

CULTOS INNOMBRABLES

UN LECTOR VORAZ

HISTORIAS DE LA COMUNIDAD #02



GORRE GR • CABLE



UN LECTOR VORAZ

HISTORIAS DE LA COMUNIDAD #02

GORRE GR • CABLE

PRÓLOGO

Casi dos años nos ha llevado finalmente poder sacar este nuevo suplemento DLC para el juego de **Cultos Innombrables**, pero no por falta de interés o de material para presentar a la comunidad. Sino porque el tiempo parece que, además de relativo es en nuestro caso muy limitado, sobretodo cuando vives y luchas cada día en el mundo de los adultos con sus muchas obligaciones y responsabilidades. Tanto **Gorre GR** como yo **Cable** hemos seguido en contacto constante durante todo este tiempo, con proyectos entre manos que quizás nunca sepáis que llegaron a existir, como “Arreglando Hitos”, que seguros que ya conoceréis y otros tantos que se quedaron en nada y se perdieron, como “lagrimas en la lluvia”.

Ha llovido mucho desde **Pesadilla en la Universidad**, nuestro anterior suplemento, y durante este paréntesis nuevos productos de Cultos Innombrables han visto la luz para nuestro regocijo y esperamos que también para el vuestro. Los mitos ofrecen un sínfín de oportunidades para contar nuevas historias, “**Un lector voraz**” es una de ellas.

Gorre GR es un amante de la síntesis a la hora de plantear sus aventuras, con sus aciertos y sus carencias, pero con casi 5 temporadas a sus espaldas, de campañas organizadas como episodios temáticos de una serie de televisión cualquiera, es obvio que experiencia no le falta. Hoy quiere compartir con vosotros el primer episodio de una de ellas, un episodio al que yo oficiosamente me refiero como parte de las **Crónicas de Barcelona**, pues con frecuencia la Cataluña actual es el escenario de sus aventuras.

Poco más puedo decir, solo que en este nuevo DLC que tenéis entre las manos y al igual que como sucedía en el anterior, yo solo soy el contrapunto a su particular forma de ver los mitos, una molesta voz que le sugiere cambios y ampliaciones, correcciones o ideas de última hora para convertir esta, nuestra aventura, en vuestra aventura.

Miguel Angel “Cable”
25/07/2020



UN LECTOR VORAZ

UNA AVENTURA ONE SHOT

SOBRE LA PARTIDA

Lo que encontrarás a continuación en *Un lector voraz* es un *one shot* o partida corta para *Cultos Innombrables*, una historia que ha sido concebida para ser jugada por un grupo de entre 2-4 *cultistas*, que estén buscando un tomo arcano que añadir a su biblioteca y con el que aumentar significativamente su poder.

En este caso, hemos considerado que el tomo objetivo sea: *Culte dels Guls* en su edición en catalán. Sin embargo, realizando algunas pequeñas modificaciones en la trama, será posible sustituir este volumen por cualquier otro libro de los mitos que consideres oportuno.

La redacción del texto durante la aventura es bastante esquemática, con la intención de dotar a la trama de un esqueleto modular muy flexible en el que mover, añadir o sortear escenas fácilmente. Este documento presupone que estás familiarizado con el sistema de juego *Hitos/Cultos Innombrables*, por esta razón, no hemos incluido referencias a tiradas ni valores para las dificultades.

Observarás a medida que leas las siguientes páginas, que algunos párrafos están precedidos de un icono de habilidad. Este icono indica la que a nuestro parecer es la habilidad más adecuada para desencadenar la escena descrita. También hemos añadido un conjunto de extras para mejorar la experiencia de juego, que esperamos encuentres útiles.

Por último, te recomendamos leer la partida un par de veces antes de dirigirla, para así poder familiarizarte con el contenido y adaptarla al nivel y a las expectativas de tus jugadores.

Solo nos queda una última cosa que deciros antes de que continuéis: divertios, eso es lo principal.

Gorre GR
25/07/2020

ESCENA PRIMERA: WALLAPOP

“Son poco más de las doce de la noche. Tus dedos te clean desganados el teclado solo para escribir un mensaje rápido en un foro y acto seguido volver a navegar por las redes.

Mientras esperas que los últimos archivos .torrent terminen de descargarse piensas – Maldita alta definición, ¿Por qué hay tan pocos seeds? – Casi por azar, tu vista se centra en la imagen intermitente de un llamativo banner de Wallapop ofertando un pack de libros a precio de risa.

Haces un par de clics y algunos zooms en una galería de imágenes, cuando de repente... ¡Eureka!”

Alex Pages, un adolescente idiota, pone a la venta varios artículos en Wallapop, entre ellos, “packs” de libros que ha fotografiado directamente en la estantería. En uno de los paquetes se encuentra una edición catalana del “Cultes des Goules”.

🕒 Otros títulos interesantes son: “Vins i Guardians” y “La Ruleta Rusa”. Encontraras ambos en la sección de extras.

ESCENA SEGUNDA: INTERCAMBIO FRUSTRADO

“Buenas tardes, ¿vienen ustedes a por los libros?, ¡vaya son un montón! – Dice Alex mientras desconecta el auricular bluetooth – Bueno, supongo que está bien ahorrarse los gastos de envío.

Esta es la biblioteca, miren por ahí ustedes mismos y avísenme si algo les interesa. Cada estante sale por unos 5 euros. No se corten, estoy deseando deshacerme de toda esta basura.”

Alex Pages no tiene el libro. Hace pasar a los personajes para que ellos mismos cojan los objetos de la estantería y se sorprende al ver que, ese libro en concreto, ha desaparecido.

🕒 Alguien entró por la ventana; El rastro apunta al límite del pueblo, cerca del cementerio; La vecina puede haber visto algo; Alex propone añadir otro libro en lugar del que ha desaparecido y cerrar el trato.

🕒 La casa ha visto tiempos mejores, aunque tiene desperfectos y humedades aquí y allí, no estaría mal para vivir en ella si Alex no la hubiera convertido en un auténtico vertedero.

🕒 Un extraño sonido, como un chirrido que viene y va, parece escucharse tras las paredes de la biblioteca, incluso en las habitaciones contiguas a esta.

POLILLAS ARCANAS

Las paredes de la biblioteca y las habitaciones adyacentes están infestadas de polillas arcanas. Las polillas arcanas no son más que insectos normales que han mutado, como resultado de haberse alimentado con el papel de algunos volúmenes de los mitos, al estar estos impregnados con magia arcana.

Cada polilla tiene un tamaño aproximado de 10-12 centímetros de largo por 6 de ancho, son voraces y en general, si no son molestadas, ignorarán a los personajes.

