

# LA LIBRERÍA

Por Michael C. LaBossiere



Versión en  
castellano de

*The Bookstore*

Traducción:  
Ángel Contreras  
Maqueta:  
Abdul Alhazred

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

# LA LLAMADA DE CTHULHU



## La librería

---

**Michael C. LaBossiere**

Esta aventura es copyright 2001, 2016 del *Dr. Michael C. LaBossiere*. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

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

**Versión en castellano (julio de 2016):**

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)



# La librería

Un coleccionista de libros de los Mitos pide ayuda a los investigadores para recoger su última adquisición.

Por Michael C. LaBossiere

## Introducción

Esta aventura corta da la oportunidad a los investigadores de conocer a un valioso PNJ. Se supone que forma parte de una mini campaña, pero puede jugarse como una sola.

## Información para el Guardián

Hace unos años, el notorio erudito Reginald Preston tuvo conciencia de los Mitos se puso manos a la obra para aprender cuanto pudiese. Limitado físicamente por un devastador accidente durante su niñez, precisa de la ayuda de otros para recabar información, principalmente para conseguir ciertos textos poco usuales y establecer contactos.

Uno de los contactos locales de Preston, el propietario de una librería llamado Don Wedenberg, dio con un filón de libros que Preston encontró interesantes. Wedenberg contactó con él para confirmarle que podía recoger los libros al día siguiente. Desafortunadamente para Wedenberg, uno de los textos contenía una terrible trampa: al abrir uno de los tomos, un horrible ser fue convocado y acabó con su vida al instante.

Afortunadamente, la primera persona en llegar a la tienda de Wedenberg fue Preston. Poco después de entrar en la tienda (Wedenberg le había confiado una llave) pudo ver brevemente a la criatura y, sabiamente, se escondió.

## Involucrando a los investigadores

Preston introducirá a los investigadores en la aventura a través de un conocido mutuo. Preston conoce al menos a uno de los investigadores (elijase al más erudito si es posible) y es consciente de que han tenido un papel activo en la confrontación contra los Mitos. Contactará con ellos y les dirá lo siguiente:

*"Lamento inmiscuirles en esto, pero una situación muy grave se me ha presentado junto a factores de lo más... inusuales. Sé que usted y sus asociados han tratado con situaciones un tanto...*

*especiales. Les ruego me ayuden."*

Si los investigadores piden detalles, Preston dirá que no es conveniente dar demasiados detalles por teléfono. No obstante, les dirá que el asunto es de vida o muerte y que estará encantado de pagar sus gastos de viaje.

Si aceptan la oferta, Preston les proporcionará los billetes oportunos tan pronto como los necesiten.

Cuando llegan, Preston les relata brevemente la situación:

*"Mi amigo, Don Wedenberg, contactó conmigo diciéndome que se había hecho con una serie de libros que podrían interesarme. Como era un poco tarde, le aseguré que visitaría su tienda al día siguiente. Fiel a mi palabra, fui a la tienda y entré usando una llave que me había confiado. Una vez dentro, le vi desparramado en el suelo, su cuerpo pálido y marcado con extrañas marcas rojas. Iba a desmayarme cuando vi brevemente a aquella horrible cosa parecida a un pez con colmillos de las profundidades abismales marinas, solo que era un tanto irreal. En cualquier caso, hui de la tienda y contacté con ustedes. Afortunadamente, el Sr. Wedenberg no tiene familiares en la ciudad que puedan ir a visitarlo y he dicho por ahí que se encuentra fuera buscando libros raros."*

Si los investigadores solicitan más información o suposiciones, les dirá lo siguiente:

