

JESSICA
ARANDA

JUAN
COBOS

LUCIA
CARMONA

ISAAC
FEIJOO

SAMHAIN



EL BLOG DE **LOS PERGAMINOS DEL FENIX** PRESENTA UNA **AVENTURA** BASADA EN HECHOS REALES
PARA JUEGOS DE **HORROR LOVECRAFTIANO** AMBIENTADA EN **EPOCA ACTUAL**
ESCRITO POR **LUIS GIMENO** PORTADA DE **MIHAELA BODLOVIC**

WWW.LOSPERGAMINOSDEL.FENIX.COM



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO?	5
2020, UN AÑO PECILIAR	5
VÍSERA DE TODOS LOS SANTOS	5
ASOCIACIÓN SAORADH-NÀDUR	6
LA VERDAD TRAS LA AGRUPACIÓN	7
CONSIDERACIONES	8
PRONOMBRES Y GÉNERO	8
TIRADAS DE HABILIDAD	8
PISTAS FLOTANTES	9
LA DESAPARICIÓN	10
EL OFICIO RELIGIOSO	11
LA SACRISTÍA	12
EL INSTITUTO	13
LAS AUTORIDADES LOCALES	14
LA GUARDIA CIVIL	14
LA POLICÍA LOCAL	15
EL DESPACHO DEL ALCALDE	15
EL LOCAL DE LA ASOCIACIÓN	15
LA ESTACIÓN ABANDONADA	16
EL BOSQUE	16
LAS OFICINAS	18
EL ALMACÉN	19
PERDIDOS EN LA ESPESURA	20
CARRETERA A LA MINA	21
FIESTA CLANDESTINA	22
EL RITUAL	23
PROPUESTA MUSICAL	24
CRIATURAS Y PNJ	25
TUATHA DÉ DANANN	28
PERSONAJES JUGADORES	31
LICENCIA OGL	40



INTRODUCCIÓN

Esta es una aventura de horror lovecraftiano para *Cthulhu d100* ambientada en época actual, más concretamente a finales de octubre de 2020, entre la noche del jueves 29 y hasta el sábado 31. Después de medio año de confinamiento y restricciones se acerca Halloween y las ganas de fiesta que tienen los adolescentes no son pocas. En este contexto, tres adolescentes han desaparecido en un pueblo de montaña venido a menos. Las últimas noticias que hay de ellos es que pretendían colarse de noche en un almacén abandonado donde se rumorea que va a celebrarse una fiesta clandestina. La mesa interpretará a un grupo de amigos y familiares de estos desaparecidos.

¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO?

2020, UN AÑO PECILIAR

Corre el año 2020, estamos en medio de una crisis mundial provocada por el SARS-CoV-2, y la raza humana parece no haber aprendido nada. Es un momento histórico en el que, reaccionando a la pandemia en mayor o menor medida, los gobiernos de todo el mundo han recomendado o impuesto restricciones y limitaciones al desplazamiento, reuniones y demás actividad social. Mientras el pánico ha calado en la población y hay gente que vive con temor al contagio, existen grupos que reniegan de la ciencia y desmienten que exista tal enfermedad, empresas que se siguen aprovechando de sus trabajadores, otros que se parapetan en la fe... y, como siempre, los políticos aprovechan el caos de esta situación para seguir tirándose los trastos a la cabeza. También hay algunos pocos irresponsables que se quieren aprove-

Descarga de responsabilidad

Este escenario no está hecho para cualquiera. Está enfocado desde un punto de crítica social, tocando temas crudos y de actualidad, por lo que puede generar incomodidad y reabrir heridas recientes. Asegúrate de presentar este hecho a la mesa y, si es posible, usar herramientas de seguridad como la Tarjeta X.

Sé consciente de este hecho y, si lo ves necesario, considerad la posibilidad de dejar esta aventura a un lado y jugar a otra cosa.

char de la situación. A causa de la cancelación de festivales y cierre de discotecas, muchos jóvenes están experimentando ansiedad por la abstinencia y falta de contacto social durante el verano. Pero se acerca Halloween, sinónimo de fiesta...

VÍSPERA DE TODOS LOS SANTOS

Halloween es la contracción de la expresión inglesa *All Hallows' Eve* (Víspera de Todos los Santos). Esta fiesta tiene su origen en el *samhain* del calendario celta (*samaín* en Galicia). Para esta cultura, todos

los meses comenzaban con la luna llena y la celebración del año nuevo tomaba lugar durante las “tres noches de *Samonios*”, la luna llena más cercana al periodo que hay entre el equinoccio de otoño y el solsticio de invierno. Para estos, significaba el final de las cosechas y el inicio del nuevo año, que se celebraba quemando en grandes hogueras los restos de paja y culminaba con la noche de los difuntos.

En la mitología celta, los sidhe (o pueblos feéricos) eran quienes patrocinaban esta última noche. Se describe como una comunión con los espíritus de los difuntos que, en esta fecha, tenían autorización para caminar entre los vivos, dándosele a la gente la oportunidad de reunirse con sus antepasados muertos.

En esta fecha, las hadas podían tomar maridos mortales y abrían todas sus grutas para que cualquier mortal lo suficientemente valiente pudiera echar un vistazo en sus dominios. Pocos se aventuraban “voluntariamente” en aquel reino encantado debido a un gran respeto, teñido de terror. No todas las hadas y espíritus tienen buenas intenciones.

Para mantener a los espíritus contentos y alejar a los malos de sus hogares, dejaban comida fuera y vaciaban nabos para poner dentro velas. Esto es lo que derivó en la tradición de repartir dulces y tallar calabazas, desvirtuándose ya por completo con el culto al terror moderno (zombies, fantasmas, vampiros, hombres lobo y demás seres).

No se sabe si se realizaba por razones filosóficas o por razones prácticas, aunque se rumorea que atiende a razones de culto y rituales anteriores incluso a los celtas (relacionados con la gran cabra negra, madre de todos los retoños).

Sea como fuere, este año, algunos particulares y promotores están aprovechando este evento para organizar fiestas clandestinas. Es un secreto a voces. Ha habido algún que otro anuncio misterioso por las redes sociales y algunas relaciones públicas han desplegado su red de contactos para hacer publicidad del evento. En consecuencia, han subido los alquileres de naves y almacenes, la venta de alcohol, y las tiendas de disfraces pocas veces habían visto esta ilusión en la cara de sus clientes (o al menos, la parte que dejan ver sus mascarillas). Cualquiera con estos datos de mercado podría discernir qué está sucediendo.

ASOCIACIÓN SAORADH-NÀDUR

Hace ya unos 30 años aproximadamente que cobró relevancia una agrupación municipal: la *Asociación Ecologista Saoradh-Nàdur* (una expresión gaélica que significa naturaleza liberadora). Fue uno de los grandes actores sociales del momento y consiguió movilizar las fuerzas políticas para detener la deforestación que estaban sufriendo los bosques del municipio. Las explotaciones madereras finalizaron su actividad y la línea de tren que les servía terminó por convertirse en un cementerio ferroviario.

En la actualidad este grupo está formado por socios con intereses muy diversos. La actividad ha sido más bien calmada, centrada sobre todo en cursos sobre meditación, cocina vegana, reiki, y alguna que otra salida al campo. La llegada de la pandemia ha movilizado a la parte más escéptica de sus socios, llegando a organizar un par de manifestaciones ya sonadas en la prensa nacional. Sus consignas son variadas y como grupo tienen cierta falta de cohesión. Algunos van en contra de las vacunas y el uso de las mascarillas, otros afirman que el virus es una gran mentira inventada por el capitalismo para sacar tajada... y hay un sector discreto que tiene ideas más allá de todo esto.

LA VERDAD TRAS LA AGRUPACIÓN

¿Recuerdas eso de que el año nuevo celta comienza con las estaciones más frías y oscuras? Para mitigar la oscuridad y escasez que augura esta mitad oscura del año, los druidas de los distintos pueblos realizaban rituales a los dioses y espíritus de la naturaleza durante el Samhain. Un reducto un tanto más siniestro y con ansias de poder, los *darach* (o druidas oscuros) pedían favores a Shub-Niggurath en estas fechas. Esta entidad era conocida como Naturaleza Salvadora, *Danann Matair* o la Cabra Negra de los Bosques. Al invocarla en las profundidades del bosque, aquellos no creyentes que estaban presentes eran devorados sin piedad. Esto llevó a los *darach* a volverse un grupo secretista y a tomar la costumbre

de calmar a Shub-Niggurath ofreciéndole un sacrificio en agradecimiento por sus favores.

Todavía queda algún reducto de este oscuro culto poblaciones del norte de España, Francia, Inglaterra, e incluso zonas de Estados Unidos a causa de la migración irlandesa (que llevó consigo tanto la tradición de Halloween como el culto a Shub-Niggurath). Y, precisamente, entre los socios y la directiva de la *Asociación Ecologista Saoradh-Nàdur* se encuentran miembros de esta secta de *darach*. A esta se la conoce como *Tuatha Dé Danann* (Hijos de Dana), el mismo nombre que tiene su libro sagrado.

