

AÑOS
20

EL

VIAJE

Por Michael C. LaBossiere



Versión en
castellano de

*The
Journey*

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

LA LLAMADA DE
CTHULHU
EL JUEGO DE ROL

LA LLAMADA DE CTHULHU



El viaje

Michael C. LaBossiere

The Journey es copyright 2001, 2002, 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/.

Versión en castellano (septiembre de 2017):

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

El viaje

Por Michael C. LaBossiere

Donde los investigadores viajan hasta Escocia en barco. Pero antes habrán de evitar a los peligrosos sectarios que les persiguen.

Introducción

Esta aventura se desarrolla en los años veinte en Europa. En ella, los investigadores ahondan en los misterios de la Orden de la roca ancestral e intentan averiguar algunos de sus oscuros y horribles secretos.

La aventura es un desafío, aunque no demasiado grande, y debería ser adecuada para un grupo de 3 a 7 investigadores con experiencia moderada.

Esta aventura está pensada para ser una continuación del escenario *Compañero de guerra*. Sin embargo, con las modificaciones adecuadas, puede ser fácilmente jugada como una aventura independiente o como parte de otra campaña.

Cómo involucrar a los investigadores

Esta aventura está escrita asumiendo que los investigadores han completado *Compañero de guerra*. También se asume que se han aliado con el padre Henesey y que tienen el fragmento de roca en su poder. Si no es el caso, el Guardián deberá adaptar la aventura de tal manera que los investigadores tengan un aliado así como el fragmento de roca.

El padre Henesey les confesará que la iglesia lleva mucho tiempo enfrentándose a varias sectas y otras fuerzas que son contrarias a todo lo que es bueno y sagrado. Él mismo se ha visto envuelto en la lucha durante algún tiempo.

Contará a los investigadores que, a la vista de los acontecimientos anteriores, lo mejor sería que dejaran el país por un tiempo. Esto, explicará, no es solo para escapar de una potencial venganza, sino que también ha sido informado de que existen evidencias adicionales que podrían resultar de utilidad tanto para los investigadores como para él y que se encuentran en Escocia.

El padre Henesey mencionará que un viejo amigo suyo, el Dr. Hiram Jones, está envuelto en la investigación de actividades sectarias en Escocia y que ha descubierto información que podrían aprovechar. El Dr. Jones ha invitado al padre Henesey a Escocia, y éste sugerirá a los investigadores que lo acompañen.

El viaje

Asumiendo que los investigadores aceptan acompañarle, el padre Henesey reservará pasaje en el siguiente barco a Escocia.

Henesey no informará a los investigadores de que, intencionadamente, ha permitido a la Orden de la roca ancestral saber en qué barco van a viajar.

Esto es algo arriesgado, pero Henesey confía en que los sectarios enviarán a sus agentes en el mismo barco. De esta manera, el buen padre espera que los investigadores sean capaces de enfrentarse y derrotar a los sectarios antes de llegar a Escocia.

De este modo, piensa Henesey, pasará algún tiempo antes de que los sectarios sepan lo ocurrido y sean capaces de reaccionar. Para entonces, Henesey espera que él y los investigadores ya estén en Escocia profundizando en su investigación.

El barco

El barco en el que los investigadores han reservado pasaje es un navío de tamaño mediano que transporta tanto pasajeros como carga. El barco, de bandera británica, se llama el *'John Harvey'*. Es antiguo y alcanza una velocidad media de 20 nudos.

Las instalaciones del *'John Harvey'* son cómodas y los camarotes están bien acondicionados, aunque no son lujosos. Posee un agradable salón comedor, y la comida es bastante buena. Los pasajeros pueden entretenerse en el bar o jugando a algunos de los juegos que hay a bordo, o

también participando en las variadas actividades recreativas que se ofrecen.