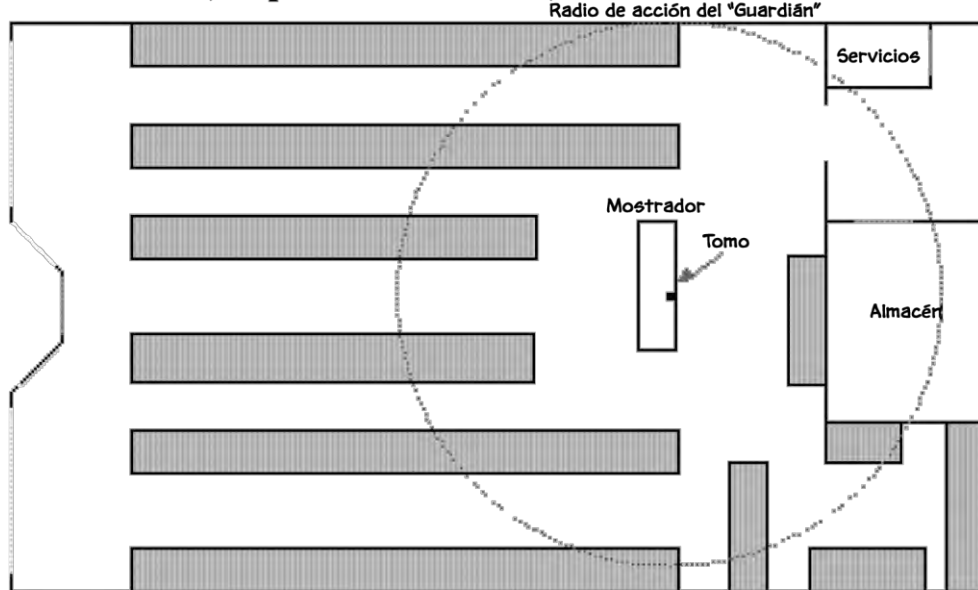
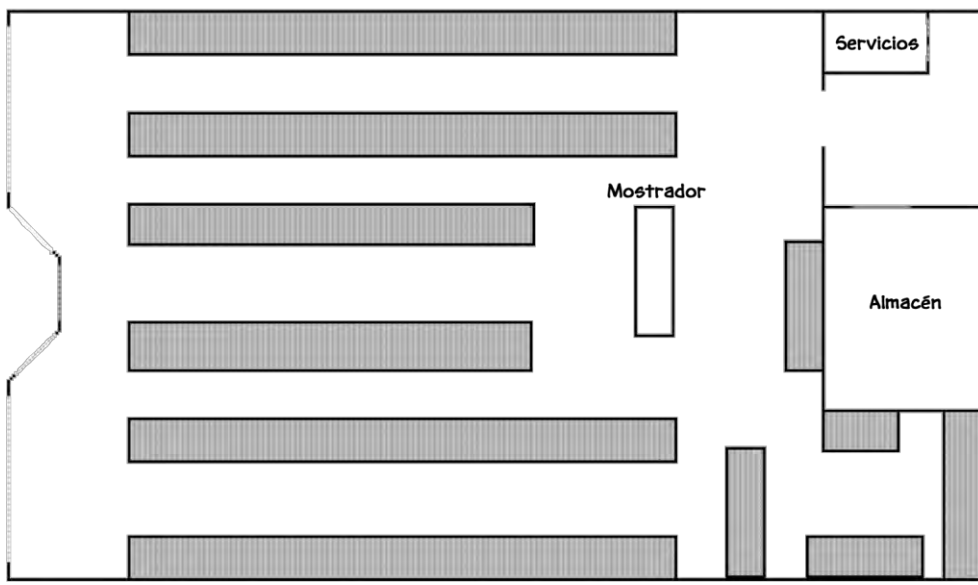
*"Sospecho que la criatura está de algún modo relacionada con un libro u otro objeto de la tienda. He leído, durante mis estudios, que algunos guardianes de tradiciones arcanas ataban a terribles seres para proteger sus libros y objetos. Sospecho que dicho objeto es el libro que vi abierto sobre la mesa situada frente a mi malaventurado amigo. Destruyendo el libro o el objeto se podría desterrar a la criatura, aunque es probable o más que probable que eso libere al ser, permitiéndole causar estragos y atacar a todo el mundo."*

En este punto, los jugadores han de decidir qué hacer.

## Investigación

### INVESTIGANDO A PRESTON

Si los investigadores indagan sobre las credenciales de Presto (como precaución, aunque innecesaria), se enterarán de que se trata de un notorio erudito en los campos de la filosofía y la teología. También recabarán la impresión que algunos de sus colegas le merecen que sus motivaciones son muy raras, aunque no más que otros tantos académicos.

**La librería (mapa del Guardián)****La librería (mapa para los investigadores)**

Si investigan el lado más esotérico de Preston, verán que se ha ganado la reputación de ser un hombre que busca libros raros, inusuales e incluso dañinos.

Si investigan sus antecedentes, darán con el trágico accidente. Si preguntan acerca de su personalidad y demás, se enterarán de que todos sus contactos y amigos lo conocen por ser una persona directa, respetable y afable.

**Mapa**

El mapa detalla la librería. La tienda se encuentra en el casco antiguo de la ciudad. Una parte es una tienda de antigüedades y en la otra hay velas.

La tienda tiene un escaparate de cristal en la parte anterior, el cual está repleto de libros. Como la mayoría

de las librerías de este tipo, el interior huele un poco a humedad y todo está desordenado.

**Radio de acción del Guardián:** El círculo marca los límites en los cuales el Guardián puede moverse mientras el sello siga intacto.

