



CTHULHU IMPROMPTU

SESIONES IMPROVISADAS
DE CTHULHU DARK

Malos Augurios

Una partida con tintes lovecraftianos de una sesión de duración, preparada para tres jugadores y ambientada en el New York de los años 20 utilizando el sistema Cthulhu Dark

NUEVA YORK 1924



La gran manzana en los años 20: La I Guerra Mundial trajo a Nueva York el dinero de Europa. Los inversores europeos habían financiado la expansión de los Estados Unidos durante casi sesenta años. Pero la dirección del capital cambió tras el comienzo de la guerra en Europa. Ahora el continente necesitaba fondos para financiar sus ejércitos, y las casas de inversión de Nueva York estuvieron encantadas de ayudar. Con los cuatro años de la Gran Guerra Nueva York ganó una batalla que había durado cientos de años: sustituyó a Londres como capital económica del mundo. La Nueva York de 1920 lideró un boom económico que duraría hasta 1929.

Reina un clima de desarrollo y prosperidad industrial, anhelo de liberalismo individual y expansión económica y comercial.

Fue una montaña rusa social y cultural que superó a cualquiera que se pudiera ver en un parque de atracciones, incluso en el de la Gran Manzana en Coney Island.

La época de la ley seca, de al Capone, de los clubs de baile que no cierran jamás, el auge del Jazz y de las mafias italianas.

Geografía urbana: Nueva York contiene cinco distritos: Manhattan (Condado de Nueva York), el Bronx (Condado de Bronx), Queens (Condado de Queens), Brooklyn

(King's County) y Richmond (Condado de Richmond). Para los años 20 todos ellos habían quedado conectados mediante puentes, túneles y líneas de metro. La excepción era Richmond, que estaba a treinta minutos en ferry desde el sur de Manhattan y a través del Río East.

De los cinco distritos, Manhattan es el que tiene la mayor concentración de población e industria. Los neoyorquinos normalmente dividen la isla en tres secciones: Downtown, Midtown y Uptown.

Desplazarse por la ciudad: Todos estamos familiarizados con la imagen de los millones de neoyorquinos que se cruzan y empujan en metros y aceras, mientras por las calles y avenidas hay largas filas de coches y camiones. Por las mañanas y las noches millones de personas atraviesaban la ciudad al ir o al volver del trabajo, incluso en los años 20. Podían utilizar el metro, el tren elevado (el "TE"), el autobús o un coche. Es más, el automóvil (que había sustituido casi por completo al carro tirado por caballos) convirtió el desplazamiento urbano en una actividad de ocio para muchos neoyorquinos y dio paso a la formación de atascos los fines de semana.

Origen y recomendación

Esta aventura nace inicialmente de una partida improvisada, donde todo fue inventado sobre la marcha. Por ello invitamos especialmente al grupo de juego al que le apetezca jugarla que borre, cambie, quite, e improvise todo lo que le apetezca quedándose con la esencia (o ni eso). Cuestión que muy probablemente, reviva el espíritu de la partida misma.

Esta es una aventura narrativa, por eso los diálogos entre personajes son muy importantes, y por ello, te aconsejamos que como director de juego te centres en no interrumpirlos, y dejarlos fluir.

Igualmente, al ser de espíritu narrativo, todo el grupo de juego debería tener capacidad creativa.

Esto significa que si un jugador te hace una pregunta sobre algo no definido, se la puedes contestar como te dé la gana, o se la puedes devolver para que la conteste él, o se la puedes lanzar a otro de los jugadores.

Ejemplo:

- ¿Cómo se llama el Hotel?
- Dímelo tú, ¿cómo se llama?

- ¿Tengo un arma de algún tipo?
- No sé, ¿la tienes?

Este tipo de decisiones dinamizan la historia, haciéndola imprevisible y emocionante para todos.

