

Aventura incluida en *THE UNSPEAKABLE OATH* Nº 5

LA BESTIA EN LA ABADÍA

Por
**Kevin
A. Ross**

Traducción:
Ángel Contreras

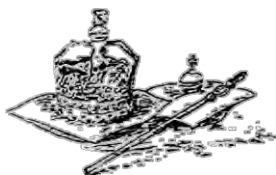
Maqueta:
Abdul Alhazred

La llamada de
CTHULHU

THE UNSPEAKABLE OATH

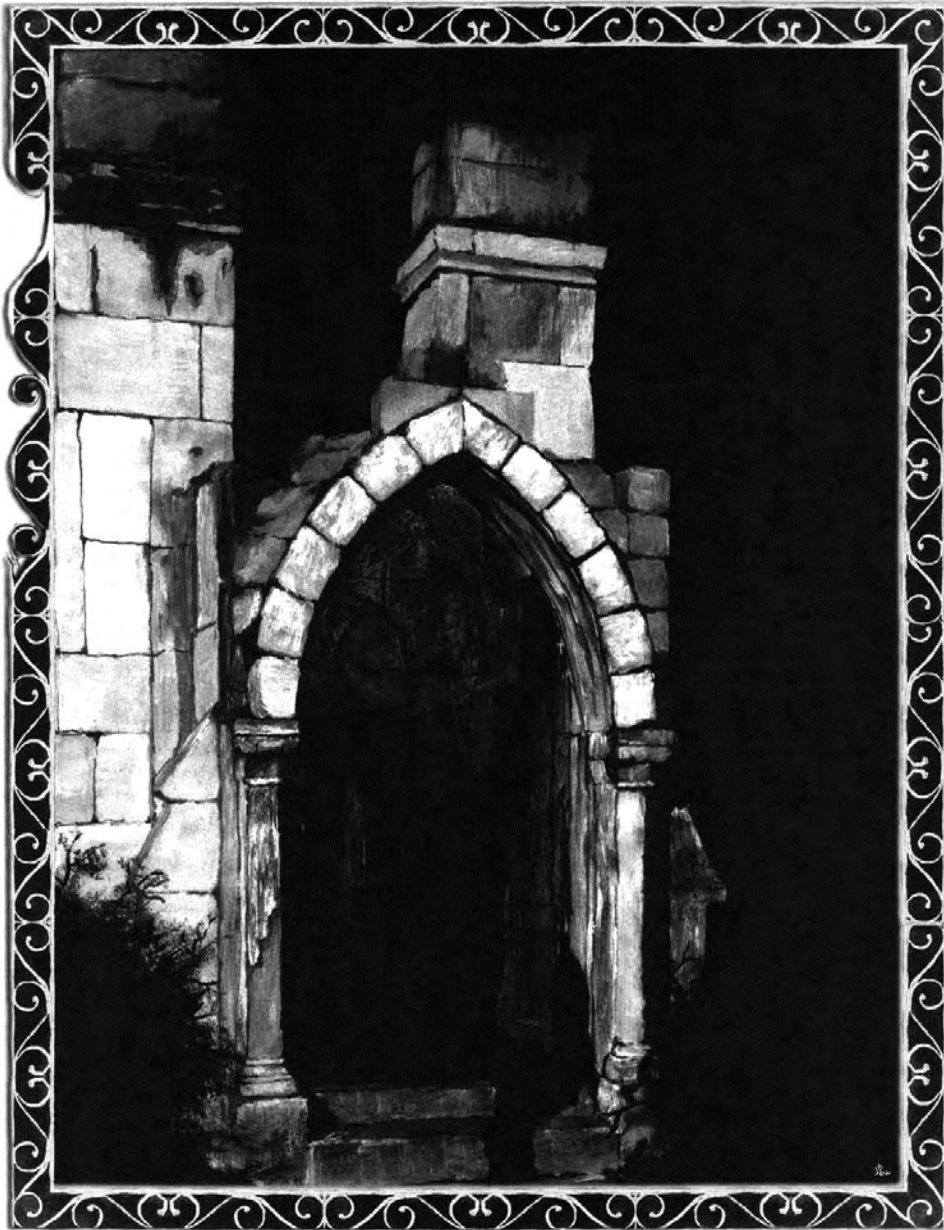
LA BESTIA EN LA ABADÍA

Por Kevin A. Ross



Aventura publicada originalmente en la revista *The Unspeakable Oath* n° 5 en primavera de 1992, y reeditada en el libro de **Pagan Publishing** *The Resurrected III – Out of the Vault* en 2003.

Versión en castellano por Ángel Contreras y Abdul Alhazred, octubre de 2016





LA BESTIA EN LA ABADÍA

Extrañas muertes tienen lugar en la costa noreste de Inglaterra; las ruinas de una antigua abadía parecen albergar al causante.

Por Kevin A. Ross

Arte: Dennis Detwiler y Heather Hudson

INTRODUCCIÓN

La bestia en la abadía es una aventura que se desarrolla en la costa noreste de Inglaterra. Aunque el “gancho” inicial que conduce a los investigadores a la aventura (un sacerdote malherido) debería mantenerse, existen varias formas mediante las cuales se pueden integrar a la campaña del Guardián.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

Uno de los investigadores más destacados recibe una carta desde Lynwold, Northumberland, Inglaterra. En su interior se encuentran tres recortes de prensa, una fotografía y la misiva en sí.

La fotografía: Se trata de una fotografía 20x25, en blanco y negro en la que aparece a un hombre de entre treinta y cuarenta años. Está claramente aterrorizado, y un examen más minucioso revela que está parcialmente envuelto por una oscura forma gris nebulosa. Con una tirada de **Descubrir** un investigador se dará cuenta de que la sombra tiene dos veces el tamaño del hombre. Contemplar la foto del hombre y de su atacante cuesta **0/1D3** puntos de COR.

Los recortes: Artículo n° 1, fechado hace 21 días, informa del descubrimiento del cuerpo destrozado del famoso arquitecto Geoffery Clay. El cadáver fue hallado en los muelles cercanos a Lynwold. Su colega, el promotor Frederick Parsons, está siendo buscado para interrogarle acerca de este asunto. Ambos supervisaban unas ruinas locales para el proyecto hotelero de Parsons.

Artículo n° 2, fechado hace 15 días. Detalla el hallazgo de otro cuerpo mutilado en los campos de Lynwold, en esta ocasión el de un granjero local llamado Davey Garrett. El cadáver fue encontrado a poco menos de cuatro kilómetros del lugar donde fue descubierto el de Geoffery Clay, pero se desconoce si las muertes pudieran estar relacionadas. Aún no se ha determinado la causa de la muerte en ninguno de los dos casos, y las autoridades aún buscan a Frederick Parsons para interrogarle.

El último artículo está fechado 11 días antes de que los investigadores reciban la carta. Éste describe el ataque sobre el sacerdote local Richard Tomlyn y el jefe de policía de Lynwold, Peter Grantham. El padre Tomlyn sobrevivió al ataque, el cual el agente Ian Brownlee lo atribuye a un perro grande. Brownlee cree que las anteriores muertes también fueron causadas por un perro grande o un animal similar. El cadáver de Grantham no ha sido encontrado, y el padre Tomlyn todavía está recuperándose de sus heridas.

La carta: La carta (véase *Ayuda Abadía n° 1*) es de hace 8 días. Es un tanto difícil de leer, como si hubiese sido escrita por una mano poco firme.



Muy señores míos.

Encontrarán adjunta cierta información con la que espero atraer su interés. Considerando sus experiencias pasadas con el mundo de lo sobrenatural, estoy seguro de que notarán algo peculiar en este asunto. Puedo asegurarles, desde mi propia involucración personal, que este asunto no es en absoluto un engaño. Tan solo deseo que fuese una treta de algún tipo, aunque me temo que ni la fuerza de un hombre de Dios es capaz de enfrentarse a lo que quiera que aceche en los páramos de Lynwold.