**Mostrador:** La caja registradora de la tienda. El cuerpo de Wedenberg descansa en el suelo detrás del mostrador.

**Tomo:** El origen del mal; este libro se encuentra sobre el mostrador. El Guardián no puede, mientras el sello continúe intacto, separarse más de 7 metros del libro.

**Almacén:** Una zona para almacenar libros. La caja fuerte también se encuentra aquí. Preston no permitirá ningún saqueo. Hay numerosos libros sobre ocultismo, aunque el tomo es lo único relacionado con los Mitos.

**Acción**

La acción tiene lugar cuando los investigadores intentan tratar con la criatura.

La criatura vigila la zona entorno al tomo de forma diligente. Puede separarse hasta unos 7 metros del sello. Inicialmente observará a los investigadores, a menos que éstos se dirijan al tomo. En ese caso atacará al investigador que se encuentre más cerca del tomo. Para dar un toque de dramatismo, el ataque debería provenir del suelo o desde una parte del mobiliario.

Si intentan destruir a la criatura por la fuerza (cosa probable), errarán. Si hacen demasiado ruido, es posible que alguien llame a la policía, lo cual les traerá no pocos problemas. Si solicitan asesoramiento a Preston, les dirá lo siguiente:

*"Si pudieran conseguir una copia del sello contenido en el libro yo podría dar con una forma de expulsar a la criatura. Tengo algo que podría ser de utilidad para mantenerla alejada mientras*

*copian los símbolos y marcas.”*

Si aceptan su ayuda, les entregará un pequeño Símbolo arcano (del tamaño de medio dólar) unido a una cadena. El símbolo puede ser utilizado para bloquear a la criatura y mantenerla alejada. En términos de juego, un investigador puede usarlo para bloquear los ataques de la criatura usando su habilidad de Parar con algún tipo de arma. El Guardián también podría permitir tiradas de Suerte para poder evitar los ataques provenientes de lugares inusuales tales como el suelo o el mobiliario. Si la parada tiene éxito, la criatura yerra en su intento.

Si los investigadores llevan algo capaz de hacer una copia más rápida, como por ejemplo una cámara, podrán hacer una foto rápidamente y escapar. Si intentan dibujar el sello les llevará al menos 3 minutos copiarlo (el investigador en cuestión debe realizar una tirada de Habilidad artística (dibujar) para hacer una copia fidedigna) y estarán bajo amenaza de ataque en todo momento.

Si cogen el tomo la criatura les seguirá. Si destruyen el libro y el sello, la criatura quedará libre. Aterrorizará la zona, atacando a cualquiera que se encuentre hasta que acaben con ella. En esta situación, los investigadores tendrán que localizarla, lo cual resultará ser bastante difícil.

Si logran una copia similar al sello del tomo para Preston, él buscará el hechizo. Le llevará 1D4+2 días dar con el hechizo, menos tiempo si los investigadores pueden ayudar (a discreción del Guardián, pero necesitarán una tirada de Mitos de Cthulhu para saber qué buscar).

Cuando Preston logre el hechizo acompañará a los investigadores a la tienda. Precisaré retener a la criatura dentro del rango de acción del hechizo (4 turnos de combate). Durante ese tiempo debe ser protegido o el hechizo no funcionará. Si el hechizo es ejecutado con éxito, el sello se “borrará” y la criatura se hará añicos y desaparecerá.

## Conclusión

La aventura concluye con la expulsión o muerte del Guardián o la derrota de los investigadores. Si ocurriese esto último, Preston llamará a otros para hacerse cargo del problema. Si se diese el primer caso, recibirán 1D3 puntos de COR. Preston quedará impresionado de sus cualidades y les ofrecerá su colaboración en futuras aventuras.

## Nuevo ser de los Mitos GUARDIÁN

Los Guardianes son seres extraños y de apariencia variada, aunque la más común es abstracta, distorsionada y translúcida. No se sabe dónde son creados o invocados, pero en cualquier caso solo han aparecido con la magia de los Mitos.

Los Guardianes existen en un plano que únicamente se cruza con el plano mundano de

forma muy limitada. Por ello son invulnerables a los ataques materiales. Sin embargo, pueden ser agredidos mediante la magia, repelidos por un Símbolo arcano y dañados por ciertas energías producibles por la ciencia humana.

Están atados a una zona u objeto en particular. Cuando el área u objeto son violados, el Guardián es liberado o convocado y ataca a todos los que están dentro del área, exceptuando al convocante.

Los Guardianes atacan entremezclando su cuerpo con el de la víctima y alterando su estado lentamente. Esto provoca un efecto negativo que deja quemaduras sobre el cuerpo de la víctima. Este daño ignora armadura y daña a la carne y a los organismos directamente.