Aprovechando la idea de fiestas clandestinas, estos sectarios van a celebrar el fin del año celta por todo lo grande. Su idea es organizar una fiesta la noche del 31 de octubre, invocar a la diosa madre y ofrecer a los asistentes como sacrificio. Se estima la presencia de unos 200 asistentes. Algo así de grande será más que suficiente como para que los favores que otorgue la Cabra Negra termine con la penuria que ha provocado la pandemia (y tal vez hasta les devuelva a los seres queridos).

Los sucesos tienen lugar en Corbezo, una localidad ficticia al norte de España (nosotros nos la imaginamos entre Asturias y el País Vasco). Ubicada en una zona boscosa y montañosa, sus 10.000 habitantes se han visto afectados por el estado de alarma sanitaria, debiendo respetar diversas normas: uso de mascarilla obligatoria, distancia de seguridad, aforos reducidos, restricciones horarias, limitación en desplazamientos, etc.

CONSIDERACIONES

Antes de empezar a leer la aventura en sí hay un par de cuestiones que no estaría de más aclarar. Tienen que ver con la redacción que hemos hecho del texto atendiendo siguientes elecciones personales:

PRONOMBRES Y GÉNERO

Durante todo el texto me estaré dirigiendo a ti directamente, porque si estás leyendo esto seguramente seas la persona que dirigirá la partida. No sé con qué género te identificas, qué pronombres prefieres que use ni si te consideras directora de juego, árbitro o guardiana. Tampoco sé a quién vas a dirigir esta partida así que, ya sea de forma presencial o virtual, cuando me refiera a estas personas las llamaré la mesa.

En cuanto a personajes jugadores y no jugadores, he decidido sus identidades de forma arbitraria y eres totalmente libre de cambiarlos a placer.

TIRADAS DE HABILIDAD

Verás que a lo largo de este escenario las únicas tiradas que se piden son las de **Estabilidad Mental**. Dejamos las tiradas necesarias para la obtención de pistas y el éxito en acciones de los protagonistas a tu elección y criterio. De este modo, eres libre de decidir cuándo es necesario o no tirar los dados, y qué habilidad o atributo, modificadores o tipo de éxito es aplicable según las circunstancias y motivaciones. Hazlo como quieras pero, en este sentido, mi recomendación personal es aplicar las máximas que rigen la concepción que tiene *La Llamada*

de *Cthulhu* 7ª edición a la hora de pedir tiradas:

- Pedir tiradas solo si el éxito de una acción es igual de interesante como el posible fracaso.
- Ante la obtención de pistas limita la cantidad de tiradas. Si las pides, sobre todo ante pistas esenciales o tiradas de **Idea**, entrega siempre la pista y añade alguna consecuencia si el resultado fue un fracaso y ensáñate si fue una pifia.
- Evita las tiradas de **Idea**. Úsalas solo en situaciones excepcionales, cuando las pistas necesarias han sido conseguidas pero la mesa no termina de relacionarlas.
- La necesidad de tirar genera incertidumbre a la mesa. Aprovechate de ello para potenciar el suspense ante situaciones tensas.

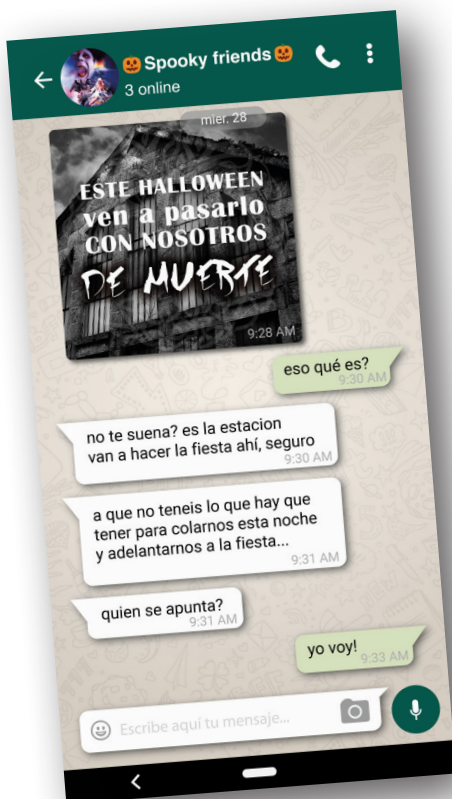
Además, esto de no definir las tiradas de habilidad necesarias también viene motivado para que, aunque la aventura esté escrita para *Cthulhu* d100, sea fácilmente adaptable a otros sistemas de juego como el de *La Llamada de Cthulhu*, *Ratas en las paredes*, *Gumshoe* o incluso *Tremulus*. Así su ausencia no contaminará la experiencia propuesta por otros sistemas a la hora de su adaptación con dilemas como: si me pide una tirada de **Psicología**, ¿a qué equivale eso en "*Ratas*"?

PISTAS FLOTANTES

Gran parte de las pistas que encontrarás en este escenario pueden reubicarse: si no son encontradas en la localización A porque los personajes no han la han visitado es coherente que puedan encontrarlas en la localización B. Por ejemplo, la carpeta que tiene la profesora con un gran SN en la portada tiene información sobre la asociación, presupuestos y algunos tiques de compra relacionados con la organización de la fiesta. Esto se puede conseguir robándole la carpeta a la profesora pero

también se podría encontrar en la sacristía, en el despacho del alcalde, las oficinas del ferrocarril, la sacristía, hackeando la web de la asociación...

Lo mismo ocurre con la forma de obtenerlas, por ejemplo, con la manera que hay de conocer información sobre el *Calthrus ruber* (en una enciclopedia, un manual sobre micología, robar el tomo de conocimientos celtas, en wikipedia a través de una foto desde un buscador de imágenes, etc). Cualquier forma creativa de obtener la información es válida mientras esta sea coherente.



LA DESAPARICIÓN

Es la mañana del miércoles, 28 de octubre. Ya hace días que se ven por *instagram* unos anuncios que tienen de fondo la imagen de un lugar abandonado y frases del estilo "pásalo de miedo este halloween cerca de casa". Se rumorea que son fiestas ilegales. Y esto se ha confirmado cuando, a través de mensajes privados, los adolescentes han empezado a recibir invitaciones de RRPP a dichas fiestas. Se ha hablado varias veces de esto por el grupo de *whatsapp*, pero esta vez Andrea ha reconocido la fotografía del anuncio. Es uno de los almacenes de la estación de tren de la antigua maderera. Bruno ha propuesto colarse por la noche para adelantarse a la fiesta y de todos, solo Andrea y César han aceptado. Esa noche ninguno de los tres volvió a casa y a la mañana siguiente ninguno acudió al instituto.

Durante la mañana del jueves 29, Jéssica (hermana de Andrea) y Lucía (vecina de Bruno) estaban en clase de biología con la profesora María Bonilla, la Teniente de la Guardia Civil Valeria Correa apareció por la puerta interrumpiendo la clase. Comentan haber encontrado el cuerpo sin vida de César Cuevas en la carretera que lleva a la mina. Tras algunas entrevistas con ellas, se ha declarado como oficialmente desaparecidos a los otros dos adolescentes (Andrea Aranda y Bruno Blasco) y ha comenzado su búsqueda. Aunque las autoridades que su intención era colarse en la antigua estación ferroviaria, han concluido que la búsqueda allí es infructuosa por falta de pistas. En palabras de la Teniente Correa, lo más seguro es que su irresponsabilidad les haya llevado a la mina y hayan terminado cayendo en alguna de las simas u oquedades que hay cerca

de la explotación minera; es lo que más cuadra con la aparición del cadáver de César en esa zona. Los resultados de la autopsia revelan que ha sido víctima de un ataque animal. No se confirma la especie, pero sí que ha sufrido laceraciones, cortes de algún tipo de garra y parte de los huesos machacados.

El velatorio transcurre la mañana del viernes día 30. Aquí es donde los personajes se han reunido. Han intercambiado su opinión sobre cómo está llevando la investigación la Guardia Civil y, por distintos motivos, están seguros de que o son un grupo de incompetentes o están comprados por la promotora que esté organizando la fiesta para tapar los hechos. Jéssica y Lucía, que compartían grupo de *whatsapp* con los César y los dos desaparecidos, han añadido a Isaac y Juan para mantenerse en contacto y

ver qué pueden sacar en claro del asunto. Esa tarde se volverán a ver en el funeral, que bien podría ser la escena inicial de la aventura.

EL OFICIO RELIGIOSO

La iglesia es un edificio grande y relativamente moderno. Tiene un aspecto propio del eclecticismo de principio de siglo XX, con una torre campanario a la derecha de su fachada y algunos anexos parroquiales como almacenes, oficina, aula para catequesis, sacristía, etc. que dan a la parte trasera. Se encuentra en una zona tranquila de la población, casi en los límites. Alguna que otra persona sale por esa zona a pasear, pero no suele ser muy transitada.

No ha acudido mucha gente (hace frío y la presencia de la pandemia no alienta a que se acerquen mirones) y tal vez por eso algunos asistentes destacan. Bajo las mascarillas se puede identificar a los familiares de César (pregúntale a quien interprete a Juan Cobos quiénes son y si ha llegado a conocerlos). También han asistido algunas autoridades municipales como el Alcalde José Blanco, junto al cual está la Teniente Correa, que dirige la búsqueda. También está la profesora de biología, que fue una de las primeras personas en enterarse de la desgracia.