Pero me estoy precipitando. Como podrán ver en los artículos de periódico, el problema comenzó con los dos arquitectos hace unas tres semanas. Los desafortunados restos del Sr. Clay fueron hallados en una abadía en ruinas en la costa cerca de aquí. La mayoría de sus huesos estaban rotos, y su cuerpo estaba antinaturalmente frío y rígido. Su equipo fotográfico también fue encontrado en las ruinas, y sugerí que las fotos fuesen reveladas. La mayoría carecía de importancia; la excepción la he incluido aquí, y creo que muestra a aquello que mató a los señores Clay y Parsons (aunque el cuerpo de este último todavía no ha sido encontrado). Brownlee no desveló ningún detalle, y arguyo que no tiene ni idea de a qué se enfrenta. El cuerpo de Davey Garrett fue encontrado una semana después del de Clay, siendo entonces cuando me metí en el asunto.

Soy parte de este lugar. Soy un sacerdote católico con base aquí, en Lynwold. Durante años he investigado ciertos casos de significancia sobrenatural en esta zona. Con la ayuda del Señor y mi buen amigo Peter Grantham, he salido airoso en combate en dos ocasiones contra los poderes de las tinieblas.

Como ya he dicho, Peter Grantham y yo hemos sufrido de todo durante los últimos cuarenta años. Él era aquí agente de policía, pero se retiró hace unos cinco años. Baste decir que Peter y yo estuvimos explorando la abadía en ruinas donde se encontró el cadáver de Clay cuando fuimos atacados. Sentí cómo me agarraba, y recuerdo escuchar la escopeta de Peter disparar varias veces. Rogué al Señor me otorgara la fuerza e hiciera desaparecer a aquel espíritu, pero mis plegarias no fueron atendidas. Todavía agarrado, de pronto sentí frío, como si la cosa estuviera succionando mi alma. Además, la cosa emitía un horrible pitido. Al final me liberó, y me las arreglé para salir de allí a rastras. Me encontraron en el campo un día más tarde. La mayoría de mis costillas quedaron (y están) rotas, así como mi brazo izquierdo y un puñado de otros huesos. Y mi cuerpo quedó casi tan frío como los de Clay y Garrett (una aflicción que aún sufro). Temo que esto me obligue a buscar un clima más cálido; por lo pronto no puedo aguantar ni la más mínima caída de temperatura.

Así es la desgracia que ha caído sobre Lynwold. Existen locuras que pretenden enfrentarse incluso a los poderes de Dios todopoderoso. Espero que puedan ayudarme de algún modo.

Sinceramente suyo,

Padre Richard Towlyn.

Con algo de investigación bibliotecaria los investigadores descubrirán que Lynwold (1.500 habitantes) es un pueblo pequeño en la costa noreste de Inglaterra, en torno a 24 kilómetros al norte desde Newcastle. Cualquier información adicional tendrá que ser recogida en Lynwold.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

La normalidad reinante en la villa costera de Lynwold ha sido perturbada por la aparición de una antigua, casi olvidada, misteriosa y terrible entidad conocida como un “Seguidor demente de Cthulhu”. La verdadera identidad del ser es la de un poderoso gran sacerdote de Cthulhu de miles de años de edad. El seguidor perdió toda su humanidad hace años; sin embargo, ha mutado y finalmente se ha transformado en algo más bien parecido a una monstruosidad tanto física como psíquicamente.

La criatura ha aterrorizado el área de Lynwold solo una vez en el pasado, hace más de 1.500 años. Un monje llamado Clithanus dio con las cuevas marinas donde las fuerzas sin nombre habían aprisionado a la criatura hacía muchas centurias e, inadvertidamente, liberó al horror de su Símbolo arcano. Afortunadamente para el entrometido Clithanus, San Agustín de Hipona forzó a la monstruosidad alienígena a regresar a su sarcófago en el interior de las cuevas marinas. Agustín envió al errante (y un tanto trastornado) monje de vuelta a Roma, donde escribió sus experiencias en un volumen que llegaría a ser conocido como Confesiones del monje loco Clithanus. De regreso a Inglaterra, San Agustín ordenó la construcción de un priorato (o pequeña abadía) sobre las cuevas marinas donde el thulhu quedó aprisionado una vez más. Únicamente San Agustín y el inestable monje exiliado conocían el propósito oculto de la abadía (asegurarse de que nadie perturbaba el descanso del monstruo en el futuro).

En 1536, durante la Disolución de los monasterios, la abadía fue vendida por la corona a Sir John Grant. En 1642 el hijo de Grant comenzó la construcción del Gran salón, utilizando piedra tomada del priorato. La tierra permaneció en poder de la familia Grant hasta que fue vendida a la familia Parsons en 1851. Hoy, solo unas cuantas paredes, arcos y piedras forman los restos donde el priorato una vez se levantaba.

Entra entonces en juego Frederick Parsons, un promotor heredero de esta tierra. Con Geoffery Clay, su arquitecto, estaba planeando la construcción de un hotel sobre los terrenos del priorato para aprovechar las magníficas vistas, el aire de la costa y la pequeña playa al pie del acantilado. Sin embargo, su estudio se vio detenido demasiado pronto, cuando Parsons descubrió un camino a las cuevas marinas. Después de tomar unas





fotos del sarcófago del seguidor, deshizo el Símbolo arcano con el cual San Agustín había aprisionado al monstruo. El seguidor bramó y devoró a Parsons con avidez, luego fue a las ruinas en busca de Clay. Él también cayó víctima de la hambrienta bestia; su muerte quedó recogida en una fotografía cuando su cámara se disparó durante el ataque (el cadáver de Parsons y la cámara se encuentran en la cueva cercana al sarcófago de la criatura). Cuando fue hallado, el cadáver de Clay estaba horriblemente aplastado y frío como el hielo debido a tentaculado y vampírico ataque del seguidor.

Tras encontrar el cuerpo de la tercera víctima del seguidor (el granjero Davey Garrett), el padre Tomlyn y su colega Peter Grantham fueron atacados mientras exploraban la abadía, y Tomlyn tuvo la suerte de salir vivo. El sacerdote sufrió muchas fracturas de hueso y todavía está “helado” debido al POD del seguidor. Grantham no fue tan afortunado y su cuerpo se ha descompuesto en las cuevas marinas bajo el priorato.

Desgraciadamente, para cuando lleguen los investigadores se habrán producido muchas más muertes. Otro granjero fue víctima 12 días antes de su llegada a Lynwold. Ian Brownlee, el actual jefe de policía de Lynwold, bajo la presión de los habitantes a detener los asesinatos, tomó cartas en el asunto el mismo día en el que fue encontrado el cuerpo del granjero (hace 11 días). Basándose en la tesis de que algún tipo de animal grande era el responsable de las muertes, Brownlee se dirigió a la granja de la última víctima, Eric Downes. Allí mató al indefenso perro de Downes, un pedazo de perro pastor llamado “Smokey”. Luego echó la culpa al perro de los asesinatos, y anunció haber dado solución al problema. Cinco días después (es decir, hace seis días) el cruel policía conoció la verdadera amenaza de Lynwold. Brownlee no tuvo ni una sola oportunidad, y su cuerpo sería descubierto cuatro días antes de la llegada de los investigadores.



SUMARIO DE LOS ACONTECIMIENTOS RECIENTES

Hace 36 días:	Geoffery Clay y Frederick Parsons mueren a manos del Seguidor demente.
Hace 33 días:	Se encuentra el cuerpo de Clay cerca de las ruinas de la abadía.
Hace 27 días:	El granjero Davey Garrett muere a manos del Seguidor demente.
Hace 26 días:	Se encuentra el cuerpo de Garrett, a unos 3'5 kilómetros de donde fue hallado el de Clay.
Hace 22 días:	El padre Tomlyn y el ex-agente Peter Grantham se topa con el Seguidor demente. Grantham muere y Tomlyn resulta gravemente herido. El sacerdote escapa, pero el cuerpo de Grantham jamás es encontrado.
Hace 19 días:	El padre Tomlyn, habiendo reunido evidencias suficientes de lo que está sucediendo en Lynwood, contactar con los investigadores.
Hace 12 días:	El granjero Eric Downes se transforma en la quinta víctima.
Hace 11 días:	Se encuentra el cuerpo de Downes. El agente Brownlee mata al perro de Downes, Smokey, culpándolo de las muertes. Además, los investigadores reciben la misiva del padre Tomlyn.
Hace 6 días:	Se encuentra el cuerpo del agente Brownlee en el mismo área que los de Clay y Garrett.
Hoy:	Los investigadores llegan a Lynwood.

