



# FUERA DE LAS PROFUNDIDADES

Por Michael C. LaBossiere

Versión en  
castellano de

*Out of the  
Depths*

Traducción:  
Ángel Contreras

Maqueta:  
Abdul Alhazred

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



# LA LLAMADA DE CTHULHU



## Fuera de las profundidades

Michael C. LaBossiere

**Outh of the Depths** es copyright 1992, 1998, 2017 del Dr. *Michael C. LaBossiere*. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

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

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

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

# Fuera de las profundidades

Por Michael C. LaBossiere

*Donde los investigadores han de dar con una pareja desaparecida en una parte de Maine cuya historia es muy oscura.*

## Introducción

Esta difícil aventura está diseñada para un grupo de investigadores experimentados. Discurre en la costa de Maine y comienza con la investigación de una desaparición. Tiene lugar en los años noventa, aunque se puede producir en otra época con ciertas modificaciones.

## Involucrando a los investigadores

Uno de los investigadores es contactado por un viejo amigo que sabe de su involucración en lo extraño y lo misterioso. Le dirá que unos amigos suyos han desaparecido recientemente de su casa de Maine y necesita ayuda. Él se encuentra en un hotel de la ciudad y le solicitará su colaboración. La ciudad se localiza en la costa y cerca de Ellsworth, Maine. Está a una hora de Bangor, que tiene aeropuerto internacional.

## Información

El amigo será capaz de aportar la siguiente información: Los desaparecidos son Kevin y Dianne Wellston. Kevin es un reconocido artista y su esposa una programadora. Se enteró de su desaparición hace cuatro días, cuando fue a visitarles y halló la casa vacía. Informó a la policía, la cual envió a un agente a investigar. No había señales de lucha ni robo. La policía no cree que se hayan marchado voluntariamente (había comida en el microondas) pero no tiene ni idea de lo que pudiera haber sucedido.

Afirma que probablemente habría dejado la investigación a la policía, excepto por dos incidencias.

Primera, el día después de denunciar la desaparición, el periódico local informó del hallazgo de un bote de pesca a la deriva, sin nadie a bordo.

Las trampas dejadas por el propietario del bote están lejos de la costa de la casa de los Wellston y el bote fue encontrado cerca. La policía y la guardia costera no tienen pistas. Segunda, vio algo extraño, “vagamente parecido a un hombre, pero de aspecto desaliñado” en el agua cerca de la casa, dos días tras haber denunciado la desaparición. Únicamente lo vio durante un minuto, y desapareció bajo el agua.

## Leyendas

Esta parte de la costa posee una oscura historia, la cual puede conocerse a partir de los habitantes más viejos. La biblioteca de la ciudad y el conservador del museo local pueden aportar mucha información. Otras personas sólo conocerán partes de la leyenda.

### Leyenda india

*De Leyendas de los indios*, por Daniel Marchek, 1973. Este libro es relativamente fácil de localizar. Dar con él requerirá una tirada de Buscar libros (véase *Ayuda nº 1*).

### Leyenda inglesa

*De Leyendas inglesas del Nuevo mundo*, por Jonathan Weber, 1966. Este libro es poco común, pero puede localizarse con una tirada de Buscar libros en el lugar adecuado (véase *Ayuda nº 2*).

### El capitán Blake

Si los investigadores continúan su investigación en el área, pueden dar con toda una variedad de diarios históricos y otras fuentes en la biblioteca local que pueden aportar conocimiento.

El capítulo siguiente en la oscura reputación del área se abrió con la construcción de una casa en la costa por parte del capitán Blake en 1885. Blake fue capitán de barco durante años y visitó muchos lugares extraños.

Según los rumores de hoy día, Blake vino a Maine para eludir algunos problemas que tuvo en Massachusetts. De acuerdo con muchos periódicos, los locales más supersticiosos sospechaban que estaba aliado con el Diablo. Por ejemplo: *“Creo que el capitán Blake tiene un pacto con el Diablo. Algunos dicen que los han visto juntos en el mar por la noche, arrojando objetos al agua.”* Otros pensaban que estaba implicado en algún tipo de contrabando o piratería. Por ejemplo: *“Había un rumor que decía que Blake servía al mal. Pero resulta obvio que solo era un contrabandista y que utilizaba estos rumores para mantener lejos a la gente.”* No obstante, casi todos estaban de acuerdo en que era extraño y digno de desconfianza. En los años posteriores, los periódicos mencionan desapariciones acaecidas en las ciudades vecinas, así como extraños avistamientos en el océano. Hay numerosas referencias a un barco misterioso que llegaba en la noche y partía antes del amanecer. Por ejemplo: *“Muchos son los que están desapareciendo. Unos dicen que se han perdido en la mar. Otros que tuvieron accidentes en los bosques. Sally Jane dice que es el barco oscuro que viene de noche y sale por la mañana”.* Según los periódicos, Blake falleció en 1891. Sin embargo, no hay pruebas de su muerte. Si los investigadores persisten, podrían hablar con el bibliotecario o el conservador del museo para que revelen los sucesos. Si es así, cualquiera de ellos les contará que Blake fue asesinado cuando un grupo de vecinos atacó al misterioso barco y lo quemaron y abrieron agujeros cuando Blake se encontraba dentro. Se hundió en el océano, frente a la casa de Blake. De acuerdo con la leyenda, las últimas palabras de Blake fueron: *“¡Estúpidos! ¡Podéis matarme, pero la muerte asolará esta tierra! ¡La muerte vendrá del mar!”* Según la historia, poco después de que el barco se hundiese, tuvo lugar un fogonazo bajo las aguas. La persona que cuenta esto a los investigadores les dirá que los sucesos extraños dejaron de ocurrir tras la muerte de Blake.

### Donald Blake

El hermano del capitán, Donald, entró en posesión de la casa y fue bien acogido por los ciudadanos, a pesar de sus temores. Murió en 1924 y la casa ha permanecido vacía hasta 1930. Una artículo de periódico relata su fallecimiento (véase *Ayuda nº 3*).