Oficia el funeral el padre Roberto Dávalos. Este atribuirá la muerte de César al atropello por parte del camión (era una de las mentiras que los sectarios habían barajado antes de que el informe forense concluye-

La Teniente Correa ha acudido tan rápido como ha podido al instituto no para avisar del motivo de la ausencia de César, sino para avisar a la profesora Bonilla, la cabeza dentro del escalafón de la secta, de que estos adolescentes se han entrometido en su plan. César comenzó a ser perseguido por un mi-go a través del bosque, perdiendo algunas de sus pertenencias durante la huida. El mi-go lo apresó para llevarlo a su guarida, una red de cuevas cercana a la mina, pero en el forcejeo consiguió escaparse y caer a la carretera desde un par de pisos de altura. El ser volvió en su búsqueda pero desistió al ver las luces de un camión que acudía de madrugada hacia la mina. Este conductor fue quien llamó a emergencias avisando de su hallazgo. Correa ha orquestado el dispositivo, realizando ella misma el levantamiento del cadáver para evitar la presencia de ambulancias, Policía Nacional u otras autoridades.

Ella misma ha trasladado la búsqueda a zonas cercanas a la mina para alejar la atención de la estación mediante informes falsos.

ra el ataque animal). Los asistentes murmurarán y, con atención, podrá verse que el alcalde, la profesora y la Teniente se han puesto nerviosos (han palidecido, murmuran entre ellos...). El padre Dávalos corregirá casi de forma inmediata que es una lástima que tras el accidente los animales carroñeros hayan dado cuenta del cuerpo.

Las sospechas que tienen los personajes de que las cosas no cuadran irán en aumento según lo que concluyan de esta escena.

LA SACRISTÍA

La iglesia se vaciará inmediatamente tras el oficio, aunque todavía se podrá observar alguna que otra luz en las estancias de la parte trasera. El padre Dávalos abandonará el templo hacia las 21:30 de la noche.

Si le preguntan a Dávalos por el lapsus, mentirá diciendo que lo primero que se imaginó cuando la funeraria le avisó para realizar el oficio fue que, al haberlo encontrado en la carretera, es que la causa de la muerte fue un atropello en lugar del ataque animal. Si siguen preguntando, se mostrará menos receptivo y les pedirá que se marchen, que tiene otros asuntos que atender.

Si consiguen entrar en la sacristía podrán encontrar un aseo al fondo, armarios y perchas, estanterías con cajas llenas de velas, y un escritorio con una pequeña vitrina detrás suyo. La vitrina tiene libros en diverso estado de conservación, tales como

biblias, misales, unos antiguos registros bautismales y de matrimonios... y un lomo púrpura que resalta de entre las demás encuadernaciones. Se trata de uno de los ejemplares del *Tuatha Dé Danann*, que se describe en los anexos.

Sobre el escritorio del párroco, además de un bolígrafo sobre el borrador para la nueva hoja parroquial, un periódico de ese mismo día y un misal, hay una carpeta de papel reciclado y el distintivo dibujo de un árbol celta púrpura con la SN de la Asociación Ecologista Saoradh-Nàdur. Dentro de la carpeta están las actas de la última reunión de la junta directiva, con la aprobación de los presupuestos del trimestre. De entre las distintas partidas del presupuesto, las más voluminosas son en las que se valora la compra de consumibles (entre los que hay hielo, refrescos, bebidas alcohólicas), material fungible (cubertería de plástico y gasolina), otra donde se contrata a personal para publicidad y gestión de redes sociales, y una última de alquiler de maquinaria y equipo eléctrico (un generador a gasoil y equipamiento de luz y sonido).

¿Recuerdas lo de las pistas flotantes? Tanto el manuscrito como la carpeta de la asociación son un par de ejemplos. Todos los sectarios tendrán copias similares de ambos objetos. Reubícalos si es necesario.



SAORADH NÀDUR

ASOCIACION
ECOLISTA



Calthrus ruber



Calthrus archeri

EL INSTITUTO

Suele estar abierto, además de durante el horario lectivo, los sábados por la mañana, en los que se organizan charlas o talleres. Algunos profesores aprovechan los sábados para preparar las prácticas de laboratorio de la semana siguiente, fotocopias, exámenes, consultar la biblioteca, etc.

La profesora Bonilla estará ese fin de semana en el local de la asociación, por lo que, si los personajes se deshacen del conserje, tendrán vía libre para investigar el Departamento de Ciencias Naturales. Todo el mundo conoce la faceta asociacionista de la profesora María Bonilla: aparte de estanterías y armarios llenos de libros de texto, maquetas y otro material didáctico, el departamento está lleno de pósters de la asociación que preside. En la mesa central del departamento hay una carpeta con similar contenido a la carpeta que tiene el párroco (solo que está, además, tiene facturas y tiques de compra de entre hace una semana y un par de días por la compra y alquiler de bebida y equipo como altavoces, iluminación, máquinas de humo, etc). También hay varios tomos sobre botánica y micología, artículos científicos sobre toxinas y unos cálculos hechos a mano de lo que parece una disolución.

Los tomos científicos hacen referencia a unos hongos venenosos que, esto es sabido por casi toda la población, crecen en el bosque que hay junto a la antigua estación, antes de llegar a la mina. Esta, entre otras, son las razones por las que dicha zona de bosque tiene mala fama. Los cálculos atienden a las cantidades necesarias de dicho hongo para que sus toxinas afecten, por lo menos, a unas 200 personas.

Las especies son dos tipos de Phallaceae, unos hongos que ni parecen setas ni huelen a seta. En forma inmadura la volva parece un huevo que, cuando se abre, surge un cuerpo rojizo de olor fétido, con una parte mucosa oscura que es la que tiene la parte. Ese cuerpo rojizo en la Calthrus ruber es como una jaula con forma de huevo y la Calthrus archeri, tiene forma de tentáculos.

Consulta sus entradas en Wikipedia para enriquecer la partida. Escanea los códigos de la derecha o haz clic sobre ellos.

LAS AUTORIDADES LOCALES

LA GUARDIA CIVIL

Este cuerpo tiene competencias en Corbezo para investigar los últimos sucesos. El cuartel se sitúa en la zona sur de la población. Está integrado por la Teniente Valeria Correa, el Sargento Alfonso Fernández y otros 8 agentes. En el cuartel, acudan a la hora en la que acudan, habrá 3 agentes; el resto estarán junto con el Sargento en la partida de búsqueda. Solo se les atenderá debidamente si son mayores de edad.

Si acuden al cuartel para conocer el estado de la investigación, les pedirán la identificación y tomarán nota de toda la documentación que soliciten. Los informes concluyen que no hay evidencias de la presencia de los desaparecidos en la estación ni en el bosque, que se

les busca por la mina y que la autopsia de César atribuye la causa de la muerte a un ataque animal. Si preguntan por el paradero de la Teniente, los oficiales dirán que lo desconocen y que, de saberlo, tampoco podrían decirlo.

Si han ya han atado cabos y deducido que la asociación naturista está detrás de la organización de la fiesta, podrán interponer una denuncia, aunque no prosperará porque, sea cual sea la cantidad de evidencias que se presenten, la Teniente Correa la dará por no válida por falta de pruebas consistentes. Lo mismo sucederá si se denuncia a la Policía Local, pues el Alcalde, como sectario, intercederá y hará lo propio. Esta denuncia sí prosperará, sin embargo, si se presenta ante la Policía Nacional.



LA POLICÍA LOCAL

Las oficinas de la Policía Local son bastante austeras en cuanto a recursos. Tan solo trabaja una persona encargada de la recepción y parte administrativa, dos oficiales y la jefa Patricia Blanco (la hija del Alcalde). Solo les atenderán debidamente si son mayores de edad.

EL DESPACHO DEL ALCALDE

Tal vez acudan al consistorio municipal para entrevistarse con el Alcalde a denunciar la deficiente investigación que está realizando la Guardia Civil, a denunciar la organización de la fiesta, etc. El Alcalde José Blanco les atenderá en su despacho personalmente asintiendo a todo lo que los personajes comenten, incluso prometiendo actuar de forma inmediata. Aunque, tal vez se cohíban al ver la carpeta de la asociación ecologista sobre el escritorio del despacho...

EL LOCAL DE LA ASOCIACIÓN

La asociación está abierta todos los días, de 10 de la mañana a 8 de la tarde. Dentro de ese horario se encontrarán con las puertas y ventanas abiertas de par en par y algún tipo de actividad: yoga restaurativo, tai-chi o meditación grupal. Si acuden al local social de Saoradh-Nàdur la mañana del sábado se encontrarán con la profesora Bonilla, presidenta de la asociación, en las oficinas pegada al teléfono hablando sobre el pago de un alquiler (el del generador eléctrico). Cuando cuelgue el teléfono les atenderá

con el mismo entusiasmo con el que los atiende en el instituto. Solo que, si se sobrepasan con la conversación, la profesora se hará la víctima aludiendo al acoso que sufre desde hace años a causa de la mala prensa que ha ido acumulando la asociación desde que su madre fue presidenta y después ella, por haber heredado el cargo (que no dejará de repetir que lo ostenta de forma legítima, por votación de sus socios).

