



# LOS LADRONES DE TUMBAS

Por Michael C. LaBossiere

Versión en  
castellano de  
*The Bone  
Dealers*

Traducción:  
Ángel Contreras  
Maqueta:  
Abdul Alhazred

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

# LA LLAMADA DE CTHULHU



## Los ladrones de tumbas

Michael C. LaBossiere

**The Bone Dealers** es copyright 2001, 2017 del Dr. *Michael C. LaBossiere*. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

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

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

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

# Los ladrones de tumbas

Por Michael C. LaBossiere

*El profesor Preston recurre nuevamente a los investigadores para que vigilen a una familia de oscuro pasado.*

## Introducción

Se pretende que esta aventura sea continuación de *Desde el Infierno* y forme parte de una mini campaña. No obstante, puede jugarse como una aventura aislada con ligeras modificaciones. Si se hace, presupóngase que los acontecimientos descritos en *La librería* han sido resueltos.

### Información para el Guardián

Los terribles incidentes que involucraron al brucolacos sirvieron para reforzar la creencia de Reginald Preston de que existe un claro peligro para la humanidad. Esta creencia le ha conducido a redoblar sus esfuerzos por aprender más acerca de la naturaleza del peligro. Desafortunadamente, sus estudios del tomo (*Notas sobre magia*) localizado por su infortunado amigo Don Wedinberg le llevará por un peligroso camino. Tras dominar el ritual para *Contactar con un Gnl*, decidió intentar contactar con uno de estos habitantes de los cementerios y aprender de ellos tanto como pudiese.

Sus esfuerzos tuvieron éxito y pudo contactar con una pequeña banda de Gules. Los Gules, cansados de su larga servidumbre a la familia Blane, se han ofrecido a ayudar a Preston a cambio de su liberación. Viendo esto como una oportunidad para obtener información a la vez que para acabar con unos sectarios al servicio de los Mitos, decidirá recurrir a los investigadores para enfrentarse a los Blane.

Dado que Preston es un personaje relevante en las aventuras que siguen, es importante que el Guardián halle un modo plausible de mantenerle vivo.

### Historia de la familia Blane

La familia Blane, fervorosos protestantes, llegó a Nueva Inglaterra en 1743. No era más que otra familia más hasta 1796. Reginald Blane, entonces abandonado a su suerte como capitán de barco, se vio seducido por una operación de contrabando con la promesa de dinero fácil. Lamentablemente, la operación acabó siendo un fiasco que arruinaría a su familia.

Esta experiencia dejó a Reginald en la cuerda floja. Posteriormente, cuando atendía al funeral de un colega acaudalado, tuvo la idea de saquear tumbas. Fue en el transcurso de su nueva carrera como ladrón de tumbas cuando se encontró con los Gules.

Después de aprender mucho de los Gules y de otros seres, decidió que estaba harto de robar tumbas él mismo, así que empleó a los Gules para ese trabajo sucio. Poco antes de su muerte desarrolló una serie de hechizos que le permitirían dominar a los Gules y protegerle de su ira. Tras su muerte, su hijo más joven se topó con estos libros y notas y decidió seguir los pasos de su padre. Desde entonces los Blane han mantenido esta tradición.

En 1821 la familia estaba firmemente aferrada a la creencia de los Mitos. En 1824 uno de sus sacrificios humanos logró escapar y, a pesar de su locura, escribió sus experiencias. Desafortunadamente, su historia fue calificada como los desvaríos de un demente y la familia Blane mantuvo su adoración hacia los Mitos.