Otra opción es que le lances preguntas a tus jugadores sobre las cosas que vayan apareciendo, sobre cosas, lugares, sobre sí mismos o su pasado... Para que puedan participar en la creación del ambiente y de la historia.

Sea como sea, por encima de todo, dirígela como te venga en gana, respeta el esquema o no, o solo una parte, o... lo que os dé la gana a vuestro grupo.

LA TRAMA

Los personajes jugadores son testigos durante sus sueños de los asesinatos producidos por algún tipo de entidad que se camufla bajo la forma de un muñeco de trapo. Las víctimas siempre son niños de entre 5 y 8 años, y los personajes ven sus asesinatos desde distintos ángulos de la habitación.

Cada uno de ellos toma la experiencia por algo individual, sin considerar que haya otros testigos, creyéndose solos en esos sueños y dudando sobre si son sueños o son visiones reales.

Los jugadores no se conocen directamente entre sí y nunca se ven en los sueños, pero se presienten.

La partida comienza en el momento en que los 3 jugadores coinciden en el trabajo de uno de ellos: una librería.

Desde ese punto la partida evoluciona en una partida de investigación sobre su sueño anterior que relaciona sus pasados hasta tener dos posibles derivaciones: el fracaso, que incluirá muerte y locura probablemente, o el triunfo, que incluirá muerte y locura, probablemente.

LOS PERSONAJES

Fulgencio de Rivas

Emigrante Cubano, semi-obeso, de unos 40 años y gran tamaño que trabaja legalmente en el Hospital Psiquiátrico Bethlam, en una colina a las afueras de la ciudad. Es rudo, carente de remordimientos o escrúpulos, de voluntad fría y calculadora, de golpe rápido y puede perder la paciencia con gran facilidad. Por ello en el hospital donde trabaja suele ser el que se encarga de los pacientes conflictivos o agresivos.

Fulgencio sabe que en ese Hospital psiquiátrico tan abandonado, la Mafia está destilando el caro licor que vende luego en los locales clandestinos de la ciudad. La mafia, le ha echado el ojo a sus talentos. Sus puños y su determinación les vendrían muy bien, pero el doctor jefe del hospital ha impedido que llegase a haber ningún

contacto entre Fulgencio y el jefe de ese grupo concreto. Gracias a esa mafia, el sueldo de todos los trabajadores del hospital ha aumentado como pago por su silencio, de modo que todos se callan y asienten a lo que sea.



Fulgencio tiene un pasado en cuba relacionado con el candomblé y la brujería cubana. Su abuela, metida en esos círculos, intentó enseñar a Fulgencio ciertas cosas cuando era un niño. Pero quizá hayan pasado ya demasiados años.

Fulgencio, por su enorme cuerpo y su actitud, a cualquier acción que sea física tiene +1d, pero como consecuencia negativa es bastante normal que pierda la paciencia, y que su agresividad explote.


Marcial Calleja

Nacido en Nueva York de padres españoles trabajadores. La historia de su padre fue un tanto dramática, pues tuvo que ingresar en el manicomio de Bethlam por sífilis hace escasos 8 años, donde acabó muriendo entre delirios.

Ya desde niño descubrió que la compañía de los libros le era más agradable que la de las personas. Siendo joven logró convertir su pasión en una profesión que le permitía, al menos, malvivir. Por ello hoy, frizando la vejez, tiene una librería humilde en el puerto, que le da de comer, el solaz de la lectura y poco más. Consigue la mayor parte de sus pertenencias de desahucios o derribos, donde compra a precio muy bajo los artículos que luego vende en la librería.



En una de esas compras semi-clandestinas, adquirió una serie de cuadros sin aparente valor. Pero una noche de tormenta escuchó ruidos en el desván, y considerando la posible presencia de ladrones o animales subió a ver qué podía pasar. Uno de aquellos cuadros, preternaturalmente realista, mostraba una ciénaga viva... una casa al fondo... y a su lado una presencia inquietante. Tuvo miedo e intentó romperlo. Nunca supo qué ocurrió, despertó con dolores en la nuca, empapado de agua maloliente y viendo que todos los cuadros habían desaparecido. Seguramente, habían sido ladrones, una pesadilla...quién podía saberlo.