En estas oficinas podrán encontrar lo mismo que se describe en el departamento del instituto. Además, también están allí los estatutos de la asociación, el listado de miembros (entre los cuales la profesora figura como Presidenta, el párroco como tesorero y tanto la Teniente de la Guardia Civil como el Alcalde como vocales de la junta). También se pueden encontrar los bienes que tienen en propiedad que son, entre otros, el local social y la antigua estación.

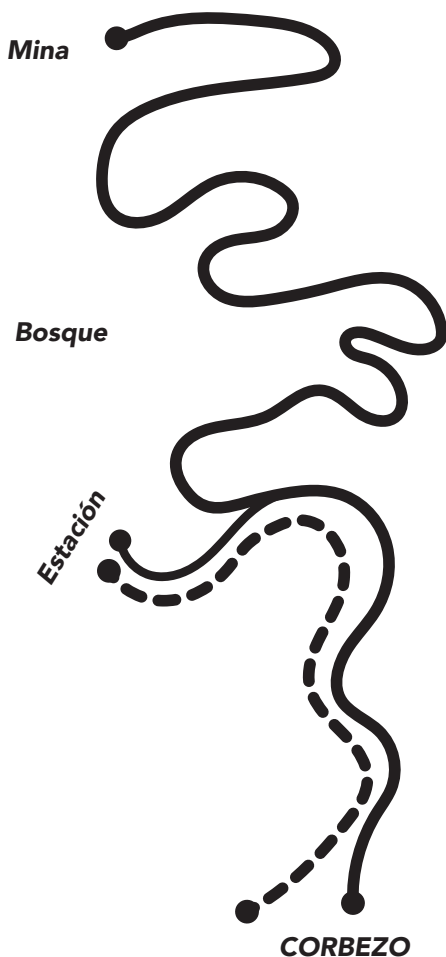
Muchos de los documentos descritos en el apartado del local de la asociación se pueden encontrar entre las estanterías de las oficinas, pero también pueden estar en uno de sus ordenadores o incluso se puede acceder a ellos desde la web del ministerio (pues son datos públicos). Reubícalos con sentido común si es necesario y premiando las formas creativas de la mesa para encontrarlos.

EL BOSQUE

Si la mesa decide llevar a sus personajes fuera del pueblo, hay varias localizaciones de interés. Paralela a la carretera que lleva a la mina discurre una vía ferroviaria en desuso que, dos kilómetros más allá del pueblo, se desvía a la izquierda seguida por un camino hormigonado, terminando ambas en la antigua estación. Si se continúa la carretera, que discurre entre un frondoso bosque, termina unos pocos kilómetros más allá, justo a la entrada de la explotación minera. De ahí se desvían varias sendas forestales y sendas que rodean las zonas más accesibles de alrededor.

LA ESTACIÓN ABANDONADA

Esta fue abandonada porque su única razón de existir era el transporte de las explotaciones madereras que había en dicha montaña. Con el tiempo se convirtió en un cementerio de vagones de carga, de pasajeros, distintas máquinas locomotoras... y un lienzo para algunos pocos artistas urbanos. La estación se encuentra en un recinto vallado. Las vías y el camino se topan contra una puerta que permanece cerrada, pero al lado hay un agujero en la valla lo suficientemente grande como para que pase un vehículo. Lo primero que se ve tras la valla es la ramificación de vías, que lleva hasta el edificio administrativo y principal de la estación, un par de almacenes y varios vagones y locomotoras a medio dismantelar. El lugar estará tranquilo durante el día. La noche del viernes 30 estarán hasta pasada la medianoche ultimando detalles. La noche del sábado 31, si no se ha detenido la fiesta, este lugar se convertirá en un hervidero de gente.

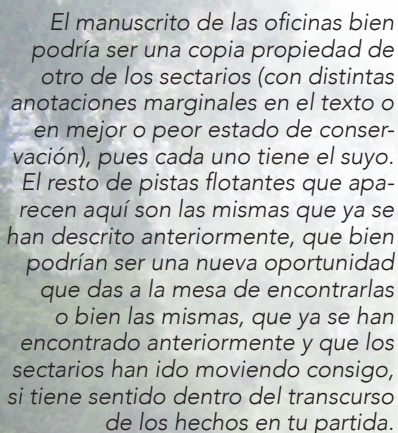




Lo primero que se escucha nada más llegar, además de los sonidos de la naturaleza, es un motor en funcionamiento. El ruido proviene del generador eléctrico que han ubicado los sectarios detrás del edificio de oficinas. Una toma va hacia las oficinas y otra hacia uno de los almacenes.

Si los personajes están atentos conforme cruzan la explanada que lleva hasta las oficinas, tendrán oportunidad de escuchar ruidos en uno de los vagones laterales. Ahí se esconde Andrea Aranda, la hermana de Jéssica. Huyó presa del terror al ver cómo César braceaba para intentar zafarse del mi-go que le perseguía. Está todavía asustada y en estado de alerta. Seguirá dentro del vagón salvo que alguien la calme y convenza de que fuera no hay peligro. Tras esto, si se le trata con delicadeza, contará lo que vió.


Esta es una buena escena en la que aprovechar las tiradas de dados para imprimir terror a la mesa. Pídeles una tirada sensorial (Escuchar o Percibir) con el objetivo de dirigir su atención hacia los vagones. Si fallan, diles que han oído algo en los vagones pero que no saben qué es y si aciertan, además de haberlo oído, habrán visto una sombra a través de una de las ventanas de un vagón en concreto. Usando las tiradas como recurso para generar tensión les darás información, pero siempre la justa. Tanto si aciertan como si fallan la tirada serán conscientes de que hay algo... pero desconocerán su naturaleza. Y no hay terror más visceral que el que se tiene a lo desconocido.



El manuscrito de las oficinas bien podría ser una copia propiedad de otro de los sectarios (con distintas anotaciones marginales en el texto o en mejor o peor estado de conservación), pues cada uno tiene el suyo. El resto de pistas flotantes que aparecen aquí son las mismas que ya se han descrito anteriormente, que bien podrían ser una nueva oportunidad que das a la mesa de encontrarlas o bien las mismas, que ya se han encontrado anteriormente y que los sectarios han ido moviendo consigo, si tiene sentido dentro del transcurso de los hechos en tu partida.

Si hacen hablar a Andrea, esta les contará que casi no les dio tiempo a reaccionar a nada, que está todo muy confuso. Cuando entraron al almacén escucharon ruidos de nevera al fondo, en un par de salas que hay más allá y que cuando se acercaron, de la oscuridad surgieron a su acecho un par de gigantescas cucarachas hechas de carne y capaces de volar. César salió corriendo por la derecha, hacia el bosque. A Bruno no le pudo seguir la pista.

LAS OFICINAS



El interior del edificio principal de la estación está deshecho y en ruinas. Se puede acceder al interior apartando algunos escombros caídos del techo que dificultan la apertura de las puertas. En planta baja hay unas taquillas y una cantina bastante amplia. Los despachos administrativos están arriba. Las escaleras para subir al piso superior están derruidas. Por la parte trasera, donde está el generador eléctrico, hay unas escaleras metálicas de emergencia que todavía pueden ser usadas. Una de las tomas del generador entra directamente al piso superior por la rendija bajo la puerta de emergencia, que está cerrada con candado que aparenta ser nuevo.

En el interior se verá un pasillo que discurre hasta la escalera derruida. El cable discurre por el suelo dos salas más allá hasta entrar en un despacho, también cerrado.

En su interior hay varias estanterías, mesas y cuadros que repre-

sentan paisajes boscosos de la zona. Aunque todo está lleno de polvo, parece que un par de sillas, una mesa y un armarito que hay a una esquina han sido limpiados. El cable sube por una pared y discurre por el techo, de donde cuelga una bombilla provisional. Sobre la mesa se podrá encontrar un grupo de facturas y tiques de compra correspondientes a la organización de la fiesta, además de una regleta con un cargador de móvil enchufado. En la estantería se pueden observar tomos de botánica con datos sobre los *Calthrus ruber* y *Calthrus archeri* y una copia del *Tuatha Dé Danann*. Dentro del armario de la esquina hay un brillante cilindro de unos 30cm de diámetro y otros tantos de alto perteneciente a los mi-go. Si se mira con atención a través del material traslúcido del que está hecho, se puede observar un cerebro humano suspendido en una especie de líquido. Este cerebro perteneció a Áed Ua Crimthainn, autor del *Lebor na Nuachongbála*, el cual contenía todo el conocimiento del *Tuatha Dé Danann*. Estar cerca de este artilugio produce una sensación de malestar propia de una jaqueca, vértigos o mareos según a la persona, además de provocar una pérdida de **Estabilidad Mental** de 0/1d4. Si alguien observa el contenido, esta será de 1/1d4+1.