• COLEÓPTEROS MUTADOS

Concepto: Larva hambrienta

FOR 4 *Tamaño impresionante*

REF 4 *Se mueve rápido*

VOL 2 *Alimentarse*

INT 1 *Insecto*

Habilidades:

🕒 4 *Volar*

🕒 4 *Enjambre*

🕒 6 *Percibir magia arcana*

🕒 4 *Escondarse*

Aguante: 5; **Resistencia:** 15

Defensa: 13

Iniciativa: 4

Daño: -- /+2

Ataque:

Mordedura (m)



Especial: Las polillas arcanas se sienten atraídas por la magia de los mitos, por los lugares donde se ha practicado algún tipo de ritual o hechizo y por los objetos y artefactos imbuidos con ellos.

ESCENA FLOTANTE: INVESTIGANDO

☹ **Alex Pages:** Su tío, Pol, no murió, desapareció en verano y se le dio por muerto un año después. Era un tipo raro que no se hablaba con su familia y apenas tenía amigos.

☹ **Susana:** Es la vecina de enfrente. Conocía a Pol y considera que era un tipo que se volvió más y más excéntrico con el tiempo. Solía verlo salir andando de su casa e ir en dirección al cementerio.

☹ **Paco:** Es el guardia del cementerio. Pasa las noches bebiendo y leyendo libros que un desconocido le deja en la garita. Sabe sobre qué lápida se tumbaba Pol a dormir. También está al tanto de la denuncia de vandalismo en el cementerio del año pasado. Él aún no trabajaba aquí, pero lo leyó en el periódico.

☹ **Periódico:** Hace cuatro años, durante las fiestas del pueblo (solsticio de verano) alertaron de gente bailando desnuda en el cementerio. La policía rural acudió al lugar, pero demasiado tarde y no encontró nada. Curiosamente, el periódico no volvió a comentar el asunto.

☹ **Informe de la policía:** Hace cuatro años, los agentes rurales irrumpieron en una fiesta ilegal en el cementerio. Aunque no pudo hacer detenciones ya que la gente se dispersó antes de que llegaran. Encontraron, en un estado lamentable, a Pol y lo llevaron a su casa. Pol no habló más del tema.

☹ **La biblioteca:** Existen menciones a aquelarres ya en el siglo XVII que solían tener como foco el río Llobregat y el caudal de este. También hacen referencia a que el cementerio de Olesa posee una de las tumbas más antiguas de la región.

☹ **Web Cataluña macabra:** Enric Capdevila es un pseudo historiador subvencionado por la generalidad y amante de lo paranormal, que ha dedicado varias entradas interesantes en su web a hablar sobre la población de Olesa de Monserrat.

Gracias a estas entradas los cultistas podrán saber sobre el pasado histórico de la población, sobre las catacumbas y pasadizos bajo el cementerio y otros datos tan curiosos como macabros.

☹ **Aina Bonavent:** En el momento oportuno, Aina puede aparecer a través del WhatsApp de su hijo. A sabiendas de que alguien está interesado en su hermano desaparecido, Aina les enviará un archivo .pdf con las memorias no publicadas de Pol Bonavent. Leer el libro lleva un día entero. Y deja claro que Pol, decidió irse a vivir con los Gules tras leer, "Cultes dels Guls".

EVENTOS ALEATORIOS

En Olesa siempre sucede algo. A continuación encontrarás una serie de eventos para dar más color a la historia y que pueden tener lugar o no, durante la corta estancia de los personajes en Olesa de Monserrat.

• **Pluja de meteors:** Olesa funciona como base de operaciones para cierto grupo de aficionados a la observación de los cuerpos celestes, una asociación local bien subvencionada por la generalitat, con el nombre de *L'estel Groc*.

En torno a esta asociación orbitan todo tipo de frikis pasados de rosca, ufólogos y como no, un buen número de terraplanistas. Todos ellos llegados desde los rincones más inesperados de Cataluña. Durante la estancia de los personajes en Olesa, tendrá lugar una interesante lluvia de meteoritos en la zona.

• **Festa dels colors:** Si el grupo de pjs visita Olesa entre el viernes y el domingo, es posible que sean testigos o participantes de la fiesta de los colores. Organizada por una entidad social: *L'ocell Blau*, la localidad acoge una pequeña fiesta local con diferentes eventos, conciertos de bandas locales, bailes y comidas regionales multitudinarias.

Es posible que habitantes de otras localidades vecinas se dejen ver por Olesa en esos días, para disfrutar también del evento.

• **Lluvia torrencial:** El tiempo en Olesa puede llegar a cambiar rápidamente y un día radiante puede acabar en un fuerte temporal de viento y lluvia, que incluso amenace con desbordar el Llobregat e inundar parte de la localidad, haciendo carreteras y caminos impracticables.

EXTRAS: NOMBRES DE OTROS PNJS

• HABITANTES DE OLESA DE MONSERRAT

Manel Puig, Ferran Sarría, Mercé Dalmau, Miquel Turné, Xavi Garriga, Laura Esparraguera, Pere Pujol, Nuria Fresaroca, Isidre Llac, Gregori Martinet, Santi Villa, Pascal Morenet, Roger Espardiu.

• GRUPOS, ASOCIACIONES Y CULTOS

L'estel Groc: Un grupo de pirados y pseudocientíficos bastante activos y radicales, que desde Olesa organizan todo tipo de jornadas y eventos de observación de objetos celestes. Es posible que mientras los cultistas estén en Olesa organicen algún tipo de acto.

L'ocell blau: Un club de lectura y organización social, que organiza todos los fines de semana talleres y actividades en el pueblo para los más mayores.



ESCENA FINAL: EL ENCUENTRO

“Un hombre maltrecho y consumido, con camisa blanca, pantalones raídos y gesto severo, que pronto se torna una mueca grotesca toda dentada – ¿Que pretendéis?, ¿Porque estáis aquí? – Pregunta mientras avanza lentamente, caminando encorvado como un monstruoso animal.

No cabe duda. Esta criatura degenerada es, o fue, Pol en algún momento de su vida.”

Los cultistas pueden encontrarse con Pol en varios lugares diferentes: En el cementerio, los alrededores de casa de Susana o la zona industrial abandonada.

- **El cementerio:** Si el grupo visita el cementerio de noche, es posible que el encuentro se produzca allí. Pol acudirá al cementerio para alimentarse de carroña, pero siempre acompañado de 1D10 Gules.

Los Gules llegarán al cementerio utilizando una serie de galerías subterráneas abandonadas bajo el camposanto, que fueron excavadas durante la guerra civil y que conducen hasta los subterráneos de una fábrica textil en la zona industrial.

Meterse en los túneles del cementerio llevará a los jugadores a enfrentarse con la nueva familia de Pol, dando lugar a una trepidante y claustrofóbica escena de acción contra los Gules.