Pueden moverse a través de la mayoría de los objetos con facilidad, aunque ciertos campos de energía (como la electricidad) les impiden pasar. A menudo emplean esta capacidad para lanzar ataques sorpresa sobre sus víctimas.

Deben permanecer dentro de cierto radio de distancia marcado por el sello al cual están atados.

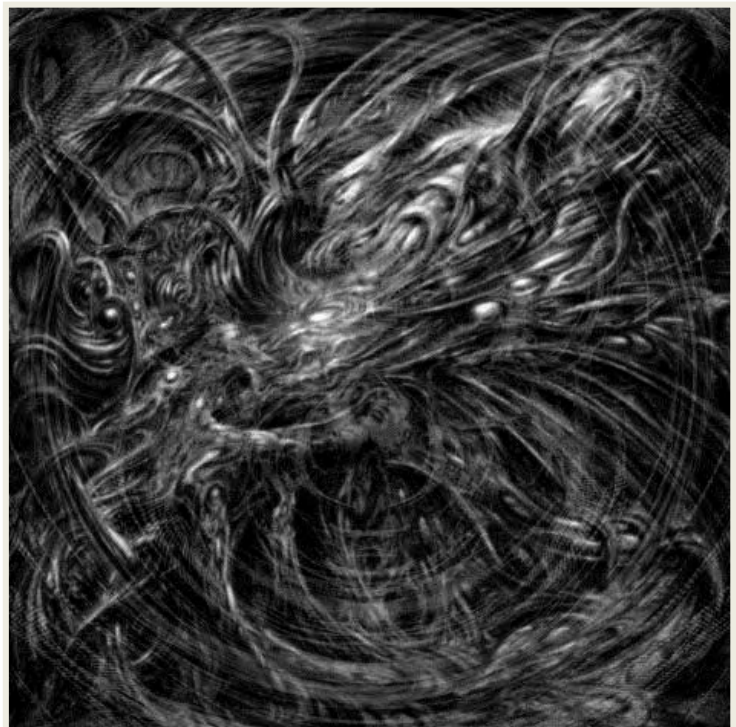
Característica	Tirada	Media
FUE	N/A	N/A
CON	N/A	N/A
TAM	N/A	N/A
INT	1D6	3
POD	2D6+6	13
DES	1D6+12	15
Movimiento	10	

**Armas:** Golpe 60% 1D8 (ignora armadura)

**Armadura:** Ninguna, pero no se les puede afectar con armas materiales.

**Hechizos:** Ninguno.

**Pérdida de COR:** 1/1D8.



## Nuevos hechizos

### SELLO GUARDIÁN

Este hechizo se utiliza para crear un sello encantado el cual crea o convoca (no se sabe con seguridad) un Guardián. El Guardián permanece ligado al sello hasta que es destruido. Al crear el sello, el realizador debe especificar el radio de acción del Guardián. El máximo equivale al POD del realizador por 0'25 metros. El Guardián intentará dar muerte a todo aquel que entre en el área excepto al creador del sello. Una vez liberado, el Guardián sólo puede ser devuelto al sello por el realizador, quien debe ordenarle que regrese.

Crear el sello requiere del material para el cual se forma el sello (un libro, una cerradura, una pared, etc.) y cuesta 1 punto de POD al creador. El sello debe ser bañado con la sangre del realizador. Cuando el ritual haya finalizado, el Guardián aparecerá y entrará en el sello.

Destruir el sello (no es más resistente que el material con el que está hecho) libera al Guardián. Un Guardián así liberado ataca a todo cuanto se mueve hasta que es destruido o pasa 1 mes. Tras dicho mes, pierde la capacidad de interactuar con el mundo real.

### EXPULSAR GUARDIÁN

Este hechizo sirve para destruir el sello que ata a un Guardián. La destrucción limpia de marcas mágicas el sello y desentierra al Guardián. Para efectuar el hechizo, el realizador debe haber sido capaz de memorizar los signos y marcas del sello (o llevar a cabo una copia fiel). La primera parte del hechizo requiere 10 minutos, y la parte final 4 asaltos. Desafortunadamente, la parte final debe ser ejecutada dentro del área en la cual el Guardián puede moverse (la extensión del área puede adivinarse mediante el estudio del sello).

El hechizo cuesta 3 puntos de magia y 1 de COR. El realizador debe enfrentar su POD al POD del creador del sello (el creador de este sello tenía un POD de 20).