Desde esa experiencia, Marcial ha indagado más en ciertos libros de ocultismo y misterios...por ello tiene +1d en cualquier asunto relacionado con los mitos, pero comienza la partida con cordura 2.

Allan Rocester

Es el menor de tres hermanos de una familia adinerada de Brightown, Inglaterra. Un vividor que pretendió estudiar arqueología e historia, aunque ambas carreras fueron abandonadas a los pocos años de comenzarlas.



No ha hecho nada bien en su vida, salvo vivir como un señor en brazos de mujeres de toda índole, disfrutando de los mejores licores y placeres... hasta hartar a su familia. Por ello, su adinerada casa le ha dado un ultimátum, proporcionándole una cartera llena y un billete para que reorganice su vida en Nueva York.

Y cayó el Nueva York del Jazz, El Cotton Club y los cabarés.

Allan es un cuarentón de excelentes modales que vive en un hotel de cinco estrellas, tiene buen paladar para el vino y cierta pericia en cuestiones como el tiro con armas de fuego, la equitación o la esgrima y carece de ningún ánimo ni virtud para trabajar. Es conocedor de las calles, locales, clubes y “buenos lugares” de la noche neoyorkina, y por ello tiene +1d a cualquier tirada de contactos, carisma o callejeo. Pero posee una cierta adicción al alcohol que minará un poco su voluntad a lo largo de la partida.

ESCENA PRIMERA: EN LA HABITACIÓN

“Otra vez ese sueño...en otra habitación, con otro niño...pero todo igual.”

Nuestros tres personajes ocupan distintos espacios dentro de la escena en la habitación.

“Es una casa humilde del puerto que da prácticamente al mar. Fuera, de noche, se escuchan las bocinas de los barcos entre la niebla. En la cama, una niña es arropada por su madre, que deja, después de retirarse, la puerta abierta una cuarta, como siempre, para que la pequeña no se sienta encerrada en la oscuridad de la habitación y tenga miedo.

Pero eso no funciona. La niña intenta no sentir la oscuridad, el vacío que rodea su cama. Intenta no imaginarse las

olas suaves que acarician las piedras del puerto como pasos que se acercan a ella. Pero no lo consigue.

Hay una esquina de su habitación que le da miedo. Es la más oscura, cerca de la ventana. Fuera escucha los barcos entre la niebla, que la perturban. Dentro, ella se abraza a su osito, cosido a mano por su abuela. Le susurra su nombre y lo consuela para que no tenga miedo.

A los pies de la cama siente una presencia. Hace noches que la siente. No se puede ver, nunca hace nada, es como un vacío más vacío... y le da miedo.

Los vidrios de la ventana vibran de pronto, y escucha susurros. Como unas voces lejanas y tiene miedo. Quizá llame a su madre, que vendrá a consolarla...pero su padre, desde el salón, cansado del trabajo y siempre enfadado le gritará ¡que se duerma de una vez!

Escucha susurros, las olas, los barcos...los vidrios vibrar... y por miedo se abraza a sus dos ositos de peluche.

¿Dos ositos?

¡Siente un mordisco brutal en la nuca! ¡La niña grita y llora temblando por el pánico! ¡Otro mordisco en el cuello, que le arranca un trozo vital de su pequeño cuerpo!

¡Gritos y sangre! ¿Porque nadie acude?

Pero todo pasa pronto y, al cabo, se ha hecho un silencio húmedo en la habitación.

Un silencio que se rompe por el sonido de una férrea mandíbula devorando y masticando hueso.”

Dentro de esta escena, la niña, Alise, es Marcial Calleja, que vive el sueño en primera persona, siendo la niña y comportándose como tal.