- **Casa de Susana:** Pol tiene una fijación insana con la vecina de su sobrino, Susana. Cualquier noche es posible encontrarlo merodeando por los alrededores del domicilio de la mujer, observándola desde una ventana, el jardín o el tejado visiblemente excitado.

Al Gul no le importan ya lo más mínimo sus antiguas ataduras mortales, de hecho, desprecia a su mediocre sobrino e incluso a su propia hermana. Una vez que ha recuperado el Culte dels Guls, Pol ya no tendrá motivos para regresar a su antigua casa, ya que habrá leído su biblioteca al completo.

- **Zona Industrial:** En cualquier momento durante el día, los cultistas pueden encontrar a Pol en los sótanos de una antigua fábrica textil en las afueras del pueblo. Pol estará aquí solo, descansando y seguramente leyendo, ya que incluso en su nuevo estado Gul prefiere evitar, en la medida de lo posible, la siempre molesta compañía de sus degenerados congéneres.

Pol ha convertido una antigua cisterna de agua subterránea en un lugar grotescamente acogedor, que ha decorado con multitud de objetos de todo tipo, pero sobre todo con montañas de libros.

Si alguien visita el lugar cuando el Gul no este allí, este sin duda lo sabrá y podrá rastrear al o los invasores. Sin embargo, recuerda que aunque Pol este solo en su guarida, siempre podría haber Gules cerca...

Independientemente de dónde se encuentre el grupo con Pol, siempre será dramáticamente apropiado que este lleve consigo el tomo de "Culte des Goules". Intentar canjear el Culte des Goules por otros libros, puede ser el mejor final para la partida si logran convencer a Pol ofreciéndole algún volumen que no haya leído con anterioridad.

Si finalmente se produce un intercambio entre Pol y los jugadores, la familia de Gules se sentirá traicionada y les darán caza a ambos. Las criaturas se mostrarán implacables y no se detendrán hasta que logren recuperar su libro o todos sean exterminados.

SOLO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: DESVELANDO LA TRAMA

Pol Pages es una persona que desde siempre vivió un poco aislada del mundo. Desde muy joven, en parte gracias a su nihilismo innato pero también empujado por la desilusión de una relación fallida, se convirtió en una especie de ermitaño que dedicaba todo su tiempo a la literatura, viviendo una pseudovida a través de las historias que otros escribían.

Hace algunos años, Pol consiguió hacerse de pura casualidad con un ejemplar del Culte des Goules. Llevado por una obsesión insana por desentrañar los muchos misterios que aquel enigmático volumen atesoraba, el erudito se consagró por completo a su estudio, convencido de que entre sus páginas se encontraba el secreto para alcanzar la vida eterna.

Con el tiempo, Pol logró comprender lo suficiente del libro como para poder llevar a término los primeros rituales, gracias a los cuales pudo contactar con los Gules, estableciendo un pacto con las criaturas.

En la actualidad, Pol ha sido aceptado entre los Gules como un degenerado igual, lo que conlleva una considerable extensión de su vida, pero para el estudioso no es suficiente. El objetivo de lo que una vez fue Pol, sigue siendo el de llegar a disponer del tiempo suficiente como para leer todos los libros del mundo y la vida eterna es solo un medio para alcanzar ese fin.

Cuando el Gul descubre que el idiota de su sobrino trata de deshacerse de algunos de los más preciados tomos de su magna biblioteca, entra en cólera y decide actuar de inmediato para recuperar sus volúmenes y ponerlos a buen recaudo en su guarida, lejos de ojos envidiosos y de miradas indiscretas.



EXTRAS PARA LA AVENTURA

A continuación, encontrarás un conjunto de material extra que puedes utilizar para mejorar la experiencia de juego. Entre este material encontrarás:

PNJS DEL REPARTO

• ALEX PAGÉS

Adolescente idiota, pasa el día jugando con la consola. Ha heredado la casa de su tío y la está desvalijando a base de ventas por internet. Su madre, Aina, lo ha echado de casa después de que haya suspendido todas sus asignaturas, obligándole a quedarse en casa de su tío.

• SUSANA ESPRIU

Mujer, setenta años, canosa, energética. No se toma la medicación para dormir. Pol la visita y la observa a escondidas sin que la mujer se percate. Pol confundió su amabilidad con sentimientos románticos, pretende que sea su compañera sexual en la vida eterna.

• AINA BENAVENT

Es la hermana de Pol, se niega a creer que su hermano esté muerto. Ha leído sus memorias y sabe que se fue a vivir con los “Gules”, sea lo que sea eso. Interactuará con el grupo solo a través de WhatsApp.

• POL PAGES

Filántropo acostumbrado a la soledad. Tras perder a su pareja, decidió dedicarse por completo a la lectura. Se mostrará hosco y amenazador, en parte por su parte Gul, pero en el fondo es un buen hombre y solo quiere tiempo para leer.

• PACO ROCASOLA

Es el encargado de cuidar del cementerio, medio enterrador y medio vigilante. Paco es la tercera generación de su familia que ejerce como guarda del camposanto, que pese a ser un hombre de mediana edad tranquilo y poco instruido, disfruta con la lectura. Nunca ve la tele ni oye la radio, al sospechar que el Gobierno de Madrid utiliza las frecuencias de ambas como parte de algún tipo de proyecto de control mental sobre la población.

Rocasola sabe mucho y ha visto mucho en todos sus años como enterrador, conoce de primera mano la historia más reciente del pueblo y muchas otras historias curiosas, transmitidas por su padre y por su abuelo.

• GULES

Los gules de la historia, son los mismos que aparecen en el libro de Cultos Innombrables página 138.

ALGUNOS PNJS CON ESTADÍSTICAS

• MOZO DE ESCUADRA

Características: Fortaleza («En forma») 5, Reflejos («Reducirte») 5, Voluntad («Hacer cumplir la ley») 7, Intelecto («Sigue órdenes») 4.

Habilidades: 🚔 «Pista americana» 5, 🧨 «Gas pimienta» 5, 🗨️ «¡Detenga el vehículo!» 6, 🧐 «Pareces problemático...» 5, 🗨️ «¿Qué llevas ahí?» 5, 📖 «Código penal» 5, 🚗 «Conducción agresiva» 5.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 7, Daño +1/+2, Defensa 15.