Acciones a bordo

Tal y como Henesey espera, los sectarios de la Orden de la roca ancestral estarán a bordo del barco. El líder sectario, Daniel West, pasará algún tiempo observando a los investigadores. Una vez el barco esté lejos, en alta mar (y fuera de alcance de toda ayuda), Daniel West y sus sectarios pasarán al ataque. West comenzará el ataque activando su disco de Shudos. Esto desactivará la brújula y el equipo de comunicaciones del barco. Una vez el disco haya sido activado, Daniel West y sus seguidores atraparán silenciosamente a algunos pasajeros y usarán su sangre para invocar Vórtices de sangre menores, y emplearlos contra los investigadores y la tripulación.

En alta mar, sin equipos electrónicos, los investigadores no pueden esperar recibir ninguna ayuda externa.

Conclusión

Si los investigadores son derrotados, West los interrogará, y después los matará.

Si vencen, podrán tener la oportunidad de interrogar a West.

Si son capaces de salvar el barco, los pasajeros, tripulación y propietarios estarán muy agradecidos. También recuperaran 1D3 puntos de COR.

Asumiendo que los investigadores sobreviven, la campaña continúa en el siguiente capítulo de la serie, titulado *La ciénaga*.

PNJs

Padre Ronald Henesey, sacerdote católico

Henesey tiene 40 años, pero aún se encuentra en excelente forma. Tiene el pelo moreno y los ojos marrones. Tiene una barba frondosa y una cicatriz en el lado izquierdo de la cara, de un fragmento de proyectil. Pertenece a una sociedad que ha estado luchando contra la maldad y la locura de sectas como la de Blake durante siglos.

Se trata de un hombre valiente y no le asusta el combate, habiendo servido en la guerra antes de tomar sus votos.

Si los investigadores han completado *Compañero de guerra*, entonces ya conocerán al padre Henesey. Si esta aventura se está jugando de forma independiente, el Guardián necesitará introducirlo en la partida.

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 14 POD 15
DES 13 APA 12 EDU 19 COR 72 PV 13



Ronald Henesey

Armas: Pistola .45 51% 1D10+2

Habilidades: Buscar Libros 55%, Charlatanería 35%, Ciencias ocultas 65%, Crédito 34%, Elocuencia 55%, Esquivar 37%, Fusil 55%, Hablar latín 55%, Historia 35%, L/E latín 55% Mitos de Cthulhu 6%, Ocultarse 21%, Tregar 55%, Zoología 25%.

Hechizos: Crear sangre plateada.

Objetos: Sangre plateada en un frasco de plata, el fragmento (si los investigadores no lo tienen).

Daniel West, líder sectario

FUE 12 CON 15 TAM 14 INT 15 POD 17
DES 13 APA 14 EDU 19 COR 0 PV 15

West tiene el pelo castaño, ojos marrones y una forma de ser aparentemente simpático. Dará lo mejor de sí para aparentar ser un joven y agradable abogado estadounidense. Mientras se comporte como abogado no actuará, sólo será amable con los demás pasajeros. En realidad es el miembro de la Orden de la roca ancestral al que le ha sido asignada la misión de eliminar a los investigadores y recuperar el fragmento adquirido por Jack Meredith.

West es solo un miembro menor de la orden. De ahí que sepa muy poco sobre lo que está ocurriendo. Sin embargo, tiene mucha fe (y miedo) en Lance Blake, por lo que se negará a contar incluso lo poco que sabe, aunque los investigadores lleguen a amenazarle.

Armas: Pistola .32 52% 1D8

Habilidades: Charlatanería 56%, Ciencias ocultas 55%, Derecho 64%, Discreción 42%, Elocuencia 55%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 34%.

Hechizos: Convocar/Atar a un Vórtice de sangre menor.

Objetos: Anillo de la roca, disco de Shudos

Sectarios, apoyo leal

Los sectarios son carne de cañón para Daniel West. Tres de ellos llevarán cuchillos y uno un .38 escondido.