EL ALMACÉN

De los dos almacenes que hay, el que aparece en la foto del anuncio es el único que mantiene el techo intacto. La segunda toma del generador eléctrico discurre hasta él. Es una gran nave con muros hastiales de piedra y los laterales diáfanos. El techo está sujeto por grandes cerchas metálicas de las cuales cuelgan focos para la fiesta. El interior está lleno de vallas metálicas para delimitar la zona de baile y sobre un pequeño entablado hay un par de torres de altavoces apilados. El cableado eléctrico sigue hasta el fondo del recinto, donde hay un par de salas con puertas candadas.

La primera sala podría decirse que aparenta ser algo entre medias de una cocina y un laboratorio improvisado. El olor aquí dentro es nauseabundo debido a los hongos que hay almacenados. En el suelo hay varias cajas de cartón con unos cuantos de ellos intactos y un par de cubos con restos (parece ser que han eliminado la parte oscura, que contiene la mayor concentración de esporas y toxinas). También hay un par de garrafas de líquido para humo artificial y una máquina en el suelo frente a una silla. Sobre los bancos de trabajo hay licuadoras, balanzas electrónicas, un hornillo a gas, recipientes de medida y demás cacharros y utillería. Tiene toda la pinta de que han estado mezclando la parte

tóxica del hongo con el líquido. La silla está al fondo de la sala, en una esquina. Tiene cuerdas sobre ella y está ubicada justo enfrente de una máquina de humo. Parece que han hecho alguna prueba de la efectividad de su mezcla, pues en el suelo hay restos de vómito.

En la segunda hay cuatro arcones congeladores. Tres de ellos tienen hielo para la fiesta y el cuarto, cerrado con candado, el cadáver de Bruno. Tiene los ojos abiertos, presenta marcas de atadura en sus extremidades y tiene parte de la ropa manchada de vómito. Fue víctima de las pruebas de la mezcla elaborada por los sectarios.

Si los personajes arman mucho jaleo es probable que atraigan a 1d2 mi-go que rondan la zona.

1d10	Altar
1	Panes, bollos y otros productos horneados.
2-4	Distintos tubérculos y frutas con caras talladas.
5-6	Un pentáculo dibujado en la tierra con restos de cera de alguna vela y gotas de sangre. Estabilidad Mental 0/1.
7-8	Un cuervo crucificado, todavía vivo. Graznará si alguien se acerca. Estabilidad Mental 0/1d3.
9-10	Una cabra abierta en canal. Está llena de moscas y el hedor es indescriptible. Empieza a tener gusanos. Estabilidad Mental 1/1d4+1.

PERDIDOS EN LA ESPESURA

Los mi-go se han cuidado mucho de alejar a los humanos de su enjambre, pero de vez en cuando tienen contacto con ellos e incluso llegan a algún que otro acuerdo si pueden obtener de él algún beneficio. La relación que hay entre la secta de druidas oscuros y los mi-go se remonta siglos atrás y ya se ha perdido las razones originales. Uno de los acuerdos incluía el cuidado del bosque cercano a la mina: los sectarios detuvieron el avance de la industria maderera y los mi-go lo defienden haciéndolo inhóspito para los humanos menos experimentados (gracias a su tecnología han inhibido cualquier tipo de telecomunicación posible y también introdujeron los hongos en esta zona, pues no son una especie propia del continente).

El bosque es denso y frondoso, oscuro, húmedo y neblinoso. Su microclima favorece el olor a descomposición del mantillo, junto con el hedor de los hongos que crecen en la zona. Fruto de la actividad de la secta, cada 200 m o 400 m, habrá un altar a los pies de un árbol. Se pueden encontrar distintos tipos de ofrendas. Tira en la tabla de la izquierda para ver qué tipo de ofrenda hay.

Si los personajes se adentran en el bosque siguiendo el rastro de César, podrán encontrar girones de ropa en los matorrales y su teléfono móvil en algún claro. Si alguien consigue acceder a él (conoce la contraseña o

lo hackea) verán que hay un mensaje de audio esperando salir. En el audio se puede escuchar a César pedir ayuda mientras corre y jadea, oyéndose de fondo los ruidos inteligibles y aterradores que emite el mi-go. Escucharlo supone una pérdida de **Estabilidad Mental** de 0/1d4 (aquellos más cercanos a César, como Juan, perderán 1/1d4+1).

Si salen de la zona boscosa con el teléfono, cuando vuelvan a tener cobertura todos recibirán el mensaje de audio de César de forma simultánea. Aprovecha este golpe de efecto lo máximo posible, pues no hay nada tan desconcertante como recibir un mensaje de alguien que sabes que ha fallecido. Si se hace mucho ruido en el bosque hay un 30% de posibilidades

de que no suceda nada, pero también un 35% de atraer a un mi-go y otro 35% de atraer un retoño oscuro (tirar 1d100 y con un resultado de 31 a 66 aparece un mi-go y entre 67 y 100 aparece un retoño oscuro).

CARRETERA A LA MINA

Poco hay que ver aquí. En la mina hay un coche de Guardia Civil aparcado. Es el grupo de búsqueda liderado por el Sargento Alfonso Fernández, que está haciendo poco más que dar un paseo por la pista forestal que rodea las montañas de la mina. Si alguien se acerca a la partida de búsqueda para colaborar el Sargento le invitará amistosamente a abandonar la zona, pues dada la actual situación de alarma no se aceptan voluntarios.



FIESTA CLANDESTINA

Este es con gran probabilidad el evento que concluya la aventura. La fiesta comenzará a las 23:00 de la noche del sábado 31, momentos antes del toque de queda establecido. El goteo de asistentes será constante. Desde adolescentes menores de edad hasta adultos que, con total seguridad, superen la cuarentena.

En el acceso se pedirá que se muestre un código, el cual se puede obtener con facilidad hablando alguno de los RRPP. Es sencillo dar con ellos porque si no han hablado ya con alguno de los personajes jugadores, cualquier amigo puede facilitar el contacto. El cobro, que se formaliza por bizum, da acceso a barra libre.

Aunque en el control de entrada se pide que los asistentes lleven mascarilla, en el interior la cosa es muy distinta. Cuanto más cerca de la barra, mayor es la cantidad de asistentes que se la han bajado a la barbilla para gritar por encima de los altavoces o que se la han puesto en el codo.



EL RITUAL

Si la fiesta no se detiene de alguna u otra manera, pasadas las 02:45 horas de la madrugada dará comienzo el ritual. Primero, las máquinas de humo comenzarán a expulsar la mezcla cargada de toxinas. De las máquinas emanará especie de humo violáceo que con el paso de los minutos irá provocando mareos y alucinaciones en los asistentes. Unos diez minutos después la música virará poco a poco de lo electrónico a lo atávico, del zumbido distorsionado a lo percutivo de tambores y cánticos guturales. ¡Ia, ia, Shub-Niggurath! ¡Kamog, Kamog!

El exterior se comenzará a iluminar y el techo de la nave industrial será succionado por un portal de unos 30 metros de diámetro que se ha abierto sobre él. Unos tentáculos surgirán de él ocupando la oscuridad de la noche. Una miríada de retoños corruptos de Shub-Niggurath surgirán en comitiva aplastando todo a su paso, con sus bastas pezuñas y corpu-

La invocación se puede impedir de diversas formas. Se puede sabotear la fiesta cortando el suministro eléctrico del generador (dejar el equipo de luz y sonido hará que los asistentes se vayan) o la consumición. Entrando en contacto con la Policía Nacional y denunciando la fiesta ilegal. Esta llegarán justo a tiempo, antes de que comience la invocación. Premia cualquier otra solución creativa que tenga la mesa.

lentos cuerpos. Tras ellos, la madre Danann, la gran Cabra Negra Oscura, Shub-Niggurath en todo su esplendor pondrá pie con toda su inmensidad en suelo firme. Se alimentará de todos aquellos que no profesen su fe y, ¿quién sabe si otorgará su leche y sus dones a aquellos que claman ser merecedores de tal honor? Tal vez su fe no sea válida para Sub-Niggurath por estar fundada en el egoísmo y la sed de venganza. Pero eso será decisión tuya.

PROPUESTA MUSICAL

Aquí tienes una propuesta musical para ambientar la partida. Son tres listas de youtube para los tres tipos de escenas principales que se darán durante esta. Convendría escucharlas antes de reproducirlas en partida. Tal vez no cuadren con el tono que pretendes darle y prefieras otro tipo de música o sonido de ambiente.

- Momentos distendidos - Usa esta lista de fondo y a un volumen muy bajito para empezar la partida, cuando haya roleos entre los personajes, etc. Es hiphop lo-fi con cierto tono halloweenesco en algunos momentos.
- Momentos tensos - Cuando la investigación comience a volverse turbia y los jugadores estén explorando la estación abandonada, el bosque o colándose en alguna de las instalaciones municipales... O directamente en la escena inicial en lugar de la lista anterior si buscas crear este ambiente desde el principio. Son sonidos estilo dark ambient de Atrium Carceri, inspirados en el dios en cuestión.
- La fiesta - Usa esta lista si la fiesta no ha sido detenida y da comienzo. Indicará a los jugadores que tienen poco tiempo para actuar antes de que se lleve a cabo la invocación y el consecuente sacrificio...