Por una terrible coincidencia, Lynwold está siendo acechado por una segunda criatura sobrenatural. El desventurado perro de Eric Downes, matado por Ian Brownlee para solapar sus errores, regresó de la muerte como un fantasmagórico espíritu. El perro negro parece un peludo can del tamaño de un becerro, con enormes y llameantes ojos rojos. La fantasmagórica aparición ha vuelto para vengarse “acosando” a Ian Brownlee, pero con éste muerto es incapaz de localizarlo. Los pueblerinos creen ahora que todos los ataques se debieron al perro negro, al cual han llamado “patacorcho”. El nombre proviene de la tendencia del fantasma a seguir a los incautos viajeros, quienes se enteran de la presencia de la criatura por el sonido de sus pisadas tras ellos. El fantasma es básicamente inofensivo, ya que su objetivo está ya muerto, pero el folclore local sostiene que sentir el aliento del perro es morir poco después. Esta creencia no está bien fundada (a menos que el Guardián prefiera lo contrario), aunque la presencia de dos entidades extrañas en Lynwold debiera causar una gran confusión en los investigadores. Los investigadores pueden deshacerse del “patacorcho” llevando al padre Tomlyn para realizar un exorcismo, impulsando la disminuida fe del sacerdote.

GRAN BRETAÑA Y LYNWOLD

Los investigadores podrán coger un barco hasta Southampton por unos 250\$ por persona (segunda clase, para primera triplíquese el precio). Desde Southampton viajarán en tren hasta la ciudad de Morpeth, con el coste de 2£. Desde Morpeth tendrán que alquilar un coche o una carreta, o andar los diez kilómetros restantes hasta Lynwold. Alternativamente, viajar a Lynwold en autobús costaría 2p.

Todo el viaje durará entre 10-12 días, y en cualquier caso deberían llegar cuatro días después de encontrarse el cadáver del agente Brownlee.

Los Guardianes debieran tener en mente el hecho de que la mayoría de las armas de fuego eran ilegales en Gran Bretaña. Las armas cortas y las metralletas serán confiscadas en Southampton a menos que el propietario pueda simularlas. No se presentarán cargos por llevar armas cortas; el propietario puede recogerlas cuando

abandone el país. Los propietarios de metralletas tendrán problemas con la Ley. Armas de cañón largo como fusiles y escopetas están permitidas (para la caza) y pueden conseguirse en casi cualquier parte en Gran Bretaña.

El clima en Lynwold es suave como en el resto de Gran Bretaña. La temperatura alcanza los -10°C en invierno y los 20°C en verano. Su proximidad al océano le provee de precipitaciones (existe entre un **50%** y un **60%** de probabilidades de lluvia cada día). Estas precipitaciones suelen tener forma de llovizna. También está la omnipresente neblina británica que el Guardián podría utilizar a su favor.

El lóbrego clima de la zona es una excelente forma de enriquecer la atmósfera de este escenario.

Como se ha dicho antes, Lynwold es un pueblecito de 1.500 habitantes. La mayoría de los residentes hace su vida en granjas, aunque también existe un buen número de tenderos y pescadores. La mayoría cree que el fantasmagórico perro negro es el responsable de las recientes muertes.

Los investigadores podrán alquilar habitaciones en El gaitero remunerado por 5s por noche. No se incluyen las comidas en el precio, pero pueden pagarse a 2s con 6p.



LA MONEDA BRITÁNICA

Una vez los investigadores lleguen a Southampton, no podrán pagar más en dólares. La moneda británica en los años veinte se dividía en libras (£), chelines (s) y peniques (p). 12 p hacen un chelín y 20s hacen una libra. Al comienzo de 1920 el cambio era de 4\$ por 1£.

DOS HERRAMIENTAS

Escopeta Webley galga 12, 12 libras, 100 cartuchos 15 chelines.
Revólver Webley Mark I .455, 2 libras y 6 chelines, 100 balas 5 chelines.
Disponibles en el mercado negro pero difíciles de obtener.

EL PADRE RICHARD TOMLYN

No cabe duda de que los investigadores querrán hablar con el hombre que les envió la carta, y la dirección del remitente era la Iglesia católica de Lynwold. Cualquiera de los pueblerinos puede indicar la dirección a la iglesia, aunque les informarán de que el reverendo lleva mucho tiempo enfermo. Al final, los investigadores serán conducidos a una iglesia muy pequeña de construcción reciente en el linde oeste del pueblo.

Tras golpear la puerta de la iglesia en repetidas ocasiones, una vieja les permitirá pasar dentro. Les llevará hasta el dormitorio del sacerdote, el cual está incómodamente caliente. Un fuego arde en la chimenea y el hombre en la cama se encuentra bajo una pila de mantas. Aparentemente es muy mayor (60 años o más). Se trata, por supuesto, del padre Tomlyn.

El sacerdote da una calurosa bienvenida a los investigadores, y casi inmediatamente les pone al día de los hechos ocurridos, aparte de los que les notificó. Les cuenta la muerte del granjero Eric Downes y su perro, y la subsecuente del agente Bwonlee. La condición de los cuerpos es la misma que la de los otros (destrozados y

helados). Señala que a pesar de la teoría del agente, se ha producido al menos un asesinato desde la muerte del perro supuestamente responsable de las muertes. Lamenta el fallecimiento del agente Brownlee, pero añade que su propia negligencia podría haber contribuido a las muchas muertes en Lynwold. También dará detalles del ataque que sufrió junto a Peter Grantham, los atenzadores tentáculos y la horrible sensación de sentir cómo su calor corporal era succionado. Con una tirada de **Psicología** los investigadores se darán cuenta de que el padre Tomlyn está deprimido, quizás a punto de perder la fe en sí mismo y su religión.

Si se le pregunta acerca de sus experiencias pasadas con lo sobrenatural, les cuenta sus batallas con un par de vampiros y un fantasma. Las dos primeras criaturas aterrorizaron el área de Lynwold hace unos treinta años, pero Tomlyn y Grantham los derrotaron exponiendo a uno a los rayos del Sol y clavándole una estaca de madera en el corazón al otro. Después de decapitarlos y quemarlos no quedó nada de ellos. La caza del fantasma tuvo lugar hace siete años en una vieja granja al sur de la ciudad, y conllevó lo que él llama “un combate psíquico” entre él mismo y el fantasma. El sacerdote resultó victorioso, como atestiguarían los siguientes inquilinos de dicha granja.

El padre Tomlyn indica a los investigadores la dirección a las ruinas de la abadía, al noreste del pueblo, a unos pocos metros del océano. Les advierte que tengan cuidado, recordándoles que Peter Grantham disparó a “la cosa” a quemarropa con una escopeta, sin efecto apreciable.

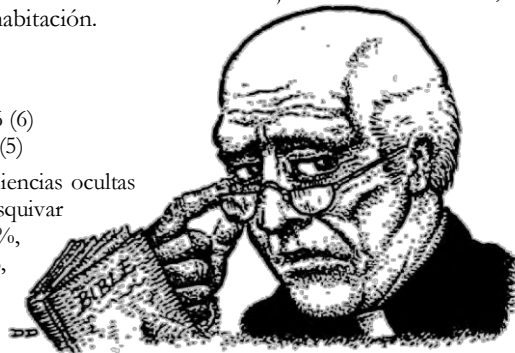
Si se le pregunta por la historia de la abadía, les dice que esta fue construida a finales del siglo IV o a principios del V. Sabe de la visita de San Agustín a la zona durante esa época, aunque no lo mencionará hasta darse cuenta de la conexión de la abadía con lo que yace debajo de ella.