La presencia a los pies de la cama es Allan Rocester, que como presencia observadora permanece inmóvil, tan solo observando cual mudo testigo lo que ocurre, sueño tras sueño, niño tras niño, siendo el único que lo ve todo hasta el final.

Al otro lado de la ventana, como una presencia flotante, está Fulgencio de Rivas, que contempla como otra niña es asesinada sin que él pueda entrar en la habitación para intentar detener los acontecimientos, con plena frustración por cada sueño en el que no ha podido hacer nada más que gritar o rezar, hasta que, una vez la niña muere, es devorado por la niebla a sus espaldas...y se despierta.

La idea no es que les narres esto, sino que lo vivan a tope. Ten esta lectura por referencia si te apetece, pero mételos en escena desconcertándolos de la siguiente manera:

- Bien Marcial, estás en una cama, entre las sábanas. Tu madre te acaba de arropar y va a cerrar la puerta, pero no la cierra completamente. Nunca lo hace, porque sabe



que te da miedo, así que solo la cierra una cuarta...porque no eres Marcial calleja. Eres una niña, una niña **otra vez**, en **otro** sueño, estás en **otra** cama y **otra vez**...tienes miedo.

Así viven la escena desde dentro y la partida comienza desde la incertidumbre y la alerta.

- "...a los pies de la cama está otra vez esa figura invisible..."

- "Allan, estas otra vez en una habitación, a los pies de la cama de otro niño..."

- Los cristales de la ventana, están húmedos... Fulgencio, preguntarse por qué flotas en el vacío no importa, lo que importa es que está a punto de pasar otra vez. Otra vez estás delante de una ventana, mirando la habitación de otra niña...ves esa especie de sombra a los pies de su cama y como la niña...

Haz que lo vivan desde dentro, y saboread entre todos la escena.

Allan, que es el único que ve la escena completa, percibe como esa criatura entre las sombras, que parece ser un muñeco de peluche o de trapo, devora a la niña hasta no dejar ni rastro y, después, se vuelve a colocar entre los demás muñecos y juguetes de la habitación, como si tal cosa. Luego, se despierta.

Detalles que pueden molar:

- ❖ Que Fulgencio se despierte con algo de astillas de madera bajo las uñas, de arañar la ventana.
- ❖ Que Marcial se despierte con un fuerte dolor en el cuello, quizá de una mala postura.
- ❖ Lo que se te ocurra, seguro que mola.

ESE "ALGO ESPECIAL"

Suponemos que estos sueños, nuestros personajes los han tenido muchas noches, y que al amanecer, los crearán pesadillas o habrán preguntado en alguna ocasión, sin fortuna, sobre esos niños por si hubiesen desaparecido. Pero este sueño, este, tiene algo especial... que es el sueño base de nuestra partida.

Además de eso, es la primera vez que la niña del sueño es de Nueva York, el lugar donde están todos reunidos viviendo por distintas razones.

Por ello podrán hacer acciones que en otros sueños del pasado no han podido hacer, como...

- ❖ Intentar percibir detalles de la casa o su ubicación.
- ❖ Intentar verse unos a otros el rostro

Pero no se lo pongas facilón...¡pide buenas tiradas! ¡Y a ver qué hacen!

UNIÓN DE LOS PERSONAJES

A la mañana siguiente nuestro librero abre su tienda como un día cualquiera, lo que pasó esa noche no sería más que otra pesadilla...aunque siempre parecen tan reales...

El señor Rochester despertará vaya usted a saber dónde y, de camino a cualquier sitio, pasará por delante de la librería del señor Calleja, y en su escaparate le llamará poderosamente la atención un viejo volumen que se titula: **"A los pies de la cama"**.

Con esta escena dos de los personajes están unidos y probablemente comenzarán a relacionarse. En todo caso, se debería remarcar con claridad la fuerte sensación que tienen ambos de que se conocen mutuamente.

