

# LOS MITOS DE CTHULHU

DE SANDY PETERSEN

## ABUELITO SERPIENTE YIG

KIT DE RECURSOS PARA GUARDIANES



**EDGE**  
STUDIO



# CRÉDITOS

## AUTORES

SANDY PETERSEN Y JONAH BOMGAARS

## DESARROLLO Y CONVERSIÓN

JONAH BOMGAARS Y MATT CORLEY

## DIRECTOR DE PROYECTO

ARTHUR PETERSEN

## DIRECCIÓN COMERCIAL

CHRISTINE GRAHAM

## EDICIÓN Y REVISIÓN

KEITH AMMANN, EYTAN BERNSTEIN  
Y ERIK SCOTT DE BIE

## DISEÑO DE CUBIERTA E INTERIOR

GRAEY ERB, ALYSSA MCCARTHY, KENT HAMILTON,  
JOSHUA CULP, DYNASTY GUSA, KURT JAKOBI,  
DARKO KRECU LJ, ERICK EFATA Y FAJAREKA SETIAWAN

## MAPAS

JONAH BOMGAARS, ROBERT ALTBAUER  
Y DAMIEN MAMMOLITI

## DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

TONY MASTRANGELI

## JEFE DE VENTAS

GEORGE BOTELHO

## LOGÍSTICA

CHRISTY GRACE

## DISEÑO DE JUEGO, DESARROLLO Y PRUEBAS DE JUEGO

LINCOLN PETERSEN

## ATENCIÓN AL CLIENTE

NATHAN BISHOP

## ATENCIÓN A LA COMUNIDAD

PIERRE "PIT" LANREZAC

## VERSIÓN ESPAÑOLA POR EDGE STUDIO

## COORDINACIÓN DE LA TRADUCCIÓN

JUAN P. BETANZOS SOTO

## TRADUCCIÓN

JORDI MORERA HERRERO

## CORRECCIÓN

JUAN P. BETANZOS SOTO

## LOCALIZACIÓN

SONIA GALLARDO MÁRQUEZ

## RESPONSABLES DE LA PUBLICACIÓN:

CURRO MARÍN Y LUIS E. SÁNCHEZ

## RESPONSABLE EDITORIAL

CROC

## COORDINADOR DE ESTUDIO

STÉPHANE BOGARD

## JEFE DE ESTUDIO

MICHAEL CROITORIU

**EDGE**  
S T U D I O



**PETERSEN**  
GAMES



*Sandy Petersen's Cthulhu Mythos: Yig Snake Granddaddy* © 2020, Petersen Games.

Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

Impreso por LEO PAPER, China.

Para saber más sobre *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen*, visita nuestro sitio en la red : [edge-studio.net](http://edge-studio.net)

EAN: 8435407637962

Código del producto: ESCMTO4ES

Primera impresión : Noviembre 2022

**Identidad de producto:** Los siguientes elementos se identifican por la presente como Identidades del producto, tal y como se define en la Licencia de Juego Abierto versión 1.0a, apartado 1 (e), y no se consideran contenido abierto: todas las marcas comerciales, marcas registradas, diálogos, tramas, arcos argumentales, localizaciones, personajes, material gráfico e imagen comercial. Quedan excluidos de esta declaración aquellos elementos que previamente se hayan designado como contenido de juego abierto o estén comprendidos en el dominio público.

**Contenido abierto:** Las mecánicas de juego de este producto lúdico de Petersen Games son contenido abierto, tal y como está definido en el apartado 1(d) de la versión 1.0a de la Licencia de Juego Abierto (Open Gaming License), excepto en lo que atañe al material designado bajo la denominación Identidad de producto (véase el párrafo anterior). Está prohibido reproducir de cualquier forma sin permiso previo por escrito todo aquel contenido de esta obra que no esté designado como contenido de juego abierto.

*Ninguna parte de este libro ni de su contenido se ha plagiado del Necronomicon de Abdul Alhazred, y su uso no resultará en la invocación de entidades infames de las esferas del Más Allá. Sin embargo, si se produjera tan contrario acontecimiento durante la lectura del contenido de este libro, Petersen Games aconseja tomar las precauciones rituales adecuadas, incluyendo, entre otras, la inscripción de un símbolo arcano sobre tu puerta o portal.*

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

A ABUELITO SERPIENTE YIG.....	9
INTRODUCCIÓN DE SANDY.....	9
CÓMO USAR ESTE LIBRO .....	9
¿QUÉ SON LOS MITOS DE CTHULHU? .....	9
CONOCE A TU ENEMIGO.....	9
Yig .....	9
Los hombres serpiente .....	10
Los Antiguos.....	10
Los yithianos .....	10
DIRIGIR ABUELITO SERPIENTE YIG .....	10
Subida de nivel mediante hitos .....	10
¿Dónde está Yilan?.....	10
RESUMEN DE LA CAMPAÑA .....	10
Acto 1: Una tierra fuera del tiempo .....	10
Acto 2: Contra los hombres serpiente.....	10
Acto 3: La guerra de la Prehistoria.....	11
Acto 4: De vuelta a la Edad Antigua .....	11