Les dice que lo mantengan informado, y que acudan a él si necesitan consejo o más información; ahora mismo es incapaz de acompañarles o incluso dejar la habitación.

PADRE RICHARD TOMLYN, 73 años

FUE 8 CON 11 TAM 14 INT 17 POD 16 (6)
DES 5 APA 12 EDU 22 COR 76 P.V. 13 (5)

Habilidades: Antropología 65%, Buscar libros 55%, Ciencias ocultas 75%, Descubrir 35%, Discusión 55%, Escuchar 35%, Esquivar 10%, Habar inglés 99%, Hablar latín 64%, Historia 55%, L/E inglés 99%, L/E latín 64%, Primeros auxilios 40%, Psicoanálisis 25%, Psicología 45%.



EL GAITERO REMUNERADO

Esta taberna es llevada por un simpático treintañero llamado Brian Masters. Sabe de los asesinatos (¿y quién no en Lynwold?) y también ha escuchado las historias de los granjeros del “patacorcho”. Si los investigadores piden unas bebidas y dan buenas propinas, Masters puede ofrecerles información útil. Resulta que Eric Downes era muy buen amigo suyo, y sabe que al agente Brownlee no le gustaba el perro de Eric; una vez lo pilló cazando furtivamente y su perro le mordió cuando intentó arrestarlo. Cree que Brownlee mató a Smokey “en parte por rencor y en parte por salvar el pellejo. Y en parte también porque se trataba de un sádico.”

Durante el día Masters tiene **1D8** clientes en la taberna en cualquier momento. Por la noche hay **3D10** parroquianos, la mayoría granjeros y pescadores. Una tirada de **Psicología** permite a los investigadores darse cuenta de que la atmósfera allí está bastante apagada. Nadie ríe o juega, aunque se bebe y murmura. La gente no



es hostil, tan solo comunicativa y un tanto asustada.

A discreción el Guardián uno o más de estos parroquianos podrían haber tenido un encuentro reciente con el “patacorcho”. Puede presentarse de diferentes formas. Por ejemplo, los investigadores podrían oír a algunos pueblerinos hablando sobre el “patacorcho”. O podría entrar a la taberna un hombre obviamente alterado que, al preguntársele la razón de su alteración, explica que ha visto al “patacorcho”.

EL “PATACORCHO”

Como ya se ha explicado, el “patacorcho” es, en realidad, el fantasma del perro de Eric Downes. Ha vuelto para dar muerte a su asesino, inconsciente de que ese hombre está muerto (asesinado por el Seguidor demente de Cthulhu).

Las descripciones de los aldeanos sobre el fantasmagórico perro negro son muy similares entre sí. La historia comienza con el testigo trabajando o paseando por los campos. Oye pisadas y, cuando se vuelve, ve a un enorme perro negro observándole fijamente. La mayoría de aquellos quienes han visto al “patacorcho” simplemente se quedaron paralizados por el miedo. Algunos corrieron mientras podían, para volverse y verse solos. Uno o dos valientes (y/o borrachos) le plantaron cara, atacándole a puñetazos, con palos o piedras; sus armas atravesaron a la criatura como si no estuviera allí. En todos los casos el perro miraba fijamente a su objetivo momentos antes de salir al trote. Ningún caso tuvo como resultado un ataque del “patacorcho”, haciendo caso omiso de las acciones ofensivas, defensivas o pasivas de aquellos que lo encontraron.

El folclore británico cuenta con muchas historias de perros negros fantasmas que acechan las aldeas y caminos de Inglaterra. Por lo general, ver al perro negro representa un mal augurio, normalmente un augurio de muerte inminente. Algunas hablan de almas de criminales o incluso del mismo Diabolo. Esta información puede encontrarse con una tirada de **Buscar libros**.

El Guardián debería escenificar al menos un encuentro entre el “patacorcho” y los investigadores, posiblemente mientras buscan las ruinas del priorato o vuelven a El gaitero remunerado, tal vez incluso tras su primera entrevista con el padre Tomlyn. El encuentro será como se ha descrito arriba, y la pérdida de COR por ver a la criatura es de **0/1D4** puntos.



El “patacorcho” busca al agente Ian Brownlee y continuará haciéndolo hasta ser consciente de que éste está muerto. Existen dos formas de librarse de él: primera, si los investigadores suponen la identidad del fantasma del perro, pueden intentar llevarlo hasta la tumba de Brownlee, cerca de la iglesia. Smokey husmea en la tumba unos momentos y entonces emite un desgarrador aullido de triunfo y se desvanece en la niebla ante los ojos de los investigadores. El segundo método es llevar al padre Tomlyn para exorcizar al espíritu del perro. Este método es de utilidad si los investigadores no se figuran qué fue el “patacorcho”. Los investigadores tendrán que ayudar al sacerdote mientras son observados por el fantasma. El exorcismo tiene un **75%** de probabilidades de éxito.

La recompensa por hacer desaparecer al “patacorcho” es de **1D4** puntos de COR si lo hacen sin ayuda, o de **2D3** si se ayudan del padre Tomlyn.

UN PERRO MUERDE A LA COSA

Las notas de Garrie Hall acerca de perros negros son claramente territoriales, y consideran qué pasaría si el patacorcho tropezase con el Seguidor demente de Cthulhu. Si el Guardián está interesado en un encuentro de este tipo, podría probar a desarrollar lo siguiente.

Los investigadores, estudiando la zona, ven a la criatura tratando de matar a un chico. Si los investigadores intentan atraer su atención, la criatura echa a un lado al chiquillo y se precipita hacia los investigadores entre la neblina. No tardan demasiado en perder de vista a su perseguidor, pero los investigadores están seguros de que esa cosa rodante y tambaleante les pisa los talones, puede que con el eco de su chillido resonando en la neblina.

La persecución debería durar un poco, siendo quizás necesarias tiradas de Orientación o de Idea para no extraviarse. Entonces, en la cima de una colina próxima, un aullido responde al lamento del Seguidor demente, y una figura negra como la noche con dos ojos rojos surge de la neblina. Lo que hagan ahora los investigadores será crucial pues, ¿a qué temen más?

Al patacorcho no les importa. El sabueso espectral se dirige hacia ellos, pero pasa de largo. Los gruñidos y los lamentos se intensifican cuando se inicia el combate.

Si el sabueso (al cual no le afectan los ataques del Seguidor demente, pues es incorpóreo) se deshace de la criatura, es algo que queda a discreción del Guardián; se puede interpretar una batalla enfrentando el POD de cada entidad, otorgando un 16 al patacorcho. Si los investigadores huyen, es posible que no vuelvan a ver al sabueso; el Seguidor demente sobrevivirá. Si se acercan a presenciar cómo se desarrolla la contienda, podrán ver cómo el patacorcho se revuelve en la neblina mientras que la criatura lo atraviesa con sus tentáculos sin efecto alguno. El patacorcho puede retener al Seguidor demente el tiempo suficiente como para que los investigadores puedan alejarse.

Ninguno puede dañar al otro, pero el patacorcho puede detectar a la criatura gracias a su olfato. Independientemente del resultado, la confrontación debería ser un evento especial.