Al poco de ese diálogo entrará en la tienda el cubano Fulgencio de Rivas, que tiene el día libre en el hospital y probablemente esté buscando algo que lo ubique en el inmenso puerto de Nueva York, un mapa del puerto quizá... puede que esté buscando la forma de encontrar esa casa.

En esta escena, los tres personajes se han unido. Y en cuanto estén juntos deben notar una sensación extrañísima.

La sensación, imposible de evitar, de que un silencio extraordinario se hace entre ellos tres pues, cuando sus miradas se juntan, cuando están cerca unos de otros, perciben sin lugar a duda que han estado juntos recientemente, que sus presencias han compartido espacio ¡hace muy poco!...y en no pocas ocasiones.

Lo que ocurra a partir de esta escena donde se juntan los personajes... es imprevisible.

Que hagan lo que quieran y hablen de lo que quieran.

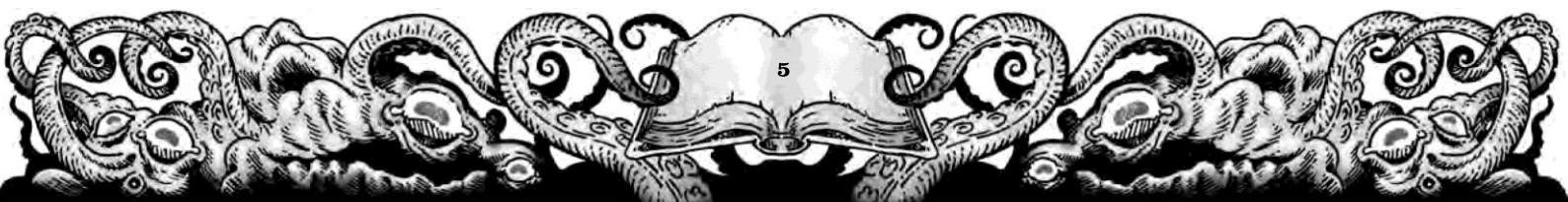
Puede que Calleja se dé cuenta de que Fulgencio es uno de los enfermeros que cuidaron de su padre en el manicomio antes de morir. O puede que al revés.

LA EXPLOSIÓN

Tiempo más tarde, después de que hayan podido hacer y hablar de lo que les dé la gana durante un buen rato, estén donde estén, juntos o separados, ocurrirá una fuerte explosión en el puerto.

Un inmenso petrolero explota en mitad de las aguas y la onda expansiva de la explosión azota la ciudad, llegando a ellos mientras un enorme hongo de fuego duplica la altura de cualquier rascacielos de la ciudad.

- ❖ Si hay muchos cristales que se rompan, mejor.
- ❖ Si les describes el hongo de fuego en la zona del puerto, pues también.



❖ Allan Rocester, por causa de esa explosión, y su consecuente golpe, se desvanecerá.

EL TRANCE

Durante la inconsciencia, Allan camina por el pasillo de un hotel cutre. Es un hotel que pretende tener clase, pero no lo consigue. En algún momento se da cuenta de que no es él, sino una mujer de vestido ceñido que bambolea las caderas a cada paso que da.

Llega a una puerta cualquiera del pasillo. La número 321. Entonces se da cuenta de que está aterrorizada, de que no quiere estar allí, aunque camina con paso firme.

Abre el pomo de la puerta, que está templado. Cuando la puerta se abre, el aire del pasillo se mete en la habitación.

La puerta se cierra detrás de ella en algún momento.

Dentro de la habitación hay un hombre, que está de pie delante de un cuadro. No lo conoces. Todos los muebles, cama, mesitas de noche, lámparas de pie, cómodas, sillas...están distribuidos entre las paredes y el techo, como si la gravedad se hubiese vuelto loca. El hombre camina aterrorizado hacia el cuadro, intenta no avanzar, pero no puede evitarlo. Intenta gritar, pero solo puede suplicar en voz baja.

