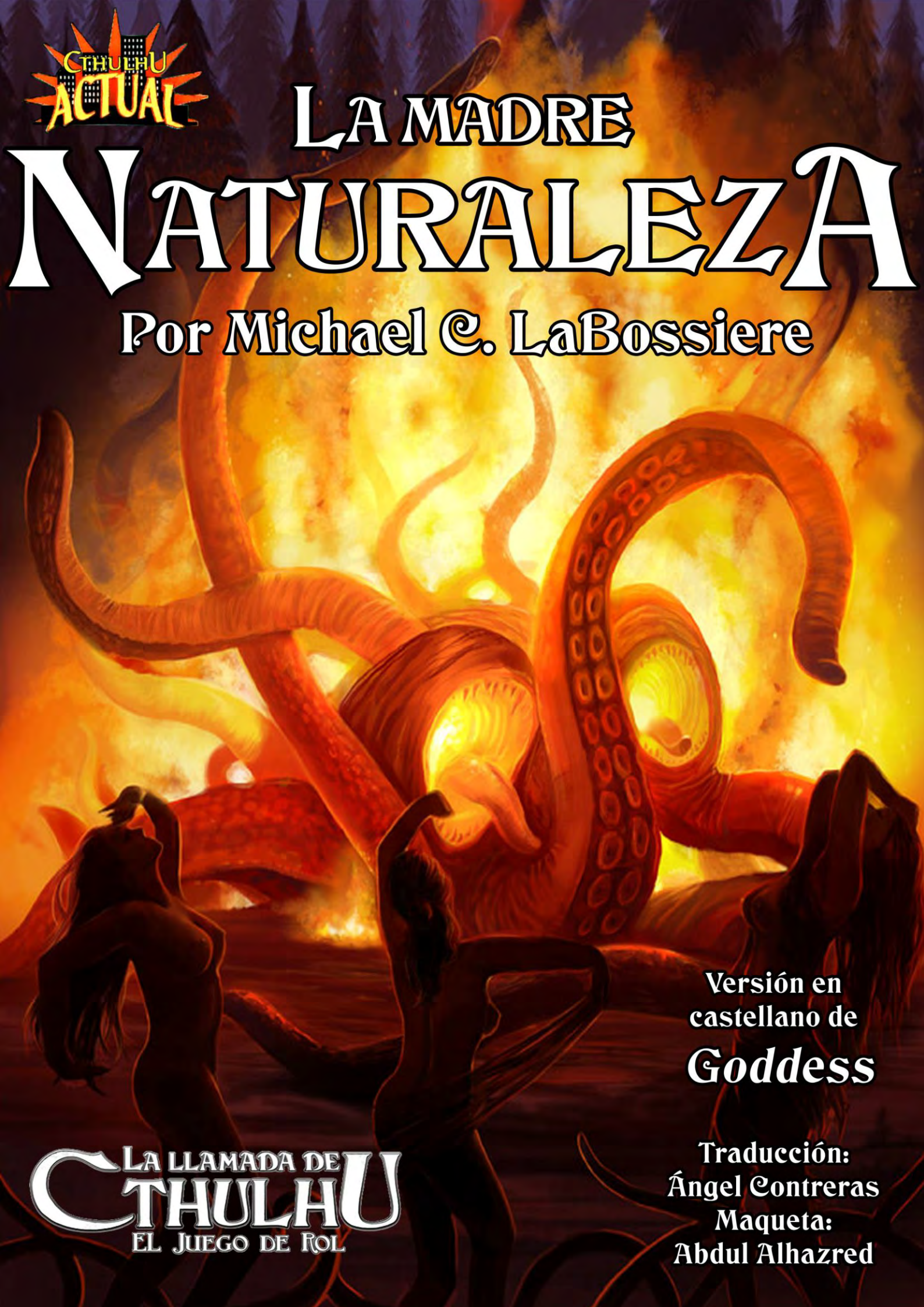




# LA MADRE NATURALEZA

Por Michael C. LaBossiere



Versión en  
castellano de  
**Goddess**

LA LLAMADA DE  
**CTHULHU**  
EL JUEGO DE ROL

Traducción:  
Ángel Contreras  
Maqueta:  
Abdul Alhazred



# LA LLAMADA DE CTHULHU



## La madre naturaleza

Michael C. LaBossiere

**Goddess** es copyright 1992, 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/](http://www.chaosium.com/cthulhu/).

**Versión en castellano (octubre de 2017):**

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

# La madre naturaleza

Por Michael C. LaBossiere

*“Siempre he estado a favor del medio ambiente, sólo un tonto no lo estaría. Por supuesto, hay que tener siempre presente que la naturaleza no es toda dulzura y luz. Tiene un lado oscuro, y algunas aspectos de ese lado oscuro son, de hecho, verdaderamente oscuros”.*

## Introducción

Esta aventura para *La llamada de Cthulhu* enfrenta a los intrépidos investigadores contra un antiguo mal que se oculta tras la fachada del ecologismo. Resulta algo peligrosa y se recomienda que el grupo de investigadores sea bueno en combate y magia.