## Nuevo tomo de los Mitos

### NOTAS SOBRE MAGIA

Escrito a mano y en inglés en 1762 por Jonathan Salters; contiene una inusual y lúcida discusión de los Mitos así como descripciones claras de varios hechizos. Pérdida de COR 1D3/1D6+1; +3% a Mitos de Cthulhu, 5 semanas de estudio y comprensión/10 horas. Contactar con un Gul, Signo de conjuración, Sello guardián y Símbolo arcano.



El libro trata acerca de la relación de Salters con los Gules y su adquisición de cierto conocimiento. Culmina con un aviso contra las cosas “más allá de la comprensión del hombre” y una declaración con la que el autor pretende proteger su secreto de “aquellos indignos del conocimiento mágico que tanto me costó adquirir.” Al encontrarlo por primera vez, el elaborado cierre del libro contiene un sello que ata al Guardián. Abrir el cierre libera al Guardián.

## PNJS

### Reginald Preston, erudito

A la edad de ocho años Preston sufrió un terrible accidente automovilístico que acabó con la vida de sus padres y lo dejó físicamente lisiado. Afortunadamente, incluso a tan joven edad, su formidable voluntad le permitió seguir adelante. Acogido por su tío, un profesor de teología, Preston fue educado. A la edad de veintitrés años consiguió dos doctorados y fue considerado uno de los eruditos más notorios en los campos de la filosofía y la teología. Sin embargo, su carrera se vio truncada al descubrir un extraño texto en una vieja librería. El libro, un texto menor de los Mitos, le llevó por el camino de la investigación de lo oculto y de los Mitos mismos. A partir de entonces recopiló evidencias de la verdadera naturaleza del mundo.

Físicamente se trata de un hombre muy delgado que ha perdido ambas piernas y la mitad de un brazo. Las cicatrices cruzan su cara y está condenado a permanecer en una silla de ruedas la mayor parte del tiempo. Tiene prótesis, aunque son los daños y las enfermedades posteriores los que le evitan ser físicamente activo. Mentalmente es extremadamente agudo y muestra una poderosa e influyente personalidad.

Es consciente de que los Mitos representan una grave amenaza para la humanidad, y está decidido a hacer todo lo que esté en su mano para proteger al mundo de dicha amenaza. Uno de los deseos de Preston es encontrar algún objeto mágico que pueda curarle.





FUE 4    CON 7    TAM 8    INT 15    POD 18  
DES 6    APA 9    EDU 20    COR 72    P.V. 8

**Bonificador al daño:** -1D6.

**Armas:** Puñetazo 50% 1D3-1D6

**Habilidades:** Astronomía 11%, Botánica 20%, Buscar libros 85%, Ciencias ocultas 60%, Crédito 35%, Discusión 55%, Hablar alemán 41%, Hablar chino 12%,

Hablar español 16%, Hablar francés 41%, Hablar japonés 11%, Hablar latín 60%, Hablar ruso 15%, L/E alemán 41%, L/E chino 12%, L/E español 16%, L/E francés 41%, L/E japonés 11%, L/E latín 60%, L/E ruso 15%, Mitos de Cthulhu 11%, Psicología 25%, Regatear 65%, Teología 80%.

**Hechizos:** Símbolo arcano.





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

**L**os hispano parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% (posiblemente más) del material oficial para *La llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Inforol* Ángel Contreras para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaban, ya sólo había que pulirlas. A partir de esos textos iniciales (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he comenzado a construir varias versiones traducidas que incorporan todo el material que había en los originales, incluidos mapas, ilustraciones y ayudas de juego, que he ido retocando para que muestren los textos en español.

Espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

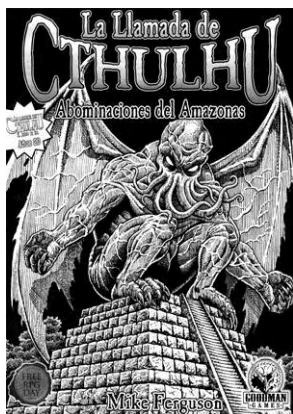
- Tectokronos, septiembre de 2007

**E**sta labor, iniciada por Tectokronos y Ángel Contreras en 2007 continuó trayendo inéditos en castellano de nuestro juego de rol favorito hasta 2011, cuando después de varios trabajos Tectokronos tuvo que abandonarla por falta de tiempo. Sin embargo Ángel siguió con sus traducciones. En 2012 vi sus anuncios solicitando maquettadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (Eduard García, Ghostbuster, Miguel Nieve, Khul\_mani, demonlord, sectario, Wallace McGregor, Lucifugo, Miguel Fortón, Freddy Triguero, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquettando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día Tectokronos: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por *Emule*. Espero que los disfrutéis mucho.