Daniel West

Utilizarán mejores armas si disponen de ellas. Están convencidos de que su secta, los Hermanos de la piedra, tarde o temprano adquirirá gran poder. No saben que los Hermanos de la piedra es esencialmente una fachada empleada por la Orden de la roca ancestral para reclutar carne de cañón obediente para misiones peligrosas. Si fuesen derrotados e interrogados, los sectarios darán respuestas contradictorias. Por ejemplo, afirman servir al dios de piedra de Babilonia que expulsará al dios de Moisés y les dará las llaves del mundo. No saben nada de los verdaderos propósitos de la Orden de la roca ancestral, ni siquiera saben de su existencia.

<u>Caract.</u>	<u>Nº 1</u>	<u>Nº 2</u>	<u>Nº 3</u>	<u>Nº 4</u>
FUE	13	13	16	12
CON	12	15	13	13
TAM	12	16	16	14
INT	10	10	11	13
POD	9	9	12	11
DES	12	11	13	14
P.V.	12	16	15	14
B.D.	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Cuchillo	61%	55%	58%	1D4+2+BD
Revólver .38				23% 1D10

Seres de los Mitos

Vórtices de sangre menores, raza servidora menor

Los Vórtices de sangre son seres terribles que deben ser convocados mediante un ritual de sangre especial (ver

abajo). En su forma natural, son seres formados por energía y una inteligencia maligna que moran en lugares del espacio vacío. Cuando son convocados, forman sus cuerpos a partir de la sangre derramada por las víctimas usadas en el ritual.

Los Vórtices de sangre se mueven volando y son notablemente rápidos y ágiles.

En combate, acuchillan con sus pseudópodos de sangre. Estos tentáculos rasgan a sus víctimas y absorben sangre de sus venas, infligiendo 1D6 puntos de daño por impacto.

Además, la sangre la pueden usar para fortalecerse. Los puntos de vida del Vórtice de sangre se incrementan en 1 por cada 2 puntos de daño infligidos.

Son resistentes a la mayoría de ataques físicos (ya que están formados de líquido y energía), recibiendo tan solo el mínimo daño posible de éstos. Los ataques que dañan a gran escala (como explosiones) y ataques especialmente efectivos contra líquidos (como los lanzallamas) harán el daño normal.

A discreción del Guardián, otros tipos de ataque (como mangueras de alta presión) pudieran ser efectivos.

<u>Característica</u>	<u>Tirada</u>	<u>Media</u>	<u>Nº1</u>	<u>Nº2</u>
FUE	2D6	7	8	9
CON	3D6	10-11	13	12
TAM	2D6	7	8	10
INT	3D6	10-11	7	6
POD	2D6	7	8	5
DES	5D6	17	21	22
P.V.		10-11	11	11

Movimiento: 10.



Vórtice de sangre



Convocando a las criaturas

Armas: Arañazo 60% 1D6

Armadura: Ninguna, pero las armas físicas les infligen el daño mínimo. Recibirán el daño completo de armas encantadas y hechizos. También son capaces de regenerarse (ver arriba).

Pérdida de COR: 0/1D6.

Hechizos y artefactos

Crear sangre plateada

Conocer el ritual para crear sangre plateada permite al realizador transformar una mezcla de mercurio, virutas de hierro y una pequeña cantidad de su propia sangre en sangre plateada.

El ritual dura 3 horas, durante las cuales hay que hacer la mezcla, trazar unos símbolos y modelarlos con el fluido resultante. El realizador debe gastar 6 puntos de magia para crear una cantidad de sangre plateada suficiente para cubrir los filos de unos 6 cuchillos, o unos 20 proyectiles pequeños, como puntas de flecha. No hay coste de COR por crear la sangre plateada.

Convocar/Atar a un Vórtice de sangre menor

Este hechizo requiere un humanoide inteligente con sangre fluyendo por sus venas.

Cuando el hechizo es realizado, el hechicero corta la garganta de la víctima con un cuchillo. Conforme la sangre chorrea y mana a borbotones, el hechicero ha de realizar un rápido gesto circular con la mano que hace que la sangre se comporte de manera muy extraña: en vez de derramarse bajo el pecho de la víctima, la sangre será succionada rápidamente, flotando, y comenzará a girar vertiginosamente.