Armas: Sin armas (m+2), Porra (M+2), Pistola (mM+1)

• FLIPADO DE LO PARANORMAL

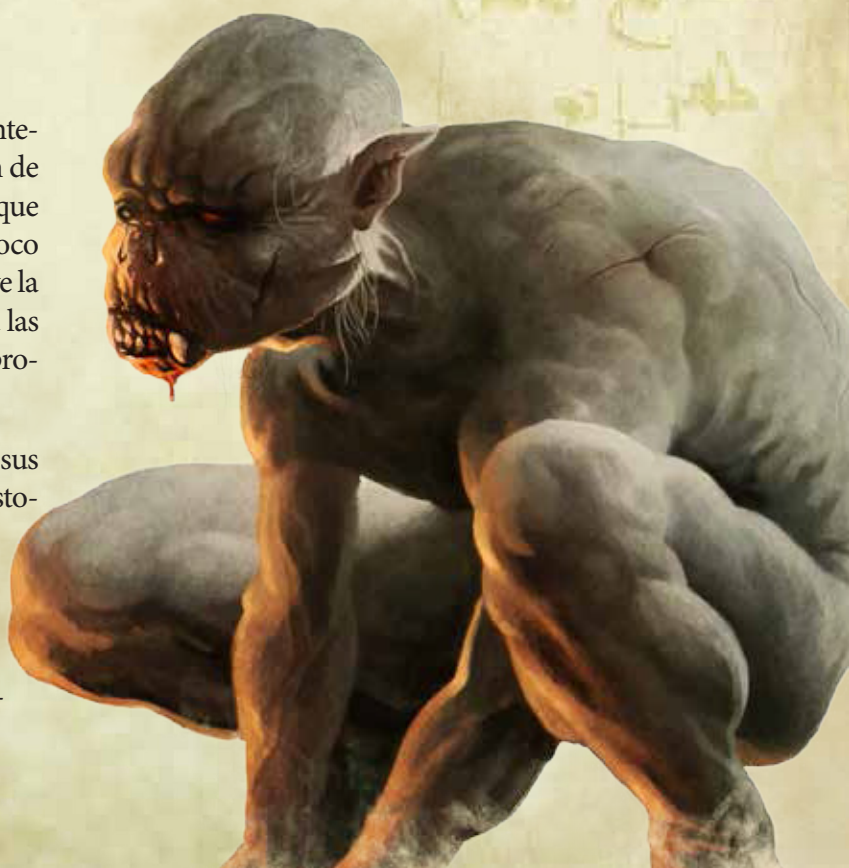
Características: Fortaleza («Enclenque») 3, Reflejos («Esquivo») 3, Voluntad («La verdad está ahí fuera») 4, Intelecto («Hace sopas de letras») 4.

Habilidades: 🗨️ «Hacer sus recados» 3, 🧨 «Spray de pimienta» 3, 🗨️ «¡El gobierno nos engaña!» 5, 🧐 «Vista cansada» 3, 🗨️ «Parecer normal» 4, 📖 «Rata de biblioteca» 4, 🕵️ «Conocer el firmamento» 7.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +0/+1, Defensa 11.

Armas: Sin armas (m+1), Bastón (m+1)

Especial: En combate los flipados de lo paranormal actúan en grupos reducidos y muy sincronizados de 4 o 5 individuos, por lo que se benefician de la regla de acciones en grupo. Puedes encontrar dicha regla en la **pag. nº 51** del manual básico de la **Guía Genérica de Htos.**



LOCALIZACIONES

Estas son algunas de las localizaciones de la aventura que puedes utilizar en tu partida. Las hemos esquematizado para que todos puedan visualizarlas rápidamente y sepan dónde están en todo momento.

Las puertas y todas las entradas que el grupo de jugadores encontrará a lo largo de las diferentes localizaciones, se presuponen cerradas y deberán ser consideradas como obstáculos a superar.

Sin embargo, recuerda siempre hacer la aventura tuya y adaptarla a tus necesidades, si consideras que una puerta o entrada debe estar abierta simplemente lo estará.

• OLESA DE MONSERRAT

Pueblo en el extrarradio. Dependiendo de cómo sopla el viento, se huele el río. La zona industrial está casi deshabitada. Todos los jóvenes se han ido a la gran ciudad.

• CARRER DE LOS ROVIROLES

Calle residencial con una gran pendiente. Forma parte de una urbanización de seis casas. Está cerca de la carretera general. La anciana de enfrente es una cotilla que nunca duerme.

• CAMINO SAMPER

Viejo camino poco transitado. Una senda rural que conduce hasta el cementerio de Olesa y más adelante abandonando el pueblo, hasta el antiguo núcleo industrial de la localidad, cerca de la masía de Can Llimona.

• CASA DE ALEX PAGES

Pequeña casa de dos plantas. Una vieja casa mal cuidada. Gran parte de los muebles, menaje y otros objetos de su interior se encuentran embalados o en cajas, listos para su venta. El jardín está muerto. Las cajas de pizza y la basura se amontonan en el comedor.

• CEMENTERIO

Cementerio masificado. Un pequeño camposanto sucio y embarrado situado junto al embalse. Algunas de sus criptas se encuentran medio inundadas. Desde hace algunos años el lugar es el epicentro de escabrosas historias relacionadas con rituales paganos y desenfadadas fiestas juveniles.

• GALERÍAS BAJO EL CEMENTERIO

Red de galerías laberínticas. Bajo el cementerio existe toda una red de galerías interconectadas, túneles que fueron excavados durante la guerra civil, ya fuera para ser usadas como refugio, método de huida o para ocultar ciertas actividades ilegales y de contrabando.

• SOTANO INDUSTRIAL

Antigua fábrica textil. Sotano extrañamente cálido y acogedor de paredes de ladrillo y vigas oxidadas de metal, que sirve como nuevo hogar para un Alex Pages, ahora convertido en Gul. El lugar se encuentra a rebosar de trastos y sobre todo libros entre la maquinaria, formando un extraño “nido”. Hay ratas del tamaño de un gato.

• BOSQUE DE GUIX

Bosque mediterráneo. Zona de Encinas, Madroños y pinos, vegetación salvaje y montañosa que rodea la localidad de Olesa de Montserrat. El bosque es cruzado por diferentes caminos rurales, sendas forestales y viejas carreteras.

TOMOS ARCANOS

Estos son los tomos arcanos que se incluyen en esta aventura. Una versión maquetada de los mismos se encuentra al final del documento para que sean entregados a los jugadores como ayudas de juego, una vez que ya los hayan estudiado.

• CULTES DES GOULES

Libro en rústica escrito por Francois-Honore. El volumen viene presentado en una cuidada edición con cubierta roja y motivos florales adornados con pan de oro.

Habilidades Arcanas:

☞ *El aliento del dios helado* 3, ☞ *Llamar al infinito* (Gules) 1, ☞ *Salvavida contra lo arcano* 3, ☞ *Signo de Koth* 2, ☞ *Signo de Voor* 2, ☞ *Signo rojo de Shude 'Mell* 3, ☞ *Soñador* 2, ☞ *Susurros* 2.