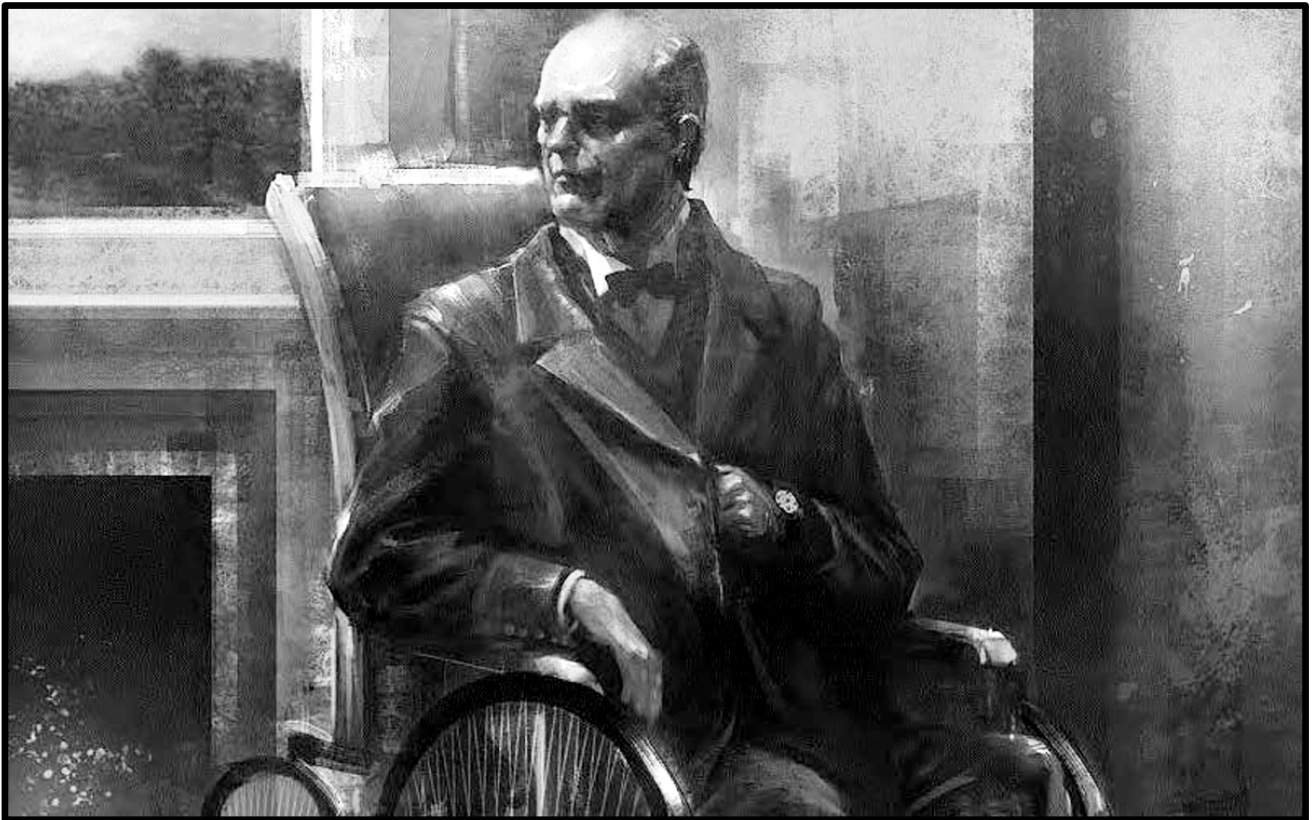
En 1921, ansiosos de ingresos, los más ancianos decidieron meterse en el negocio del contrabando. Utilizando su influencia, la familia Blane pudo impedir la intervención policial.

Con el final de la prohibición, la familia se vio forzada a buscar una nueva forma de adquirir dinero. Faltos de ganas de trabajar, y volviéndose rápidamente casi retrasados debido a la endogamia, a los Blane les quedaban pocas opciones. Uno de sus miembros más inteligentes tuvo la idea de raptar gente al azar. Con la ayuda de los Gules, resultó relativamente fácil.

En 1935 los Gules raptaron a Janet Thurston. Uno de los jóvenes Blane se quedó fascinado con ella, para acabar matándola por accidente cuando intentaba expresarle su afecto. Un amigo de Thurston, Andrew Williams, fue capaz de relacionar su desaparición con los Blane. Por desgracia, el Sr. Williams fue más allá y terminó enfrentándose a los Blane.

Desde entonces la familia Blane ha ido en declive, restándole unos pocos de miembros. Todavía obtienen dinero empeñando y vendiendo las cosas que los Gules les traen de las tumbas, pero las prácticas funerarias





Reginald Preston

modernas han dificultado este modo de ganarse la vida. Actualmente el más ingenioso de la familia Blane, John, está intentando hacerse con una fuente de ingresos fiable. Se ha negado a raptar a personas, porque los avances de la ley la han reforzado. Ha considerado hacerse un hueco en el mercado negro de órganos y ha especulado con emplear a los Gules para excavar en otras partes del mundo.

Los Gules, por su parte, se han ido cansando de las constantes órdenes de la familia Blane. También les preocupa que John planea algo que implique un alto riesgo para ellos. Puesto que no pueden actuar directamente contra la familia Blane, se alegraron cuando Preston contactó con ellos, y les ofrecieron información a cambio de su ayuda.

### Información para los investigadores

Preston contactará con los investigadores y les confiará lo siguiente: *“Mis investigaciones, que suelen relacionarse con acontecimientos ya olvidados, me han conducido hacia algo moderno y horrible. Mientras examinaba ciertos documentos me enteré de que una familia, los Blane, estableció contacto con cosas horribles. Al principio pensé que no era nada más que agua pasada. Por desgracia, investigaciones posteriores revelaron que era muy probable que la familia Blane mantuviese la tradición familiar. Por supuesto, no puedo asegurarlo sin pruebas. Les pediría que fuesen a buscarlas. Naturalmente, si éstas existen, habrá que enfrentarse a la familia.”*

El Guardián debe tirar Psicología para cada uno de los investigadores. Si se tiene éxito en una tirada, el investigador cree que Preston se guarda algo. Si le preguntan, responderá: *“Sí, lo hago. Las fuentes a partir de las cuales obtuve esta información son en su mayoría horribles. Temo que el hecho de revelarles cuanto sé termine por hacerles tambalear su salud mental.”*

Si los investigadores no se quedan satisfechos con esto, quedará en manos del Guardián el desarrollar la discusión. Preston sólo revelará la verdad, que recibió la información de los Gules, si es presionado y como último recurso.