### Asesinato y suicidio en la casa Blake

En 1930 la casa Blake fue alquilada por primera vez y dejó de serlo hasta 1982 cuando el inquilino se pegó un tiro después de haber disparado a su mujer. Tras aquello, la casa permaneció vacía y evitada, y la gente empezó a llamarla *“la casa encantada”* (véase *Ayuda nº 4*).

---

## Los hechos tras las leyendas

---

Hay un portal localizado en el suelo marino. Los jóvenes cazadores fueron masacrados por Ampharks que vinieron a través del portal por accidente.

Los indios mataron a muchos de ellos y el resto huyó hacia el interior del océano perseguidos por los indios en sus canoas. Vislumbraron el portal y fueron capaces de comprender la funcionalidad del portal y lo utilizaron para cazar humanos. Un grupo de ellos dio con el navío arriba mencionado y acabó con la población. El capitán Blake logró convencer a estas criaturas de que no le matasen. En compensación, accedió a ayudarles. La gente que desaparecía terminaba en las garras de estos seres y el misterioso barco adquiría suministros necesarios. Blake disfrutaba de una lucrativa relación con estos seres, hasta que los habitantes lo mataron. Desafortunadamente para las criaturas, el barco hundido se posó encima del portal, dañándolo, cerrando el acceso a la Tierra. El fogonazo mencionado en la historia fue producido por el portal. El hombre que disparó a su mujer y luego a sí mismo fue un incidente totalmente ajeno al resto.

---

## ¿Qué está ocurriendo?

---

Los Ampharks pudieron determinar la forma de crear su propio portal y abrirlo próximo al original. La apertura tuvo lugar el día que los Wellston desaparecieron. Debido a que los Ampharks viven durante mucho tiempo y no saben nada de la vida humana, creyeron que Blake todavía estaba vivo y pasaron por el portal abierto. En lugar de dar con Blake, dieron con los Wellston y los mataron. Al final volvieron a su antiguo hábito y atacaron al bote pesquero que fue hallado a la deriva. El amigo del investigador vio a uno de ellos en el agua pero, afortunadamente para él, no se percataron de su presencia.

---

## Mapas

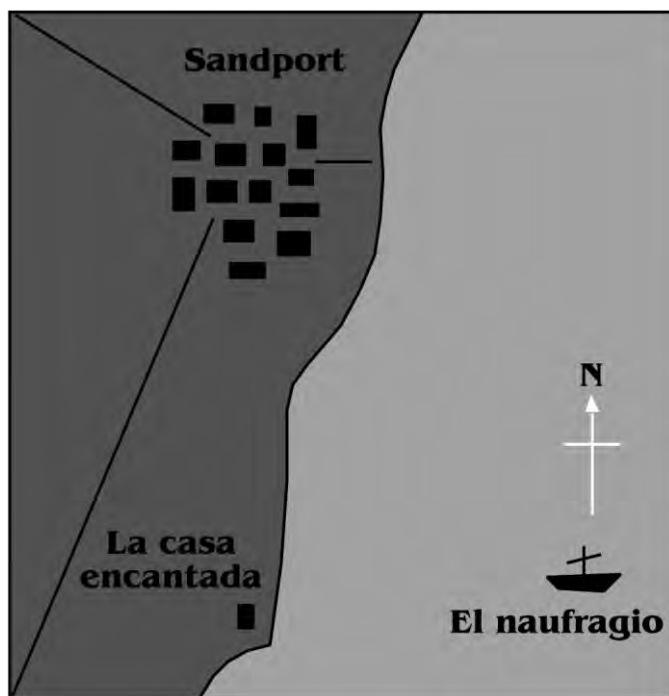
---

### Mapa costero

El mapa costero detalla la sección de la costa de Maine donde la aventura tiene lugar. El barco hundido es el misterioso navío que los habitantes atacaron. Yace encima del portal original. Al lado está el portal nuevo que fue abierto recientemente. La casa encantada es la casa de los Wellston.

El nombre de la ciudad es Sandport y posee una población de unos mil habitantes. La mayoría de la gente que vive en Sandport viaja todos los días para trabajar en Bangor, el resto son pescadores.

La ciudad está mayormente formada por casas (la gente suele comprar en Bangor), aunque tiene un almacén general y una tienda de suministro para pesca. También hay un pequeño hotel y una biblioteca. Una pequeña sección del puerto sirve como amarradero para botes pesqueros. Los habitantes son gente abierta. A dos de los más ancianos (Bert y Jim) les encanta contar historias a los extranjeros.



La ciudad cuenta con tres agentes de policía. Van armados con una pistola de 9mm. y escopetas. En torno al 40% de la población adulta posee armas de caza. Seis de los habitantes tienen experiencia militar. Uno guarda una AR-15, dos van armados con rifles de caza y los demás van desarmados, aunque saben usar armas.

### Mapa de la casa encantada

La casa es una construcción típica de la costa de Nueva Inglaterra, aunque parece algo espeluznante incluso durante el día. Se puede llegar a ella mediante una

carretera de un solo carril que parte desde la carretera principal y atraviesa los bosques. El vehículo de los Wellston (cuyo tanque de gasolina está al 80%) se encuentra aparcado junto a la casa. Hay una cinta policial en la puerta indicando que el sitio está bajo investigación policial. No hay nadie vigilando el lugar, así que resultaría bastante fácil para los investigadores registrarlo.

### Primera planta

**Sala de estar:** La sala de estar contiene mobiliario caro y cómodo. Muchas de las pinturas del Sr. Wellston cuelgan de las paredes. Puede costar unos 3.000-5.000\$ cada una. Principalmente son escenas de la naturaleza, aunque una muestra a un horror extraído de las páginas de Lovecraft.

**Comedor:** El comedor contiene una sólida mesa de roble, una vitrina china y cosas así.

**Cocina:** La cocina está equipada con lo último en electrodomésticos. Hay comida en el microondas y dos refrescos abiertos en la encimera.

