculta algunos secretos, el más notable una raza de hombres bestias, criada hace mucho tiempo por el infame cirujano Doctor Moreau. Pero este no es el único secreto de esta isla perdida, en ella se oculta mucho más. Escrito en 2006 por *David Conyers*. Por **Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred**.

SECRETOS DE JAPÓN, una guía para jugar a rol en el Japón actual. **DOS JAPÓN**. Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombrío de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas. *Azathoth, Hastur, Yig, Nyarlathotep, Cthulhu*. **JAPÓN**: Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará. *Secretos de Japón* contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5ª EDICIÓN: Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños. Se incluye una guía de las Tierras del sueño, con descripciones detalladas de lugares, estadísticas para unos treinta PNJs importantes, el bestiario de unas sesenta criaturas, información acerca de los dioses de las Tierras del sueño y sus cultos, un mapa desplegable y más. También hay seis escenarios para ayudar al Guardián a iniciar las aventuras en la Tierra de los sueños. Por **Ángel Contreras**, **Wallace McGregor** y **Abdul Alhazred**.

UN TRABAJO FÁCIL: Donde los investigadores tienen un encargo aparentemente sin complicaciones. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 2005. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred** con dibujo de **Freddy Triguero**.

ÚLTIMOS SACRAMENTOS: *Últimos sacramentos*: La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales. *Herencia letal*: Una momia auténtica ha sido robada de un sarcófago falso de exhibición de papel maché. ¿Por qué ha ignorado el robo la seguridad de la universidad? *La casa en el bulevar McKinley*: El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo. *La sacerdotisa*: Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la corazonada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada. Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

EL UTATTI ASFET, *el ojo de perversa mirada*. Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico.

Los investigadores están entre los asistentes. Allí encuentran evidencias de un fenómeno que conocen demasiado bien. Inician una investigación que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y nativos, nueva magia, horrores submarinos, horrores en pantanos y horrores en las arenas del desierto. Una amplia variedad de personajes y situaciones conforman un memorable conjunto de aventuras. Ambientada en la década de los noventa, *El Utatti asfet* es una campaña a nivel mundial. En ella, los investigadores descubren que los Mitos no son sus únicos enemigos, y que el mal puede aguardar durante mucho tiempo. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



NOVEDAD

EL VIAJE: Donde los investigadores viajan hasta Escocia en barco. Pero antes habrán de evitar a los peligrosos sectarios que les persiguen. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1998. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



Y próximamente en español:

La maldición de Nínive
(The Curse of Niniveh)

Diario de Neve Selcibuc
(The Journal of Neve Selcibuc)

Diario de Reginald Campbell Thompson
(The Journal of Reginald Campbell Thompson)

Cerrando el círculo
(Coming Full Circle)

Locura en la ciudad de Londres
(Madness in London Town)

El mal de Arkham
(The Arkham Evil)

Susurros en la oscuridad
(Whispers in the Dark)

Silent Hill
(Silent Hill D20 Suppliment)

La apuesta
(The Bet)

Y más...