Preston informará a los investigadores acerca de por dónde empezar, incluyendo la localización de la casa de los Blane.

---

## Investigación

---

A continuación se detalla la información que los investigadores podrían descubrir durante su investigación.

### Las averiguaciones de Preston

Preston ha llevado a cabo buena parte de la investigación preliminar para los investigadores. Les dará la siguiente información:

*“Mientras estudiaba minuciosamente las páginas que se decían estar escritas por un demente, me enteré de que una familia lo había hecho prisionero para sacrificarlo a una especie de dios maligno llamado Chewlou. Identifiqué a la familia como los Blane. Con una investigación posterior de los informes del lugar pertenecientes a aquella época, 1813 para ser exactos, descubrí que aquel hombre terminó desapareciendo. Tuvo lugar una investigación de la familia Blane, pero infiero que su riqueza, a la cual se hacía alusión en el artículo que examiné, les permitió impedir toda investigación.”*

La siguiente referencia que hallé relacionada con la familia Blane era un artículo de periódico de 1921. El artículo mencionaba que la familia Blane fue interrogada por la policía en relación a la

producción de alcohol de contrabando. Una vez más, la buena posición social de la familia la salvó de una investigación oficial.

Conducido por la curiosidad, me las arreglé para adquirir un diario de 1935. Este diario, el cual pertenecía a Andrew 'rojo' Williams, cuenta su experiencia con la familia Blane. De acuerdo con el diario, Williams seguía la pista de una amiga desaparecida, Janet Thurston, y pudo conectar su desaparición con los Blane. Describe cómo les vigilaba. Afirma, en muchos pasajes, haberles visto realizando extraños rituales en el cementerio familiar. La última entrada del diario trata de su intentona de entrar en la casa en busca de su amiga.

He comprobado varios informes y me he enterado de que la familia del Sr. Williams denunció su desaparición. No cabe duda de que sufrió un terrible fin en aquella casa.

Intrigado por estos sucesos, pedí a mis contactos que buscaran información adicional relacionada con la familia Blane. Asumí que la familia había acabado malamente, así que pueden imaginarse mi sorpresa cuando me enteré de que la familia todavía vivía en la misma casa que Williams investigó en aquellos años. Mi contacto anónimo afirma que ha sido testigo de los rituales llevados a cabo por la familia Blane, incluyendo uno que implica la consumición de carne humana. Afirma que el último ritual tuvo lugar durante la última luna llena.

Si mis fuentes son veraces, la familia Blane es un peligro para la humanidad. Un peligro al que hay que enfrentarse. Puesto que me encuentro incapacitado para realizar toda acción física, les ruego que se hagan cargo de esta arriesgada tarea de examinar todo el lugar."

### La gente del lugar

No es de sorprender que la familia Blane haya tenido una mala reputación a nivel local. Algunos de los más viejos o de mayor conocimiento histórico saben algo de la historia de la familia Blane, de cómo Reginald Blane perdió una fortuna, fue detenido luego por contrabando y después de algún modo se hizo con una pequeña fortuna en oro y

plata. También podrán contar a los investigadores algo acerca del contrabando de alcohol de los Blane durante la prohibición.

Cualquiera podrá contarles que los Blane tienen mala reputación en el lugar. Según muchos, son responsables de la desaparición de varias mascotas. Muchos están convencidos de que han practicado la endogamia durante generaciones (esto es cierto). Algunos de ellos expresarán su preocupación hacia John, quien parece ser casi normal. La opinión general es que han evitado toda acción judicial contra ellos.

### La familia Blane

Los investigadores podrían decidir hablar con la familia Blane. Los adultos se mostrarán muy desconfiados y hostiles y no aportarán información de utilidad. Si sospechan que los investigadores no son policías, probablemente intenten asesinarlos.

John, el más inteligente del grupo, pudiera estar dispuesto a hablar con los investigadores. Si puede hablar con ellos a solas y sospecha que pueden saber algo de sus actividades, decidirá intentar convencerles de que su familia está loca y participa contra su voluntad. Luego intentará convencerles para que actúen contra el resto de su familia.

## Mapas

A continuación se detallan los mapas de la aventura.

### Mapa del lugar

Este mapa muestra el área que rodea a la casa. La casa se encuentra a unos cinco kilómetros de la ciudad más cercana y está bastante aislada. La familia Blane era propietaria de las tierras en torno a la casa, pero se vio forzada a venderlas para pagar los impuestos.

*Carretera:* Una carretera.