Complejidad: Difícil (Francés)

Ocultismo: 5 (*Gules/Mundo de los sueños/Pactos*)

• LA RULETA RUSA

Libro de bolsillo acompañado de una cinta cassette, escrito por el Jerome Twin en los años 60. La cinta de audio aún funciona y contiene discursos motivacionales y diferentes técnicas para combatir la depresión, para el autodescubrimiento y el crecimiento personal.

El volumen viene presentado en una gastada edición de bolsillo, sus páginas están amarillentas y la portada muy descolorida.

Habilidades Arcanas:

☞ *Leer las telarañas del caos* 2

Complejidad: Media (Es necesario un Walkman)

Ocultismo: 5 (*Nyarlahoptep/Mundo de los sueños/Depresión/Pseudociencia*)

• VINS I GUARDIANS

Extraña guía gastronómica y de viaje, firmada por el reconocido senderista Girones: Pere Capdevila. La guía es la obra de una década de viajes visitando comarcas poco o nada conocidas, un recorrido exhaustivo a lo largo y ancho del litoral catalán y de los Pirineos.

Habilidades Arcanas:

☞ *Leer las telarañas del caos 2*, ☞ *Pasadizo de Yog-Sogoth (Pirineos) 3*, ☞ *Leer las estrellas 1*, ☞ *Protección contra lo arcano 2*.

Complejidad: Media (Mucha paja)

Ocultismo: 3 (*Fiestas locales/Pirineos/Señales*)

NUEVA REGLA: BIBLIOTECA ARCANA

A continuación encontrarás una nueva regla de juego, aunque su uso, como no podía ser de otra forma, es opcional, así que siéntete libre de utilizarla o desecharla sin más.

La idea tras esta regla es muy simple: tratar de convertir los tomos arcanos en herramientas más útiles y accesibles, y no solo relegarlos a fuentes de las que aprender y controlar nuevos poderes arcanos. Para ello hemos modificado los puntos de ocultismo que aparecen en los Tomos Arcanos. En lugar de solo poner un valor numérico, hemos añadido además una lista con algunos de los aspectos fundamentales que aborda el volumen en cuestión.

La mecánica sería la siguiente: Siempre que quieras utilizar un tomo, revisa su valor de Ocultismo. Si en el libro se trata un tema puede ser de utilidad durante la aventura, ese tomo es relevante para tu investigación y por lo tanto añade una bonificación de +1/+2 a tus tiradas.

Por ejemplo: “**La mente sobre la materia**”, es un libro de carácter científico, que trata sobre la mecánica cuántica y que, adicionalmente, contiene el poder arcano “**Pasadizo de Yog-Sogoth**” oculto entre sus páginas.

Si un personaje estudia este volumen, no solo es probable que aprenda el citado poder, sino que también lograría un pequeño bonus adicional, generalmente un +1/+2 en sus tiradas siempre que las mismas estén relacionadas con el tema o campo que se trate en el libro, en este caso las matemáticas, la física o incluso la mecánica cuántica.

BANDA SONORA

Estas son algunas sugerencias musicales que puedes utilizar para ambientar la partida. Puedes encontrar todas estas canciones en youtube y hacer con ellas tu propia banda sonora personalizada.

En general muchas de las canciones de *Cryo Chamber* son adecuadas para casi todo tipo de situaciones. *Wojciech Kilar: The Ninth Gate (Vocalise)* es una pista ideal para representar la entrada al mundo de los sueños (si es que tus jugadores viajan allí) o para las escenas en el cementerio.

Si el grupo va a acabar mal con los Gules *Resident Evil Soundtrack 9 - Defense Mechanism - Marco Beltrami* es tu canción.

JUEGO ORGANIZADO

Estas son las sugerencias para el seguimiento de campaña o juego organizado. Para llevar el registro necesitas la *hoja de Culto* y la *hoja de temporada*, encontrarás ambas para su descarga en el repositorio de la comunidad.

• Hoja de culto

Añade los tomos Arcanos conseguidos: *Cultes dels Guls*, *La ruleta rusa* y/o *Vins i Guardians*.

Añade los nuevos miembros al club: *Pol Pages* o *Susana Espriu* si la partida os ha llevado a ello.

• Relato

Estos son algunos de los aspectos temporales que sugerimos como parte del relato de la partida. Cada jugador debería ajustarlos a su experiencia de juego.

■ (Bueno)

-Estudió *Vins y Guardians*.

-Ha rastreado con éxito los pasos de un ladrón.

-Convenció a una anciana con buenas palabras.

-Se hizo amigo del ayudante de la redacción.

■ (Malo)

-Perseguido por los Gules.

-La policía se ha quedado con su cara.

-Asesinó a Pol y sabe que este le atormentará en sueños.

-Tiene una deuda con los Gules

■ (Estado)

-Dudando de si ha valido la pena.

-Recibió un disparo en el estómago.

-Huir de los Gules a través de los túneles le dejó importantes secuelas.

-No está dispuesto a pagar el precio para ser inmortal.



CUADERNO DE BITÁCORA

El cuaderno de bitácora es un conjunto de experiencias de juego adquiridas durante el testeo de la aventura, así que podrás utilizarlo para enriquecer tu sesión y añadir nuevos detalles a la trama. Del mismo modo, puedes hacernos llegar tus propias experiencias de juego para ayudar a los próximos narradores.

• **Sep 2016:** *“Diseñamos una interesante sentimiento de amor por parte de Pol hacia Susana, ella es absolutamente ajena a esto. El frustrado Pol, explica cómo no puede llevarse a Susana con él, porque ella nunca duerme y eso le imposibilita mostrarle el camino a la tierra de los sueños.*

Paco termina comido por los Gules tras ser obligado a cavar en la tumba donde Pol solía dormir. Otros libros desaparecidos fueron la saga completa de “El juego de Ender” que al ser conocido por los jugadores permitió crear vínculos captando su atención.

Las teorías sobre el tercer libro de la saga “la voz de los muertos” fueron geniales para poder llegar a generar la inmersión deseada.”

• **Dic 2016:** *“Los personajes sintieron una gran culpabilidad al meter somníferos en el de Susana, y sintieron terror en el momento que pensaron que Susana hacía lo posible por no dormir. Imaginaron una especie de criatura de los sueños de la que ella huía o algo así.*

También esgrimieron interesantes teorías sobre los libros desaparecidos: “La sombra de Ender” o “La voz de los muertos” y como estos eran libros con títulos perturbadores que algún ladrón había robado por encargo.

Más allá de eso, el olor a moho y cementerio encontrado en la biblioteca y en la cama de Susana fueron las pistas claves para que terminaran asediados y posteriormente muertos en el cementerio tras disparar sobre el Goul que mató a Paco, quien, coaccionado, llevó a los personajes hasta la tumba de Pol.”