El escenario puede desarrollarse en casi cualquier localización, siempre y cuando haya un bosque en las proximidades. A pesar de que está escrita en un contexto norteamericano, puede ser modificada para otros lugares; además, Guardianes emprendedores pueden adaptarla a otras épocas.

### Información para el Guardián

Hace seis meses una vieja sacerdotisa de Shub-Niggurath llegó a la ciudad en la que se desarrolla la aventura, haciéndose pasar por una joven profesional llamada Jennifer Drake. Drake no tardó en formar parte de un grupo ecologista llamado Amigos de la Tierra, con la intención de conseguir adeptos para su oscura diosa. La testaruda líder del grupo, Amanda Pierce, advirtió a Jennifer que jamás se haría con el control de la organización, pero Jennifer logró atraer a varios miembros femeninos del grupo (no quería hombres) para formar el suyo propio, Hijas de la Tierra. Se supone que se trata de una organización de mujeres dedicadas a purificar el mundo y a servir a la madre naturaleza. En realidad, el grupo es una secta de Shub-Niggurath formada por mujeres que han perdido la cordura por culpa de los horrores a los que Jennifer las ha expuesto.

Jennifer no se contenta con formar una secta en la ciudad. Espera poder aprovechar el Festival de la Tierra para poder hacer un presente muy especial a su diosa. Su plan es invocar a Shub-Niggurath con la ayuda de sus seguidoras durante el festival. Espera que la aparición de Shub-Niggurath haga que mucha gente la acepte como su

diosa. Aquellos que no consigan “ver la luz” servirán a la diosa como sacrificio.

### Información para los investigadores

Si hay una investigadora en el grupo, ésta recibirá una carta alarmante de una amiga, Jill Dyson. Si no hay ninguna, escójase un investigador al azar. La carta explica



*La difunta Jill Dyson*

cómo dejó Amigos de la Tierra y se unió a un grupo ecologista feminista, luego empezó a sufrir lapsos de memoria e incomprensibles ataques de pánico. Una semana después de que el investigador reciba la carta, se enterará de que Jill Dyson fue hallada muerta en su apartamento, al parecer por una sobredosis de heroína. El investigador sabe que Jill aborrecía las drogas y que nunca las hubiera tomado (su hermano murió por culpa de un conductor que iba “ciego” de marihuana cuando montaba en bici), así que puede sospechar que hay algo sucio detrás de la muerte. Jill fue forzada a suicidarse por Jennifer mediante magia. A los investigadores puede picarles la curiosidad y preocuparse por uno de sus amigos o ser contratados por los padres de Jill para investigar su muerte (la policía considera que el caso está cerrado).

---

## Investigando la muerte

---

Si los investigadores deciden indagar acerca de los detalles de la muerte de Jill, pueden enterarse fácilmente por los medios. Según éstos, una mujer joven de familia acomodada falleció por una sobredosis. Si los investigadores hablan con la policía, una tirada de Elocuencia o Derecho les permitirá enterarse de que el cuerpo de Jill estaba en una silla. La jeringuilla la tenía en la mano y no había señales que indicasen que no se había pinchado ella misma.

Si los investigadores hablan con los amigos de Jill, averiguarán que se trataba de una persona alegre e inteligente, apreciada por quienes la conocían. También se enterarán de que trabajaba como voluntaria los fines de semana en una clínica de rehabilitación. Si preguntan por su comportamiento reciente, sus amigos dirán que sufría lapsos de memoria y que a veces se comportaba de forma extraña. Una amiga recuerda que estuvo a punto de desmayarse en el parque (los árboles le recordaban a los Retoños oscuros de Shub-Niggurath).

Si los investigadores deciden revisar su apartamento, descubrirán que ha sido limpiado, aunque aún no se ha alquilado. Todas sus pertenencias han sido entregadas a

Coodwill. Sin embargo, cuando salgan del edificio, los investigadores verán a Simon Washington afanado en el jardín. Simon es un poquito lento, pero muy amable. Parará a los investigadores y les dirá que los ha visto en el apartamento de Jill. Luego les confesará cuánto le gustaba Jill y se pondrá a hablar de tonterías. Si los investigadores son pacientes acabará diciendo: *“Vi a Jill acompañada por esa mujer despreciable. La pobre Jill parecía agotada. La mujer es mala. Cuando me miraba me dolía la cabeza. No me gusta.”* Si se le pregunta puede ofrecer una descripción aproximada de la mujer. Realmente vio a Jennifer traer a la afectada Jill a su apartamento. Jennifer intentó nublar la memoria de Simon, pero no funcionó del todo.