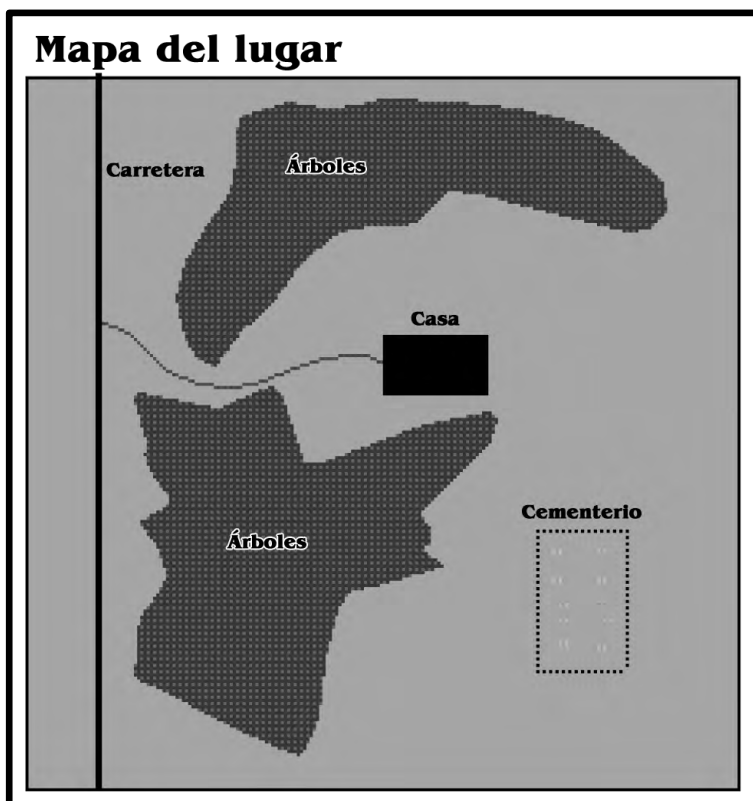
*Árboles:* Estas zonas contienen densas agrupaciones de pinos. Los árboles han sido plantados por la familia Blane para bloquear la vista de su casa.

*Casa:* La casa de los Blane. Es bastante antigua y una vez fue una excelente estructura. Los años de maltrato y negligencia han deslucido su forma: casi toda la pintura se ha caído, el tejado tiene goteras y muchas de las ventanas tienen tablas. El área de alrededor huele ligeramente a podrido.

*Cementerio:* Los miembros de la familia que fallecen son enterrados aquí. Llenos de rencor, los Gules han devorado en secreto los cuerpos de los muertos.

### Mapa de la casa

A continuación se describe la casa. El interior está húmedo y resulta desagradable. Las alfombras están rotas y sucias y huelen mal. Las paredes están sucias y quebradizas en algunas partes. La decoración en general deja mucho que desear.



Sótano

El sótano es incluso más húmedo y nauseabundo que el resto de la casa.

*Área principal:* Esta área contiene una lavadora rota y una secadora, así como pilas de cajas. Las cajas contienen todo tipo de trastos.

*Caldera:* Contiene una caldera a gasolina. Ha sido arreglada y parcheada como se ha podido, ya que ningún mecánico está dispuesto a entrar al sótano.

*Habitación secreta:* Esta habitación fue construida cuando la familia se dedicaba al contrabando de alcohol. La puerta se encuentra camuflada en la pared y tapada por una pila de cajas.

*Celdas 1-3:* Estas celdas eran utilizadas para retener a los prisioneros, a los raptados o a aquellos elegidos para los distintos sacrificios que la familia practicó durante años. Enterrado bajo la mugre de la celda hay un pequeño anillo de plata con las iniciales “J.T.” grabadas. Perteneció a Janet Thurston.

*Celda 4:* Esta celda era empleada para guardar los objetos de valor que los Gules conseguían. Hay montones de trajes funerarios así como varias piezas pequeñas de joyería, relojes y cosas así. Aquí hay suficiente material como para encerrar a la familia por saqueo de tumbas.

*Entrada al túnel:* Este túnel conduce a la madriguera de los Gules. La entrada huele a muerte y putrefacción. Suele haber un Gul cerca de la entrada. El Gul saldrá a investigar si oye algún ruido inusual. Si los investigadores toman la decisión de entrar a los túneles, terminarán encontrándose con los Gules. Lo que les ocurra se deja a discreción del Guardián.

Primera planta

*Cocina:* La cocina está equipada con un horno eléctrico averiado y un horno de leña torpemente instalado. El frigorífico funciona todavía y contiene algo de comida, la mayoría procedente de la caza local. Hay una gran cantidad de cuchillos afilados.

*Comedor:* Esta fue en una ocasión una sala elegante y ahora está hecha un desastre. La refinada mesa de roble exhibe cortes y está desfigurada con quemaduras y agujeros. Hay trozos de comida esparcidos por el suelo.

*Salón:* La habitación aún muestra signos de su antigua calidad. Una pequeña sección ha sido limpiada y usada por John.

Segunda planta

*Baño:* Un baño contaminado que está claro que no ha sido limpiado desde hace mucho tiempo.