• **Dic 2016:** *“Los personajes mueren irremediablemente al enfrentarse con los Guls en el cementerio. El combate en el cementerio fue trepidante, pero hubiese sido mejor derrumbar el túnel tras el primer incauto que se aventuró a entrar en él y seguir la partida con los demás.”*



• **Jun 2017:** “Los personajes acudieron pronto al cementerio, donde Paco, aburrido, les siguió el juego y les explicó las tétricas historias del cementerio mientras le hacía un tour a media noche. Todo cambió cuando empezaron a ser atacados por los Guls.

Por otro lado, Susana tuvo un reencuentro “romántico” con Pol quien quedó deshecho tras la negativa de ésta a vivir para siempre con él. Resultó especialmente interesante la interacción entre Alex y su madre vía Whatsapp que explicó en gran medida la historia del tío desaparecido.”

• **Jul 2017:** “La parte del pacto con Pol fue lo más especial de la partida. Ya que este se mostró muy colaborador con los sectarios. Sobre su lápida sellaron el acuerdo de 1) Obligar a Susana a dormir y 2) Llevarse los libros lejos del cementerio para que Pol y Susana, cuando huyeran del resto de Guls tuvieran un lugar al que acudir.”

• **Ago 2017:** “Utilizamos la introducción de la película la novena puerta. Y movimos toda la partida a ese entorno. La sinopsis es la siguiente: Tiene una colección impresionante.

La mayoría de ediciones son muy antiguas. ¿Seguro que quiere venderlo todo? Bueno, haciendo un primer cálculo aproximado, tienen ustedes una colección valorada en 600.000\$, más o menos.

He destacado uno o dos volúmenes que merecen una atención especial. A propósito, esta edición en catalán de El Culte als Guls es... muy bonita, pero, pero no especialmente valiosa. Verá, yo podría quitársela de las manos... ahora mismo. Digamos... 4.000, 4.200 como mucho...

La escena sigue con la familia diciendo que se lo van a pensar y al día siguiente, cuando les dicen que sí lo venden, se dan cuenta de que ha desaparecido.

OBJETOS

A continuación y siguiendo con los extras para la aventura, te presentamos un conjunto de objetos en formato de cartas, que podrían llegar a aparecer durante la partida. Las cartas están pensadas para ser impresas a color o en blanco y negro, recortadas y enfundadas.

Recuerda además, que aquellas cartas donde aparece la palabra “pista” escrita, pueden utilizarse como un punto de drama.

Libro
intrigante



Pista

1x1 · Un lector voraz

Libro
Extraño



Pista

1x1 · Un lector voraz

Revólver S&W
.38



B M A

Ruidoso

1x1 · Un lector voraz

Linterna
a pilas



B M A

Fuente de luz

1x1 · Un lector voraz


Bote de
pastillas



Somníferos

1x1 · Un lector voraz

Pala



B M A

Grande

1x1 · Un lector voraz

CONTINUACIÓN

Esto no tiene porqué terminar aquí, a continuación te presentamos algunas semillas de aventura, textos cortos e inspiradores que pretenden apuntarte hacia una posible continuación de la aventura.

• Un Gul viene a verme

Los Gules, si es que alguno sobrevivió a la aventura, pueden convertirse en un enemigo recurrente que busque vengarse de los cultistas. De cuando en cuando, es posible que las criaturas hagan patente su presencia en las cercanías del domicilio de alguno de los personajes. Puede que las señales de tal presencia hayan pasado inadvertidas al principio, al ser confundidas con eventos y situaciones cotidianas, pero que poco a poco se harán más amenazadoras.

Solo imagina por un momento el terror que puede llegar a sentir un cultista, al descubrir que desde hace seis meses un Gul convive con él y su familia en su propio sótano, todas esas noches escuchando ruidos extraños en el jardín, la misteriosa desaparición de la mascota doméstica o los arañazos del coche familiar atribuidos al vandalismo.

• Las tres noches de la purga

Como en tantos otros sitios, los estragos de la guerra civil también hicieron mella en Olesa de Monserrat. En los primeros días del conflicto, las iglesias y conventos de la zona fueron reducidos a cenizas, párrocos, curas y monjas ejecutados y lanzados a fosas comunes. Sin embargo y pese a que la historia atribuye estos hechos a uno de los bandos participantes en la guerra, quizá se trate de una respuesta tan fácil como falsa para ocultar una verdad mucho más incómoda...

¿Y si un culto afincado en Olesa hubiera aprovechado para hacer una purga y afianzar sus creencias paganas entre la sugestionable población local? ¿Y si ese culto y sus prácticas de adoración a los mitos, se hubieran mantenido vivas gracias a sus descendientes?

• Oro Ibero

Olesa de Monserrat, es famosa por los yacimientos arqueológicos iberos que han sido descubiertos a lo largo y ancho de todo el municipio.

Quizás Pol o los Gules hubieran encontrado algunas piezas iberas de especial valor e importancia, imagina que muchas de ellas se encontraran tratadas como basura, tiradas en la oscuridad de los túneles bajo el cementerio o bajo la zona industrial.

Sin duda y si los cultistas fueran capaces de identificarlas correctamente, podrían significar un beneficio extra y posibles nuevas aventuras.

• El fin del mundo en 8mm

El convento de las Madres Escolapias de Olesa, no escapó del fuego en la guerra civil, pero sí su biblioteca con mucho del material que esta contenía y que las monjas se encargaron de enterrar en su propio huerto, para tratar de ponerlo a salvo del pillaje y las hogueras.

Cuando el convento fue reconstruido en los años 60, se realizó una intensa labor de recuperación y gran parte del material que las monjas habían ocultado previamente, sino todo, terminó salvándose.

A los valiosos y antiguos volúmenes de la biblioteca de las escolapias, se añadió mucho metraje de filme en 8mm para entretenimiento y ocio de las religiosas, cortesía del excedente almacenado durante décadas en los sótanos del ayuntamiento local. Sin embargo, entre todo este material filmico, destacaban varios rollos de película de un valor incalculable, conocidos simplemente como “*Los descartes de Buñuel*”, ya que su autoría es atribuida popularmente al célebre y controvertido director de cine español: Luis Buñuel.

Según varias fuentes históricas, Buñuel, antes de verse obligado al exilio mexicano a causa de la guerra, grabó al menos una película completamente inédita en Olesa de Monserrat, pero poco más se sabe del asunto.

Con los años, ciertos cultistas de renombre nacionales y extranjeros, han demostrado tener un particular interés por llegar a visionar esos rollos de película ¿Qué fue lo que grabó Buñuel?, ¿por que ocultarlo durante tanto tiempo?