### Visitando Amigos de la Tierra

Si los investigadores deciden hacer una visita a Amigos de la Tierra (un grupo ecologista mencionado por Jill en su carta), comprobarán que la sede de la organización se encuentra encima de una sala de juegos. Las oficinas están llenas mayormente de gente joven que atiende el teléfono, aunque hay quien redacta informes y analiza muestras de suelo y agua. Hay carteles por todas partes que anuncian el Festival de la Tierra del próximo fin de semana. Si los investigadores hablan con quienes conocían a Jill, les dirán que era muy agradable y que lamentan su muerte. Una tirada de Psicología hará notar cierto rencor cuando se menciona a las Hijas de la Tierra. Con algo de insistencia los investigadores pueden enterarse de que Hijas de la Tierra es una escisión de Amigos de la Tierra y que no es una formación bien mirada. Si hablan con Amanda (hablará si los investigadores son amigos de Jill o si tiran Elocuencia), ésta podrá decirles que Jill y otras mujeres abandonaron Amigos de la Tierra para fundar Hijas de la Tierra. Si los investigadores logran hacerla hablar más (tirando Elocuencia), se enteran de que hubo una discusión entre Amanda y una mujer llamada Jennifer Drake. Jennifer dejó Amigos de la Tierra, pero muchas mujeres se fueron con ella. Amanda confesará, si los investigadores se han ganado su confianza, que cree que Jennifer es una religiosa fanática (*“Siempre estaba hablando de su gran diosa.”*) o una estafadora (o ambas cosas). Con algo de persuasión les dará la dirección de Jennifer, sobre todo si cree que los investigadores pueden meterla en problemas.

Cuando los investigadores se marchen un muchacho



# AMIGOS DE LA TIERRA FONDO DE CONSERVACIÓN

---

## FUNDACIÓN DE LA COMUNIDAD DE CONSERVACIÓN

se les acercará con un líquido verde. Dirá: *"Fíjense en esto,"* y abrirá la tapa. Huele a tumba abierta. Los investigadores pueden tirar Mitos de Cthulhu para reconocer el icor de Retoño oscuro de Shub-Niggurath (si han visto anteriormente a uno lo reconocerán al instante). Un análisis de la materia revelará que es muy rara. Si se pregunta al muchacho, dirá haberlo encontrado en el parque.

### Visitando Hijas de la Tierra

Si los investigadores visitan Hijas de la Tierra podrán comprobar que la organización se localiza en un edificio situado entre una herboristería medicinal y una funeraria. En la primera planta hay teléfonos, tres ordenadores Macintosh y demás material de oficina. Las chicas que hay allí atienden el teléfono, redactan informes y cosas así. La mayoría no tiene ni idea qué está haciendo, para ellas se trata de un trabajo más. Algunas son sectarias. Si los investigadores preguntan por Jill, las no sectarias dirán que les caía bien y que era una persona simpática, aunque lamentarán de sus lapsos de memoria y su ausencia en las reuniones en el parque. Una de las sectarias se llevará a los investigadores a un lado y les dirá, con fingido desagrado, que Jill había estado muy deprimida por algo y que había sido vista con un hombre frente al edificio entregándole dinero a cambio de un sobre. Esta historia es, por supuesto, pura invención. A Jennifer se le notificará de la presencia de los investigadores y ésta hará que sean vigilados.

Si los investigadores solicitan ver a Jennifer, ésta bajará de la segunda planta, la cual es solo para afiliados. Jennifer

se mostrará cordial. Fingirá no querer hablar de Jill, diciendo que pasó una época de depresión y que comenzó a sufrir lapsos de memoria y a comportarse de modo extraño. Añadirá que cree que tomaba drogas. Y acabará diciendo: *"Solo deseo haber podido ayudarla."* Hará que los investigadores sean vigilados y actuará si ahondan demasiado.

Si los investigadores suben a la segunda planta (metiéndose por la noche o de alguna otra forma), verá tres habitaciones. La primera es un almacén, la segunda contiene incienso y demás parafernalia. En esta última es donde se reúnen las elegidas (las sectarias). La tercera habitación es el despacho de Jennifer. Dentro hay muebles y un Macintosh. Nada de lo que hay en estas habitaciones resulta incriminatorio.

Solamente las investigadoras podrán infiltrarse en Hijas de la Tierra. Lo que averigüen y ocurra queda a discreción del Guardián. Sin embargo, hay que tener presente que Jennifer no es fácil de engañar. Puede matar a una infiltrada, o peor, volverla contra sus propios compañeros.

### Visitando el parque

El parque en sí es bastante grande (puede tratarse de un parque nacional o estatal, pero lo suficiente extenso como para tener árboles de tronco grueso) y tiene derecho de admisión. Cierra por la noche.

Si los investigadores hablaron con el chico del tarro, pudieran querer registrar el parque. Puede decirles dónde encontró la sustancia, o indicarles el sitio exacto. Según él, la sustancia la encontró en un claro apartado junto a uno



de los caminos. Si van allí, encontrarán el claro. Esta parte oscura y húmeda del bosque hará que los investigadores se sientan incómodos, y tiradas de Idea harán que se den cuenta de que no hay animales por la zona. En medio del claro hay una roca que parece haber sido tallada con una forma ligeramente cúbica. De acuerdo con la placa que hay al lado, la roca era utilizada por un grupo de indios por motivos religiosos. La placa también dice que la tribu acabó siendo masacrada. Si los investigadores deciden estudiar la roca pueden averiguar, en una biblioteca y tirando Buscar libros, que la tribu en cuestión adoraba a una diosa poco conocida llamada *“Aquella de los bosques con un millar de crías”* y que sacrificaba a seres humanos en el altar del parque. Esta tribu fue expulsada por los europeos y otros miembros de la tribu (muchos de los sacrificados pertenecían a ella). Si los investigadores se hacen con la versión políticamente correcta, descubrirán que un grupo de indios que practicaba *“una forma de adoración alternativa”* fue masacrado por los blancos europeos.

Si los investigadores examinan el claro detenidamente, hallarán rastros del icor verde en el suelo. Una tirada de Seguir rastros revela una serie de huellas como de cabra gigante, pero de un animal bípedo (curiosamente, las marcas son tan grandes que la mente las interpreta como depresiones naturales). Una tirada de Mitos de Cthulhu las identificará como pertenecientes a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath. Si se han topado con un Retoño oscuro

de Shub-Niggurath en el pasado, reconocerán las huellas.

Una tirada de Descubrir examinando el altar detectará la presencia de una sustancia mohosa en el suelo, y otra de Idea que el altar está parcialmente limpio. La sustancia es sangre y el altar está limpio porque las sectarias lo lavan después de cada sacrificio para evitar llamar la atención. Jennifer y sus sectarias han estado consagrando el altar (necesitan sacrificar 200 puntos de TAM) por las noches, cuando el parque está cerrado. El Guardián decidirá cuánta más sangre precisan para consagrar el altar y si habrá más sacrificios durante el transcurso de la aventura.

---

## Sacrificio en el parque

---

Si el Guardián decide que la consagración no ha concluido antes de la llegada de los investigadores a la ciudad, éstos podrían tener la oportunidad de interrumpir un sacrificio. Cuando sea necesario un sacrificio, Jennifer conseguirá una víctima que nadie vaya a echar de menos. Luego se la llevará al parque y alquilará un furgón para sus treinta y nueve sectarias. Todas las sectarias irán ataviadas

con túnicas negras con capucha. Jennifer tiene la llave del parque, cerrando una vez entren. Después aparcará el furgón en el parque y el grupo se dirigirá al lugar de los sacrificios, donde Jennifer invocará a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath para que participe en el ritual y se deshaga después del cuerpo. Si los

investigadores interrumpen, la contienda demostrará ser dura, especialmente si el Retoño oscuro está presente. Si matan a las sectarias y al Retoño oscuro, habrán acabado, a menos que el Guardián decida que otra secta prosigue con la consagración. Si Jennifer escapa, intentará vengarse antes del festival. Si no puede acabar con ellos hasta entonces, consagrará otro altar en otra localización y Shub-Niggurath tendrá que acudir hasta el festival, causando estragos por donde pase.



## Apartamento de Jennifer

Puede que los investigadores quieran echarle un vistazo a la vivienda de Jennifer. Vive en un modesto bloque de apartamentos. El portal está cerrado, pero hay portero electrónico. Hay un 30% de probabilidades de que el portal esté abierto. Si está cerrado, tendrán que apañárselas.

El apartamento de Jennifer es el 302, en la tercera planta. Ella se encuentra en la oficina de 9 de la mañana a 5 de la tarde, y muchas noches no sale. La puerta tiene FUE 16, pero se puede forzar la cerradura. Si se echa abajo, hay un 65% de probabilidades de llamar la atención de los vecinos, quienes tienen una probabilidad del 80% de llamar a la policía, la cual aparecerá al cabo de 11-20 minutos.

*Cocina/salita:* Contiene una cocina americana, muebles, un televisor, un reproductor de vídeo y una cadena estéreo. No hay nada inusual en esta habitación.

*Dormitorio:* Contiene lo típico que puede haber en un dormitorio, nada fuera de lo común. Hay una automática 9mm. Parabellum bajo la almohada y dos cajas de munición en el cajón del vestidor.

*Armario:* Contiene ropas varias, así como una escopeta galga 20 junto con dos cajas de munición.

*Lavabo:* Un lavabo corriente.

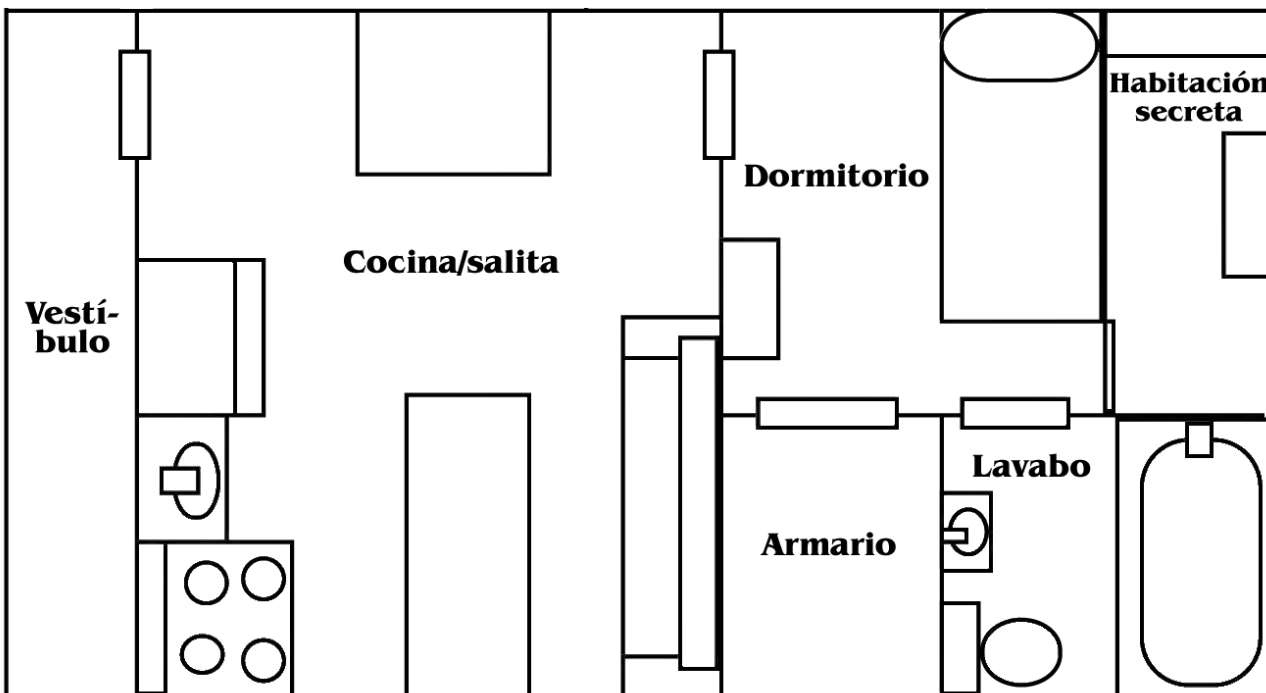
*Habitación secreta:* Esta habitación puede ser localizada

tirando Descubrir/4. Esta tirada hace distinguir cierta diferencia en la pintura o marco de la pared. Otra forma de hallarla es estudiando los planos del bloque o visitando otro apartamento. La puerta que da acceso a esta habitación se abre presionando sobre el punto exacto. La pared también puede ser echada abajo. Si se echa abajo, hay un 20% de probabilidades de llamar la atención de los vecinos, con un 10% de que investiguen el ruido. Estos porcentajes pueden ser modificados basándose en el modo de abrir la puerta.

En la habitación hay un escritorio con un Macintosh PowerBook y una estantería repleta de libros. De una percha cuelga una túnica oscura con capucha, y en el suelo hay un cubo lleno de cepillos (manchados de sangre seca). Dentro del escritorio hay un cuchillo sacrificial (de hoja afilada, y se considera un arma encantada), así como 25.000\$ y un kilo de heroína pura. En la estantería hay distintos libros. Algunos son mundanos: de derecho, mapas de la zona, etc. Otros tratan de ocultismo. Dos están relacionados con los Mitos. Uno es el terrible *Cultos de los Gules* (versión francesa), y el otro es *El libro de la diosa oscura*. Si se comprueba el ordenador se verá que tiene instalado el Word y el Access. El disco duro contiene parte del texto del *Cultos de los Gules*, el cual Jennifer ha estado pasando a formato digital. Tiene una copia de seguridad de su trabajo en un disco (está loca, no tonta).

Si los investigadores dejan evidencias de su presencia, Jennifer sabrá que ha habido alguien y actuará en consecuencia. Avisará a la policía e iniciará su propia indagación. Puede convencer fácilmente al presidente de la comunidad de que obtuvo permiso para sellar la habitación secreta, si es que la policía pregunta. Investigadores avezados pueden fingir un simple robo, despistando así a Jennifer. Llamará a la policía, pero no

### Apartamento de Jennifer Drake



podrá sospechar de nadie (a menos que tenga algún motivo para hacerlo de los investigadores).

### Una trampa

Si los investigadores atraen demasiado la atención sobre ellos mismos, Jennifer les pondrá una trampa. Los investigadores recibirán una llamada de una de las sectarias diciendo, entre sollozos, que se ha enterado de algo terrible, algo que ellos necesitan saber. Dirá estar demasiado asustada como para hablar por teléfono, pero que está dispuesta a reunirse con ellos en un lugar público. Se verá con ellos y les contará una historia plausible acerca de algo que está pasando en un almacén cercano.