## ACTO I:

UNA TIERRA FUERA DEL TIEMPO.....	13
VENTISSA.....	13
Plaza de los Templos .....	13
Palenques de combate .....	13
Mercado fluvial .....	14
El Loto Risueño .....	15
Caja: Rumores .....	15
Regla opcional: Embriaguez .....	16
El Salón de las Curiosidades .....	16
Caja: Ventajas por visitar el museo .....	16
Caja: ¿Desvalijar el museo?.....	16
Otros lugares de Ventissa .....	18

## CAPÍTULO I:

¡HACIA LO DESCONOCIDO!.....	19
RESUMEN DE LA AVENTURA.....	19
PUNTO DE PARTIDA .....	19
LA OFERTA DE GEHIR .....	20
Los grupos de aventureros .....	20
Gehir .....	20
Caja: La leyenda de la Torre Dorada .....	20
Caja: ¿Dónde se aloja todo el mundo? .....	21
LA ENTREVISTA DE TRABAJO .....	21
El combate .....	22
Contratados .....	23
LAS PREOCUPACIONES DE LA DIOSA GATO.....	23
El Templo de Bastet.....	23
EL ANTICUARIO.....	24
LA PARTIDA .....	26
El carromato de Gehir .....	26
Turu .....	26
Los “aprendices” de Gehir .....	27
El concurso de cocina .....	27
Explorar el paso .....	27

## CAPÍTULO 2: EN TIERRAS SALVAJES .....

RESUMEN DE LA AVENTURA.....	29
Caja: Las Colinas Pinadas .....	29
EL DESCENSO DE LA MONTAÑA.....	29
El mapa de Gehir.....	30
El deslizamiento de tierra.....	30
La planificación del puente .....	30
Madera .....	30
La construcción del puente .....	30
EL VIAJE POR TIERRA: TAREAS DE GRUPO.....	30
Exploración .....	32
Escolta .....	32
Forrajeo .....	34
Cazar.....	34
Caja: Llevar el control de la comida.....	35
Caja: Actividades de los PNJ .....	35
EL VIAJE POR TIERRA:	
ENCUENTROS ESPECIALES.....	35
Milla 15: Vadear el río .....	35
Milla 40: Campamento abandonado.....	35
Milla 80: Aldea goblin .....	37
Milla 100: El carromato flotante .....	37
Construir la balsa .....	37
CRUZAR EL RÍO YILANI .....	38
Guiar a los caballos .....	38
Escombros en el río.....	38
El ataque del deinosuchus .....	38
CACERÍA DE DINOSAURIOS .....	39
El tótem .....	39
Caja: Tótems serpiente.....	39
El chasmosaurio solitario .....	40
FESTÍN DE DINOSAURIO .....	40

## CAPÍTULO 3: EL CIENO SUCCIONADOR

DE LAS TIERRAS KÁRSTICAS.....	41
RESUMEN DE LA AVENTURA.....	41
LAS TIERRAS KÁRSTICAS .....	41
ENTRADA A LAS TIERRAS KÁRSTICAS .....	42
EXPLORAR LAS TIERRAS KÁRSTICAS .....	42
Monstruos .....	42
Piedras estelares .....	44
1. Alfombra de hongos .....	44
2. Pozos de brea.....	44
2a. Pozos de brea .....	44
2b. Charca con pozo de brea.....	45
3. Pasadizo secundario .....	45
3a. Guarida del bocón barbotante .....	45
3b. Arenero afilado .....	45
4. Gelatina ocre al acecho .....	45
5. El lago de brea .....	46
5a. Carroña .....	46
5b. Guarida de wamps .....	47
5c. Los zombis de brea .....	47
6. El chillón con gases .....	47
7. La garganta .....	47
8. Las torres de la cascada .....	47