### Segunda planta

**Dormitorio 1:** Una habitación caramente decorada, con tocadores y demás.

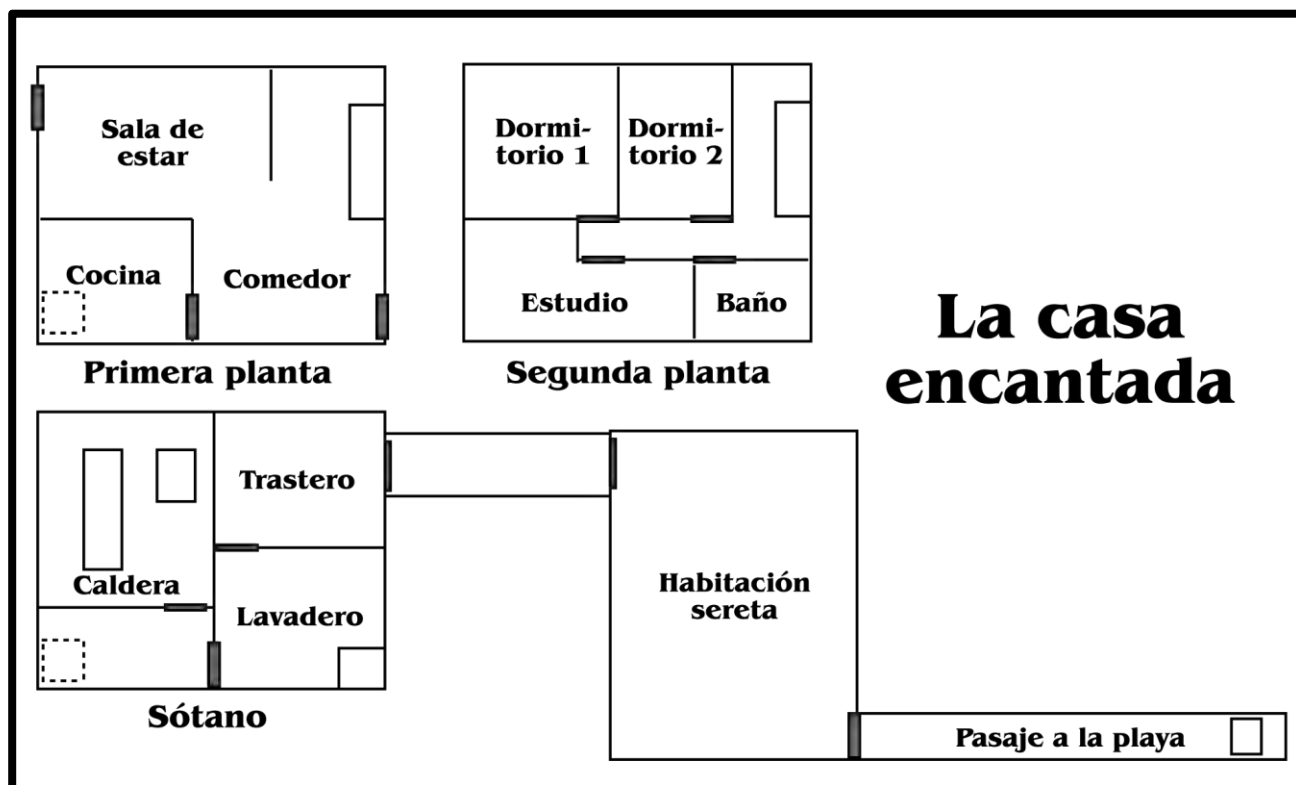
**Dormitorio 2:** Vacío.

**Baño:** Un baño.

**Estudio:** Esta habitación contiene varias estanterías llenas de libros sobre arte, misticismo oriental, programación y por el estilo. También hay un ordenador completamente equipado.

### Sótano

**Caldera y lavadero:** Se describen por sí mismos.



*Trastero:* Esta habitación contiene varias cajas y maletas. Huele a humedad, aunque la proximidad al mar lo hace inapreciable. Una tirada de Descubrir revelará la presencia de una marca en el suelo. Si se examina, se encontrará sal marina, como si agua del mar se hubiese secado en este punto.

Una vez encontrada la marca, una tirada de Seguir rastros revelará la presencia de un rastro de sal que va hasta la pared, donde se encuentra la puerta de la habitación secreta. Si se sigue el trazo, dar con el mecanismo de apertura requerirá otra tirada de Descubrir.

*Habitación secreta:* Los escalones que conducen a la habitación secreta son sólidos peldaños de roble, pero se han vuelto resbaladizos por el aire húmedo. El olor a mar es muy fuerte, aunque queda solapado por un hedor repugnante. La sala está ligeramente iluminada con algas marinas que crecen en el techo (una tirada de Botánica revelará que no son reconocibles). El verdor de las algas muestra una escena desagradable: huesos humanos y ropas rasgadas esparcidos por el suelo y sangre por todas partes.

Una cartera rota desvela la identidad de uno de los restos: el Sr. Wellston. La otra víctima es obviamente su esposa. Si se examinan los restos, la presencia de marcas de colmillos resultará evidente. Con una tirada de Medicina forense se establece que un animal royó los huesos. Sin duda parecen los mordiscos de un tiburón, aunque una tirada de Zoología hará pensar en que se trata de uno muy raro.

*Pasaje a la playa:* El pasaje desciende hasta quedar cubierto de agua al final. El interior es pegajoso y está lleno de espinas de pescado y cangrejos. Al final se encuentra una trampilla que da a la playa. Está camuflada en el exterior mediante rocas.

---

## Acontecimientos

---

A continuación se ofrece una lista de acontecimientos. Los sucesos de los días 1 al 3 ocurren con anterioridad a la involucración de los investigadores. El resto tiene lugar en el orden presentado, a menos que los investigadores interfieran.

### Día    Acontecimiento

- 1    Informe de la desaparición de los Wellston.
- 2    Hallado bote pesquero a la deriva.
- 3    El amigo del investigador ve algo en el océano.
- 4    Segundo bote pesquero hallado a la deriva.
- 5    Hallado barco de recreo a la deriva.
- 6    Navío de la Guardia costera hallado a la deriva.
- 7    Tienen lugar tres misteriosos asesinatos en Sandport.
- 8    Tienen lugar cuatro misteriosos asesinatos en Sandport.
- 9    Tienen lugar diez misteriosos asesinatos en Sandport.
- 10    Ataque masivo en Sandport.

### **Detalles**

El cuarto día, otro bote pesquero será encontrado a la deriva, sin tripulación. Al quinto día, la Guardia costera da

con un barco de recreo al informarse de su no retorno. Tampoco hay pasajeros ni tripulación (en torno a unas cuarenta personas en total). Al sexto, un pequeño navío de la Guardia costera es hallado a la deriva por unos pescadores que lo remolcan a Sandport. No hay tripulación. Al séptimo, se encuentran tres cuerpos destrozados. Al día siguiente, se encuentran cuatro cuerpos más en una casa. Al noveno, diez cuerpos. Al décimo, el navío hundido emergerá de las profundidades, y atracará en Sandport. Esqueletos y Ampharks saldrán de él, matando a todos en la ciudad. Por supuesto, si los investigadores intervienen a tiempo, las cosas pueden cambiar.

### **Navíos a la deriva**

Los Ampharks atacarán a otro bote pesquero el cuarto día, a un barco de recreo proveniente de Portland el quinto, y al patrullero el sexto. Si los investigadores deciden investigar el misterio en torno a los botes, pueden terminar tropezándose con los Ampharks durante uno de sus ataques. El grupo atacante lo forman tres Ampharks. El grupo que ataca al barco de recreo lo forman diez, y el atacante al navío de la Guardia costera consistirá en seis Ampharks. Ya que los investigadores podrían actuar de cualquier manera (alquilar un bote o una avioneta, subirse a un barco, etc.) el Guardián debe preparar los detalles.

En los días 7, 8 y 9 un grupo de Ampharks entrará a la ciudad y matará a su gente de una manera brutal dentro de sus casas. Los detalles exactos de estos ataques y los efectos de un intento de intervención por parte de los investigadores se dejan al Guardián. El grupo de ataque tierra adentro constará, inicialmente, de tres Ampharks. El número se incrementará si se topan con resistencia.

### **La muerte proveniente del mar**

El décimo día es el del gran evento. Los Ampharks andan buscando un lugar como base de operaciones y una fuente de carne fresca. Decidirán que Sandport se adecúa a sus necesidades, al ser pequeña y relativamente indefensa. Los Ampharks no entienden que Sandport forma parte de Estados Unidos y que otros seres humanos vendrán a indagar.

Debido a que los Ampharks obtienen cierto placer por el terror y el sufrimiento de otros seres, planearán un ataque diseñado para maximizar el terror y el sufrimiento de sus víctimas. Con este propósito, prepararán esqueletos y los subirán a bordo del navío hundido. Después emplearán "globos" para emerger al barco hasta la superficie y llevarlo a Sandport. Sus siervos animados y ellos mismos se lanzarán a exterminar a la población de Sandport si no se les detiene. Anteriormente al ataque, atentarán contra la planta eléctrica y las líneas telefónicas, y bloquearán las carreteras con árboles. Todos los Ampharks participarán en el ataque, y el portal quedará desprotegido (no creen que ningún humano pueda localizarlo, menos aún atacarlo).

Los Ampharks lucharán hasta morir o hasta que se les haga huir. La mayoría de la gente será carne de cañón, pero la policía y los ex militares opondrán resistencia. Los Ampharks huirán si pierden más del 30% de sus efectivos. Si se daña el portal, y son conscientes de ello, detendrán el ataque inmediatamente y e irán hacia él tan pronto como

les sea posible. Evidentemente, intentarán matar a cualquiera que encuentren en el área.

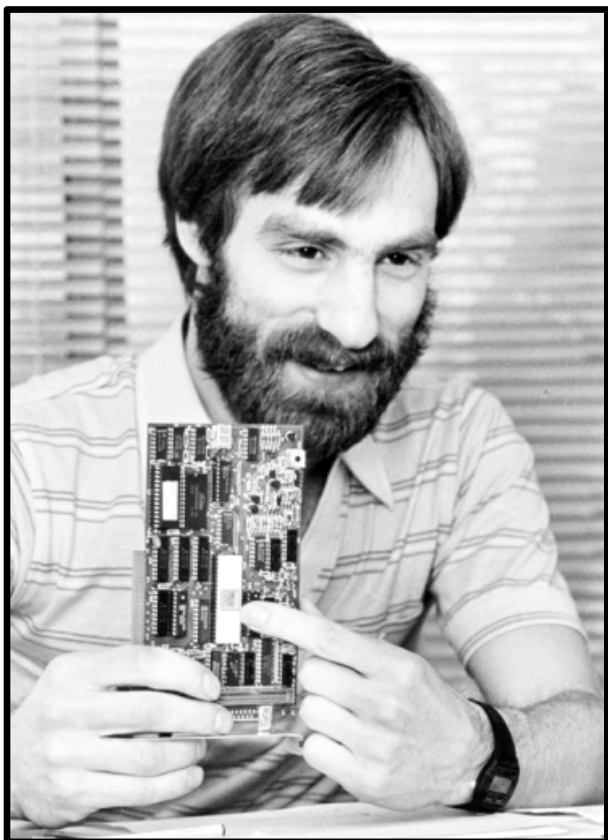
### Atacando al portal

Si los investigadores se enteran de la existencia del portal gracias a las referencias de las leyendas, puede que decidan atacarlo. Está localizado a 18 metros bajo el agua. El portal lo forma un cuadrado de piedras de 6 metros de lado. Alrededor hay masas orgánicas pulsantes. Crecen extendiendo pequeños tentáculos que atrapan constantemente la fauna marina hacia el cuerpo de la masa. Se trata de un organismo inconsciente que forma parte del portal. Todo aquel que se encuentre a menos de un metro será atacado por cientos de tentáculos y arrastrado a la masa. El ataque tiene un 75% de probabilidades de acierto e infligirá 1D20 puntos de daño por asalto. El portal puede ser destruido con explosivos, o taponado y neutralizado con un Símbolo arcano.

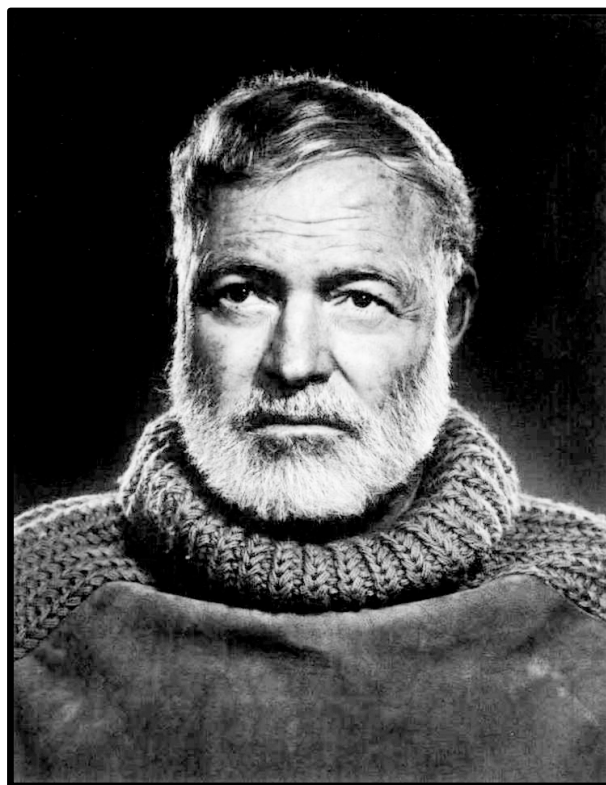
## Conclusión

Si los Ampharks destruyen la ciudad, continuarán asaltando barcos y comunidades costeras. Más de ellos llegarán a través del portal. Finalmente se toparán con los Profundos y formarán una alianza.

Si los Ampharks son expulsados, esperarán a un momento más propicio. Establecerán contacto con algunos humanos e intentarán adquirir armas y equipo diverso. Volverán a intentarlo de modo más sutil para controlar la ciudad.



*Anthony Preston*



*Jack Randall*

Los investigadores deberían recibir una pequeña recompensa en COR (1D3) por expulsar a los Ampharks.

Si se destruye el portal, los Ampharks supervivientes huirán. Continuarán sus ataques a pequeños navíos y comunidades aisladas, pero no representarán durante mucho tiempo una seria amenaza hasta que puedan construir un portal nuevo. Los investigadores deberían recibir 1D6 puntos de COR de recompensa si destruyen el portal.

Si el portal es destruido y la mayoría de los Ampharks son aniquilados, los supervivientes se volverán una molestia menor hasta ser exterminados. Si los investigadores acaban con todos los Ampharks, deberían recibir otros 1D4 puntos de COR.

## Personajes

### **Anthony Preston, programador informático**

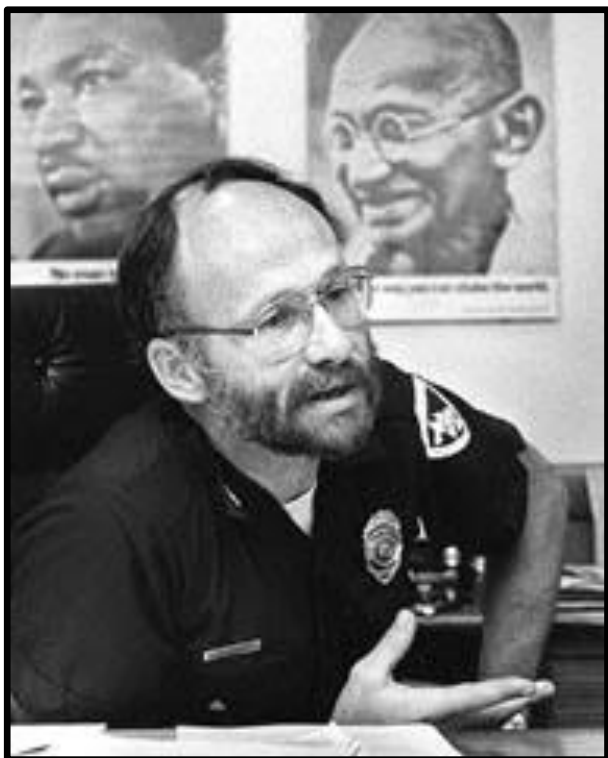
FUE 11 CON 11 TAM 13 INT 15 POD 12  
DES 12 APA 10 EDU 18 COR 60 P.V. 12

**Habilidades:** Buscar libros 55%, Electricidad 24%, Informática 72%, Regatear 12%.

### **Jack Randall, pescador**

FUE 14 CON 15 TAM 14 INT 14 POD 13  
DES 12 APA 10 EDU 15 COR 65 P.V. 15

**Armas:** AR-15 45% 2D8 (118 metros, 1 disparo, 30 balas de capacidad, 11 RES, 97% pífia)



David LeBlanc

**Habilidades:** Charlatanería 21%, Discreción 40%, Electricidad 20%, Orientación 35%, Pilotar avión 45%, Primeros auxilios 45%, Química 20%, Regatear 35%.

### David LeBlanc, jefe de policía

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

**Armas:** 9mm 1D10

**Habilidades:** Conducir automóvil, Derecho 20%, Descubrir 41%, Discreción 24%, Escuchar 35%, Persuadir 31%.

### Vecino típico

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

**Armas:** Puñetazo 50% 1D3+1D4

### Policía típico

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

**Armas:** 9mm 45% 1D10

Escopeta .12 50% 4D6

Porra 30% 1D6+1D4



## Seres de los Mitos

### Ampharks, raza independiente menor

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| FUE                   | 3D6+6         | 16-17        |
| CON                   | 3D6           | 10-11        |
| TAM                   | 3D6+6         | 16-17        |
| INT                   | 3D6           | 10-11        |
| POD                   | 3D6           | 10-11        |
| DES                   | 3D6           | 10-11        |
| P.V.                  |               | 13-14        |

**Armas:** Garra 25% 1D6+BD

Mordisco 1D8+BD

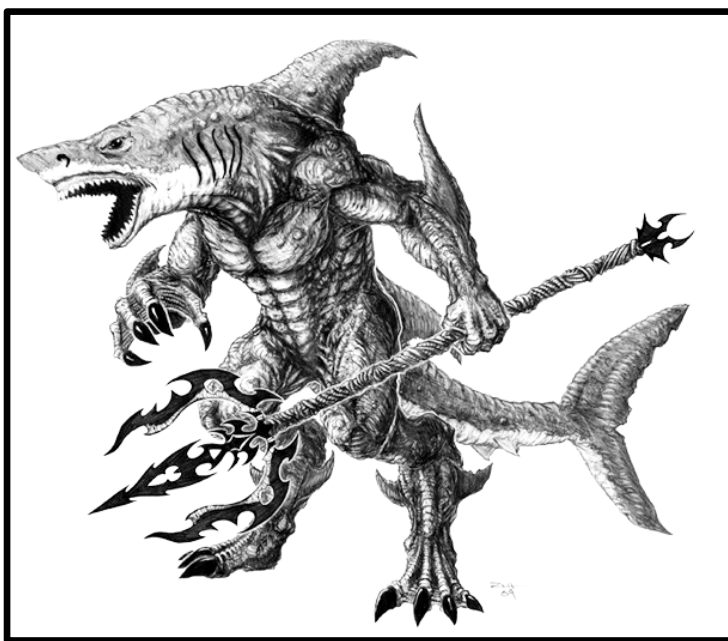
**Hechizos:** Un Amphark tiene un 40% de probabilidades de conocer 1D3 hechizos. Estos hechizos se limitan a *Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu*, *Crear portal* y *Crear cieno*.

**Pérdida de COR:** 0/1D6.

**Descripción:** Los Ampharks (tiburones anfibios) proceden de un mundo lejano, el cual fue visitado y dominado por una Semilla estelar de Cthulhu. La semilla los esclavizó y usó para erigir ciudades bajo el agua. También construyeron portales para acceder a otros mundos, incluyendo la Tierra.

Estas criaturas miden unos 2'10 metros y tienen una piel gris pálida y las entrañas blancas. Sus ojos son completamente negros y tienen branquias en la garganta. Sus pies y manos tienen tres dedos interdigitales y sus bocas son muy grandes con múltiples colmillos similares a los de un tiburón. Poseen aletas dorsales y algunas tienen colas (inútiles). Son anfibios.

Su sustento proviene de fuentes tanto físicas como psíquicas. Necesitan consumir grandes cantidades de carne, aunque también precisan "alimentarse" del miedo y sufrimiento de otros seres. Las energías generadas por el



Amphark



*Esqueleto de cieno*

miedo y el sufrimiento también les proporcionan un tremendo placer. A mayor miedo y sufrimiento, mayor placer.

Los Ampharks son, de algún modo, contradictorios en su naturaleza. Por un lado, son unos maestros dirigiendo ataques y elaborando planes para hacer cundir el pánico. Una táctica típica es hacer que la gente desaparezca y generar una sensación de pavor que encuentran agradable. Por otro lado, también son asesinos sedientos de sangre, que en ocasiones se lanzan a masacres sin razón aparente. Durante estas fases destructivas, simplemente se enfrentarán a sus oponentes con sus garras y colmillos ignorando armas y planes.

En su propio mundo, el Amphark que no está esclavizado habita en tribus libres. Estas tribus están constantemente en guerra entre ellas por los recursos limitados. Suelen luchar en las pocas ciudades abandonadas por la Semilla estelar de Cthulhu.

Algunos Ampharks han aprendido a crear sus propios portales y a reactivar los que están en desuso. De su ama, algunos también han aprendido a crear cieno que puede animar los restos de seres vivos.

### **Esqueleto de cieno**

Los Ampharks han aprendido a crear un organismo que posee poderes telequinéticos limitados. Cuando se coloca en un esqueleto, el organismo puede animar los huesos para cumplir las órdenes de sus amos. Sin embargo, son vulnerables a agentes capaces de dañar a organismo vivos (como el veneno). Los esqueletos

de cieno parecen esqueletos chorreantes y burbujeantes, con tentáculos que se retuercen horrorosamente.

El esqueleto de cieno suele emplearse para causar miedo y luchar en batallas en primera línea. El cieno es muy resistente como para ser dañado con balas y armas blancas, pero es susceptible al veneno y al fuego. El cieno ha de permanecer húmedo en todo momento.

Puesto que están formados de hueso y cieno mayormente, su sustancia no sufre un daño especial ante empalamientos. Cuando se le hieren no sufren daño. En cambio, cada punto de daño sufrido tiene un 3% de probabilidades de destruir a un esqueleto de cieno. Cuando se le mata, el cieno pierde su integridad y se filtra por la tierra cual masa pútrida.

En combate pueden emplear armas cuerpo a cuerpo con un porcentaje igual a su DESx5, o pueden usar sus huesudas manos para desgarrar.

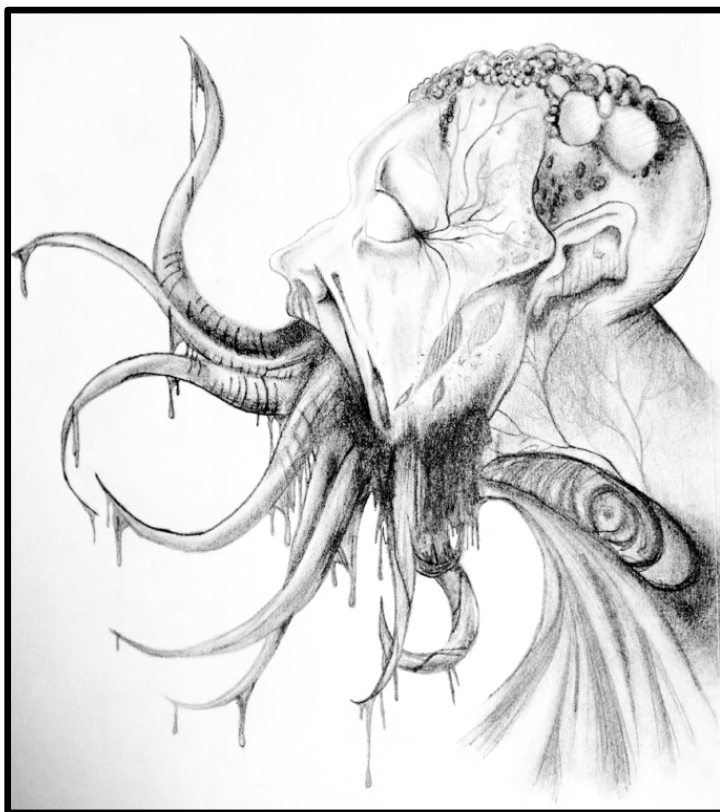
| <i>Característica</i> | <i>Tirada</i> | <i>Media</i> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| FUE                   | 2D6           | 7            |
| CON                   | 1D6           | 3            |
| TAM                   | 3D6           | 10-11        |
| INT                   | 3             | 3            |
| POD                   | 1D6           | 3            |
| DES                   | 2D6           | 7            |

**Movimiento:** 7.

**Pérdida de COR:** 1/1D6.

### **Zombis de cieno**

Los zombis de cieno parecen cadáveres humanos pálidos y abotargados, con tentáculos que salen de los orificios de sus cuerpos y de los ojos. Cuando el cadáver es destruido, el cieno salta a borbotones de boca, ojos y orejas, lo cual

*Zombis de cieno*

es algo muy desagradable.

Son iguales a los esqueletos de cieno con la excepción de que solo reciben 1 punto de daño de las armas capaces de empalar y la mitad del resto. Pueden utilizar armas cuerpo a cuerpo en un porcentaje igual a su DESx5.

| <u>Característica</u> | <u>Tirada</u> | <u>Media</u> |
|-----------------------|---------------|--------------|
| FUE                   | 3D6           | 10-11        |
| TAM                   | 3D6           | 10-11        |
| INT                   | 3             | 3            |
| POD                   | 1D6           | 3            |
| DES                   | 2D6           | 7            |

**Movimiento:** 6.

**Pérdida de COR:** 1/1D8.

## Hechizos

### *Crear cieno*

Este hechizo permite al realizador crear un asqueroso cieno que puede animar huesos y cadáveres. Para crearlo, el realizador debe reunir una masa de materia orgánica adecuada en la que predomine el cieno. Después debe arrancarse con un mordisco un pedazo de carne de su propio cuerpo (lo cual provoca 1D2 puntos de daño) y escupirlo al cieno. Al final tiene que realizar el cántico a la vez que derrama algo de su sangre sobre la masa. Una vez hecho esto, el realizador gasta 3 puntos de magia. La masa está lista para animar un esqueleto o cadáver. Debe ser “recargada” cada 20 horas con 1 punto de magia, o perderá consistencia y el zombi o esqueleto se desmoronará.



---

# Ayudas

---

AYUDA N °1: De "Leyendas de los indios", por Daniel Marchek, 1973.

De acuerdo con una leyenda india, una banda de jóvenes cazadores que fueron a bañarse al mar fue atacada y masacrada por los espíritus que moran en él. El único superviviente regresó junto a su tribu y contó lo sucedido. El hermano de uno de los allí muertos, que era un gran guerrero, condujo a un grupo de guerreros al lugar donde su hermano había caído. Según la leyenda: *"Los guerreros batallaron durante tres días y tres noches contra los espíritus malignos del mar, hasta que les vencieron y les hicieron huir por el agujero en el mar del cual procedían."* Se formó un grupo de vigías, esperando el retorno de los espíritus malignos del mar.

AYUDA N °2: De "Leyendas inglesas del Nuevo mundo", por Jonathan Weber, 1966.

*En 1698 un pequeño navío fue avistado lejos de la costa, a la deriva, cerca de lo que ahora se conoce como Massachusetts. Un conjunto de personas remó hasta allí y lo abordó. De acuerdo con el diario de Daniel Weatherspoon, uno de los asaltantes, no hallaron a nadie a bordo. El diario relata que no había signos de lucha en el barco. Weatherspoon escribió que sospechaba que la tripulación sufrió una plaga y se tiró al mar en su locura. Añade, además, que el cuaderno de abordó fue encontrado, pero que no ofrecía indicación alguna de lo ocurrido. La última entrada indicaba que el barco estaba próximo a una sección de la costa "donde los indios vigilan el mar." El capitán también recogió que uno de los marineros vio a una sirena durante la noche.*

*¿Fue una extraña plaga o la locura? ¿O una explicación más mundana? Quizás unos piratas abordaron el navío o tal vez se trató de un motín. Por supuesto, el lugar donde fue hallado el barco tiene una mala reputación, así que quizá haya algo más de historia.*

AYUDA N° 3: Obituario en periódico de 1924.

# **O B I T U A R I O**

Donald Blake, hermano del infame capitán Blake, falleció hoy mientras dormía. Era apreciado por todos nosotros y siempre lo echaremos de menos. El recuerdo de su servicio tendrá lugar a mediodía de este sábado.