-Abdul Alhazred, junio de 2016



## Material disponible

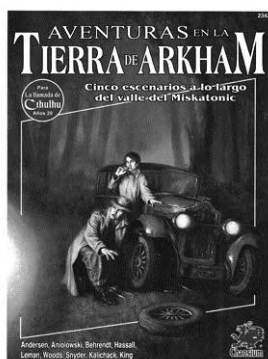


**¡ADIÓS, A-MI-GO!** ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Peor todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth!

Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el Weird West™. Cuando el pistolero no muerto *Ronan Lynch* y un buhonero irlandés llamado *Reg Fitzpatrick* se enredan en esta red de intrigas interdimensional, les toca a ellos solos tener que terminar los misteriosos experimentos de los Mi-Go con la piedra fantasma y patear sus traseros alienígenas de vuelta a casa de una vez por todas.

¡Y si fallan, los Expertos van a tener un poco de mala compañía!

Esta novela de bolsillo incluye un relato completo de *Deadlands: The Weird West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



### 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 ruinoso 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

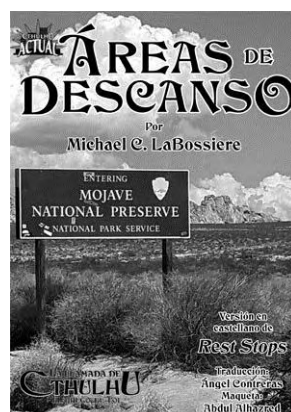
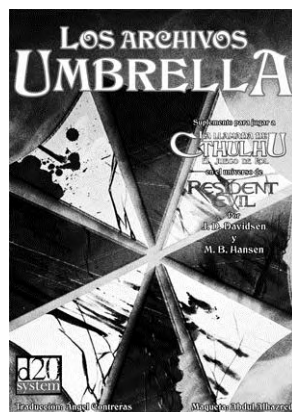


**ABOMINACIONES DEL AMAZONAS:** Primer módulo de la serie de suplementos *la Era de Cthulhu* de Goodman Games. Los investigadores acuden a la cuenca del Amazonas para ver qué le ha ocurrido a un amigo arqueólogo. Por **Ángel Contreras** y **Wallace McGregor**.

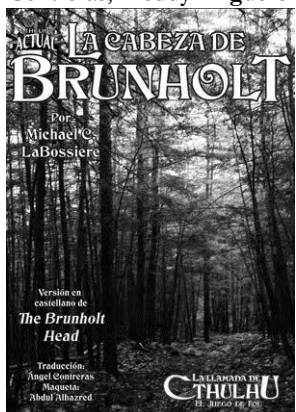
trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás Secretos de Arkham, Huida de Innsmouth y Cálculos mortales, entre otros. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

### 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**.

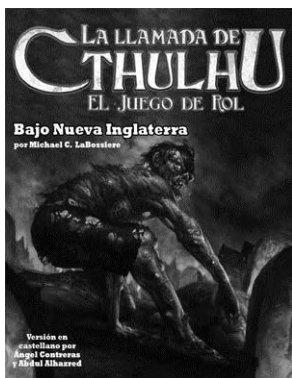


**BAJO NUEVA INGLATERRA:** Donde los investigadores han de desentrañar las extrañas desapariciones de las pertenencias de los difuntos. Escrito en 1997 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero**



### 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**.

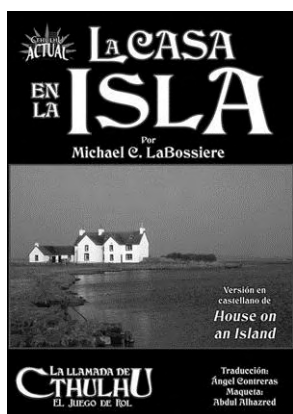


y **Abdul Alhazred**.

### 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.

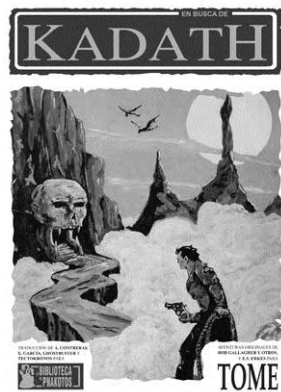
Aventura en la actualidad escrita por *Michael C. LaBossiere*. Por Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.



Aventura en la actualidad por *Michael C. LaBossiere*. 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.