Si los investigadores pican, serán guiados por la muchacha hasta un almacén. Los meterá por el portón delantero, el cual está abierto. Una vez en el interior de la estructura la puerta se cierra (es automática) y se apagan las luces. Se darán cuenta de que huele como a tumba abierta (tirada de Mitos de Cthulhu o haber tenido alguna experiencia con un Retoño oscuro de Shub-Niggurath para reconocer el hedor), y verán como las cajas son apartadas y aplastadas por algo enorme y horrible que se les acerca. El Retoño oscuro atacará hasta acabar con todos. Si sobreviven, tendrán que evitar dejar pruebas que les conecten con los cadáveres, o la policía podría sospechar que han cometido algún crimen. El almacén pertenece a una empresa de alquiler. Si los investigadores sobreviven, pueden llegar a averiguar que fue alquilado por Jennifer Drake.

*Almacén:* En este almacén hay un montón de cajas y contenedores. El portón es bastante grande y será cerrado por las sectarias una vez que los investigadores estén dentro. Tiene FUE 25. Hay uno más pequeño y fino (FUE 18) y también estará cerrado. Se pueden abrir desde dentro, aunque resultará difícil en la oscuridad y con un monstruo suelto. Las sectarias estarán vigilando las salidas.

*Oficina:* La oficina es accesible mediante una escalera (no podrá aguantar el peso del Retoño oscuro de Shub-

Niggurath) y está vacía. La puerta está cerrada, pero solamente tiene FUE 14.

*Despacho:* Una habitación vacía; la puerta está abierta.

### Una pista

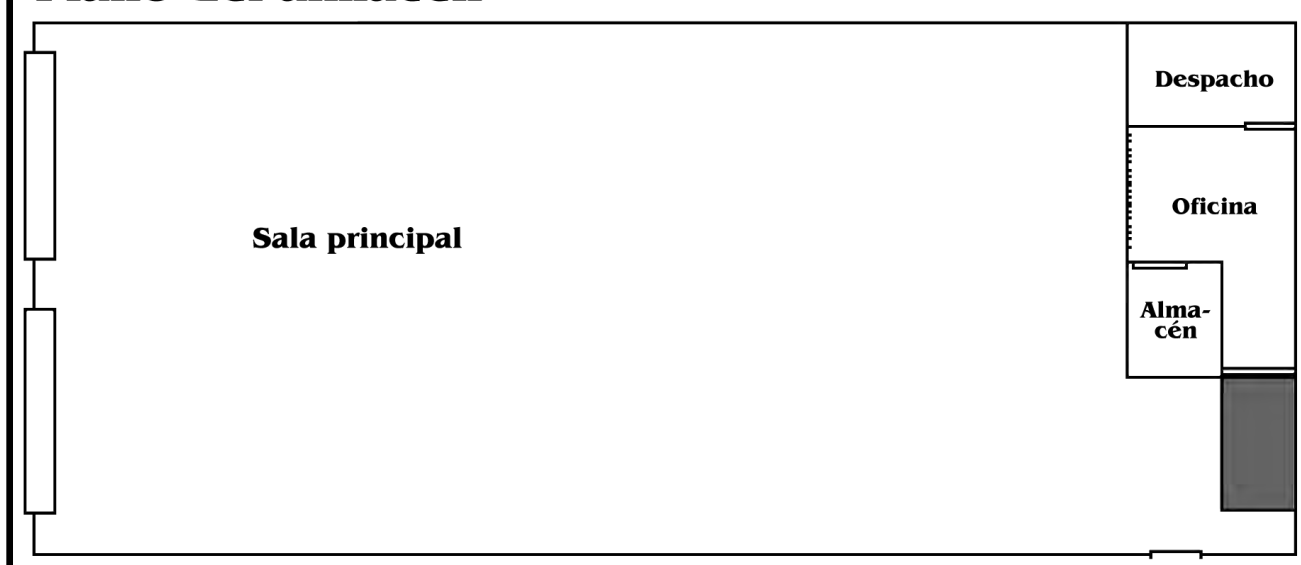
Los investigadores recibirán una llamada telefónica de una de las sectarias. Llorará y se le irá la cabeza de vez en cuando (poniéndose a chillar, a canturrear y demás), haciendo una declaración bastante lúcida: *“Esa perra va a invocarla en el parque durante el concierto. Soy malvada, como decían mis padres que sería. Debo morir...”* Acto seguido cuelga. Su cuerpo será sacado por un pescador en un río una semana más tarde. La prensa recogerá la muerte de Madeline Parks, quien trabajaba para Hijas de la Tierra, como un suicidio.

## El festival

El festival dura tres días, empieza el viernes noche y acaba el domingo. Se supone que habrá música en directo, comida, un rastrillo, conferencias y todo tipo de cosas. Durante el festival el parque permanecerá abierto hasta medianoche, pero será patrullado por la policía. Se limita a las áreas abiertas del parque. La noche del viernes habrá una cantidad moderada de gente, pero el sábado estará lleno. El sábado dará un concierto una banda ecologista al que asistirán miles de personas. Mientras la gente asiste al espectáculo, Jennifer y sus sectarias se encaminarán al bosque para preparar el sacrificio.