Durante este tiempo la víctima, si sigue viva, perderá 1 punto de vida cada 5 segundos.

Si el hechizo tiene éxito, en cuestión de unos pocos minutos aparecerá una pequeña fisura en el tejido espacio-temporal y una horrible entidad entrará y adquirirá forma en la sangre, creando el Vórtice de sangre menor. El coste en puntos de magia varía. Por cada punto gastado, las probabilidades de éxito se incrementan en un 10%. Un resultado de 96-00 es un fallo automático, no importa cuántos puntos se gasten.

Realizar el hechizo también cuesta al hechicero 1D3 puntos de COR.

Una vez atado, el Vórtice de sangre menor obedecerá al hechicero. Si la atadura fallase, atacará a la criatura viva más próxima en busca de más sangre.

Disco de Shudos

Un disco de Shudos es un extraño artefacto diseñado para inutilizar brújulas y medios de comunicación y detección electrónicos tales como brújulas magnéticas. El dispositivo podría ser una forma de tecnología mi-go.

Tiene la apariencia de un disco metálico que produce una extraña sensación aceitosa al tacto. El disco está profusamente grabado con raros símbolos y tiene una piedra en el centro. Cuando es activado, inutilizará brújulas, radios y dispositivos similares en unos 100 kilómetros de radio. Las personas que se hallen en el área de efecto “*oirán*” un zumbido sumamente débil fácil de obviar. Este zumbido proviene del efecto que crea el disco sobre el sistema nervioso humano.

El disco se activa presionando la piedra central y enviando una orden mental. Una vez activado, el disco “*se sobrecargará*” durante 12 horas, pasadas las cuales tan solo quedara de él una ceniza aceitosa y metálica.

Sangre plateada

La sangre plateada es una mezcla encantada de mercurio, hierro y otros elementos exóticos. Es un líquido espeso que se adhiere con fuerza a prácticamente cualquier metal, excepto a la plata. Se conoce como sangre plateada porque parece un líquido plateado con vetas de fluido rojo (que es en realidad sangre). Cuando se usa para cubrir un arma o un proyectil, permite a éste arma o proyectil actuar como si fuera un arma encantada. Con un arma de cuerpo a cuerpo cubierta por la sangre, el primer ataque realizado hará el daño completo, el segundo la mitad y el tercero una cuarta parte. Después de eso, la sangre plateada desaparece del arma. Los proyectiles cubiertos pueden ser usados una sola vez. Si el proyectil impacta, hará su daño completo y la sangre plateada se quedará en el objetivo. Si el proyectil falla, la sangre se perderá donde quiera que impacte el proyectil.

Si el arma o proyectil están recubiertos con la sangre plateada, pero no se usan en unos 15 minutos, la sangre irá goteando gradualmente del arma o proyectil, perdiéndose. Se pueden tomar medidas para evitar que esto ocurra, como retenerla en el arma o proyectil. La efectividad de esta medida queda a criterio del Guardián.



Sangre plateada

Fragmento de la roca

Este fragmento es parte de una de las seis rocas legendarias. El fragmento parece estar hecho de pizarra gris, pero hay un brillo metálico en él. Es fresco, casi frío al tacto.

Si una persona lo toca o se pone a pocos centímetros del fragmento, en la mente de esa persona irán apareciendo gradualmente extrañas imágenes, que se harán más fuertes cuanto más tiempo sostenga el fragmento o se mantenga cerca de éste.

Las imágenes parecen ser símbolos matemáticos y geométricos, curvaturas y anomalías en el espacio-tiempo, y en ocasiones horribles manifestaciones de cosas indescriptibles.

Si una persona sostiene el fragmento durante más de 15 minutos, las imágenes se manifestarán lo suficientemente fuerte como para afectar a la mente de esa persona.

Por cada 15 minutos que una persona sostenga el fragmento, debe realizar una tirada de COR 0/1.