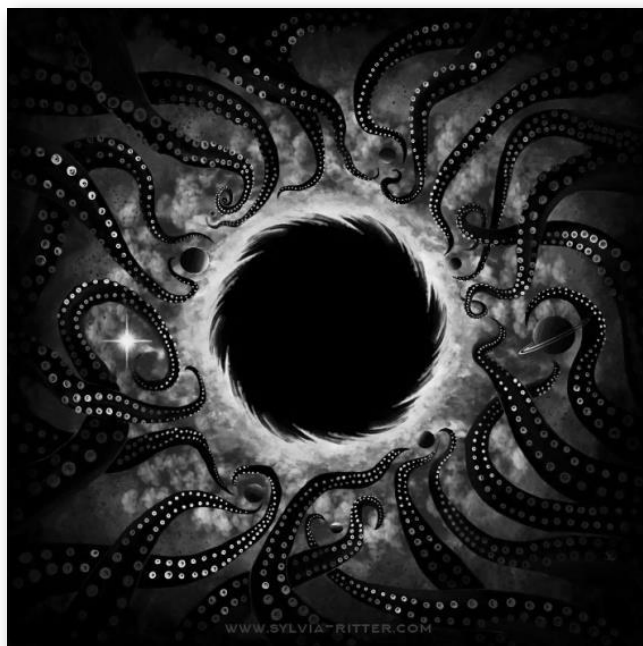
AYUDA N° 4: Artículo de periódico de 1892.

# **ASESINATO Y SUICIDIO — EN LA CASA BLAKE —**

La tragedia ha tenido lugar hoy en nuestra comunidad. La policía informó que David Westingwood disparó a su esposa Mary, y luego se quitó la vida colgándose a sí mismo. Sus amigos afirman que David denotaba ciertos síntomas de depresión, aunque jamás sospecharon que haría algo como eso. Una vecina, Janet Selkin, manifestó: *"David siempre fue muy tranquilo. Nunca le he escuchado levantar la voz a su mujer. Todos estamos consternados. Consternados y aterrados"*. Este acontecimiento es el último en la oscura historia de la casa Blake.



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 *Inforol* 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.

**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 Wimbly, 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 Shombsbak incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. 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 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**.

**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, Lucífugo y Abdul Alhazred**.

**LOS MUERDE-DEDS:** 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 inconmensurable 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 Vikenbergl salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquiaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigatorias y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega? Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

**LA PIEDRA DEL SUEÑO:** Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas. La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de HP

Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica. ¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlathotep antes de que sea demasiado tarde? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

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

**EL QUE CAMINA EN EL VIENTO:** En 1848 la Expedición Franklin desapareció en el hielo buscando el paso al noroeste. Ochenta años después, tú y tus compañeros viajáis al norte de Canadá para indagar sobre aquel desastre, y veros inmersos en una carrera a lo largo de todo el globo para derrotar al temible dios de las planicies heladas. Cientos de horas de investigación han sido necesarias para crear la campaña más realista de las década 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* n°12. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

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

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



que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

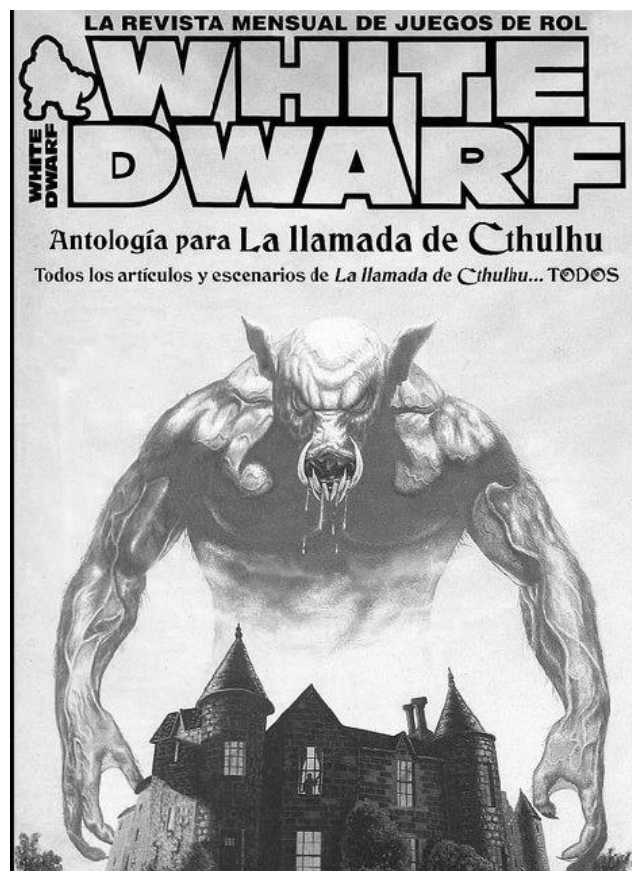
**LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5ª EDICIÓN:** Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los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

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

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

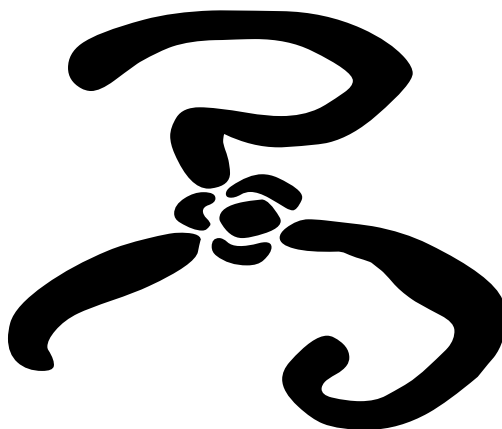
**EL UTATTI ASFET,** *el ojo de perversa mirada.* Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico. Los investigadores están entre los asistentes. Allí encuentran evidencias de un fenómeno que conocen demasiado bien. Inician una investigación que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y nativos, nueva magia, horrores submarinos, horrores en pantanos y horrores en las arenas del desierto. Una amplia variedad de personajes y situaciones conforman un memorable conjunto

de aventuras. Ambientada en la década de los noventa, *El Utatti asfet* es una campaña a nivel mundial. En ella, los investigadores descubren que los Mitos no son sus únicos enemigos, y que el mal puede aguardar durante mucho tiempo. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.



#### **NOVEDAD**

**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.



# 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)*

El viaje

*(The Journey)*

Compañero de Guerra

*(War Buddy)*

Silent Hill

*(Silent Hill D20 Suppliment)*

La apuesta

*(The Bet)*

Y más...