Durante el prolongado espectáculo, Jennifer convocará cuatro Retoños oscuros de Shub-Niggurath para que colaboren, y luego ejecutará el hechizo *Llamar a Shub-Niggurath* tras sacrificar a cuatro personas en el altar. Las sectarias cantarán junto a Jennifer, invirtiendo cada una 1 punto de POD. Jennifer invertirá POD suficiente para alcanzar el 100% de probabilidades (reservándose el

### Plano del almacén





resto en caso de que algo vaya mal).

## Conclusión

Si el hechizo funciona (y lo hará, a menos que los investigadores lo impidan), Shub-Niggurath será invocada. Después se dirigirá al lugar del concierto seguida por sus Retoños oscuros y las sectarias, cosechando la locura. Quien le oponga resistencia, o no enloquezca, será atacado por ella. Cuando cientos hayan muerto y miles enloquecido, ella retornará a su "hogar". A partir de entonces el parque será regentado por los Retoños oscuros y se formará un amplio culto a partir de aquellos que enloquecieron al ver a Shub-Niggurath, con Jennifer a la cabeza. Todos los investigadores supervivientes perderán 1D10 puntos de COR por no frenar los acontecimientos.

Si los investigadores impiden que Jennifer invoque a su diosa, acaban con ella y dismantelan la secta, recibirán 2D10+2 puntos de COR. Si detienen a Jennifer pero ésta escapa, solo ganarán 1D8 puntos (saben que está ahí, esperando que se presente otra oportunidad). Si se expulsa a Shub-Niggurath, su recompensa dependerá de cuánto daño haya provocado la diosa y de si han matado a Jennifer.

Si Jennifer logra escapar se marchará lejos, asumiendo otra identidad y planeando la muerte de aquellos que frustraron sus planes.



### Amanda Pierce

Amanda es una mujer atlética en su treintena. Tiene el pelo moreno y los ojos marrones. Era muy ecologista y feminista cuando iba a la universidad, y cuando estaba en la facultad de derecho fundó Amigos de la Tierra. También publica varias revistas sobre los derechos de las mujeres. Es muy testaruda y tiene una voluntad de hierro. No habla demasiado, ni le gusta la gente que lo hace o escribe para diarios especializados. Es de mente abierta y si los investigadores la conocen, les ayudará a enfrentarse a Jennifer, pues la odia.

FUE 12 CON 13 TAM 12 INT 16 POD 17  
DES 14 APA 14 EDU 17 COR 85 P.V. 13

**Armas:** Pistola 9mm. 50% 1D10

**Habilidades:** Artes marciales 45%, Charlatanería 60%, Contabilidad 60%, Crédito 60%, Derecho 50%, Elocuencia 60%, Informática 34%.

### Jennifer Drake

Jennifer se ha teñido el pelo de rubio y se ha puesto lentillas azules (su color natural de pelo es castaño y sus ojos son verdes) como parte de su nueva personalidad. Es muy atractiva y viste de forma elegante. A pesar de parecer una joven profesional, en realidad se trata de una sacerdotisa de Shub-Niggurath con siglos de edad. Descubrió los Mitos cuando fue seducida por un viejo mago en Francia en 1523. Después de aprender cuanto él sabía, usó el hechizo *Absorber la vida* para matarle. Es malvada y despiadada, pero posee un gran intelecto, aumentado con el paso de los años. Aunque es violenta, prefiere recurrir a la magia para derrotar a sus rivales. Su táctica favorita es volver a los miembros de un grupo unos contra otros y dejar que se destruyan entre ellos. También disfruta esclavizando a sus enemigos.

Jennifer no ha vivido tanto únicamente por suerte. Es tremendamente inteligente y capaz, y será una peligrosa enemiga para los investigadores.

## PNJs



Amanda Pierce



Jennifer Drake

FUE 13 CON 13 TAM 13 INT 18 POD 21  
DES 16 APA 17 EDU 21 COR 0 P.V. 13

**Armas:** Escopeta galga 20 90% 2D6  
Pistola 9mm. Parabellum 90% 1D10  
Cuchillo 99% 1D6

**Habilidades:** Artes marciales 85%, Buscar libros 95%, Camuflaje 90%, Ciencias ocultas 95%, Derecho 85%, Descubrir 90%, Discreción 80%, Escuchar 90%, Hablar alemán 75%, Hablar francés 99%, Hablar griego 40%, Hablar inglés 90%, Hablar latín 70%, Historia 80%, Informática 25%, L/E alemán 75%, L/E francés 99%, L/E griego 40%, L/E inglés 90%, L/E latín 70%, Mitos de Cthulhu 90%, Nadar 75%, Ocultarse 90%, Química 70%, Regatear 90%, Seguir rastros 40%, Trepas 80%.

**Hechizos:** Absorber la vida, Cautivar, Consunción, C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Dominar, Llamar a Shub-Niggurath, Nublar la memoria, Signo de conjuración, Sugestión mental.