RUINAS DE LA ABADÍA

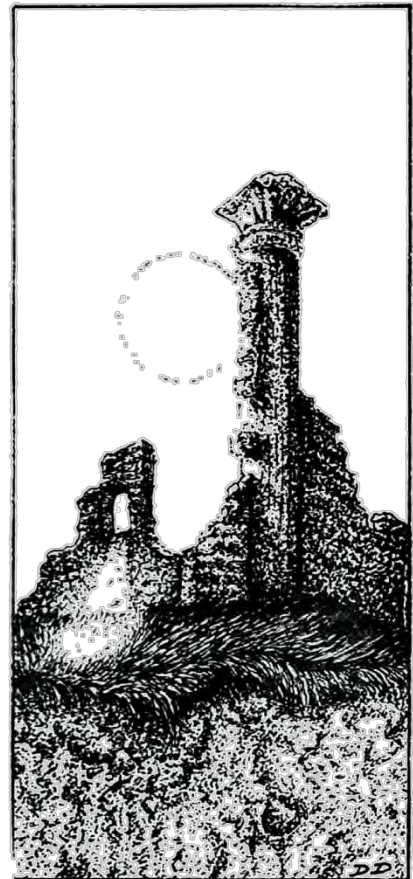
Las ruinas de la abadía (o priorato) se encuentran a unos cinco kilómetros al noreste de Lynwold, sobre la orilla rocosa del Mar del Norte. Ahora no quedan más que unos pocos muros, arcos y rocas esparcidas; el priorato se extiende en un área de aproximadamente 150 m2. Los restos varían de tamaño, desde muros de medio a un



metro hasta arcos desmoronados de casi siete metros de alto. La estructura es típica de aquella época, como una tirada de **Arqueología, Arte o Historia** podrán confirmar.

Se puede hallar una serie de objetos entre los restos. Cada investigador puede tirar por **Descubrir** cada **5 horas** que emplee en registrar las ruinas. Una tirada exitosa hará dar con un camino libre de vegetación. Explorar este camino no conducirá a nuevos hallazgos. Un **empalar** hará descubrir dos cosas: un puñado de cartuchos de escopeta y la entrada a los subterráneos de la abadía y a las cuevas marinas. Se recomienda que los cartuchos sean encontrados primero. Aquí es donde el padre Tomlyn y Peter Grantham se encontraron con la criatura. Tres de los cartuchos han sido disparados, y una inspección del área de alrededor no ofrece señales de dónde pudieran haber impactado los disparos.

La entrada a las cámaras subterráneas del priorato es una escalera de piedra rodeada por escombros y maleza. Es lo suficientemente ancha como para permitir el paso de una persona, aunque está muy oscuro y húmedo allá abajo. Hacia la mitad de las escaleras hay una escopeta .12 con un cartucho atascado en la recámara (véase la localización A en el



DENNIS DETWILER



mapa de las cuevas marinas). Si se le muestra al padre Tomlyn, éste la identificará como la de Peter Grantham.

Al final de las escaleras hay una cámara cuadrada de unos diez metros de longitud en cada lado. Hay una enorme brecha (de unos tres metros de diámetro) en la pared sur (B). A ambos lados de esta abertura hay grandes pilas de escombros de la pared caída. Al echar un vistazo los investigadores verán un largo túnel. Estas son las cuevas marinas que San Agustín pretendía ocultar con la construcción de la abadía. Y además es, por supuesto, la guarida del Seguidor demente de Cthulhu.

QUEVAS MARINAS

Estas cuevas que bordean la costa son oscuras y muy húmedas. La atmósfera en este lugar debería preocupar a los jugadores: enfátizese la fría soledad y el chocar de las olas en algún lugar. Si llegados a este punto los investigadores se pierden, podrían tirar **Orientación** para hallar el camino de vuelta en cada cruce; los túneles serpentean y pueden confundirlos. Si quieren trazar un mapa, que tiren **Dibujar mapas**.

El túnel desde la cámara de entrada del priorato lleva hacia el sur. Al girar al este (C) los investigadores pueden ver el cuerpo del amigo del padre Tomlyn, Peter Grantham (**COR 0/1D3**), identificable por los documentos que porta. El cadáver está horriblemente destrozado, aunque bien conservado gracias al frío extremo. Tiene fuertemente agarrado un cartucho de escopeta.

Poco después de localizar el cuerpo de Grantham los túneles empiezan a bifurcarse. Muchos están parcialmente cubiertos de agua.

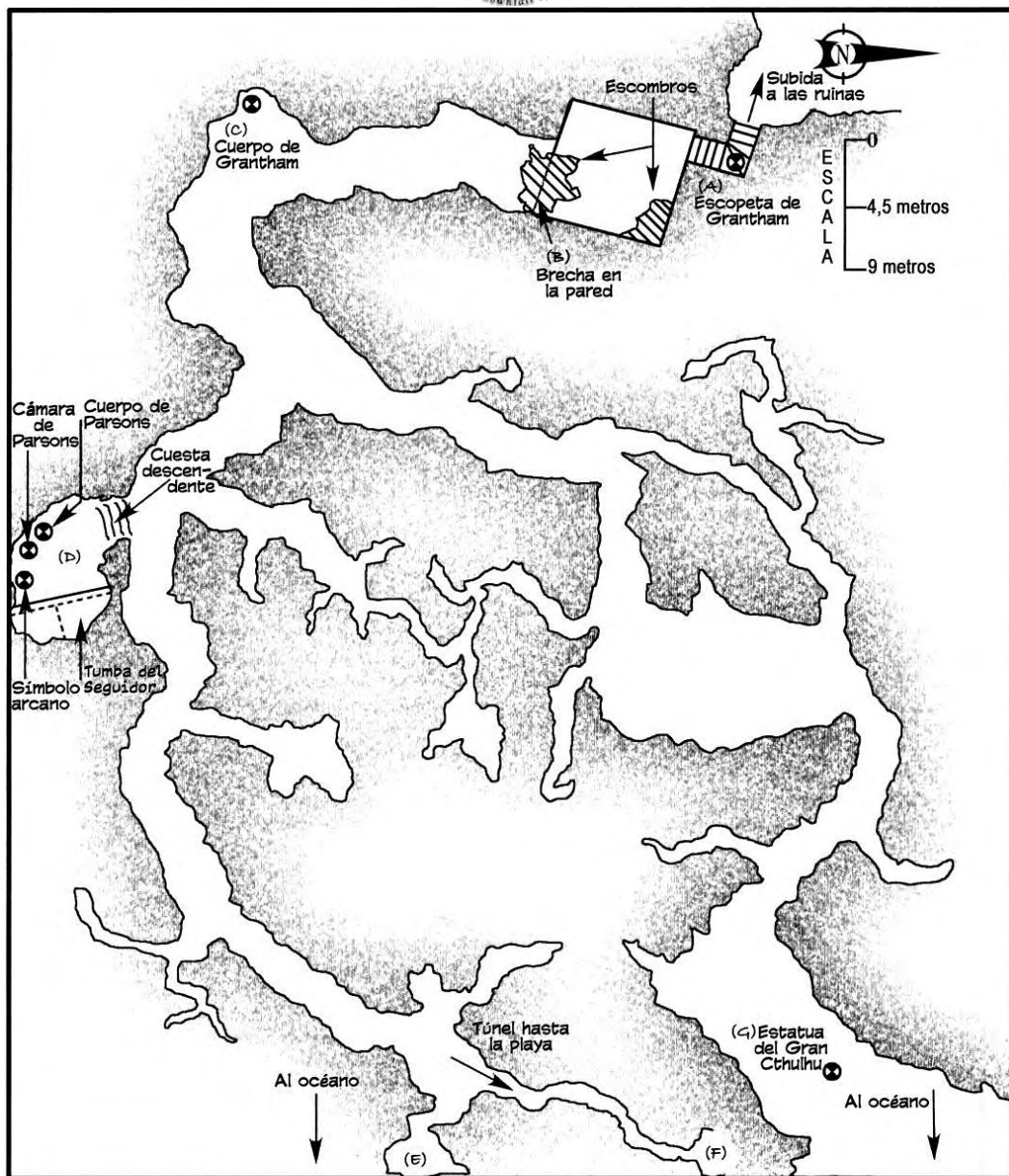
Una de las cosas más fáciles de descubrir en estas cuevas es el sarcófago de la criatura (D). Se sitúa al este de la cámara; el sarcófago descansa en un particular ángulo con respecto al suelo. Recuerda vagamente a la grotesca puerta de una celda. Ahora mismo está abierto, la gruesa tapa está apartada para revelar una depresión cúbica de unos cinco metros. La tumba expide una fetidez casi insoportable que recuerda a peces muertos.