8a. El lago .....	48	Celda 1 .....	69
8b. Las islas pantanosas .....	48	Celda 2 .....	69
8c. El campo de los chillones .....	48	Celda 3 .....	69
8d. Cueva de los hombres lagarto .....	49	Celda 4 .....	69
9. Cueva de Zoarglott .....	49	B. Cámara de tortura .....	69
10. Túnel .....	49	C. Sala de guardia .....	70
10a. Habitación corta .....	50	D. Criaderos de serpientes .....	70
10b. Habitación larga .....	50	E. Cámara de reformación .....	72
II. Plaza de la torre de pórfido .....	50	F. Corazón ardiente .....	72
<b>LA TORRE DE PÓRFIDO .....</b>	<b>50</b>	G. Túneles de vapor .....	73
El rey de cristal .....	51	G1. Guarida del fantasma .....	73
La galería y la azotea .....	51	G2. Túneles de incubación .....	74
Incursión de cienos .....	51	H. Tumba de los sacerdotes serpiente .....	74
Defensa desesperada .....	52	IA. Cocina .....	74
Escarar la torre .....	52	IB. Despensa .....	75
<b>DESENLACE .....</b>	<b>52</b>	J. Barracones .....	75
 		K. Establos de los cocodrilos .....	77
<b>CAPÍTULO 4: LA COLINA PELADA .....</b>	<b>53</b>	L. Guarida del shantak .....	77
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>53</b>	M. Templo de Yig .....	77
<b>EL VIAJE POR TIERRA, SEGUNDA PARTE .....</b>	<b>53</b>	N. Cámara del tesoro .....	78
Milla 10: Estampida de dinosaurios .....	54	O. Armario de almacenamiento .....	78
Milla 25: Aldea élfica .....	54	P. Cubil de los velocirraptores .....	78
Opción para el DJ: Viajar más rápido .....	55	Q. Boca de la Sierpe .....	78
Milla 40: Batidor hombre serpiente .....	55	Caja: Interrumpir a Gehir .....	79
Milla 50: La Colina Pelada a la vista .....	55	<b>HUIDA .....</b>	<b>80</b>
<b>ALTHE YINUMEL .....</b>	<b>56</b>	El carromato .....	80
Patio central .....	56	 	
Mercancías de Ligrowë .....	58	<b>CAPÍTULO 2:</b>	
Herrería de Hammerleaf .....	58	<b>UNA ESTANCIA EN YILAN .....</b>	<b>81</b>
Taberna de la Piedra Espiral .....	58	<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>81</b>
Torre del Mago .....	58	Caja: Esquema de la aventura .....	81
Templo .....	61	Hitos .....	82
Empalizada .....	61	<b>MONTAR EL CAMPAMENTO BASE .....</b>	<b>82</b>
<b>TRAICIÓN EN LA COLINA PELADA .....</b>	<b>61</b>	Qué hacer a continuación .....	82
Dividir los grupos .....	61	Caja: Tareas en los alrededores del campamento .....	82
Una petición de ayuda .....	61	<b>PERUBASTI .....</b>	<b>83</b>
Opción A: "Cathbad puede apañárselas solo" .....	61	1. Entrada .....	83
Caja: ¿Y si un personaje muere? .....	62	2. Rampa de acceso .....	84
Opción B: "¡Debemos rescatar a Los Parterrocas!" .....	62	3. Planta del templo .....	84
Opción C: "¡Corred! ¡Corred!" .....	63	4. Santuario interior .....	84
<b>CAPTURADOS POR GEHIR .....</b>	<b>63</b>	5. Estanque .....	84
 		6. Santuario de Sekhmet .....	84
<b>ACTO 2:</b>		7. Santuario en ruinas .....	85
<b>CONTRA LOS HOMBRES SERPIENTE ....</b>	<b>65</b>	<b>INVESTIGAR LOS TEXTOS DE LOS MITOS .....</b>	<b>85</b>
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>65</b>	<i>Arcillas de Eltdown</i> .....	85
PNJ de esta aventura .....	65	<i>Papiros de Perubasti</i> .....	85
Uso de los PNJ .....	65	<i>Manuscritos Pnakóticos</i> .....	87
Muerte de los PNJ .....	65	<b>SUEÑOS .....</b>	<b>88</b>
Caja: ¿Y si muere un personaje jugador? .....	65	Ritual en la Torre de Pórfido .....	88
 		El envío del cargamento .....	88
<b>CAPÍTULO I:</b>		Ritual en la Meseta de Piedra .....	89
<b>HUIDA DE LA BOCA DE LA SIERPE .....</b>	<b>67</b>	<b>EL ASALTO AL SAURÓPODO .....</b>	<b>89</b>
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>67</b>	El saurópodo .....	90
<b>LA MENSAJERA DE LA DIOSA .....</b>	<b>67</b>	El arnés .....	90
Diente de León .....	68	Controlar al saurópodo .....	90
El estado de los prisioneros .....	68	Preparar al saurópodo .....	90
<b>LA GARGANTA DE LA SIERPE .....</b>	<b>69</b>	El castillo .....	90
A. Mazmorras .....	69	1. Nivel inferior .....	91
		2. Castillete trasero .....	91