Una de las sectarias

### Sectaria típica

Las sectarias son veinte mujeres jóvenes que han enloquecido por la exposición de Jennifer a los Retoños oscuros de Shub-Niggurath. La que enloquece demasiado es devorada por un Retoño oscuro. Son astutas y están bajo las órdenes de Jennifer.

FUE 11 CON 11 TAM 9 INT 13 POD 10  
DES 12 APA 13 EDU 13 COR 0 P.V. 10

**Armas:** Cuchillo 35% 1D4  
Pistola 30%

**Habilidades:** Charlatanería 25%, Elocuencia 20%, Informática, Mitos de Cthulhu 20%.

### Retoño oscuro de Shub-Niggurath

FUE 44 CON 23 TAM 41 INT 13 POD 17  
DES 16 P.V. 32

**Movimiento:** 8.

**Armas:** 4 tentáculos 80% 4D6+Presa\*  
\*-1D3 puntos de FUE por asalto.

**Armadura:** Ninguna, pero las armas de fuego le causan solamente 1 punto de daño. Las escopetas le causan el mínimo daño posible.

**Hechizos:** Llamar a Shub-Niggurath, Consunción.

**Pérdida de COR:** 1D3/1D20.



## Nuevo libro de los Mitos

### El libro de la diosa oscura

Inglés, +6% a Mitos de Cthulhu, multiplicador de hechizos x3, -1D8 puntos de COR.

Este libro fue escrito por Sir John Roth en 1614 (poco después fue ejecutado bajo misteriosas circunstancias). Se centra principalmente en Shub-Niggurath y sus Retoños oscuros. Contiene los hechizos C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath y Llamar a Shub-Niggurath.



*Shub-Niggurath y sus Retoños oscuros.*

Traducción de inéditos de  
**La llamada de  
CTHULHU**



**L**os 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

**E**sta 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 ESPELUZANTE.** 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. Mafía 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 presentís 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**.

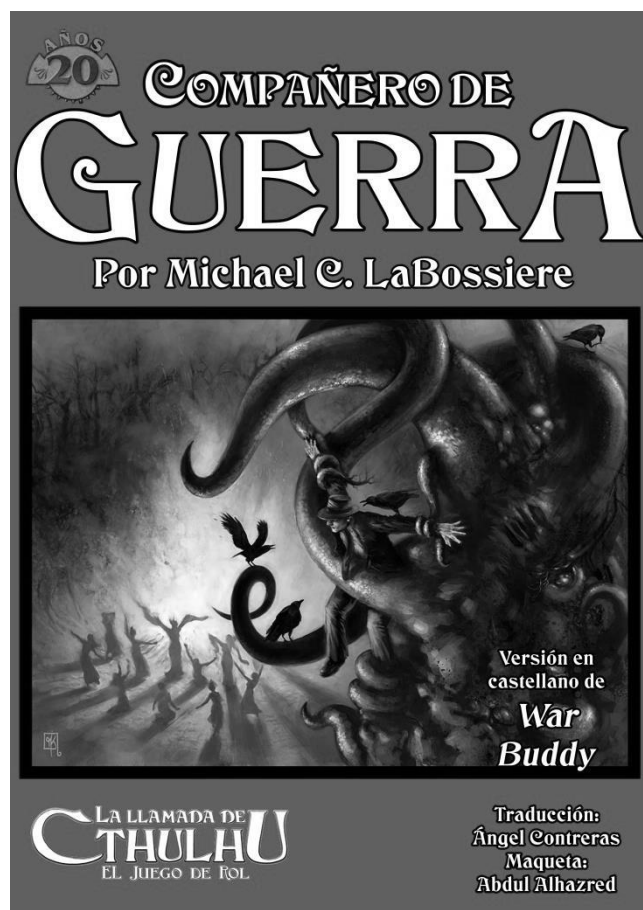
**UN TRABAJO FÁCIL:** Donde los investigadores tienen un encargo aparentemente sin complicaciones. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 2005. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred** con dibujo de **Freddy Triguero**.

**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

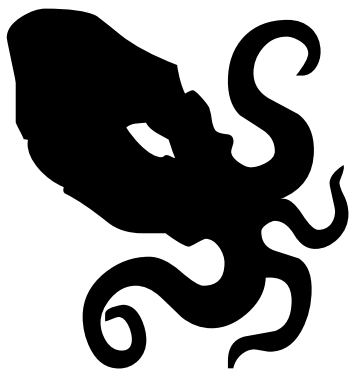
que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y nativos, nueva magia, horrores submarinos, horrores en pantanos y horrores en las arenas del desierto. Una amplia variedad de personajes y situaciones conforman un memorable conjunto de aventuras. Ambientada en 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**.

**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**.



### **NOVEDAD**

**COMPAÑERO DE GUERRA:** Un viejo amigo del ejército cuenta con los investigadores para dismantelar una terrible secta. 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...