- ¡No! ¿no, por favor, no!... ¡No! ¿no quiero, no!

El hombre llora mientras sus manos se comienzan a meter en la pintura. Aterrorizado, se sigue acercando hacia el cuadro, fundiéndose con él, acercando la cara.

En el cuadro hay una imagen borrosa de una ciénaga...quizá los Everglades, un pantano...

Varias líneas de sangre aparecen, cayendo de entre el cuadro y la pared.

Cuando la cara se ha metido en la pintura, se hace el silencio. Y una fuerza brutal absorbe el cuerpo con una profunda violencia.

- "Alise, eres la siguiente"

Y Rocester se despierta allá donde esté.

A partir de ese momento. **El libro de la tienda** (si lo han conservado, sino esto ocurrirá en la tienda, y solo lo sabrás tu ¡muahahahah!) que se titulaba "A los pies de la cama" ha cambiado su portada y título. Ahora presenta una portada con varios cuadros y su título es: "El arte del barroco".

Si Marcial está presente o si Allan le cuenta su visión, es probable que reconozca a ese cuadro como aquel cuadro que tuvo de joven.

EL AMBIENTE DE LA CIUDAD

Un petrolero ha explotado en el puerto, de manera que la ciudad se conmociona. La policía se centrará por completo en esos acontecimientos, y los bordes del puerto se cargarán de gente que se agolpará como curiosos a medio camino entre el pánico y la fascinación macabra por la visión del barco, que envuelto en llamas sigue ardiendo.

Al parecer hay una mancha enorme de petróleo que arde sobre el agua y cientos de personas parecen estar luchando por sobrevivir.

Al poco habrá desde fotógrafos a prensa. La ciudad entera se volcará en ese trágico suceso.

Pero como es Nueva York... pues también habrá gente, que lo ignore absolutamente todo, y camine a lo suyo por las calles.

LA CASA

Si se acercan a la zona del puerto, con tal de que estén en la línea de costa, Fulgencio reconocerá la ventana de la casa de la niña desde donde él lo observaba todo en cuanto te resulte conveniente. Los arañazos de sus uñas en la madera exterior la pueden identificar como la ventana correcta.

Estaría muy bien que eligieras a alguno de los tres, y a ese le insinuas de vez en cuando que nota algo en esa casa... algo raro, algo inquietante y sucio. "Algo oculto que os observa".

En la casa estarán el padre de la niña y su hermano menor, de 4 años. La madre habrá ido a buscar a la policía porque su hija ha desaparecido, y el padre habrá bebido un poco.

Puede que entren con prisa, puede que ya estén medio locos... Lo que sí es bastante seguro es que si Fulgencio de Rivas está en la escena con el padre borracho que le gritó a la niña...debería perder la paciencia rápidamente, y aflojar los puños.

Pon que la casa tiene dos pisos cutres, y que la habitación de la niña está escaleras arriba.

Si Fulgencio no pierde la paciencia... que la pierda el padre e intenté golpearlos. Haz lo que sea para que Fulgencio lo golpee y quede inconsciente, y así puedan subir a la habitación de la niña estando los tres solos.

Es de día, pero la habitación está oscura.

Insinúa el vacío, insinúa el silencio...introduce el ambiente que vivió la niña...

¡Y a ver qué hacen ellos!



Déjalos vagar por la habitación y describe lo que te pregunten. **No los interrumpas en sus diálogos y simplemente, mira a ver qué hacen.**

La cama está revuelta...y hay sangre cuajada entre las sábanas. Litros de sangre.