*Momentos
distendidos*



*Momentos
tensos*



La fiesta

CRIATURAS Y PNJ



Mi-go

Se trata de una civilización de criaturas altamente evolucionadas y con grandes conocimientos científicos (especialmente en genética). En Corbezo hay un enjambre de mi-go en las proximidades de la mina. No corren peligro de ser descubiertos porque habitan zonas demasiado profundas u olvidadas por la empresa concesionaria de la explotación tras sondeos poco prometedores en cuanto a metales. Este enjambre colabora con la secta celta y el culto a Shub-Niggurath.

FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	PV	EM
3d6	2d6+6	2d6+6	3d6+3	3d6+10	2d6+6	(TAM+CON)/2	2/1d10

Habilidades en combate, porcentaje y daño:

- **Lucha (armas naturales)** / 25+2d6% (50+3d6% para los soldados) / 1d6 [u/2+1]

Los mi-go pueden utilizar armas humanas o las propias de su tecnología. Algunos (un 15%) saben invocar retoños corruptos y lo harán en caso de emergencia.

Retoño corrupto de Shub-Niggurath

Criaturas informes que emanan de la cabra negra y llevan parte de su poder. Pueden ser invocados por los sectarios o algunos mi-go en caso de terrible necesidad.

FUE	CON	DES	TAM	INT	POD	PV	EM
3d6+35	4d6+10	4d6+10	FUE	6d6	5d6	(TAM+CON/2)	1d3/1d10

Habilidades en combate, porcentaje y daño:

- **Tentáculo** / 85% / 1d3x FUE [(u/2-1)x FUE]
- **Lucha (armas naturales)** / 50+4d10% / 2d6 [u+2]

Su extraña piel los defiende contra el daño de armas de fuego (que le hace la mitad de daño) y les dota de inmunidad a venenos, asfixia y electricidad. Sin embargo, son vulnerables al fuego, que les hace el doble de daño.



María Bonilla, 47 años

Es profesora del instituto, encargada de la asignatura Biología. Se la conoce por ser la orgullosa presidenta de la Asociación Ecologista Saoradh-Nàdur desde que falleció su madre, la presidenta fundadora. Que esta asociación esté tan relacionada con la pseudociencia no ha hecho mucho bien a su reputación como científica y profesora de ciencias naturales en el instituto de la localidad. Siempre se la puede ver con su maletín con el material para clase y con una carpeta con el logo púrpura de la asociación bajo el brazo. Para ella, la asociación no es más que una herramienta con la que materializar su venganza. Su objetivo es obtener el favor de Shub-Niggurath, con el cual pretende aruinar la carrera periodística de aquellos que difamaron y mancharon el nombre de su madre, haciendo de su vida un infierno.

DES	EM	MD	PV
11	0	0	9

- **Lucha** / 40% / 1d3 [u/2-1]

Valeria Correa, 43 años

Es la Teniente responsable del Cuartel de la Guardia Civil de Corbezo. Para ella, el virus no ha supuesto más que problemas: constantes cambios en las normas de alarma sanitaria, los irresponsables creyéndose más listos que nadie, el crimen organizado campando a sus anchas porque la autoridad está más centrada en controlar a un atajo de borregos que a ellos. La sociedad está corrupta y así lo ve cada vez que sale del cuartel. Cree que con la presencia de Shub-Niggurath la humanidad volverá a actuar a una voz cuando despierten del sueño capitalista.

DES	EM	MD	PV
13	0	+1d4	12

- **Armas de fuego (Cortas)** / 60% / Automática 9mm 1d10 [u]
- **Lucha** / 65% / 1d3+1d4 [u/2+2]

José Blanco, 58 años

Es el Alcalde de Corbezo e hijo de la anterior matriarca de la secta. Es descendiente de los hermanos púrpuras y patriarca del último reducto de druidas oscuros de toda la península. Desde su posición política privilegiada mueve los hilos en favor de los suyos, pero esto le deja poco tiempo para actuar. Es por esta razón por la que ha convencido a la profesora Bonilla, como gran actriz social dentro del municipio, para tomar las riendas de la secta y organizar el ritual que planean llevar a cabo. Con él pretende devolver al culto a Shub-Niggurath la relevancia de la que gozó tiempos pretéritos.

DES	EM	MD	PV
8	0	-1d2	10

- **Lucha** / 30% / 1d3-1d2 [u/5]

Roberto Dávalos, 39 años

Nació aquí y se fue del pueblo para darse a su vocación religiosa. La relación con su familia nunca ha sido buena y encontró un buen apoyo en el párroco Santiago Pereira, a quien terminó considerando como un padre y ejemplo espiritual a seguir. Por desgracia, Santiago Pereira ha fallecido a causa de la pandemia y la diócesis ha asignado a Roberto Dávalos a ejercer como sacerdote en la parroquia que lo vio crecer. Su relación con la secta se rompió al huir de Corbezo. Roberto es conocedor del saber arcano que promete conocer el Tuatha dé Danann sobre el dominio de la vida y la muerte. Ahora que ha vuelto ha retomado la relación con su familia y la secta con la esperanza de volver a la vida a su padre espiritual.

DES	EM	MD	PV
9	0	0	11

- **Lucha** / 45% / 1d3 [u/2-1]

TUATHA DÉ DANANN

Presentamos un nuevo tomo de los mitos. En este caso, un texto fruto del culto herencia de los druidas oscuros a Shub-Niggurath. Su texto formaba parte del Lebor na Nuachongbála, un manuscrito medieval recopilado hacia 1160 por Áed ua Crimthainn, un abad de Terryglass, una población de Irlanda. Este manuscrito es una de las mayores fuentes de la cultura y mitología de la zona, donde se recogía, entre otras, el conocimiento del culto druida a Matair Danann (Dana, Madre de mil retoños, la Cabra Negra de los Bosques... o Shub-Niggurath). Este manuscrito, hoy conservado en el Trinity College de Dublín, está incompleto. Precisamente los 45 folios que le faltan son los que corresponden al texto conocido como Tuatha dé Danann (Pueblo de la Madre), que resume todos los conocimientos celtas relacionados con esta secta.

TÍTULO: Tuatha Dé Danann

AUTOR: Áed Ua Crimthainn

FECHA: Circa 1800

TIPO DE DOCUMENTO: Manuscrito

DESCRIPCIÓN FÍSICA: 78 h.; 22 x 15 cm

SIGNATURA: MSS/231

NOTAS: Es una copia manuscrita anónima de principios del siglo XVIII de las 45 páginas perdidas del **Lebor na Nuachongbála**, que se conocen en los círculos druidicos como **Tuatha Dé Danann** (traducido en ocasiones como **Hijos de Dana** o el **Pueblo de la Madre**). Se dice que el texto original fue escrito por Áed Ua Crimthainn hacia 1160 en algún sitio de Irlanda. Tiene información sobre una gran secta celta que practica el culto Madre Danann (Shub-Niggurath o la Cabra Negra de los Bosques) y los hijos o espíritus de la naturaleza.

Pérdida de cordura: 10/0. Mitos de Cthulhu: +4%/+8%. Probabilidad de encontrar una referencia de utilidad: 36%. Tiempo de estudio: 7 semanas. Hechizos sugeridos: Contactar con un mi-go, Convocar/Atar a un retoño corrupto, Llamar/expulsar a Shub-Niggurath, Resurrección, Control mental, Amnesia...

Estos folios perdidos fueron recuperados por Linette Erbit, una erudita francesa precursora de los enciclopedistas y miembro de la secta en cuestión. Esta fue la primera copia que se realizó del texto tras casi 600 años perdido y la primera traducción conocida, del galéico escocés al francés. La traducción de Linette ha sido desde entonces la base para el resto de copias. Cada discípulo del culto debía hacer una copia del libro de su maestro o maestra, elaborando cada cual el papel, cuadernillos, tinta, cubiertas, etc. Los tiempos han cambiado y este libro ya no se reelabora, sino que se hereda. La ascendencia del grupo de Corbezo fue una de las últimas generaciones en copiar el texto en castellano. Para su escritura usaron tinta negro de humo (obtenido de la combustión de resinas) y fueron encuadernados con piel de cordero nonato teñida de púrpura. Por eso, a dicha generación se la conoció como la de los hermanos púrpuras.

Los sectarios de Corbezo son herederos cada uno de una copia de este manuscrito. Dichos ejemplares estarán en mejor o peor estado de conservación, con remiendos en las cubiertas, notas marginales, etc. o incluso alguna digitalización del mismo en un CD o memoria USB.

Una vez uno se ha acostumbrado a la grafía del libro, es fácil entenderlo por estar en castellano, pero comprenderlo y estudiarlo

por completo se puede alargar hasta 7 semanas (dedicándole un par de horas diarias) y supone un aumento en la habilidad de Mitos de Cthulhu de +4%/+8% y una pérdida de Estabilidad Mental de 1d10. Si el libro es ojeado en busca de datos específicos se tardará 4 días, perdiéndose 1d3 puntos de Estabilidad Mental y ganando +1% en la habilidad Mitos de Cthulhu. Una vez leído y estudiado, este tomo puede usarse como referencia, sustituyendo la puntuación de Mitos de Cthulhu por una dificultad fija de 36%.