Mientras se sostenga el fragmento, el personaje sufrirá, aparte de las enloquecedoras imágenes, otras que indican dónde se encuentra la roca completa. Por cada 15 minutos que se sostenga el fragmento, el personaje (o el Guardián en su lugar) debe tirar 1D10 y anotar el resultado. Éste es el porcentaje de recibir pistas sobre la localización de la roca completa. Este porcentaje es acumulativo, así que cuanto más tiempo sostenga el personaje el fragmento, es más probable que reciba una pista útil. Por supuesto, esta persona arriesgará su salud mental en el intento.

Los efectos del fragmento son bloqueados por el plomo, de ahí que Henesey lo guarde en una caja de plomo.

Anillo de la roca

Un anillo de estos está formado por una banda de plomo (para proteger al portador del contacto con la roca) con un fragmento diminuto de una de las seis rocas.

Además de producir los efectos descritos más arriba, el anillo ha sido diseñado de tal manera puede detectar las rocas o sus fragmentos. El anillo puede detectar otro fragmento que esté a 1 kilómetro o menos de distancia creando una débil sensación de ser empujado hacia la dirección de éste. Una roca completa puede ser detectada a 10 kilómetros o menos. El anillo no es muy específico en sus indicaciones; por ejemplo, no llevará directamente a la persona que tenga el fragmento.

Este anillo puede ser llevado o usado por cualquiera, pero a menos que la persona sepa para qué sirve y cómo usarlo (dejando su mente en blanco y la mano relajada), no lo reconocerá como un objeto con propiedades especiales.

A los verdaderos miembros de la Orden de la roca ancestral se les da un anillo como símbolo de su posición y como medio para localizar fragmentos y rocas.

Traducción de inéditos de
La llamada de CTHULHU



Los 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

Esta 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.

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.

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 FLACO: Donde los investigadores han de desentrañar las anteriores y nuevas desapariciones en un pueblo minero abandonado. Escrito en 1999 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred**.

JENKIN VIVE!: Tras la desaparición de la bruja Keziah Mason de Arkham su pequeño siervo ha permanecido oculto durante años. Hoy regresa para poner en práctica las enseñanzas de su maestra. Por **Ángel Contreras, Miguel Fortón, Freddy Triguero y Abdul Alhazred**.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

LA LIBRERÍA: Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición. Escrita en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

LIFE: Módulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se superponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta. La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos. El módulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por **Ghostbuster**.

¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO!: Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas desapariciones en el área de servicio de un pueblecito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred**.

EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para sepultarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred**.

LAS MÁSCARAS DE NYARLATHOTEP (CAMPAÑA COMPLETA): EL CLÁSICO DE LA LLAMADA DE CTHULHU COMPLETO POR PRIMERA VEZ, CON EL CAPÍTULO AUSTRALIANO Y CUATRO NUEVAS AVENTURAS. Cuando el playboy Roger Carlyle se encontró con la mujer africana su suerte cambió... a peor. Cada mañana relataba extraños sueños recurrentes llenos de símbolos egipcios y llamadas místicas. Aunque nunca había estado interesado en la historia ni en la arqueología de Egipto, organizó de repente una expedición arqueológica a aquel antiguo país. Sus amigos se quedaron extrañados, y las columnas de ecos de la sociedad de los periódicos, fascinadas. Nadie imaginaba que la expedición Carlyle tendría tan terrible final pocos meses más tarde... Ahora las estrellas ya están casi en posición y pronto los planes de Nyarlathotep tendrán éxito; el mundo cambiará irrevocablemente. El triunfo del dios está asegurado... o casi. Tal vez un pequeño grupo de molestos investigadores podría cambiar el

curso de los acontecimientos. ¿Pero sobrevivirán lo suficiente para comprender lo que averigüen? Por **Tectokronos**.