- ❖ *Si buscan el oso de peluche de la niña, ahí estará.*
- ❖ *Su buscan a la criatura de trapo...también.*
- ❖ *Si Fulgencio está presente, al ver el muñeco lo reconocerá como un muñeco de trapo de Candomblé (brujería cubana).*
- ❖ *Y la criatura... no hará nada. Es un simple muñeco de trapo, aunque pesa un poco, muy poco, pero llama la atención. Parece que hubiese algo pequeño y duro en su interior.*
- ❖ *Si lo rajan, no pararán de caer trozos de la niña de su interior, sin parar... una cantidad sobrenaturalmente grande para el poco volumen del muñeco de trapo.*
- ❖ *Si se les ocurre interrogar al padre o al hermano por el origen del muñeco de trapo, este les dirá que se lo compraron a un anticuario en la puerta de un hotel, en "la octava con la quinta".*
- ❖ *Si ahí está Allan, intuitivamente sabrá que ese, es el hotel de su visión.*

Cuando todo esto ocurra, y estén dando vueltas en la casa quizá sin saber qué hacer, llegará la policía con la madre de la niña, haciendo que tengan que irse por la puerta trasera, huyendo entre callejones.

¿**Tienen el libro con ellos?** Si es así, es posible que busquen algo en él, recuérdaselo (puede que el libro vibre..)

Si siguen cuerdos a estas alturas de la aventura, son afortunados.

EN EL HOTEL

Encontrar el hotel no debería ser difícil para ninguno, pero sobre todo para Allan, que es un vividor de las calles.

Es un hotel de mala muerte, si te animas a hacer una descripción vintage decadente y decrepita, sería genial.

Este hotel tiene un viejo portero que está marchándose hacia el puerto justo en ese momento.

Si le preguntan por el cuadro, el viejo les dirá que sí, que el dueño del hotel le compró todos los cuadros a un anticuario de una tienda: "Zithon's Arc, Antigüedades". Pero ninguno de los cuadros tenía nada especial

Si se atreven a llegar a la puerta 321, ya no habrá vuelta atrás para ellos, sobre todo para Allan.

El pomo de la puerta, estará caliente. La decoración de la habitación es sobrenatural: todo el suelo está despejado de muebles. Todos los muebles, cama, mesitas de noche, lámparas de pie, cómodas, sillas...están distribuidos entre las paredes y el techo, como si la gravedad se hubiese vuelto loca por completo. Y en una de las paredes...tan solo hay un objeto: un cuadro.

Desde el momento en que describas la presencia del cuadro, los presentes tendrán un orden de entrada en el.

El primero, será Calleja, el librero, el segundo será Allan, y el tercero será Fulgencio.

Si cualquiera de ellos tiene cordura de 6, está acabado. Caminará hacia el cuadro sin remedio, se meterá en él y morirá..

Si su cordura es menor, hará una tirada de cordura obligatoria nada más ver el cuadro, y otra por cada acción que pretendan hacer en su presencia.

Si cualquiera de ellos o todos alcanza 6 en cordura... morirán metiéndose en el cuadro, que sangrará hacia la pared mostrándoles el pantano de los Everglades...y al fondo, al lado de esa casa...

Si alguno, increíblemente, sobrevive a la escena y mantiene cordura como para seguir investigando esa tienda de antigüedades... queda en tus manos improvisar qué ocurre después, porque nuestra partida improvisada tan solo alcanzó hasta aquí.

LA HISTORIA CONTINUA...

Ahora, si deseas jugar con tu grupo de juego este primer One Shot de Cthulhu Dark y tienes a bien improvisar online en directo una segunda escena, un Capítulo 2, podremos quizá entre varios grupos de juego, crear la primera aventura improvisada online y escrita de Cthulhu Dark.

CAPÍTULO I

Grupo de juego:

- ❖ **Fada Joe** - Marcial Calleja
- ❖ **Pedro Pablo Calvo** - Allan Rocester
- ❖ **Ramón Balcells** - Fulgencio de Rivas
- ❖ **Sirio Sesenra** - Narrador

Vídeo de la partida

- ❖ <https://youtu.be/6XcekxiuZSA>

Reglamento

- ❖ https://www.conbarba.es/cthulhu_oscu