Entre su contenido se puede leer conocimientos sobre botánica, remedios medicinales, tradiciones anuales del pueblo celta, rituales y hechizos como Contactar con un mi-go, Convocar/Atar a un retoño corrupto, Llamar/expulsar a Shub-Niggurath, Resurrección, Control mental, Amnesia...

El manual de Cthulhu D100 Providence, aunque sí tiene mecánicas para el lanzamiento de hechizos, no tiene hechizos definidos; ni siquiera a modo de ejemplo. Por esta razón deberás crear tu propia versión o acudir a otro juego de los mitos con sistema porcentual para definir su efecto y funcionamiento mecánico.

Este tomo de los mitos no está pensado para ser usado durante la partida, pero sí como nota de color. Ya que hemos desarrollado su historia y razón de ser es una lástima no compartirlo y darte la oportunidad de que lo uses en tus partidas, sea cual sea la época o incluso si deseas continuar jugando la trama que se desarrolla en Corbezo.





PERSONAJES JUGADORES

JÉSSICA ARANDA

ESTUDIANTE DE INSTITUTO, 17 AÑOS

Tú y tu hermana Andrea tenéis bastante suerte en la vida. La familia de tu madre es propietaria de una gran empresa del sector de la metalurgia y tanto tu padre como ella trabajan en la sección de comercio internacional. Habéis demostrado ser muy responsables y cuando se van de viaje de negocios ya no os dejan a cargo de nadie. Esta semana se han ido a una feria que se ha organizado en Alemania y Andrea ha aprovechado para salir un par de veces.

Ahora estás sola y muy preocupada. Tu amigo César ha aparecido muerto víctima de un ataque animal o algo así y no sabes dónde están ni tu hermana ni tu amigo Bruno.

Se te da muy bien y tus profesores de la academia no se cansan de repetírtelo. Cuando estás nerviosa o intranquila te gusta pintar, pero ahora mismo te ves incapaz. Tus padres tienen problemas para volver de Alemania. Por la situación del coronavirus hay muy pocos vuelos internacionales, así que no volverán hasta la madrugada del lunes, 1 de noviembre.

ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	8	11	18	9	11	12	15	14
x5	40	55	90	45	55	60	75	70
			Idea			Suerte		Cultura general

CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	11
Actuales	

Umbral de herida grave: 6

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	12
Actuales	

ESTABILIDAD MENTAL (sistema clásico: 60)

	SIN MODIFICADORES						
Tranquilo							
	+10% ACCIÓN, -10% EL RESTO						
Intranquilo							
	+20% ACCIÓN, -20% EL RESTO						
Tenso							
Locura subyacente	0					-1	
	-2					-3	

HABILIDADES

Fuerza de Voluntad: 6

CONOCIMIENTOS

- ☐ Burocracia (10%)
- ☐ Ciencias naturales (-%)
- ☐
- ☐
- ☐ Ciencias ocultas (5%)
- ☐ Ciencias sociales (-%)
- ☐
- ☐
- ☐ Idioma materno (ESTx5%) 70
- ☐ Inglés 70
- ☐ Latín 40
- ☐ Manejo de archivos (25%) 50
- ☐ Medicina (0%)
- ☐ Mitos de Cthulhu (0%)
- ☐ Primeros auxilios (15%)
- ☐ Psicoanálisis (0%)
- ☐ Psicología (5%) 50
- ☐
- ☐

VOCACIONES

- ☐ Arte (5%)
- ☐ Dibujo 60
- ☐
- ☐ Bricolaje (20%)
- ☐ Maestrías (-%)
- ☐
- ☐

SENSORIALES

- ☐ Discreción (10%) 30
- ☐ Esconder/se (15%) 40
- ☐ Escuchar (25%) 50
- ☐ Orientación (15%)
- ☐ Percibir (25%) 60
- ☐ Seguir rastros (10%)
- ☐ Supervivencia (15%)
- ☐
- ☐
- ☐

SOCIALES

- ☐ Autoridad (EST+CAR%) . . 29
- ☐ Bajos fondos (10%)
- ☐ Embaucar (10%) 45
- ☐ Intimidar (TAMx2/INTx2%) 39
- ☐ Oratoria (10%)
- ☐ Protocolo (ESTx2%) 40
- ☐
- ☐

ACCIÓN

- ☐ Armas CaC (-%)
- ☐
- ☐ Armas de fuego cortas (20%)
- ☐ Armas de fuego largas (25%)
- ☐
- ☐ Conducir (25%)
- ☐ Esquivar (DESx2%) 18
- ☐ Forma física (FUE+DES%) . 17
- ☐ Lucha (DESx2%) 18
- ☐

EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: -1d2

Nombre	Daño	Alcance base	Disp./T	Cargador	PR	Disf.
Desarmado	1d3+MD	-	-	-	-	-

Equipo:

LUCÍA CARMONA

ESTUDIANTE DE INSTITUTO, 17 AÑOS

Eres una estudiante responsable, por eso eres la encargada del periódico del instituto y las publicaciones del facebook del grupo de delegados de clase. Vives con tu abuela en el mismo edificio que Bruno y su primo. Vais todos los días juntos al instituto pero... la otra noche se fue con Andrea y César a colarse en la antigua estación y no durmió en casa. Tampoco asistió al instituto y... la Guardia Civil interrumpió la clase para comunicarle a Jéssica que han declarado a su hermana Andrea desaparecida, junto con tu vecino Bruno. A César lo han encontrado sin vida cerca de la mina, así que los buscan por ahí.

En el velatorio, el primo de Bruno te ha preguntado por su último paradero conocido. Lo mismo pasa con Juan, el noviete que tenía César. Eres la administradora del grupo de whatsapp que compartías con ellos y con Jéssica, así que les has añadido a los dos para estar en contacto por si hubiera alguna novedad.

ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	7	8	11	15	12	11	11	11
x5	35	40	55	75	60	55	55	55
			Idea			Suerte		Cultura general

CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	10
Actuales	

Umbral de herida grave: 5

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	11
Actuales	

ESTABILIDAD MENTAL (sistema clásico: 55)

	SIN MODIFICADORES						
Tranquilo							
	+10% ACCIÓN, -10% EL RESTO						
Intranquilo							
	+20% ACCIÓN, -20% EL RESTO						
Tenso							
Locura subyacente	0					-1	
	-2					-3	

HABILIDADES

Fuerza de Voluntad: 5

CONOCIMIENTOS

- ☐ Burocracia (10%) —
 Ciencias naturales (-%)
- ☐ —
- ☐ —
- ☐ Ciencias ocultas (5%) —
 Ciencias sociales (-%)
- ☐ —
- ☐ —
- ☐ Idioma materno (ESTx5%) 55
- ☐ Inglés 50
- ☐ —
- ☐ Manejo de archivos (25%) . 40
- ☐ Medicina (0%) —
- ☐ Mitos de Cthulhu (0%) —
- ☐ Primeros auxilios (15%) —
- ☐ Psicoanálisis (0%) —
- ☐ Psicología (5%) 50
- ☐ —
- ☐ —

VOCACIONES

- Arte (5%)
- ☐ Fotografía —
- ☐ —
- ☐ Bricolaje (20%) 40
- ☐ Maestrías (-%)
- ☐ —
- ☐ —

SENSORIALES

- ☐ Discreción (10%) 50
- ☐ Esconder/se (15%) 40
- ☐ Escuchar (25%) 50
- ☐ Orientación (15%) —
- ☐ Percibir (25%) 45
- ☐ Seguir rastros (10%) —
- ☐ Supervivencia (15%) —
- ☐ —
- ☐ —
- ☐ —

SOCIALES

- ☐ Autoridad (EST+CAR%) . . 22
- ☐ Bajos fondos (10%) —
- ☐ Embaucar (10%) 60
- ☐ Intimidar (TAMx2/INTx2%) 24
- ☐ Oratoria (10%) 60
- ☐ Protocolo (ESTx2%) 22
- ☐ —
- ☐ —

ACCIÓN

- Armas CaC (-%)
- ☐ —
- ☐ —
- ☐ Armas de fuego cortas (20%) —
- ☐ Armas de fuego largas (25%) —
- ☐ —
- ☐ Conducir (25%) —
- ☐ Esquivar (DESx2%) 30
- ☐ Forma física (FUE+DES%) . 40
- ☐ Lucha (DESx2%) 30
- ☐ —

EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: -1d2

Nombre	Daño	Alcance base	Disp./T	Cargador	PR	Disf.
Desarmado	1d3+MD	-	-	-	-	-

Equipo:

ISAAC FEIJOO

OPOSITOR A POLICÍA, 26 AÑOS

Eres un gran ejemplo de resiliencia y de persona que se ha hecho a sí misma. Estás preparándote para las próximas pruebas a policía, seguramente para evitar injusticias como la que le sucedió a tu madre con ese hombre al que te cuesta llamar padre. Has sido hijo de madre soltera, la cual también ha cuidado de tu primo Bruno desde que sus padres fallecieron en un accidente cuando él tenía cinco años. Ahora tu madre está ingresada en el hospital por haberse contagiado en el bar en el que trabaja y las autoridades locales están investigando la reciente desaparición de tu primo.