3. Castillete delantero .....	91
4. Castillete superior y conductor .....	91
Victoria o derrota .....	92
<b>EL ASEDIO DE LOS DINOSAURIOS .....</b>	<b>92</b>
Exploradores voladores .....	92
Tanteando las defensas .....	92
El ataque del triceratops .....	93
La Horda Serpiente .....	93
Contingencias .....	94
Ataque de los pterosaurios .....	94
Jinete de tiranosaurio .....	94
La defensora del templo .....	94
Un momento de descanso .....	94
Escapar .....	94
Victoria .....	94
Recompensas de Bastet .....	94

### CAPÍTULO 3:

<b>EL EXTENSO MUNDO DE YILAN .....</b>	<b>95</b>
<b>UNA AVENTURA DE MUNDO ABIERTO .....</b>	<b>95</b>
Uso del mapa .....	95
<b>Nota del autor:</b> Salirse del mapa .....	95
Encuentros aleatorios .....	96
Tótems serpiente .....	96
Encuentro con el anquilosaurio .....	96
Líneas Ley .....	97
<b>LUGARES IMPORTANTES DE YILAN .....</b>	<b>97</b>
1. Cabeza de la Sierpe .....	97
2. Perubasti .....	97
3. Althe Yinumel .....	97
A. La empalizada .....	97
B. Patio central .....	97
C. Mercancías de Ligrowë .....	99
D. Herrería de Hammerleaf .....	99
E. Taberna de la Piedra Espiral .....	99
<b>Caja:</b> Si los PJ son derrotados .....	99
F. Torre del Mago en ruinas .....	99
G. Templo .....	99
H. Viñedos .....	101
4. Tótem serpiente de Althe Yinumel .....	101
5. Tótem serpiente del nido de las arañas de Leng .....	101
6. Tótem serpiente de los riscos .....	101
7. Tótem serpiente del pantano .....	102
Ssashiss el Sin Brazos .....	102
8. Tótem serpiente de las llanuras .....	102
9. Tótem serpiente de las colinas .....	103
10. La cueva de los Susurros .....	103

### ACTO 3:

<b>LA GUERRA DE LA PREHISTORIA .....</b>	<b>105</b>
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>105</b>
Uso del mapa .....	105

### CAPÍTULO I: SUEÑOS Y PESADILLAS ... 107

<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>107</b>
<b>ABANDONAR EL HOGAR .....</b>	<b>107</b>
Permanecer en el hogar .....	107
<b>Caja:</b> El equipo en las Tierras del Sueño .....	108
Deambular .....	108

Asentarse .....	108
La isla boscosa .....	109
El túmulo .....	109
La atalaya derruida .....	109
Asuntos sin resolver .....	109
<b>EL CONCILIO DE GUERRA .....</b>	<b>109</b>
En las Tierras del Sueño .....	110
Viaje por las Tierras del Sueño .....	110
Templo de la Novena Vida .....	111
Un encuentro de intelectos .....	111
Axina Redwind .....	111
Nesmenhit .....	112
El desafío de Xuxuxlu .....	112
¿Un plan? .....	112
Un brusco despertar .....	113
<b>EL DILEMA DE LOS PRISIONEROS .....</b>	<b>113</b>
El transporte de prisioneros .....	113
El dilema .....	113
Desenlace .....	114
Los prisioneros mueren .....	114
Los prisioneros escapan .....	114
Los prisioneros son rescatados .....	114

### CAPÍTULO 2:

#### ENTRE LOS YITHIANOS .....

<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>115</b>
<b>MENTES INTERCAMBIADAS .....</b>	<b>115</b>
Xuxuxlu se explica .....	116
La misión .....	116
Preguntas y respuestas .....	116
<b>Caja:</b> Un terrible despertar .....	116
Comunicaciones .....	117
Cinturones-tahalis .....	117
Jugar como yithianos .....	117
Desorientación inicial .....	117
Cambios mecánicos .....	118
<b>EXPLORAR EL COMPLEJO YITHIANO .....</b>	<b>118</b>
Consolas de alarma .....	118
Consolas del ordenador .....	118
Puertas .....	119
Conductos gravitatorios .....	119
Placas de seguridad .....	119
Pociones .....	119
Otros yithianos .....	119
Diente de León .....	120
Encuentros .....	120
Vampiro estelar .....	121
Científico yithiano .....	121
Guardia yithiano .....	121
Guardia de élite yithiano .....	121
Soldado yithiano .....	121
Alarma .....	121

#### EL COMPLEJO .....

<b>A. Cámaras de intercambio mental .....</b>	<b>121</b>
A1. Cámara de intercambio mental de Xuxuxlu .....	124
A2-A6. Otras cámaras de intercambio mental .....	124
<b>B. Puestos de seguridad .....</b>	<b>124</b>
B1. Puesto de seguridad, planta superior .....	124
B2. Puesto de seguridad, planta superior .....	124



B3. Puesto de seguridad, entrada norte .....	124
B4. