



# REGRESO AL MONOLITO

Por Michael C. LaBossiere

Versión en  
castellano de  
*Return to  
the Monolith*

Traducción:  
Ángel Contreras  
Maqueta:  
Abdul Alhazred

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

May 11

# LA LLAMADA DE CTHULHU



## Regreso al monolito

Michael C. LaBossiere

**Return to the Monolith** es copyright 1998, 2018 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 (junio de 2018):**

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

# Regreso al monolito

Por Michael C. LaBossiere

*"Dicen que los seres inmundos de los viejos tiempos acechan,  
en los oscuros rincones olvidados de la Tierra,  
y que aún se abren las puertas que liberan, ciertas noches,  
a unas formas prisioneras del Infierno."*

-Justin Geoffrey, *El pueblo del monolito*

## Introducción

Esta aventura es una continuación actual del escenario *El pueblo del monolito* que apareció como extra en *Las sombras de Yog-Sothoth*, libro publicado en 1982 por Chaosium. Dicha aventura se basa en el relato de Robert E. Howard *La piedra negra*, publicado por Arkham House.

En esta aventura, los investigadores forman parte de un equipo documental de lugares esotéricos, respaldado por la compañía Steiger. Como parte de este proyecto, tendrán que viajar a Hungría para visitar un monolito conectado con un oscuro y turbio pasado. Encontrarán el monolito y mucho más de lo que esperaban: el mundo de los Mitos.

## Involucrando a los investigadores

Un hombre llamado Bruce Baston contactará con los investigadores. Representa a la compañía Steiger, y les informará de que están produciendo un espectáculo televisivo. El espectáculo trata de la visita a diferentes lugares de todo el mundo con significado ocultista. Puesto que muchos programas ya han cubierto los sitios más conocidos (como Stonehenge), éste va a cubrir los más secretos, pero interesándose por sus localizaciones y características. Debido a su reputación en tales cuestiones, Baston dirá que la compañía Steiger desea contratarles para que se ocupen de uno de los segmentos.

Si los investigadores están interesados, Baston acordará reunirse con ellos en un restaurante para discutir los detalles. Les dirá que desea contratarles como consejeros especiales, para un segmento relacionado con una piedra negra localizada en Hungría. Si se le pide que

dé más detalles, dirá que se le ha informado de que la piedra tiene una historia curiosa y oscura, pero parte del trabajo de los investigadores será descubrir más sobre el monolito y su historia.

Si los investigadores aceptan el trabajo, Baston les expondrá sus responsabilidades y preparará los contratos con un salario apropiado a la conclusión de la tarea. Por ejemplo, investigadores con una puntuación alta en *Buscar libros* serán contratados para la investigación documental o búsqueda de fuentes.

Otras formas de implicar a los investigadores se ofrecen a continuación.

## Información para el Guardián

Hace incontables años, gente que adoraba a un ser desagradable parecido a un sapo, llegó a un área que ahora se conoce como Hungría. Estas personas erigieron un monumento a su dios y llevaron a cabo horribles ritos en torno a él, los más viles de los cuales tenían lugar las noches de los solsticios de verano (23 de junio). La presencia de un siervo de su dios, que adquiría la apariencia de una especie de sapo de color verde, y sus malignos ritos, imbuían a la piedra un gran poder maligno: las sombras de los seres que la adoraban y presidían se volvían parte de la piedra misma.

En toda la zona se adoró a aquel mal, hasta que los soldados turcos encontraron al ser sapo y lo destruyeron mediante armas encantadas, magia antigua y fuego. Lamentablemente, la muerte del ser sapo no haría desaparecer el terror por completo. Como se ha mencionado antes, la piedra misma se había embebido con el mal y la locura. Por ello, las sombras del pasado aparecen a su alrededor la noche del solsticio de verano, trayendo la locura y el terror a todo aquel lo suficiente insensato como para visitar la piedra.

La existencia de la piedra solo era conocida por la gente del lugar y unos pocos eruditos, hasta que un poeta inglés llamado Justin Geoffrey la visitó, escribió un poema acerca de ella y luego enloqueció. Poco después de que falleciese en un manicomio, un par de valientes fueron contratados por su editor para investigar el monolito. Visitaron la piedra la noche del solsticio de verano y fueron testigos del terror y la locura. De vuelta a su hogar, iniciaron una guerra contra los Mitos.

La piedra fue ampliamente ignorada por la gente ajena al lugar hasta 1995, cuando Dave Bunson, David Metz (ahora conocido como Christopher Russell) y Sarah Killeans visitaron el monolito por encargo de una revista de ocultismo. Metz, que estaba interesado en el ocultismo, sugirió visitar la piedra la noche del solsticio de verano, y los demás aceptaron. Esta equivocada decisión haría que Metz (quien nunca había sido demasiado estable) acabase completamente loco. En su demencia, mató a sus compañeros a modo de “sacrificios”. Tras esconder los cadáveres en una cueva cercana (irónicamente, la misma en la que los turcos mataron al ser sapo), Metz se dedicó a vagar por el mundo, con las esperanzas de hallar una manera de servir a su nuevo dios.

Metz se tiñó el pelo, se realizó alguna cirugía cosmética menor, se cambió el nombre al de Christopher Russell y adoptó una nueva identidad. Después de todo eso, pasó los siguientes años buscando libros que sería mejor no leer, y entrevistándose con personas y cosas que poseían un conocimiento que sería mejor no poseer. Aprendió un hechizo para contactar con ciertos seres, los Seres sapo menores, que servían al dios de la piedra negra. Invocando a uno de los Seres sapo menores, se le dijo que sería recompensado con poder si hacía resurgir los antiguos sacrificios en la piedra. Completa e irremediabilmente loco, Russell accedió de buena gana.

Mediante sus contactos (se había ganado rápidamente una reputación de fotógrafo excéntrico aunque capaz), Russell se enteró del documental de la Steiger y lo arregló todo para formar parte del equipo. Lo que no sabe es que la Steiger posee cierto conocimiento sobre los Mitos y que, en parte, envía a los investigadores para ver si ocurre algo en la piedra negra.

---

## Investigación

---

No cabe duda de que los investigadores querrán adquirir algo de información antes de meterse en el meollo del asunto. La siguiente sección detalla la información que pueden obtener.

### Libros y artículos

Hay muchos libros que los investigadores podrían descubrir, mediante tiradas de *Buscar libros* u otros medios, en el transcurso de su búsqueda de información.

### El monolito

Si los investigadores buscan una referencia del monolito en lo que ahora es Hungría, podrían encontrar el libro de Otto Dostmann *Restos de imperios perdidos*, publicado en

Berlín en 1809. Este libro es difícil de hallar y sólo está disponible en alemán. Existe una traducción parcial en inglés, escrita por una estudiante graduada estadounidense en 1973. Solamente hay unas pocas copias de esta versión, hecha por Hilary Stanton. Stanton falleció por una sobredosis antes de completar el trabajo.

Dostmann sostiene que el monolito es de construcción relativamente reciente, probablemente para conmemorar una victoria mongola. Basa esta información en que los caracteres grabados sobre el mismo son de origen mongol. Admite que jamás logró descifrarlos, pero aun así no duda de su origen. Menciona el pueblo próximo a la piedra, Stregoicavar, el cual traduce como “pueblo embrujado”.

Si los investigadores se hacen con la traducción parcial de Stanton, podrían inclinarse por seguir su pista. Si lo hacen, podrían descubrir un artículo suyo, escrito en un diario arqueológico, que resultará interesante. En su artículo *Objetos de culto en Europa del este*, publicado en 1972, cita los *Cultos inconfesables* de von Junzt: “La teoría de Otto Dostmann de que el monolito es un residuo de la invasión de los hunos y que fue construido para conmemorar una victoria de Atila sobre los godos es tan lógica como suponer que Guillermo el conquistador erigió Stonehenge.”

El artículo de Stanton hace referencia a varios libros que demostrarán ser de utilidad para los investigadores. Estos libros también pueden ser encontrados mediante una búsqueda independiente si no descubrieron el artículo de Stanton.

En 1901 se publicó *Folklore magyar*, de Dornly. En su capítulo sobre los mitos oníricos húngaros menciona una piedra conocida como “el obelisco negro”. De acuerdo con Dornly, este obelisco posee unos poderes extraños y terribles. Si alguien duerme cerca del mismo, será aborradado por horribles pesadillas durante el resto de su vida. También menciona varios cuentos de viejas que tratan acerca de personas que visitan el obelisco la noche del solsticio de verano. Tales visitas, afirman los cuentos, acaban en muerte y locura. Dornly también cita “Xuthlan”, el área en la que se localizaba el obelisco. Señala que “Xuthlan” no es un nombre magyar, sino de origen desconocido.

Los investigadores pueden estudiar la palabra “Xuthlan”. Un libro de Schuman titulado *Mitos y magia* fue publicado en Nueva York en 1912. Este libro es difícil de encontrar. Según fuentes antiguas, los habitantes eran dados a capturar a mujeres jóvenes para sacrificarlas en terribles ritos. Schuman escribe que los habitantes de la aldea fueron masacrados por los turcos. Más tarde las gentes de Schomvaal, una aldea próxima, se trasladaron a las ruinas y, tras reconstruirlas, llamaron al lugar “Stregoicavar”.

### Stregoicavar

Los investigadores también pueden averiguar más cosas sobre Stregoicavar, Schomvaal y la invasión turca.

En su obra de 1892, *Lugares recónditos de Hungría*, Raschismoff escribe acerca de Stregoicavar. En su libro afirma que este es un valle “bello y fértil” en los Cárpatos. A modo de nota histórica menciona que tuvo lugar una batalla en 1526 en Schomvaal. En dicha batalla, el conde



Boris Vladinoff luchó contra las fuerzas de Solimán el magnífico. La ciudad, de acuerdo con Rachismoff, está a tres días en carruaje desde Biske. También sugiere que el viajero puede ver las ruinas que dejó la guerra turca a ambos lados del camino.

Si los investigadores ahondan, pueden encontrar un libro de 1890 de Larson, *Las guerras turcas*. Esta serie de seis gruesos volúmenes menciona, en un capítulo, la batalla de Schomvaal (véase la Ayuda nº 1).

### Justin Geoffrey

El único libro reciente mencionado en el artículo de Stanton, *Hombres, mito y locura* de David Dormley (1970), menciona Xuthltan así como a Justin Geoffrey. Se dice que Geoffrey fue un brillante y joven poeta cuya carrera se vio truncada demasiado pronto por su internamiento en un manicomio y su fallecimiento a principios de la década de 1920. Dormley cita el poema más raro de Geoffrey, *El pueblo del monolito*, que escribió tras su viaje a un lugar llamado "Xuthltan". Dormley también afirma que Geoffrey se volvió loco por lo que vio y experimentó en Xuthltan.

Si los investigadores buscan más información sobre Geoffrey, podrán dar con una colección de poemas. El libro, *Obras completas de Justin Geoffrey*, sigue siendo imprimido por una pequeña editorial. *El pueblo del monolito* fue su último poema y el más extraño. Los demás son muy buenos, pero muy distintos de éste.

En la década de 1920 Justin Geoffrey fue a Hungría en busca del monolito. Si los investigadores encontraron las *Obras completas de Justin Geoffrey* descubrirán en la introducción que Geoffrey acudió a Hungría y después enloqueció. Si contactan con la editora del libro, Diane Hutton, ésta podrá contarles bastante acerca del estilo poético de Geoffrey y la historia anterior. Si se le pregunta por *El pueblo del monolito*, dirá que se trata de su poema más extraño. Si se le pregunta por su destino, dirá que fue a una aldea llamada Stregocavar. Allí, según la historia, encontró una piedra negra que le hizo enloquecer. A Hutton le preocupa más la poesía, así que dispone de poca información acerca de la piedra negra.

Si el Guardián desea optar por un modo alternativo de implicar a los investigadores, podrían ser contratados por la editorial para estudiar la "piedra negra". La editorial cuenta con unos recursos muy limitados, así que los investigadores tendrán que pagarse el transporte.

### Los desaparecidos

Si los investigadores son concienzudos, descubrirán que no son los primeros que van a estudiar el monolito. Justin Geoffrey visitó la piedra a principios del siglo XX y se volvió loco. Por allí circulan ciertos rumores e historias sobre otras personas que visitaron la piedra, algunas de las cuales jamás regresaron. La última historia, que es también la única con pruebas sólidas, está relacionada con dos periodistas independientes que la visitaron en 1995. Según ésta, que por cierto vendió muchos periódicos en aquella fecha, Dave Bunson y Sarah Killeans pretendían escribir una historia sobre una "piedra negra" localizada en alguna parte desconocida de Hungría. Ninguno de los dos regresó. Las autoridades locales investigaron las

desapariciones, pero no hallaron nada. Algunos periodistas sostienen, a título personal, que sus colegas, enviados por la revista *Secretos de lo oculto*, se tropezaron con algún tipo de actividad delictiva y fueron asesinados. También se especula que se pagó a las autoridades para "no encontrar nada". Los dos reporteros se encuentran en paradero desconocido y presumiblemente muertos. Sus familiares aún conservan la esperanza y han realizado grandes esfuerzos por encontrarlos.

Otro modo de involucrar a los investigadores sería que fuesen contratados por los familiares de los dos desaparecidos. Las familias cuentan recursos limitados, así que los investigadores tendrán que costearse el transporte.

---

## Lugares

---

La siguiente sección detalla los lugares que los investigadores visitarán durante el transcurso de la aventura.

### Hungría

El grupo volará hasta un aeropuerto en Austria y dispondrá del transporte adecuado (una furgoneta) allí mismo. Desde Austria tendrá que conducir hasta Hungría. La compañía Steiger habrá hecho los preparativos necesarios para que su viaje resulte cómodo.

### Stregocavar

Stregocavar no es un lugar real, pero Biske se encuentre a 29 kilómetros de Budapest. El viaje a Stregocavar hará que el grupo pase por las ruinas donde el conde Boris Vladinoff cayó hace mucho bajo las fuerzas turcas. En los noventa, Stregocavar es un pueblo tranquilo, estancado en el siglo XVIII. La Segunda guerra mundial, la posterior Guerra fría y otros acontecimientos recientes lo han ido despoblando. La mayor parte de las estructuras siguen en pie, pero los jóvenes se han ido marchando en busca de mejores oportunidades. Los que quedan son mayormente ancianos.

### Posada

La posada de Stregocavar sigue abierta, aunque parece haber tenido días mejores. Sin embargo, se halla en buenas condiciones y el grupo tiene hechas las reservas (serán los únicos inquilinos).

Lazslo Yukarskin es el propietario y sabe bastante de la historia local. Si se le aborda adecuadamente y se le pregunta por Justin Geoffrey, dirá que "la leyenda local cuenta que un poeta inglés con ese nombre vino buscando la piedra. Según las viejas supersticiones, la piedra provoca la locura. En el caso del poeta, así fue. Se dice que fue encontrado farfullando, babeando y gimoteando."

Si se le pregunta por la piedra negra, les dirá dónde encontrarla. Añadirá: "Bueno, la gente dice que es... antinatural. No presto demasiada atención a los cuentos de fantasmas y cosas así. Eso sí, no tengo ninguna gana de visitarla, sobre todo de noche."

Si se le pregunta por las personas desaparecidas dirá que los tres se hospedaron en la posada, y que envió las pertenencias de dos de ellos a sus casas. Respecto a la

tercera persona dirá que no envió sus pertenencias porque no tenía familia. El posadero comprobará sus archivos y les dirá que su nombre era Metz. Si se le pregunta qué cree que sucedió, dirá que no sabría decir. Especula que pudo tratarse de la mafia, pero afirmará que no se trataban de malas personas.

### Hablando con los pueblerinos

Mostrándose educados (y hablando el idioma local) los investigadores averiguarán que los pueblerinos están dispuestos a hablar acerca de la piedra.

En resumen, los investigadores se enterarán de que la piedra sigue poseyendo una mala reputación y que la gente la evita. La leyenda local sostiene que ésta fue levantada por adoradores del Diablo que fueron masacrados por los turcos. También afirma que se ha intentado destruir siempre. Según estas historias, aquellos que la dañan sufren *“ataques, demencia y sueños horribles.”*

La mejor fuente de información en el pueblo es Geoff Stakuski. Stakuski sirvió en una unidad armada de la S.S. alemana (bajo un nombre distinto) y se retiró (anónimamente) a este pequeño pueblo. Casado con una mujer del lugar, se quedó fascinado por la historia de la zona y aprendió bastante sobre ella. Sabe que el pueblo se llamaba originalmente Xuthltan. Cree que el monolito fue erigido por personas que adoraban a *“un dios desconocido por los hombres”*. Su suegra acogió a un americano en la década de 1900. De acuerdo con Stakuski, el americano formaba parte de un reducido grupo de hombres que vinieron a ver la piedra. Aquellos hombres permanecieron en el pueblo durante algún tiempo y el americano, llamado San Lorenzo, regresó más tarde, dejando algunos libros y otros objetos. Si se le pregunta por los libros, dirá que se perdieron cuando el tejado se vino abajo. Dirá que todavía conserva un cuaderno de notas y un vaso con un polvo extraño.

El cuaderno de notas está en inglés y está hecho trizas. Los pasajes relevantes aparecen en la *Ayuda n° 2*.

Si los investigadores insisten, les permitirá leer el cuaderno de notas. Si insisten mucho, incluso accederá a permitirles llevarse el polvo. Se trata del *polvo de Solimán*, el cual provoca 1D20 puntos de daño cuando se arroja sobre una criatura de los Mitos, como el Ser sapo. Stakuski tiene dos dosis.

Stakuski habló largo y tendido con Russell (por aquel entonces Metz) y sus dos amigos cuando vinieron al pueblo. Cree que pudieron haber sido asesinados por la mafia o que les pasó algo. Dirá que Metz *“tenía una mirada...”* y que podrían haber hecho algo. Dado que es consciente de que Stakuski pudiera llegar a reconocerlo, Russell procurará evitarlo.

### La piedra negra

La piedra negra se yergue en la cima de una montaña próxima al pueblo. El monolito es vagamente octogonal. Tiene unos 5 metros de alto y 0'5 de ancho. La superficie parece haber sido pulida en exceso y tiene símbolos grabados. Está desfigurada y los símbolos están muy dañados.

Los símbolos no parecen pertenecer a ninguna lengua conocida y están dañados, por lo que es improbable que

alguien pueda ni intentar una traducción. Una tirada de *Arqueología* hará notar que se asemejan vagamente a aquellos hallados en una roca, al parecer de creación humana, en Yucatán. La mayoría de los arqueólogos han considerado equivocadamente estas marcas de Yucatán como arañazos o algún tipo de arte. Con una tirada de *Geología* examinando la piedra, un investigador será capaz de afirmar que ésta parece ser de origen volcánico, aunque no cabe duda de que no pertenece a esta parte del mundo.

La piedra es sorprendentemente resistente, aunque el uso de herramientas modernas (taladros) y explosivos podrían hacerla pedazos. Desgraciadamente, dañarla físicamente provocará que ésta *“produzca”* fragmentos y trozos de cosas terribles. El efecto es que, mientras la piedra sufre daño, aquellas personas en un radio de 50 metros deben tirar COR 0/1. Si se revienta entera de golpe, se producirá una “onda expansiva” enorme que causará la pérdida de 1D6/1D20 puntos de COR a todo el mundo en un radio de 50 metros, 1D3/1D10 en uno de 90, 1/1D6 en otro de 135, y 0/1D3 en un último de 180. La onda expansiva hará que la gente en un radio de 100 kilómetros de la piedra sufra terribles pesadillas. Si es reducida a pequeños fragmentos, perderá todo su poder y será una roca cualquiera.

### Visitando la piedra durante el día

Si se visita el monolito durante el día, parecerá raro, fuera de lugar y fantasmal. Sin embargo, no ocurrirá nada.

### Visitando la piedra por la noche

Visitar la piedra de noche no es una buena idea. Aquellos en presencia de la piedra sienten un débil escalofrío, como si algo frío les recorriese la columna. Las sombras crean la ilusión muy convincente de que la piedra se halla en el centro de una vasta y extraña ciudad de torres prohibidas y de espirales oscuras y antinaturales. La luz artificial hace que la ilusión sea más fuerte todavía, ya que la luz hará que las sombras parezcan del algún modo más sólidas. Pasar aquí la noche costará 0/1 puntos de COR.

### Visitando la piedra la noche del solsticio de verano

Visitar la piedra la noche del solsticio de verano (el 23 de junio) es una malísima idea. Como se ha mencionado arriba, la piedra está impregnada con el horror y la locura que tuvieron lugar en sus inmediaciones. Este horror y locura son liberados parcialmente cada 23 de junio. En ese momento todos aquellos que se encuentren en las inmediaciones oirán un débil quejido, que sonará como el viento filtrándose entre los árboles.

Se reproducirá una escena del pasado. A medianoche, unas imágenes fugaces de personas irán adquiriendo forma, volviéndose más sólidas conforme se aproximan a la piedra. Mientras ganan solidez, un sacerdote las guía en una ceremonia obscena. Si una persona presencia este acontecimiento, que tiene lugar entre las 00:00 y las 00:30, perderá 0/1 puntos de COR. A las 00:30 la ceremonia se aviva, con mujeres jóvenes danzando alrededor de la piedra mientras que el sacerdote les propina fuertes latigazos. Conforme la danza aumenta de ritmo, los demás sectarios comienzan a fustigar a personas aterrorizadas y

atadas a postes de madera, obviamente preparándolas para un sacrificio de sangre. A la 1:00, aquellos que sigan allí deben tirar COR 0/1D3. De 1:00 a 1:30 los sectarios prosiguen con su ritual, el cual culmina con un sacrificio de sangre a las 1:30. Cuando la sangre salpica el suelo, sobre la piedra aparece la horrible imagen de una especie de sapo. Aquellos que vean este fantasma tendrán que tirar COR 1/1D6.

El sacrificio no es nada más que, como se ha mencionado antes, una terrible reminiscencia del pasado. A pesar de que puede costar COR, las imágenes son solamente la reproducción de una escena del pasado y no pueden causar ningún otro daño. Aunque las imágenes parecen sólidas, pueden ser atravesadas. Hacerlo no afectará a la ceremonia, pero hará que el individuo sienta el terror con mayor intensidad todavía. En términos de juego, el individuo tendrá que tirar COR 0/1 cada vez que atraviese una imagen.

### Las ruinas

Las ruinas donde falleció Boris Vladinoff continúan presentes, aunque se han ido cubriendo de restos y plantas. Si los investigadores deciden echar un vistazo, podrán localizar algunos huesos, pero no sacar nada.

## Acción

La acción principal se centrará en torno a Russell. Su plan es llevar al grupo hasta el monolito, invocar a un Ser sapo menor y sacrificar a todos los miembros.

Russell es muy astuto, e intentará determinar cuál de los investigadores puede resultar peligroso o pudiese ir armado antes de realizar acción alguna. Si le es posible, intentará inutilizar las armas de fuego que lleven.

Si la aventura no se desarrolla en torno al 23 de junio, Russell llegará a un acuerdo con los investigadores. Su plan es este: primero, tomarles una fotografía de noche. Cuando accedan, invocará a un Ser sapo menor y lo hará esperar en una cueva cercana. Esa noche, dirá que se adelanten para ir colocando las luces. Así lo hará, pero también visitará al Ser sapo y le dirá que ataque a los investigadores al ver el destello de la cámara. Preparará las luces para que el destello sea más potente. Si los investigadores tiran *Suerte*, únicamente quedarán parcialmente cegados durante 15 segundos (todas las habilidades relacionadas con la vista se reducirán a la mitad, como las de combate). Si fallan, quedarán cegados durante 15 segundos (todas las habilidades relacionadas con la vista se reducen a una cuarta parte) y parcialmente otros 15.

Al desaparecer el destello, el Ser sapo atacará a quien tenga más a mano, desgarrándolo y mordiéndolo. Mientras tanto, Russell sacará su 9 mm. y se pondrá a disparar. El Ser sapo y Russell intentarán matar a todos. Si la situación se vuelve en su contra, intentarán huir.

Si los investigadores visitan la piedra en junio, Russell hará cuanto pueda por llevarles allí la noche del 23. Espera que las visiones provoquen la locura en algún miembro del grupo, aumentando así sus posibilidades de acabar con

ellos. En este caso, invocará al Ser sapo menor, que actuará como si fuese una imagen más del pasado. Escudriñará al grupo, esperando a que las visiones y su presencia (verle requiere una tirada de COR por separado) acaben doblegando a los miembros del equipo. Si alguno se vuelve loco, el Ser sapo y Russell aprovecharán para atacar al grupo.

## Conclusión

La aventura termina cuando los investigadores derrotan a Russell y al Ser sapo menor, huyen o acaban muertos (o locos).

Si los investigadores derrotan a Russell y al Ser sapo, deberían recibir 1D8 puntos de COR como recompensa. Si son capaces de destruir el monolito, deberían recibir 1D10 puntos de COR extra.

Si trabajaban para la compañía Steiger, se les pagará si completaron sus tareas. La empresa estará muy interesada en volver a contratarles para otro caso. Si no consiguieron acabar su trabajo o las cosas fueron mal (los miembros del equipo fueron asesinados, por ejemplo), el Guardián debería decidir qué ocurre.

Si huyeron sin derrotar a Russell ni al Ser sapo, perderán 1D3 puntos de COR. Russell conseguirá sacrificios para revivir a la “antigua religión” y pronto reunirá a un grupo de sectarios, expandiendo así sus operaciones. Los investigadores podrían tener que volver a vérselas con un mal mayor en algún momento en el futuro.

## PNJs



### David Rolfe, director

Rolfe es un hombre alto y de mediana edad. Tiene la piel morena y curtida, pelo negro y barba y bigote bien arreglados. Suele vestir con un estilo “urbano”. Se trata de un director con experiencia, y adquirió su reputación cubriendo diferentes guerras y desastres. Por eso aguanta

bien la presión. No cree en lo sobrenatural, pero colaborará con los investigadores si se convence de la realidad de ello.

FUE 14 CON 15 TAM 14 INT 13 POD 14  
DES 13 APA 13 EDU 19 COR 70 P.V. 15

**Habilidades:** Arma corta 40%, Charlatanería 60%, Ciencias ocultas 35%, Crédito 45%, Derecho 15%, Descubrir 41%, Elocuencia 35%, Fotografía 27%, Hablar alemán 25%, Hablar ruso 15%, L/E alemán 25%, L/E ruso 15%, Mecánica 40%, Nadar 55%, Psicología 37%, Regatear 55%, Saltar 45%.



### Brent Travis, talento vocal

Travis es un joven bien parecido, con un pelo perfecto, una cara perfecta y una voz perfecta. Viste con estilo y gusta de trapitos caros. Es un cabeza hueca y no cree en lo sobrenatural. Si se topa con algo peligroso o amenazador, intentará salir corriendo.

FUE 11 CON 12 TAM 13 INT 11 POD 11  
DES 10 APA 15 EDU 15 COR 55 P.V. 13

**Habilidades:** Charlatanería 32%, Elocuencia 55%, Hablar alemán 45%, Hablar francés 55%, Hablar japonés 45%, Hablar ruso 11%, L/E alemán 45%, L/E francés 55%, L/E japonés 45%, L/E ruso 11%, Psicología 25%, Regatear 25%.

### Christopher Russell

Russell (en cierta ocasión Metz) es un hombre enjuto de aspecto nervioso. Tiene el pelo castaño, el cual le empieza a escasear. No cabe duda de que se quedará calvo. Fuma como un carretillero y viste ropa pasada de moda, sobre todo



militar. Siempre lleva como mínimo un par de fundas de cámara (una contiene su 9 mm.). Es muy buen fotógrafo y no cabe duda de que conoce su trabajo.

Está completamente loco y es el leal sirviente de su nuevo maestro. A pesar de su demencia, es muy inteligente y tiene facilidad para engañar a la gente. Prefiere abordar los problemas de forma indirecta, mediante el engaño, trucos y embocadas. Siempre quiere tener ventaja en cualquier situación y planificará cuidadosamente sus acciones. Es muy cuidadoso a la hora de mantener su imagen de fotógrafo excéntrico, y procura no llevar nada que pueda incriminarle.

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 14 POD 12  
DES 14 APA 13 EDU 18 COR 0 P.V. 13

**Armas:** Pistola 9 mm. 35% 1D10  
Cuchillo 45% 1D4+2+1D4  
Porra 53% 1D8+1D4

**Habilidades:** Buscar libros 45%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 45%, Derecho 16%, Discreción 25%, Elocuencia 24%, Escuchar 35%, Farmacología 15%, Fotografía 83%, Hablar español 35%, Hablar francés 25%, L/E español 35%, L/E francés 25%, Mecánica 37%, Ocultarse 25%, Regatear 21%.

**Hechizos:** *Contactar con un Ser sapo menor, Convocar a un Ser sapo menor.*

### Sam Gusett, cámara

Sam es un hombre muy alto y corpulento. Tiene el pelo castaño oscuro, una poblada barba y ojos azules. Suele vestir estilo moderno (chaqueta de cuero, camiseta, vaqueros y botas), recuerdo de sus días como miembro de una banda. Se trata de un cámara con experiencia y capaz de cargar una gran cantidad de equipo. Se ha visto metido en alguna que otra pelea y no tiene miedo a las trifulcas.

FUE 15 CON 14 TAM 17 INT 13 POD 12  
DES 9 APA 11 EDU 14 COR 60 P.V. 16

**Armas:** Cuchillo 35% 1D4+1D4





**Habilidades:** Charlatanería 22%, Conducir maquinaria 50%, Conducir motocicleta 45%, Derecho 15%, Electricidad 55%, Fotografía 65%, Mecánica 60%, Ocultarse 25%.



### Diane Gusett, cámara y sonido

Diane es una mujer delgada y nervuda, de rasgos duros y marcados. Viste como su marido, Sam. Tiene el pelo rubio y sucio, y los ojos azules. Encontró a Dios hace unos años e hizo que Sam abandonase la banda y llevase una vida honrada. Debido a sus creencias religiosas, cree en lo sobrenatural.

FUE 12 CON 13 TAM 11 INT 14 POD 12  
DES 14 APA 12 EDU 15 COR 60 P.V. 12

**Habilidades:** Charlatanería 25%, Conducir motocicleta 35%, Electricidad 35%, Escuchar 55%, Fotografía 60%, Mecánica 35%, Ocultarse 20%.

### Geoff Stakuski, anciano

Stakuski es un hombre extremadamente viejo, con el pelo blanco. Tiene el cabello muy corto y no lleva barba. Formó parte de la S.S. durante la Segunda guerra mundial, pero hace tiempo que dejó la guerra atrás. Como se ha mencionado arriba, posee información de utilidad para los investigadores.



FUE 9 CON 10 TAM 12 INT 14 POD 12  
DES 14 APA 12 EDU 15 COR 60 P.V. 11

**Armas:** Escopeta galga 12\* 60% 4D6

*\*Arma de dos cañones.*

**Habilidades:** Arma corta 28%, Conducir maquinaria 56%, Electricidad 32%, Fusil 45%, Hablar alemán 55%, Hablar inglés 24%, Historia 48%, L/E alemán 55%, L/E inglés 24%, Mecánica 75%, Ocultarse 55%, Primeros auxilios 55%, Regatear 45%, Subfusil 55%, Zoología 35%.

## Criaturas

### Seres sapo menores

Los Seres sapo menores son unas horripilantes criaturas semejantes a sapos. Son siervos de Tsathoggua y están relacionados, de alguna forma, con las Semillas informes de éste.

Son inteligentes, hablan muchos idiomas humanos y a menudo actúan como emisarios de Tsathoggua cuando esta terrible entidad tiene asuntos que tratar en este mundo. A diferencia de los sapos convencionales, los Seres sapo son enormes, cuentan con colmillos negros y zarpas afiladas. En combate usan ambas zarpas y el mordisco. Debido a su extraña y gelatinosa composición, solo reciben la mitad del daño de aquellas armas basadas en la energía cinética, como las de fuego y los cuchillos.



<u>Característica</u>	<u>Tirada</u>	<u>Media</u>	<u>El Ser sapo</u>
FUE	3D6+6	16-17	18
CON	2D6+6	13	16
TAM	3D6+8	18-19	21
POD	3D6+3	13-14	15
DES	3D6	10-11	12
P.V.		15-16	19

**B.D.:** +1D6

**Movimiento:** 7.

**Armas:** 2 garras 55% 1D6+BD  
Mordisco 55% 1D10

**Hechizos:** *Contactar con Tsathoggua, Contactar con una Semilla informe de Tsathoggua.*

**Pérdida de COR:** 1/1D8.

---

# Ayudas de juego

---

## Ayuda nº 1

Su ayudante de campo trajo al conde una cajita lacada que había sido requisada al famoso escriba e historiador Selim Bahadur, caído en combate. El conde la abrió, encontrando un pergamino que empezó a leer, pero no había leído mucho cuando empalideció y, sin decir palabra, volvió a meterlo en la cajita, que guardó en un bolsillo de su capa. En ese momento abrió fuego una batería turca que hasta entonces había permanecido oculta y... las paredes cedieron, cubriendo al conde por completo.

El ejército del conde fue derrotado por Solimán y su cuerpo nunca fue recuperado.

Hoy en día los locales señalan a unas enormes ruinas cubiertas de musgo cerca de Schomvaal bajo las cuales, dicen, aún reposa lo que los siglos han dejado del conde Boris Vladinoff.





## Ayuda nº 2

Hemos visto el horror que plaga este lugar en el solsticio de verano. Es algo de lo que no se puede hablar ni escribir. El Dr. Halward cree que no es más que un reflejo del pasado, algo atrapado eléctricamente en la misma piedra. Mas creo que se trata de algo peor.

He vuelto al pueblo para visitar a Mary una vez más. Se trata de una mujer magnífica, pero las cosas que he visto y experimentado me llevan a no pedirle la mano. Después de todo, ¿cómo pueda protegerla cuando no existe protección alguna contra ellos? No obstante, puedo hacer algo por ella. Al fin descubrí el secreto en un pergamino en árabe: que el polvo es como un ácido contra el mal. He creado dicho polvo, el suficiente para dos usos, y le he dejado a Mary instrucciones sobre cómo utilizarlo. Ella parece escéptica, pero ha visto la piedra.

Me marcho mañana en busca de la isla. Espero poder volver algún día con Mary.

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



**L**os hispanoparlantes 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 *Inforsol* **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, maquettando, 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 (versión ampliada):** 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*, incluyendo un par de artículos que se quedaron atrás en la primera versión. 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**.

**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**.

**CERRANDO EL CÍRCULO, la venganza ha esperado durante largo tiempo:** El pueblecito de North Ashfield, Massachusetts, es la típica comunidad donde reside el mal. Es más, no solo reside, sino que también florece. Los fantasmas del pasado y los horrores del presente se entremezclan con los honestos ciudadanos y los niños inocentes, nutriéndose con el aislamiento y la ignorancia de los habitantes. El círculo de la vida, el círculo del amor, el círculo de la amistad, el círculo de la familia: todos ellos englobados en una esfera mucho más grande: el círculo de la muerte. Su formación es lenta y sombría, pero cuando las dos puntas se toquen, se liberará todo un infierno. Las leyendas de Nueva Inglaterra se harán realidad. *Cerrando el círculo* es una campaña de cuatro escenarios no ambientada en los Mitos para *La Llamada de Cthulhu* que se desarrolla entre 1929 y 1939. 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.

**COMPañERO DE GUERRA:** Un viejo amigo del ejército cuenta con los investigadores para dismantlar una terrible secta. Módulo escrito por Michael C. LaBossiere en 1998. 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 EL MEDIO:** Una extraña intriga de fugados de un centro para criminales dementes en la ambientación de *Cthulhu actual* recomendada para jugadores maduros. Módulo de John Tynes publicado en la revista aperiódica *The Unspeakable Oath* n° 10 a finales de 1993 y reeditada en *Out of the Vault* en 2002 por Pagan Publishing. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

**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 horrendos 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 hiper-geométricos 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 Eduard García, 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 Monbegan*. 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 FLAÑO:** 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**.

**LOS LADRONES DE TUMBAS:** En la que el profesor Preston recurre nuevamente a los investigadores para que vigilen a una familia de oscuro pasado. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 2001. 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:** Modulo 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 modulo 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**.

**LA MADRE NATURALEZA:** “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”. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 1992. Por **Ángel Contreras** 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 *Nyarlatheotep* 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**, **Lucífugo** y **Abdul Alhazred**.

**LOS MUERDE-DEDO:** 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**, **Miguel Nieve** y **Abdul Alhazred**.

**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:** *Nyarlatheop. 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 H. P. 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 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* nº12. 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 yace 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*, *Nyarlatheop*, *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**.

**TODOS LOS NIÑOS BUENOS:** Donde nauseabundas estrellas brillan en la más larga de las noches. Módulo de *Chris Klepac* para *Cthulhu Actual* publicado en la revista aperiódica *The Unspeakable Oath* nº 10 a finales de 1993 y reeditada en *Out of the Vault* en 2002 por *Pagan Publishing*. Por **Ángel Contreras** 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

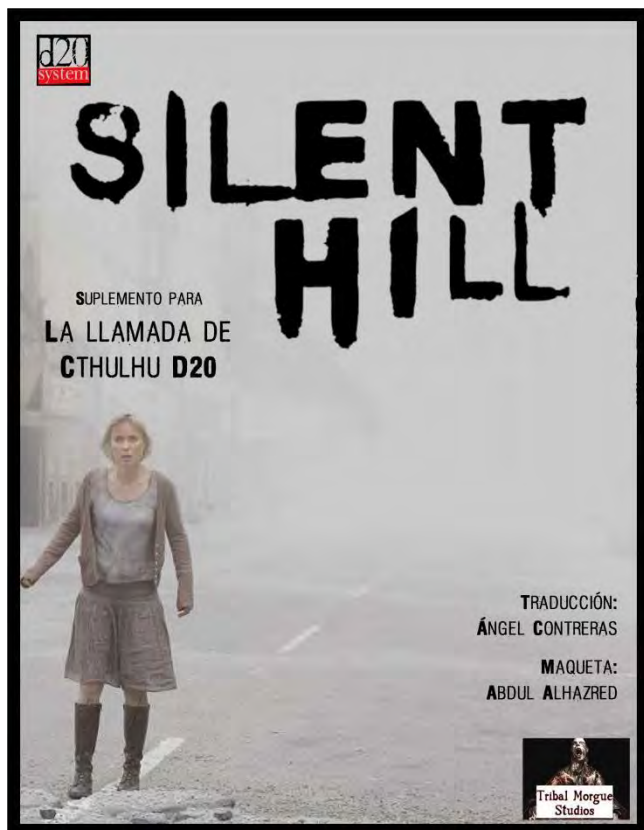
culpabilidad en un moribundo. *La sacerdotisa:* Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la corazonada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada. Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados 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 *Símpoio internacional de fenómenos inexplicables*. En esta edición, la cuadragésima, el símpoio 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**

**SILENT HILL:** El nombre de esa ciudad es *Silent Hill*. Aunque es conocida como un centro turístico pintoresco, es un lugar maldito de donde sus antiguos habitantes se vieron obligados a marcharse, donde tuvieron lugar brutales ejecuciones, y donde se produjo una misteriosa plaga. La ciudad se asienta en torno al lago Toluca, desde el cual una espesa niebla envuelve toda el área y distorsiona la realidad y los sueños de todos aquellos que visitan la ciudad. Según aquellos que la han visitado, hay momentos en los que “cosas” que no deberían existir aparecen. Entorno de campaña para *La llamada de Cthulhu D20* original de Tribal Morgue Studios. 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)*

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)*

El reino de las sombras  
*(The Realm of Shadows)*

La apuesta  
*(The Bet)*

Un mal sueño  
*(Book of Dark Widsom I)*

Solamente tras caer la  
noche  
*(Book of Dark Wisdom I)*

Ghostmail  
*(Book of Dark Wisdom I)*

Sombras junto al fuego  
*(Book of Dark Wisdom II)*

Los libros para colorear de  
la Sra. Bentley  
*(Book of Dark Wisdom II)*

Los demonios de Hithfenn  
*(Book of Dark Wisdom II)*

Y más...