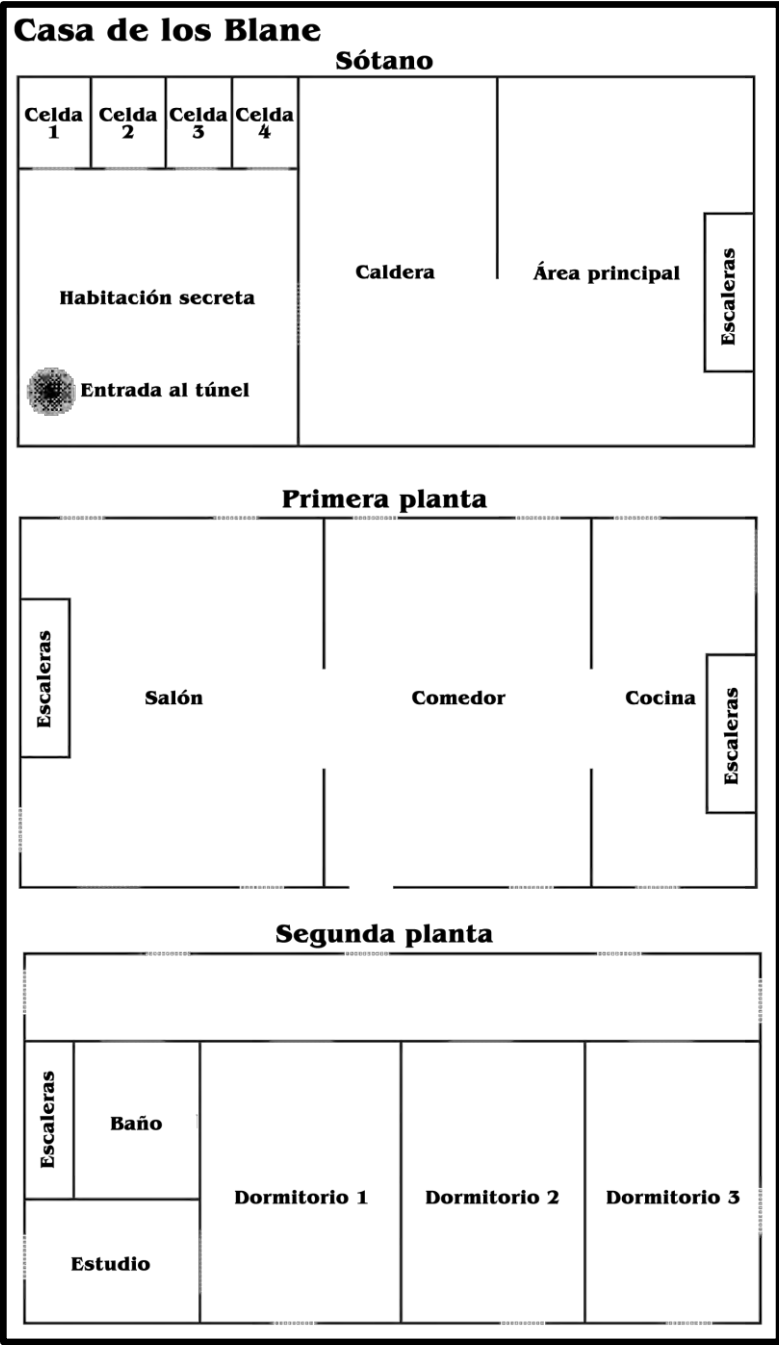
*Dormitorio 1:* Este dormitorio es el más próximo al resto y es utilizado por John. Hay pilas de libros (la mayoría robados) sobre el escritorio,

así como una radio y una televisión.

*Dormitorio 2:* Esta habitación es utilizada por Randolph. La cama se encuentra tirada en el suelo y hay dos alambiques grandes. Randolph pasa la mayor parte del tiempo destilando alcohol y bebiéndoselo.

*Dormitorio 3:* Este dormitorio es utilizado por Robert y Sarah. La cama no es más que un montón de colchones. Una pared está decorada con una colección de puñales y hachas.

*Estudio:* Esta habitación se encuentra en buen estado y contiene muebles antiguos e intactos que datan de finales del siglo XVIII. Hay numerosos libros y manuscritos, incluyendo el *Libro de los Blane*. John usa esta estancia como estudio y posee varios manuscritos en los que se detallan los planes que ha estado considerando.



---

## Acción

---

A continuación se ofrece una guía para dirigir la acción de la aventura. Si el Guardián pretende jugar la aventura como parte de una campaña, resulta indispensable que Preston sobreviva.

La acción se inicia cuando los investigadores deciden o se ven forzados a actuar contra la familia Blane.

### Localizaciones

Durante el día, Randolph suele estar en su habitación con sus alambiques. Robert y Sarah fuera, haciendo varias cosas, como arrojar hachas a los animales. John se encontrará en el estudio.

Por la noche la familia suele estar dentro. La mayoría de las noches John y Randolph suelen estar en el sótano, convenciendo a los Gules de que encuentren más objetos y se los lleven. Todos suelen irse a dormir en torno a la medianoche, pero solo John se queda despierto después de hablar con los Gules.

### Combate

Si los investigadores sencillamente atacan a la familia Blane, ésta no se encontrará debidamente preparada. Estará armada, pero no podrá avisar a los Gules.

Randolph siempre lleva una escopeta, con cuatro cartuchos extra, y un cuchillo. En total tiene 35 cartuchos en su habitación. Robert siempre lleva un cuchillo, mientras que su mujer lleva un hacha. John lleva una pistola .22.