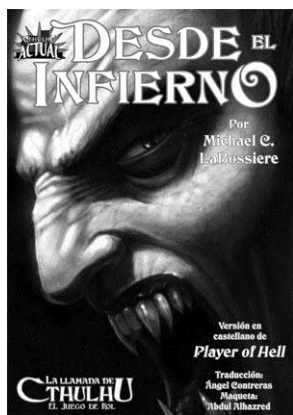


aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimble*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en 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:

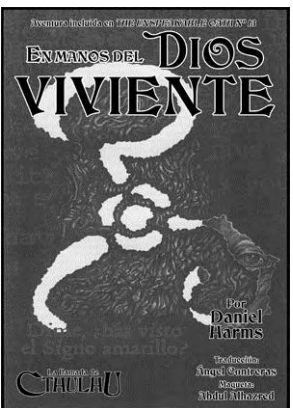
Donde un investigador se enfrenta a un destino sombrío. Módulo de *Daniel Harms* incluido en *The Unspeakable Oath* n°13. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

**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.



### EN BUSCA DE KADATH:

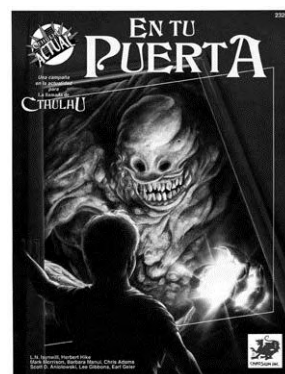
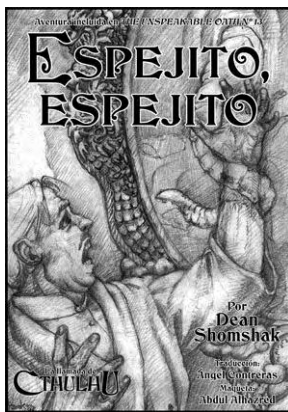
*Theatre Of the Mind Enterprises* (también conocida como *TOME*) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para Cthulhu. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la



**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 hiper-geométricos recientes. Advertencias necesarias al observador especializado. Bibliografía. Fiel a Lovecraft.

¿Extrañas formas en el parque? ¿Ruidos peculiares de voces cavernosas en el sótano? Cuando necesita saber con qué se encuentra, necesita saberlo rápido. ¡No salga de casa sin su guía detallada!

Descripciones y dibujos de los Mitos de Cthulhu tal y como H.P. Lovecraft los ideó, ampliados para la actualidad. Por **Eduard García** y **Tectokronos**.

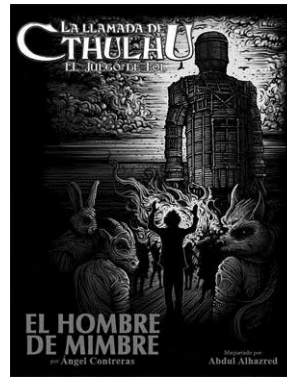


**HERMANOS DE SANGRE:** 13 historias de miedo no relacionadas con los Mitos para usar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Cada historia explora un tipo de terror tal y como se mostraba en las salas de cine, y está especialmente construida para ser desarrollada en una o dos sesiones. Por **Ángel 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



**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**.



**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**.

**LIFE:** Modulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se sobrepone a los

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.

**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**.







desconocido, donde la muerte lugar si no vigilan sus pasos.

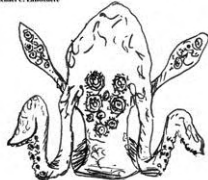
El modulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por **Ghostbuster**.

### ¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO!

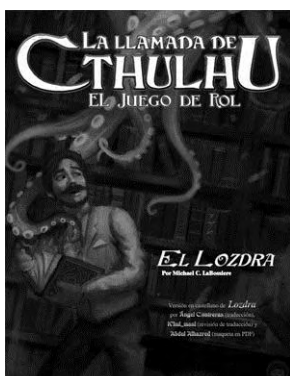
Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas desapariciones en el área de servicio de un pueblito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por **Michael C. LaBossiere**. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

### LA LLAMADA DE CTHULHU EL JUEGO DE ROL

¡Limpian el pasillo número cuatro!  
Por Michael C. LaBossiere



Vendido en castellano de  
Clean Up, Aisle four!  
por Ángel Contreras (traducción),  
Freddy Triguero (ilustración de portada)  
y Abdul Alhazred (impagador en PDF)



**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**.

**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,

derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta.

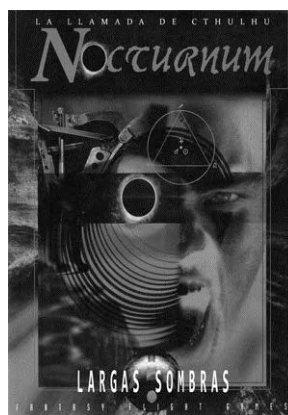
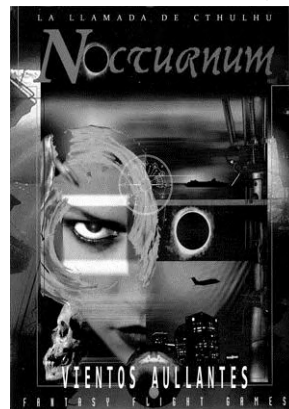
La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo

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.