• La Masía

En algún lugar del bosque de Guix se alza una antigua propiedad, un lugar que los lugareños evitan y donde se levantaba una masía, que durante generaciones perteneció a una de las familias más ricas y prósperas de la región: la familia Matapere.

La petita Neus, la primogénita de la familia falleció en ella el mismo día en que contraía nupcias con el amor de su vida, y junto a ella las familias de ambos contrayentes. La causa, aún hoy parece estar envuelta en un misterio, aunque un gran incendio parece que fúe la causa de semejante drama.

Hoy en día, una moderna sede de los prestigiosos laboratorios Grifols, S.L se levanta en el mismo lugar, un edificio brutalista de planta única, con paredes de cristal, muros de cemento y techos de pizarra, que según cuentan sirve como sede para las reuniones y comidas de negocios del grupo empresarial o quizás para algo más...

• Tiempo robado, tiempo gastado

“No suelo tomarme las pastillas, la verdad es que me atontan – dijo Susana.

Miré la mesita de noche y allí estaban, media docena de botes de medicinas sin abrir, todos ellos con la etiqueta de Westin Hills.

—Tranquilo, Clive, es solo un calmante. Cuando te haga efecto empezaremos con la hipnosis.

El Dr. Cremadas sonreía amablemente mientras mientras comenzaba a contar hacia atrás lentamente. Me pareció que las agujas del reloj de la pared comenzaban a ir mucho más despacio.

– Diez, nueve, ocho, siete... – *Su terapia experimental prometía hacer emerger recuerdos reprimidos.*

– Cinco, cuatro... –*quizás así podría recordar todas aquellas cosas que habían pasado antes de que mi mente se quedara en blanco. ¿Pero realmente quería recordarlas?*

– Tres... – *Quería saber qué había estado haciendo durante todo este tiempo.*

– Dos... – *Meses ahora perdidos.*

– Uno...

– ¿Señor Clive, se encuentra bien? – *Abrí los ojos ¿o ya los tenía abiertos? Los pelillos de mi nuca se erizaron y un gusto metálico en mi boca me decía que no.*

– *Han surgido complicaciones – comentó el doctor visiblemente nervioso, tratando de mantener la compostura.*

– ¿Complicaciones? – *Me agité yo también. — ¿A qué tipo de complicaciones se refiere? – pregunté al borde de la crispación.*

—Voy, voy...a derivarle a un buen amigo, si... el Dr. O'Brian, le visitará en Westin Hills. Él está más preparado para tratar...bueno, este tipo de casos...”

• Reflejos

“Ya habíamos pasado por allí, de hecho creo que ya habíamos pasado varias veces por cada rincón de este puto bosque y sin embargo allí estábamos, un grupo de adultos incapaces de encontrar un simple camino o una maldita carretera.

No sabría decir si era de día o de noche, solo que una tenue luz mortecina nos acompañaba a cada paso en la espesura, y que conforme caminábamos el aire parecía más viciado y opresivo.

No se cuánto tiempo anduvimos desorientados y sin rumbo en aquel bosque laberíntico, hasta que finalmente encontramos a alguien. Parecía otro excursionista, quizás tan perdido como nosotros.

Suspiré de alivio y les saludé sin respuesta. Me acerqué a él y algo me pareció extrañamente familiar. Volví a saludarle alzando la voz y asegurándome de que pudiera oírme, de nuevo no obtuve una respuesta. Aceleré el paso, parecía querer alejarse, corrí y lo sujeté del brazo obligándole a darse la vuelta, miré su cara con horror...

¿Era yo mismo!, ¡Me había encontrado a mí mismo!”

Cultes des Goules

Encuadernación rústica, por Francois-Honore

RESUMEN

- Contiene mucha superchería sin fundamento que pueden resultar claves claves para entender otras obras anteriores.
- Algunos pasajes fueron censurados por su autor

HABILIDADES ARCANAS

- 🔮 El aliento del dios helado 3
- 🔮 Llamada al infinito 1
- 🔮 Salvaguarda contra lo arcano 3
- 🔮 Signo de Koth 2
- 🔮 Signo de Voor 2
- 🔮 Signo rojo de Shude'Mell 3
- 🔮 Tentáculos de súcubo 2
- 🔮 Susurros 2

PODERES SUPERIORES

- 🔮 Forjar aguja mágica
- 🔮 Forjar espiral de hierro estelar
- 🔮 Crear amuleto de protección
- 🔮 Runa mayor de Koth

CARACTERÍSTICAS

- **Complejidad:** Difícil (Frances)
- **Ocultismo:** Gules, Assag, Inmortalidad

EXTRACTO

... Aquellas figuras no eran completamente humanas, aunque a menudo se aproximaban a lo humano en diversos grados. La mayoría de los cuerpos, toscamente bípedos, tenían un aire canino...

La ruleta rusa

Libreto, por Jerome Twin

ASPECTOS

- Obra de tirada corta que explica cómo su protagonista, el propio autor, cae en una depresión que termina en un aparatoso suicidio.
- En algunos fragmentos parece hacer menciones a algo que podría ser una criatura de los mitos que observa desde detrás del espejo.
- La idea de "escapar de la realidad" es una constante a lo largo de la obra.
- Algunos "expertos" han mencionado que Nyarlathotep como posible inspiración del relato.

CARACTERÍSTICAS

- **Complejidad:** Media (Deprimente)
- **Ocultismo:** 2

EXTRACTO

El anhelo ha vuelto esta noche. Poco antes del amanecer. Había bebido y estaba tirado en el suelo, Con el sabor amargo aún en mi garganta y los ojos irritados de llorar.

Se ha sentado a mi lado y se ha reído de mí. ¿Qué es lo que quieres de mí? ¿Qué más puedo darte? ¡Te lo has llevado todo y no me has dejado nada!

Salvo este pellejo y huesos viejos.

Vins i Guardians

Guía de viaje, por Pere Capdevila

ASPECTOS

- El autor narra su propia experiencia en un viaje que recorre la cordillera pirenea, al norte de la península ibérica.
- El folclore y la gastronomía típica de esas tierras se entremezcla en los relatos de los personajes que van apareciendo a lo largo de la guía.
- Hay menciones a lugares y momentos importantes dentro de la historia ocultista.

HABILIDADES ARCANAS

- 🔮 Leer las estrellas 1

CARACTERÍSTICAS

- **Complejidad:** Fácil (entretenido)
- **Ocultismo:** Estrellas, fechas claves, pirineos

EXTRACTO

Les flors són esblaimades, les flors són d'un blau clar, blavoses o morades: són tristes dels alts monts les crestes emboirades, Flors i tristos els remats estesos per les prades, i la del dret pastor figura solitària.