Si los investigadores resultan sospechosos a los Blane (merodeando por el lugar o hablando con ellos), la familia estará preparada en caso de haber problemas. Randolph se llenará los bolsillos de cartuchos, Robert llevará un revólver .38 en el bolsillo y Sarah tendrá dos hachas a mano. También llamarán a un número de Gules para ayudarles a vigilar la casa.

Cuando el combate tenga lugar, los adultos harán cuanto puedan por asesinar salvajemente a los investigadores. Los Gules se muestran poco decididos a la hora de enfrentarse con los investigadores y huirán si los Blane mueren o son derrotados. John intentará evitar el combate y únicamente luchará para salvar su vida.

---

## Conclusión

---

La aventura concluye cuando la familia Blane cae derrotada o los investigadores son atrapados o cejan en su empeño.

Si los investigadores derrotan a la familia Blane, deberían recibir 1D8 puntos de COR como recompensa.

Los agradecidos Gules (aunque su gratitud variará dependiendo del número de Gules que los investigadores hiriesen) darán a Preston más información, la cual le conducirá a futuras aventuras.

Si los investigadores fracasan, la familia Blane continuará con sus costumbres. Si sobreviven, el Guardián pudiera querer otorgarles una nueva oportunidad para derrotar a los Blane.

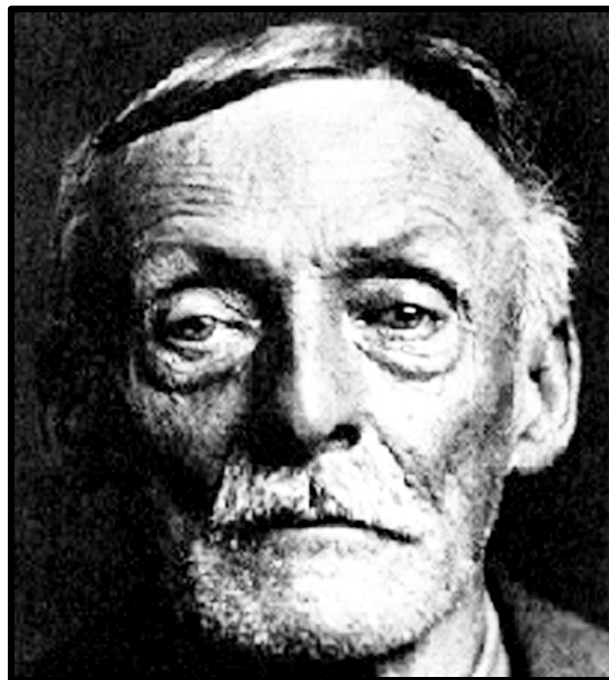
---

## Estadísticas

---

### La familia Blane

A continuación se describe a la familia Blane.



Randolph Blane

### Randolph Blane

FUE 11 CON 10 TAM 14 INT 10 POD 15  
DES 11 APA 9 EDU 13 COR 0 P.V. 12

**Armas:** Escopeta .12 (2c) 51% 4D6  
Cuchillo 57% 1D6+1D4

**Habilidades:** Charlatanería 55%, Discreción 20%, Disfrazarse 35%, Hablar gul 45%, Mitos de Cthulhu 17%, Regatear 60%, Zoología 45%.

**Hechizos:** *Contactar con un Gul, Mandar sobre un Gul, Protección contra los Gules.*

**Descripción:** Randolph es un hombre anciano de cabellera y barba grises. Ha perdido algunos dientes y posee un brillo de locura en sus ojos. Aunque de inteligencia media, es muy astuto y sorprendentemente bueno a la hora de manipular a la gente. Cuando empiezan los problemas saca a su "vieja Bess", una escopeta galga 12 de doble cañón. Generalmente apunta a las piernas, para así poder terminar el trabajo con su infalible cuchillo, "Mack".

### Robert Blane

FUE 14 CON 14 TAM 15 INT 9 POD 11  
DES 12 APA 8 EDU 10 COR 0 P.V. 15



Robert Blane

**Armas:** Revólver .38 27% 1D10  
Cuchillo 46% 1D6+1D4

**Habilidades:** Descubrir 47%, Discreción 55%, Hablar gul 35%, Mitos de Cthulhu 8%, Ocultarse 45%.

**Hechizos:** *Protección contra los Gules.*

**Descripción:** Robert es un hombre corpulento cuya brutalidad es superada solo por Sarah (su esposa). Tiene un viejo revólver .38 (que pertenecía a Williams), aunque prefiere usar un cuchillo con sus víctimas.