Hay otros objetos que pueden ser hallados también aquí, incluyendo el ligeramente descompuesto cadáver de Frederick Parsons (**COR 0/1D4**). Las condiciones de este cuerpo son similares a las del de Grantham.

Tumbadas cerca del centro de la caverna hay un par de lámparas de queroseno y un trípode para cámara (una preciada prueba). El cuerpo de Parsons está sentado contra la pared de la cueva, y si se retira se verá una cámara fotográfica tras él. Si los investigadores sobreviven a las cuevas pueden revelar las fotografías, aunque la cámara no puede repararse. La mayoría muestra imágenes de las ruinas del priorato, aunque hay tres que merecen una mayor descripción. La primera muestra la cámara de entrada con la abertura a las cuevas marinas, solo que la brecha parece más pequeña. La segunda imagen muestra la cámara de la tumba en la cual encontraron la cámara de fotos. En ella se ve el sarcófago. La tapa está decorada con una estrella de cinco puntas de unos treinta centímetros de diámetro; con una tirada de **Mitos de Cthulhu** un investigador se dará cuenta de que se trata de un Símbolo arcano. La última fotografía muestra de nuevo al sarcófago, solo que esta vez la tapa ha sido apartada. El interior parece un pozo negro, como si estuviese lleno de sombras impenetrables.

El último objeto notorio en esta cámara es el sello que sale en la foto del sarcófago sin abrir, es decir el Símbolo arcano que mantenía encerrado al Seguidor demente de Cthulhu. Hay unos caracteres grabados sobre la piedra, si se limpia puede leerse “Agustín, obispo”.

La “E” del mapa se refiere a una charca que accede al océano.



Mapa de las cuevas marinas

La “F” es un estrecho y retorcido túnel que sube hasta un hueco. La luz del Sol se filtra a través de algunas grietas entre las rocas, y con unos pocos minutos de trabajo se abrirá un pasaje lo suficientemente grande como para que pase un ser humano. Fuera se verán en la playa.

La “G” es la guarida y lugar de adoración de la criatura. La mitad noreste de la cueva está cubierta de agua que conecta con el océano, así como al punto E de debajo. Al entrar a esta enorme caverna cada investigador debe tirar **Suerte**; si alguien falla encontrarán aquí al Seguidor demente de Cthulhu postrado ante la estatua de su dios. Si todas las tiradas son exitosas, la criatura estará deambulando por los campos, o en las profundidades marinas, etc.

La figura más imponente en esta cueva es la masiva estatua del gran Cthulhu que se yergue desde una charca de agua marina en el centro de la cueva. La estatua está tallada en una extraña piedra verde oscura que siempre parece pegajosa y húmeda. La escultura de tres metros de alto está cubierta de algas y brilla con vida propia, lo que hará tirar **COR 1/1D6** por contemplar tan blasfema escultura. Si el Seguidor demente de Cthulhu está presente, será encontrado postrado ante la estatua, con sus tentáculos extendidos flácidamente hacia ella. Atacará de forma inmediata a cualquiera que entre, persiguiéndole tan lejos como haga falta hasta matarle. Si la criatura no está presente, y los investigadores la toman con la estatua, emergerán **1D3+1** Profundos de la charca para atacarles. Cada **30 minutos** existe un **10%** acumulativo de que el Seguidor demente de Cthulhu regrese a esta cueva.

SEGUIDOR DEMENTE DE CTHULHU

Esta criatura se alimenta de la calidez de las almas de los humanos, absorbiendo su POD y dejando congeladas a sus víctimas.

Posee la capacidad de emitir un horrible pitido cuando está enfurecido, el cual puede utilizar incluso mientras ataca con cada tentáculo. Esta capacidad (similar a Flautas de locura) no le cuesta puntos de magia. Cualquiera que se encuentre a distancia auditiva debe tirar COR cada asalto que lo escuche. Cada fallo implica la pérdida de 1 punto de COR.



Recuérdese que según las confesiones de Clithanus el Seguidor demente de Cthulhu puede ser convocado mediante el hechizo *Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu*.

No regenera POD ni puntos de magia automáticamente, sino que ha de absorberlos de una presa humana.

FUE 39 CON 25 TAM 33 INT 19 POD 35
DES 8 P.V. 29 Movimiento 8/10 nadando

Armas: (4) Tentáculos 65% 3D6+Presa*

Absorción Automático 3D3 POD**

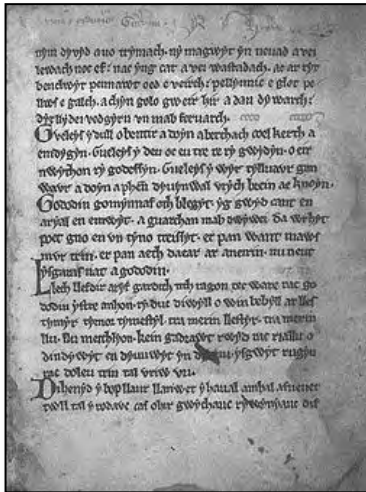
*Puede atacar hasta a 4 objetivos distintos con sus tentáculos. Una vez efectuados los ataques, reparte su M.D. (3D6) entre todos los objetivos alcanzados. Cada víctima capturada continúa recibiendo daño por constricción cada asalto. Las víctimas pueden enfrentar su FUE contra la FUE de la criatura (dividida entre el número de presas) en la Tabla de resistencia para escapar.

**En el asalto siguiente tras haber tenido éxito en un ataque con el tentáculo, una de las víctimas es arrastrada hacia el monstruo para succionar su vitalidad. El POD así perdido se recupera a razón de 1 punto por semana; una víctima que pierde todo su POD muere. La mitad del POD drenado de una víctima humana se suma al POD del monstruo, aunque no puede superar su propio POD.

Armadura: Las armas capaces de empalar (así como las armas de fuego) le hacen el daño mínimo. Es inmune al frío y regenera 2 puntos de vida por asalto.

Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu, Contactar con un Profundo, Absorción de poder, Ajar miembro.

COR: 1D6/2D8.



SAN AGUSTÍN, CLITHANUS Y LAS CONFESIONES

La vía más probable mediante la cual los investigadores pueden dar con esta información es mediante el descubrimiento del Símbolo arcano. También podrían dar con ella tras indagar acerca de la historia del priorato. La información que puede facilitar el padre Tomlyn ya ha sido expuesta, y él es la única y mejor fuente de información a este respecto en Lynwold. Si los investigadores buscan más detalles, el padre Tomlyn les recomendará la biblioteca del Museo británico de Londres. El sacerdote les proveerá de las credenciales apropiadas para que puedan ser admitidos.

Tras **6 horas** en tren hasta Londres, los investigadores podrán comenzar su búsqueda. Lo primero que encuentran (con una tirada de **Buscar libros**) es una colección de textos de San Agustín, escritos en latín. Datados en la misma época que la construcción del priorato de Lynwold, estos escritos se refieren a su visita a dicho pueblo. Más específicamente, San Agustín habla de un monje llamado Clithanus, a quien describe como un lunático, y a quien el obispo envió a Roma.

Lo siguiente a encontrar, localizado en el mismo libro, también se refiere a su visita a Lynwold. En una carta al Papa, San Agustín trata sobre “algo de allí fuera ha regresado a estas costas, y me he ocupado de él.” Estas son las únicas referencias de San Agustín a sus experiencias en Lynwold.

Si los investigadores deciden buscar información sobre el “monje loco” mencionado por San Agustín, una tirada de **Buscar libros** hará dar con el libro *Confesiones del monje loco Clithannus*.



Confesiones del monje loco Clithanus: En latín. +3% a Mitos de Cthulhu. -1D4 de COR. Multiplicador de hechizos x4. 81 horas de lectura. Manuscrito original escrito en torno al 400. 500 copias completas al latín impresas en 1675.

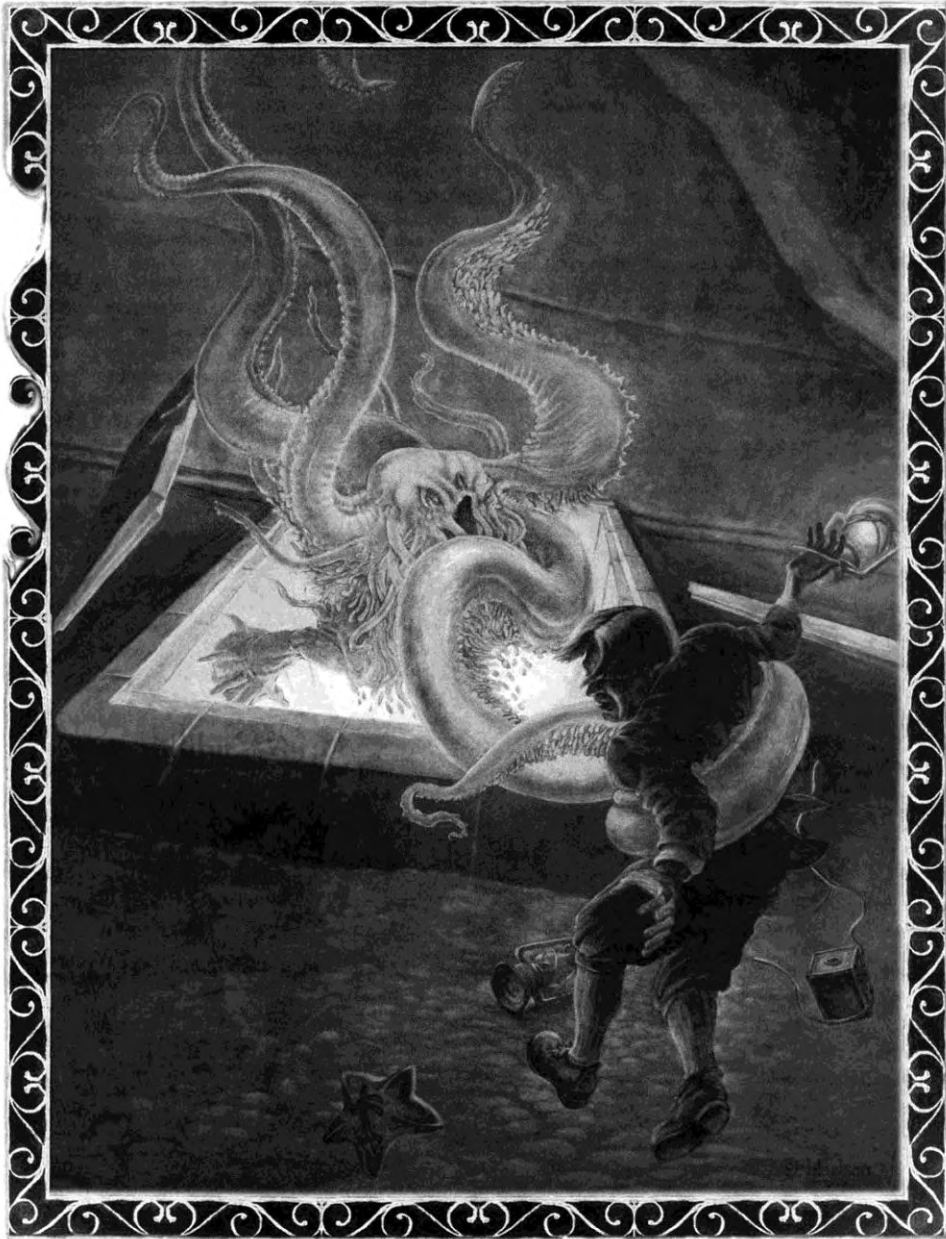
Clithanus había leído el *Necronomicon* de Alhazred y lo utilizó como herramienta frente a ciertas entidades con las que se topó en la costa noreste de Inglaterra. El monje habla de una serie de cuevas marinas en las cuales descubrió a una criatura (a la que crípticamente se refiere como “Seguidor demente de Cthulhu”), a la que liberó sin darse cuenta de su prisión. El recién llegado San Agustín, obispo de Hipona, utilizó la “estrella de piedra” que originalmente había contenido a la criatura para hacerla volver a su prisión en las cuevas. Clithanus habla mayormente sobre “demonios” y los poderes que poseen. Cthulhu y R’lyeh son discutidos muy brevemente. Los hechizos descritos son *Símbolo arcano* y *Contactar con una Semilla estelar de Cthulhu* (el cual utilizaba para convocar al mencionado “Seguidor demente de Cthulhu”).

DERROTAR A LA CRIATURA

Librar a Lynwold de la amenaza del Seguidor demente de Cthulhu no es tarea fácil; el monstruo es aterradamente resistente a la mayoría de las armas. Los investigadores podrían taponar las entradas a las cuevas marinas para encerrarle dentro, aunque el amorfo cuerpo del monstruo podría dar con una fisura que le permitiese escapar. Puede ocultarse en los túneles y seguir matando, con lo cual, cuando los investigadores lean más tarde las noticias de las muertes, perderán **1D6** puntos de COR.

Existen dos formas de poner fin a la pesadilla. La primera es en combate. El grupo podría utilizar una gran potencia de fuego, con la esperanza de matar al bicho antes de que lo haga él o les vuelva locos. Si la táctica tiene éxito cada investigador gana **2D8** puntos de COR.

La segunda opción es seguir los pasos de San Agustín (por ejemplo, intentando encerrar a la criatura en el sarcófago en las cuevas marinas usando el Símbolo arcano). Este método es tan peligroso como el primero, tal vez incluso más. La información obtenida a partir del libro de Clithanus servirá de ayuda a este respecto. Tendrán que atraer, perseguir y provocar al Seguidor demente de Cthulhu para conducirlo hasta su tumba, utilizando el Símbolo arcano (o fabricando otro) para bloquear ciertas rutas. Una vez dentro de la tumba el monstruo debe ser devuelto al interior de su sarcófago, el cual tendrá que ser cerrado y sellado con el Símbolo arcano. Esto puede ser tan difícil o tan fácil como el Guardián desee. Ya que esta no es una solución permanente al problema, solo ganarán **2D6** puntos de COR. ☮





Traducción de inéditos de

La llamada de CTHULHU

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

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

- **Tectokronos**, septiembre de 2007

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

-**Abdul Alhazred**, junio de 2016



Material disponible

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

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

Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el *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**.

LOS ARCHIVOS UMBRELLA: Suplemento no oficial para la llamada de *Cthulhu D20* que permite jugar campañas y escenarios en el universo de *Resident Evil*. Con información básica sobre la Corporación Umbrella, el Virus T y más, nuevas reglas de combate, nuevas dotes y habilidades, nuevo equipo y objetos de alta tecnología, ideas para comenzar nuevas historias, estadísticas completas e información básica de la mayoría de los monstruos de *Resident Evil*, nuevas profesiones tales como las unidades de fuerzas especiales de Umbrella, científicos y otras, y mucho más. Original de *J. D. Davidsen* y *M. B. Hansen*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

ÁREAS DE DESCANSO: Donde los investigadores han de hallar a una pareja desaparecida en las carretas norteamericanas del desierto de Mojave. Escrito en 1996 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM, un paisaje lovecraftiano. En el estado de Massachusetts, hay un valle y un río llamados Miskatonic. Es evitado por sus muchas oscuras leyendas. De la onírica Kingsport, la decadente Dunwich, la embrujada Arkham y la ruinosa Innsmouth solo se habla en susurros. Únicamente unos pocos saben que las leyendas murmuradas acerca del valle del Miskatonic ocultan la más oscura de las verdades.