El sol esblanqueït no treu color ni escalfa; el bosc mesquí i llenyós, i l'herba curta i clara: pedrossos i grisencs els cims de les muntanyes, tots ditekats de neu d'eternes clapes blanques, i fumejant arreu la boira corre i passa.

Al tard, de dins les valls la boira va aixecant-se, i amb ella emmantellant-se va solemnement l'altra muntanya.

CRÉDITOS

Este documento ha sido liberado por el día del juego de rol gratis. Esta es una aventura escrita por y para fans del juego de rol: "**Cultos Innombrables**". Queda prohibida su compra/venta o cualquier otro tipo de comercialización, esta aventura es gratuita.

ILUSTRACIONES

Algunas de las ilustraciones/imágenes de stock utilizadas en este documento son Creative Commons y no precisan acreditación. El resto de imágenes utilizadas y sus derechos pertenecen a sus respectivos autores.

HISTORIA ORIGINAL & SUGERENCIAS

- Gorre GR y Miguel Ángel "Cable"

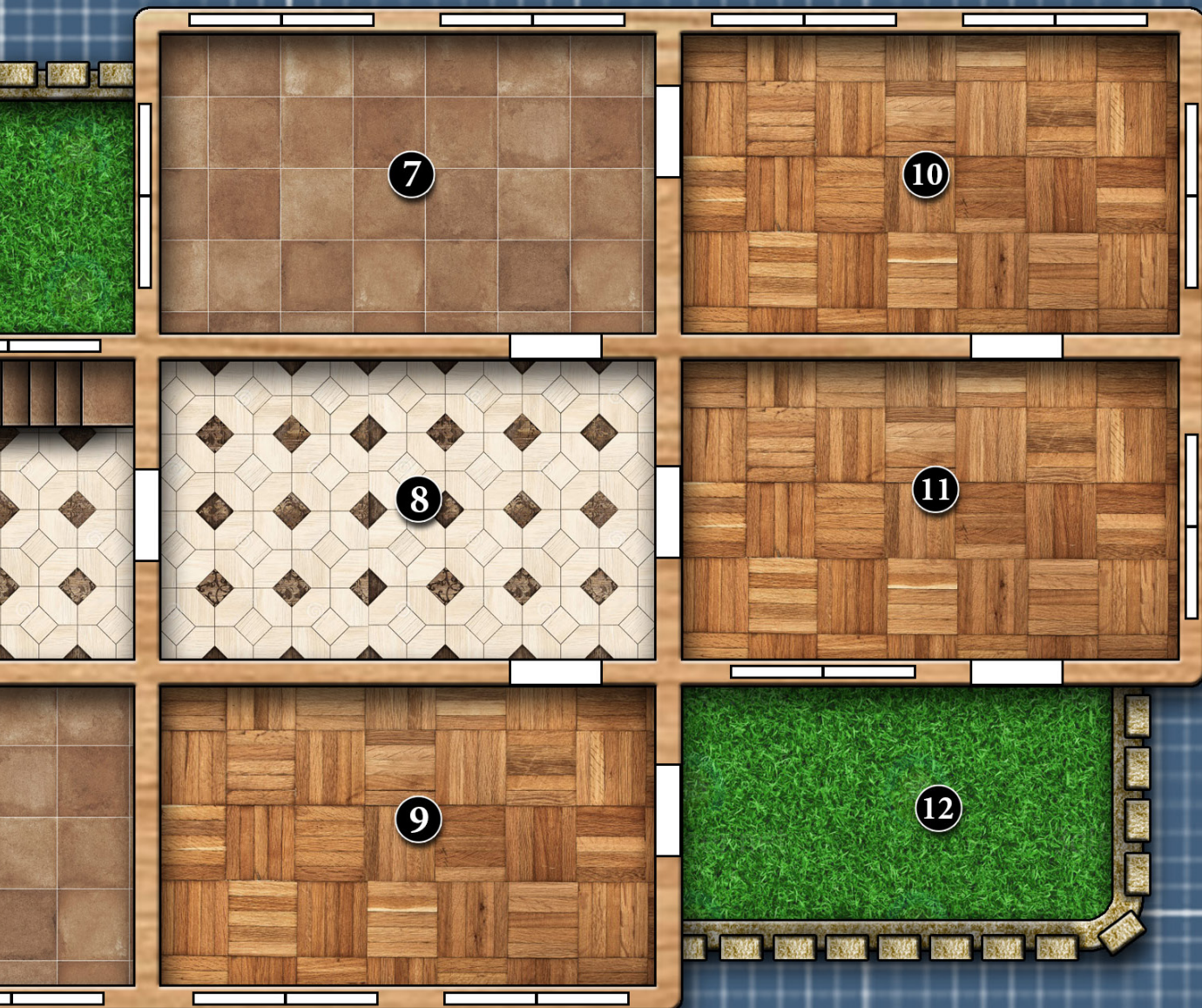
MAQUETACIÓN

- Miguel Ángel "Cable"

CORRECTORES

- Melanie Gómez
- Gemma Sánchez
- Carles Ferrés





CASA DE LA URBANIZACIÓN

Este es el plano de una de las casas de dos plantas que componen la urbanización, para que puedas orientarte durante la aventura de *“Un lector voraz”* o para que la utilices como mapa táctico en cualquier otra.

- | | |
|----------------------|----------------|
| 1- Jardín delantero | 7- Baño |
| 2- Recibidor/Entrada | 8- Pasillo |
| 3- Salón | 9- Despacho |
| 4- Cocina | 10- Biblioteca |
| 5- Pasillo/Escalera | 11- Dormitorio |
| 6- Baño | 12- Terraza |

CULTOS INNOMBRABLES

Un lector Voraz es el segundo de una serie de suplementos temáticos de contenido, extras no oficiales desarrollados por miembros de la comunidad de MeWe, para el juego de rol *Cultos Innombrables*.

En esta ocasión, su autor *Gorre GR* nos trasladará hasta *Olesa de Monserrat*, una población del extraradio de Barcelona a medio camino entre la modernidad y lo rural, donde los personajes tratarán de obtener un raro y valioso volumen de los mitos.

Recorre las antiguas y pintorescas calles de Olesa, visita lugares emblemáticos de la localidad y huye de los espeluznantes seres que se ocultan al abrigo de la oscuridad.

Entre las páginas de *Un lector Voraz* encontrarás, entre otras cosas, el siguiente contenido jugable:

- Nuevos enemigos y pnjs recurrentes para tus partidas.
- Una nueva aventura original.
- Nuevos tomos de los mitos.
- Numerosos extras, reglas, objetos y sugerencias de bandas sonoras.
- Semillas de aventura adicionales para continuar la trama.