**Sarah Blane**

FUE 15 CON 15 TAM NT 8 POD 12  
DES 10 APA 7 EDU 9 COR 0 P.V. 16

**Armas:** Hacha 43%/20% 1D8+2+1D4

**Habilidades:** Discreción 47%, Esquivar 36%, Hablar gul 30%, Mitos de Cthulhu 7%, Ocultarse 37%.

**Descripción:** Sarah es una mujer muy corpulenta. Dirige a Randolph y a Robert, pero teme en secreto a John. Su

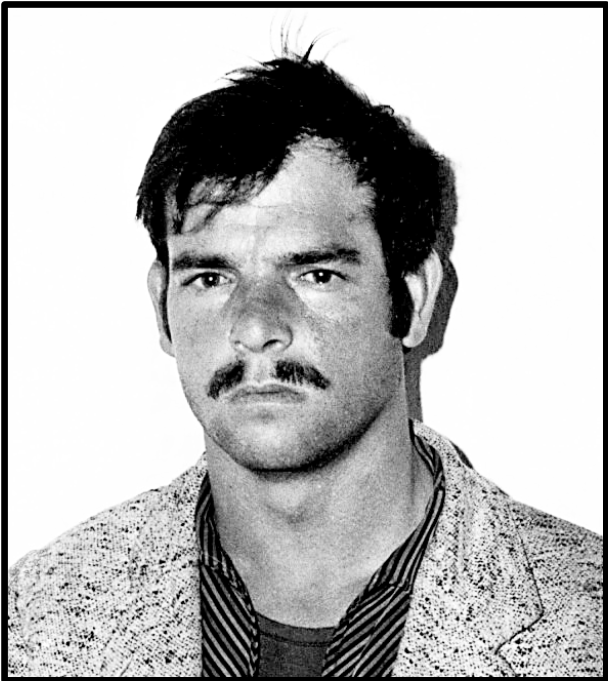


Sarah Blane

solución para la mayoría de los problemas es usar su hacha.

**John Blane**

FUE 9 CON 10 TAM 12 INT 14 POD 16  
DES 9 APA 12 EDU 18 COR 0 P.V. 11



John Blane

**Armas:** Pistola .22 39% 1D6

**Habilidades:** Antropología 15%, Astronomía 20%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 30%, Hablar gul 41%, Hablar latín 21%, L/E latín 21%, Mitos de Cthulhu 27%.

**Hechizos:** *Contactar con un Gul, Mandar sobre un Gul, Protección contra los Gules.*

**Descripción:** Gracias a una combinación azarosa de ADN, John es el más inteligente de los Blane. A diferencia de los demás, es ligeramente más bajito, tranquilo y sutil. Prefiere desarrollar planes inteligentes a enfrentarse a los problemas, aunque los otros miembros de la familia le ahorran llegar a eso. Ha estado considerando permitir a los Gules que maten y devoren a su familia. Mientras que sus familiares intentarán matar a los investigadores, él pretenderá negociar con ellos. Si falla, probará a escapar.

**Gules**

<i>Carac.</i>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
FUE	18	19	15	17	21	17
CON	14	12	14	15	17	14
TAM	13	16	16	14	17	14
INT	13	14	13	12	16	11
POD	12	15	14	17	10	13
DES	15	16	11	9	14	12
P.V.	14	14	15	15	17	14
B.D.	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D6	+1D4

**Movimiento:** 10.

**Armas:** (2) garras 30% 1D6+BD  
(1) mordisco 30% 1D6+Presa (-1D4 p.v./asalto)



**Armadura:** Mitad de daño de las armas de fuego y de proyectil.

**Pérdida de COR:** 0/1D6.

**Descripción:** Estos Gules se encuentran al servicio de la familia Blane desde hace mucho tiempo. No estarán particularmente interesados en atacar a los investigadores, pero se verán obligados a ello. Si la familia Blane desaparece, huirán en cuanto puedan.

---

## Hechizos nuevos

---

### Mandar sobre un Gul

Este hechizo es utilizado para forzar a los Gules a cumplir las órdenes del hechicero.

Realizarlo requiere al menos 454 gramos de restos humanos. El hechicero invierte 3 puntos de magia y 1 de COR. Los restos quedan pues encantados. El hechicero puede convocar a un Gul si no hay ninguno presente. Cuando hay un Gul presente, ha de enfrentarse el POD de ambos en la Tabla de resistencia. Si el hechicero sale airoso, el Gul debe obedecerle durante 24 horas. Si se le obliga a hacer algo que vaya en contra de su naturaleza o que le resulte peligroso, se ha de volver a tirar en la Tabla de resistencia.

El hechizo va reduciendo gradualmente la resistencia del Gul. Cada 4 éxitos, el hechizo reduce el POD efectivo del Gul para resistirse en 1 (hasta un mínimo de 1).

### Protección contra los Gules

Este hechizo se usa para crear una protección mágica (normalmente un collar de hueso o un anillo) que previene a su portador de ser atacado por los Gules.

Crearla requiere un objeto hecho de huesos humanos y 454 gramos de restos humanos. Durante su realización el hechicero invierte 1 punto de POD encantar el objeto e ingerir los restos durante el ritual. Este proceso le cuesta 1/1D8 puntos de COR. Este amuleto ha de llevarse encima para que resulte efectivo.

Los Gules no atacarán a su portador. Si un Gul desea atacar a su portador, debe enfrentar su POD al del creador del objeto para poder hacerlo. Incluso si logra atacarle, sufrirá 1 punto de daño cada vez que impacte a su víctima. Una vez un Gul supera una protección, ya no tiene que volver a tirar en la Tabla de resistencia (pero seguirá sufriendo daño al atacar al portador).

---

## Nuevo tomo de los Mitos

---

### Libro de los Blane

Esta obra en inglés escrita a mano, por Reginald Blane, es un extenso tratado sobre los Gules. Pérdida de COR 1D2/1D4. Mitos de Cthulhu +2. Media de 4 semanas para su lectura. Contiene los hechizos: *Contactar con un Gul*, *Mandar sobre un Gul* y *Protección contra los Gules*. Su estudio ofrece 1D4+4% en el idioma de los Gules.



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 maquetadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (Eduard García, Ghostbuster, Miguel Nieve, Khul\_mani, demonlord, sectario, Wallace McGregor, Lucifugo, Miguel Fortón, Freddy Triguero, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquetando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día Tectokronos: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por *Emule*. Espero que los disfrutéis mucho.

-Abdul Alhazred, junio de 2016

## Material disponible

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

**¡ADIÓS, A-MI-GO!** ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Peor todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth! Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el Weir 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 Weir West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**COMPAÑERO DE GUERRA:** Un viejo amigo del ejército cuenta con los investigadores para dismantelar una terrible secta. Módulo escrito por Michael C. LaBossiere en 1998. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

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

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

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

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

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

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

**GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE CRIATURAS DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO,** *un álbum de entidades de más allá del Muro del Sueño:* Información precisa y moderna. Unas dos docenas de las criaturas soñadas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 26 ilustraciones a página completa. 3 páginas de mapas a todo color. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Comparaciones de tamaño especiales. Hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios preternaturales recientes. Advertencias necesarias al observador. Bibliografía. Fiel a Lovecraft. ¿Dónde va cuando duerme? Mientras duerme, su conciencia podría ir a las asombrosas Tierras del Sueño, una analogía de la Tierra en otro plano de existencia (al menos de acuerdo con una apasionante teoría reciente del Dr. Silas Gibbons de la Universidad Miskatonic). “*Las Tierras del Sueño son un lugar verde y dorado donde los sueños más felices y miedos más horribles 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 sobrepone 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



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

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

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

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

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

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

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

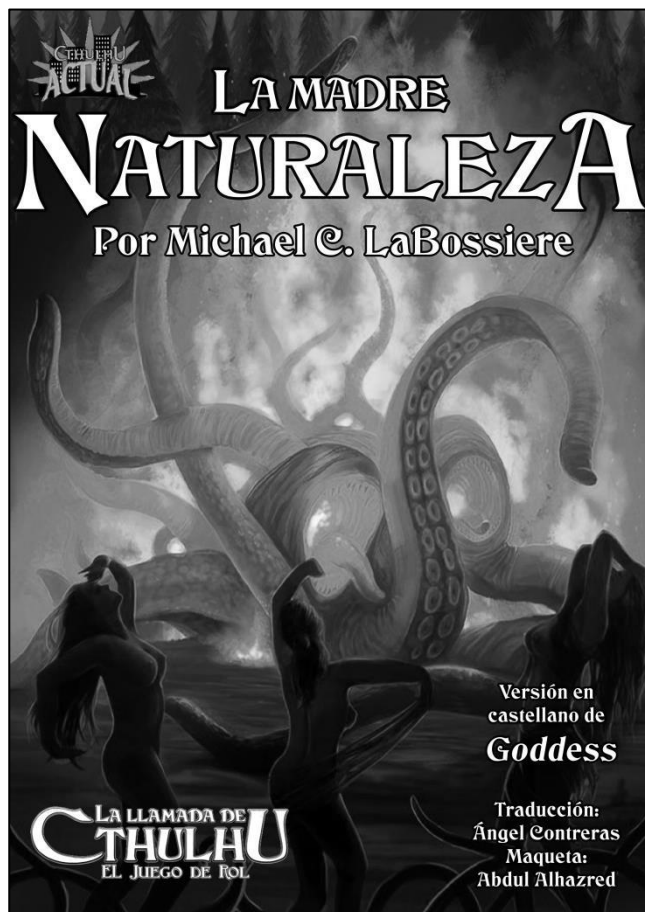
**UN TRABAJO FÁCIL:** Donde los investigadores tienen un encargo aparentemente sin complicaciones. Módulo escrito por *Michael C. LaBossiere* en 2005. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred con dibujo de *Freddy Triguero*.

**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 coronada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada. Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

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

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

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



### **NOVEDAD**

**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.



# Y próximamente en español:

La maldición de Nínive  
*(The Curse of Niniveh)*

Diario de Neve Selcibuc  
*(The Journal of Neve Selcibuc)*

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

Cerrando el círculo  
*(Coming Full Circle)*

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

El mal de Arkham  
*(The Arkham Evil)*

Susurros en la oscuridad  
*(Whispers in the Dark)*

Silent Hill  
*(Silent Hill D20 Suppliment)*

La apuesta  
*(The Bet)*

Y más...