MONOFOBIA: El módulo que presentamos aquí fue creado en 2010 por *Mark Chiddicks* y *Marcus Bone*, dos guardianes veteranos de *La llamada de Cthulhu*. Sólo existe en pdf y es totalmente gratuita su descarga (aunque en inglés). Se trata de tres aventuras independientes para sentir el pánico jugándolas solo un jugador y un Guardián. Por **Ghostbuster, sectario, 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 incommensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces. En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor? Distribuidas a lo largo de todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de *La era de Cthulhu* traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte. Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente. De la serie *La era de Cthulhu* de *Goodman Games*. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRAS: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuya propia. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

NOCTURNUM III - GRANDES SECRETOS: La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo cuanto sabían era mentira. El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras y Miguel Nieve**.

PESADILLA EN NORUEGA: Noruega, febrero de 1925. **HÉROE DE GUERRA ASESINADO POR LOBOS.** El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquiaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigatorias y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en

la pesadilla en Noruega? Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

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

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

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

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

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un dios espera su sacrificio. Módulo de *Ander Olsson* y *Jonas Hedkvist* incluido en *The Unspeakable Oath* n°12. Por **Ángel Contreras y Abdul Alhazred**.

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

SECRETOS DE JAPÓN, una guía para jugar a rol en el Japón actual. DOS JAPÓN. Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombrío de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este

codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas. *Azathoth, Hastur, Yig, Nyarlathotep, Cthulhu*. JAPÓN: Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará. *Secretos de Japón* contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

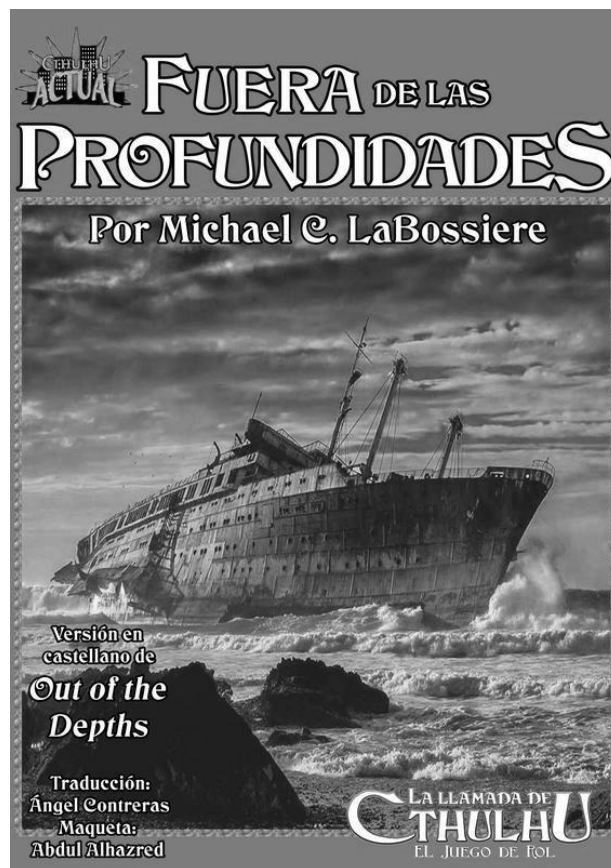
LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5ª EDICIÓN: Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños.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

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

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

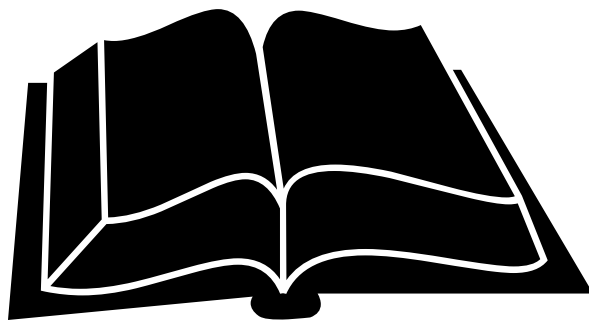
EI UTATTI ASFET, *el ojo de perversa mirada.* Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico. Los investigadores están entre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

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



NOVEDAD

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 por *Michael C. LaBossiere*. 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)

Compañero de Guerra
(War Buddy)

Silent Hill
(Silent Hill D20 Supplement)

La apuesta
(The Bet)

Y más...