En este libro encontrarás cinco aventuras, las cuales se desarrollan en el valle del Miskatonic. Los investigadores pueden visitar Arkham, Bolton, Dunwich, Falcon Point, Kingsport y hasta las Tierras del sueño. Templos antiguos, Profundos degenerados, extrañas desapariciones y un hechicero homicida son algunas de las cosas a las que tendrán que enfrentarse... en la tierra de Arkham. UNA TIERRA PROHIBIDA. Este suplemento forma parte de la serie de La tierra de Lovecraft, en la que aparecen aventuras y trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás Secretos de Arkham, Huida de Innsmouth y Cálculos mortales, entre otros. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

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

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

LA CASA EN LA ISLA: Un pariente lejano de uno de los investigadores falleció hace tiempo dejándole parte de su propiedad en una isla apartada en la costa de Maine. Como inconveniente, el investigador debe compartir la propiedad con otro pariente lejano y la familia de éste. Y como desgracia, la casa y la isla tienen una terrible historia secreta, una historia que sumergirá al investigador en las



profundidades del horror. Aventura en la actualidad por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

DESDE EL INFIERNO: Aventura en la que uno de los estudiantes del profesor Preston cae en poder de una extraña criatura. Escrito en 2001 por *Michael C. LaBossiere*. Por **Ángel Contreras**, **Freddy Triguero** y **Abdul Alhazred**.

EN BUSCA DE KADATH: *Theatre Of the Mind Enterprises* (también conocida como *TOME*) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para *Cthulhu*. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimble*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en el suplemento como aventura *bonus*. Las ilustraciones, planos y esquemas son de *Joe Eagle*, *Lawrence Flournoy*, *Elizabeth Liss*, *Elaine Shatto* y *Dawn Wilson*. Los mapas fueron cedidos por la *Philadelphia Free Library*. Por **Ángel Contreras**, **Eduard García**, **Ghostbuster** y **Tectokronos**.

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

EN TU PUERTA, una campaña de locura y horror en los días que están por llegar. Naturaleza plena S. A. es una rica organización medioambiental dedicada al mantenimiento y expansión de las reservas naturales protegidas. Además, subvenciona estudios biológicos para un mayor entendimiento de nuestro medioambiente.

El Dr. Peter Tait, un respetado microbiólogo de una de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respalados 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 borrendos 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 basada en la obra maestra del séptimo arte *El hombre de mimbre* de 1973, por el director *Robin Hardy*. Puede jugarse como continuación de la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*. Original de **Ángel Contreras** y maquetada por **Abdul Alhazred**.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN: La desaparición de una joven lleva a un grupo de investigadores a una isla de la costa de Maine. Sus habitantes son especialmente extraños y reservados. ¿Por qué odian a "los de fuera"? ¿Qué podrían estar ocultando? Los investigadores se enterarán tan pronto como se enfrenten al Horrible secreto de la isla de Monhegan.

Tras una crisis nerviosa, el profesor Winter fue internado en una institución mental. Después de su milagrosamente rápida recuperación se le recomendó pasar unos días en los bosques de Maine que fueron el origen de su crisis. Pero ahora el profesor ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Podrán los investigadores saber lo que realmente ocurrió en La casa del bosque? Por **Ángel Contreras y Tectokronos**.

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

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

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

LIFE: Módulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se superponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta.

La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos.

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

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

EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para separarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por



Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Khul мани y Abdul Alhazred.

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**.

MUERTE EN LÚXOR: En la época de los faraones, un mal inconmensurable surgió de las negras profundidades para extender su gibosa sombra sobre el antiguo Egipto. Arriesgando su imperio, Ramsés III encerró a aquel horror bajo las arenas de Lúxor, donde ha permanecido desde entonces.

En 1924, un equipo arqueológico desenterró el último vestigio de un viejo secreto, solo para liberar a un horror de otra era. Ahora la muerte acecha las polvorientas calles de Lúxor, y una nueva era de terror se acerca. ¿Podrán tener éxito los investigadores donde el más poderoso de los faraones fracasó? ¿O caerán víctimas del pasado secreto de Lúxor?

Distribuidas a lo largo de todo el planeta y arrancadas de las páginas de la historia secreta del mundo, las aventuras de *La era de Cthulhu* traen nuevos secretos y horrores increíbles para los años veinte.

Cada aventura cuenta con unas ayudas para fotocopiar, mapas detallados e investigadores pregenerados listos para arriesgar sus vidas y su cordura para enfrentarse a los horrores de un universo indiferente. De la serie *La era de Cthulhu* de Goodman Games. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRAS: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuya propia.

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

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES: La

campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones.

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

NOCTURNUM III - GRANDES SECRETOS: La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo cuanto sabían era mentira.

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

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

LA PIEDRA DEL SUEÑO: Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Dioses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para conservar sus vidas, sino



también para salvar sus almas.

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

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

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

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

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un

dios espera su sacrificio. Módulo de *Ander Olausson* y *Jonas Hedkvist* incluido en *The Unspeakable Oath* n°12. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

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

SECRETOS DE JAPÓN, una guía para jugar a rol en el Japón actual. *DOS JAPÓN*. Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombrío de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas.

Azathoth, Hastur, Yig, Nyarlathotep, Cthulhu. JAPÓN: Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará.

Secretos de Japón contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5ª EDICIÓN: Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños. Se incluye una guía de las Tierras del sueño, con descripciones detalladas de lugares, estadísticas para unos treinta PNJs importantes, el bestiario

de unas sesenta criaturas, información acerca de los dioses de las Tierras del sueño y sus cultos, un mapa desplegable y más. También hay seis escenarios para ayudar al Guardián a iniciar las aventuras en la Tierra de los sueños. Por **Ángel Contreras**, **Wallace McGregor** y **Abdul Alhazred**.

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?

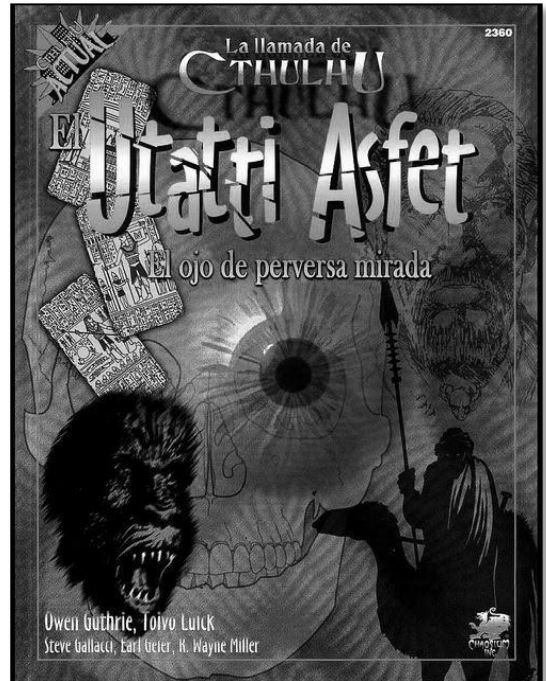
La casa en el bulevar McKinley: El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo.

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**.

NOVEDAD

EL UTATTI ASFET, el ojo de perversa mirada. Una campaña ambientada en los años noventa. La Fundación Graham Westlake patrocina el Simposio internacional de fenómenos inexplicables. En esta edición, la cuadragésima, el simposio se celebra en Tonga, unas islas del Pacífico. Los investigadores están entre los asistentes. Allí encuentran evidencias de un fenómeno que conocen demasiado bien. Inician una investigación que les enfrentará a sectas, confusión, caos, preguntas incómodas, villanos extranjeros y



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

Y próximamente en español:

Antología (*White Dwarf*)

La aurora dorada (*The Golden Dawn*)

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

El diario de Neve Selcibuc (*The Journal of Neve Selcibuc*)

El diario de Reginald Campbell Thompson (*The Journal of Reginald Campbell Thompson*)

Una planta de lo más espeluznante (*A Most Awful Plant*)

Cerrando el círculo (*Coming Full Circle*)

El reino de las sombras (*The Realm of Shadows*)

El gusano de Lambton (*The Unspeakable Oath 5*)

El viaje (*The Journey*)

Compañero de guerra (*War Buddy*)

La ciénaga (*The Bog*)

Y más...