Crees que la Guardia Civil no está aplicando la metodología que estás aprendiendo en la academia con la investigación de tu primo. Es más, si no fuera por la fama de incompetentes que tienen las autoridades de la zona, dirías que están falsificando informes y ocultando pruebas. Has decidido llevar a cabo tu propia investigación y has empezado por preguntar a los amigos de Bruno, con los que has coincidido en el velatorio de César. Te han metido en el grupo de whatsapp que comparten, donde acordaron ir a la estación la noche de su desaparición.

ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	14	15	11	10	12	11	10	10
x5	70	75	55	50	60	55	50	50
			Idea			Suerte		Cultura general

CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	13
Actuales	

Umbral de herida grave: 7

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	11
Actuales	

ESTABILIDAD MENTAL (sistema clásico: 55)

	SIN MODIFICADORES							
Tranquilo								
	+10% ACCIÓN, -10% EL RESTO							
Intranquilo								
	+20% ACCIÓN, -20% EL RESTO							
Tenso								
Locura subyacente	0					-1		
	-2					-3		

HABILIDADES

Fuerza de Voluntad: 5

CONOCIMIENTOS

- ☐ Burocracia (10%) 50
 - Ciencias naturales (-%)
- ☐
- ☐
- ☐ Ciencias ocultas (5%)
 - Ciencias sociales (-%)
- ☐ Derecho 60
- ☐
- ☐ Idioma materno (ESTx5%) 50
- ☐
- ☐
- ☐ Manejo de archivos (25%).
- ☐ Medicina (0%)
- ☐ Mitos de Cthulhu (0%)
- ☐ Primeros auxilios (15%) . . . 50
- ☐ Psicoanálisis (0%)
- ☐ Psicología (5%) 25
- ☐
- ☐

VOCACIONES

- Arte (5%)
- ☐
- ☐
- ☐ Bricolaje (20%)
- ☐ Maestrías (-%)
- ☐
- ☐

SENSORIALES

- ☐ Discreción (10%)
- ☐ Esconder/se (15%)
- ☐ Escuchar (25%) 45
- ☐ Orientación (15%)
- ☐ Percibir (25%) 45
- ☐ Seguir rastros (10%) 60
- ☐ Supervivencia (15%) 35
- ☐
- ☐
- ☐

SOCIALES

- ☐ Autoridad (EST+CAR%) . . 30
- ☐ Bajos fondos (10%) 40
- ☐ Embaucar (10%)
- ☐ Intimidar (TAMx2/INTx2%) 24
- ☐ Oratoria (10%)
- ☐ Protocolo (ESTx2%) 20
- ☐
- ☐

ACCIÓN

- Armas CaC (-%)
- ☐
- ☐
- ☐ Armas de fuego cortas (20%) 40
- ☐ Armas de fuego largas (25%).
- ☐
- ☐ Conducir (25%) 55
- ☐ Esquivar (DESx2%) 40
- ☐ Forma física (FUE+DES%). 44
- ☐ Lucha (DESx2%) 40
- ☐

EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: +1d2

Nombre	Daño	Alcance base	Disp./T	Cargador	PR	Disf.
Desarmado	1d3+MD	-	-	-	-	-

Equipo:

JUAN COBOS

ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, 21 AÑOS

Estás en tercer curso de la carrera de Biotecnología. María, la profesora de Ciencias Naturales del instituto, fue la que despertó tu pasión por la naturaleza, aunque a veces se le fuera la pinza con movidas trascendentales y New Age.

Habías empezado algo con César este verano. Desde septiembre se mostró más cercano a ti (por eso de que te ibas del pueblo al piso que compartes durante el curso) e incluso se peló alguna que otra clase por quedarse a dormir contigo al piso... Pero ahora eres tú quien se ha saltado las clases para ir al su velatorio; estarás en casa con tus padres un par de días. Allí supiste que lo encontraron en la carretera que lleva a la mina, pero que su último paradero conocido fue la antigua estación. El bosque que hay entre esos dos puntos tiene cierta mala fama: su microclima es idóneo para que crezcan algunas especies de plantas y hongos consideradas venenosas. Sabes que la Guardia Civil lo ha descargado como lugar de búsqueda a pesar de ser el sitio más obvio. Si los otros dos desaparecidos siguen allí, corren peligro. Ahí has coincidido con sus compañeras de clase y te han metido en el grupo de whatsapp que compartían para que estéis en contacto por si hubiera novedades.

ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	10	9	15	12	9	13	12	16
x5	50	45	75	60	45	65	60	80
			Idea			Suerte		Cultura general

CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DE VIDA	
Iniciales	9
Actuales	
Umbral de herida grave: 5	
PUNTOS DE VIDA	
Iniciales	13
Actuales	

ESTABILIDAD MENTAL (sistema clásico: 65)

SIN MODIFICADORES									
Tranquilo									
+10% ACCIÓN, -10% EL RESTO									
Intranquilo									
+20% ACCIÓN, -20% EL RESTO									
Tenso									
Locura subyacente	0						-1		
	-2						-3		

HABILIDADES

Fuerza de Voluntad: 6

CONOCIMIENTOS

- ☐ Burocracia (10%) _
 Ciencias naturales (-%)
- ☐ Biología. 70
- ☐ _
- ☐ Ciencias ocultas (5%) _
 Ciencias sociales (-%)
- ☐ _
- ☐ _
- ☐ Idioma materno (ESTx5%) 80
- ☐ Inglés 60
- ☐ Latín 40
- ☐ Manejo de archivos (25%). _
- ☐ Medicina (0%) 60
- ☐ Mitos de Cthulhu (0%) _
- ☐ Primeros auxilios (15%) . . . 50
- ☐ Psicoanálisis (0%) _
- ☐ Psicología (5%) _
- ☐ _
- ☐ _

VOCACIONES

- Arte (5%)
- ☐ _
- ☐ _
- ☐ Bricolaje (20%) 40
- ☐ Maestrías (-%)
- ☐ _
- ☐ _

SENSORIALES

- ☐ Discreción (10%) _
- ☐ Esconder/se (15%) _
- ☐ Escuchar (25%) 40
- ☐ Orientación (15%) 50
- ☐ Percibir (25%) _
- ☐ Seguir rastros (10%) 40
- ☐ Supervivencia (15%) _
- ☐ _
- ☐ _
- ☐ _

SOCIALES

- ☐ Autoridad (EST+CAR%) . . 28
- ☐ Bajos fondos (10%) _
- ☐ Embaucar (10%) _
- ☐ Intimidar (TAMx2/INTx2%) 30
- ☐ Oratoria (10%) 30
- ☐ Protocolo (ESTx2%) 32
- ☐ _
- ☐ _

ACCIÓN

- Armas CaC (-%)
- ☐ _
- ☐ _
- ☐ Armas de fuego cortas (20%) _
- ☐ Armas de fuego largas (25%). _
- ☐ _
- ☐ Conducir (25%) 50
- ☐ Esquivar (DESx2%) 24
- ☐ Forma física (FUE+DES%). 42
- ☐ Lucha (DESx2%) 24
- ☐ _

EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: -1d2

Nombre	Daño	Alcance base	Disp./T	Cargador	PR	Disf.
Desarmado	1d3+MD	-	-	-	-	-

Equipo:

LICENCIA OGL

Esta aventura hace uso de material aparecido en publicaciones anteriores. Para ver los reconocimientos hacia estas fuentes puedes consultar la declaración de OGL (en inglés), la cual también describe qué elementos de esta obra deben considerarse «Product Identity», y cuáles son «Open Content».

Este documento hace alusión a elementos del «universo compartido» de los Mitos de Cthulhu, pero solo los creados por H.P. Lovecraft u otros autores cuyas obras ya se encuentran dentro del considerado dominio público.

Open Gaming License v. 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit,

format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game

Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

ALL RIGHTS RESERVED: Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Legend, © 2011, Mongoose Publishing. Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of the Coast, Inc. Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiler, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze. Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer. CTHULHU d100 ©2011 y 2019, Three Fourteen Games. CTHULHU d100 Providence ©2020, Shadowlands ediciones. Texto de la aventura, maquetación e imágenes de conversación de whatsapp, carpeta y tarjeta por Luis Gimeno, CC BY-SA 4.0. Imagen de portada de Mihaela Bodlovic, CC BY-SA 4.0. Vagón en Canfranc de Visentico/Sento, CC BY 2.0. Calabaza podrida de Sarah Murray, CC BY-SA 2.0. Nave industrial de Noel Feans, CC BY 2.0. Estación de Canfranc de Jule_Berlin, CC BY 2.0. Casa cuartel de la Guardia Civil de Masamagrell de B25es, CC BY-SA 4.0. Caltrhus archer por Said Bustany, CC BY-SA 4.0. Carretera de marcinjoziwak bajo licencia Pixabay (free for commercial use and no attribution required). Imagen de DJ de StockSnap bajo licencia Pixabay (free for commercial use and no attribution required). Migo de Khannea Ntzu, CC BY-SA 3.0. Retoños de Shub-Niggurath por Dominique Signoret, CC BY-SA 3.0. Despertar de Shub-Niggurath por Chase Norton, CC BY 2.0.