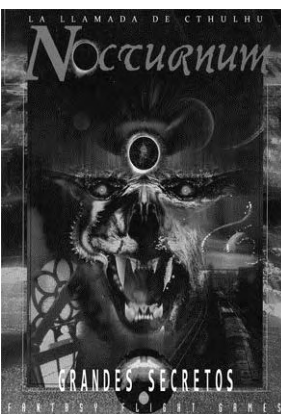
El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por **Ángel Contreras** y **Miguel Nieve**.

### NOCTURNUM III - GRANDES SECRETO:

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.

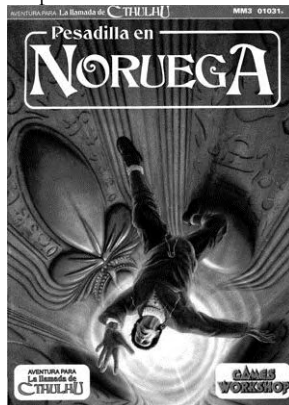
El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror.

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



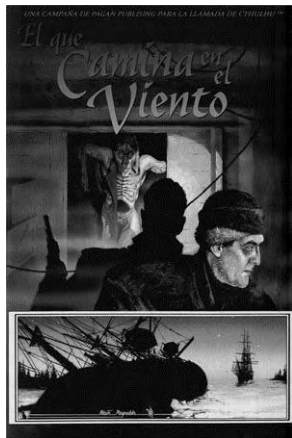
por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo 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:

Nyarlatotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. El 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 Nyarlatotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas.

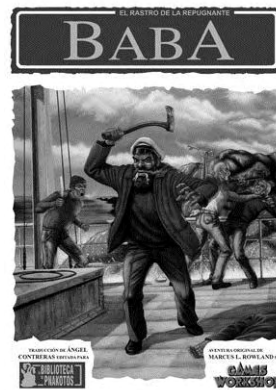
La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de HP Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica.

¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlatotep antes de que sea demasiado tarde? Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.

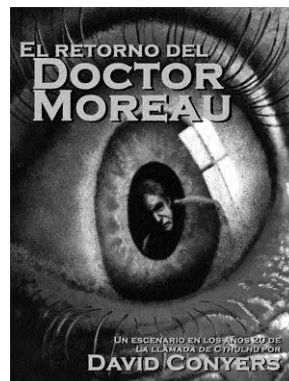


decada de 1920. Mafia japonesa, yacimientos arqueológicos en Irak, dirigibles secretos y una leyenda más antigua que la humanidad serán el reto al que tendrán que enfrentarse los más experimentados jugadores de *La llamada de Cthulhu*. *El que camina en el viento* es una campaña formidable de revelaciones 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 oculistas. 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



**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 Olaussen* y *Jonas Hedkvist* incluido en *The Unspeakable Oath* nº12. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



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**, **Khu\_lmani** 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, Nyarlatotep, Cthulhu.* **JAPÓN:** Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la

descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentéis que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor... Por **Ángel Contreras** y **Tectokronos**.



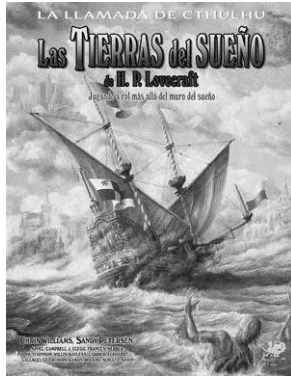
**EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU:** Experimentos secretos en la isla de las almas perdidas. *La isla del Doctor Moreau* de H. G. Wells encuentra a *El susurrador en la oscuridad* de H. P. Lovecraft.

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



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.

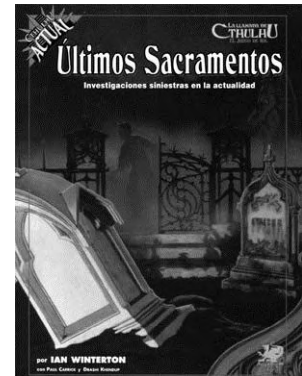
**ÚLTIMOS SACRAMENTOS:** *Últimos sacramentos:* La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales.

*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.



## Y próximamente en español:

**Muerte en Lúxor (*Death in Luxor*)**

**El utatti asfet (*Utatti Asfet*)**

**Antología (*White Dwarf*)**

**La Aurora dorada (*The Golden Dawn*)**

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

Y más...

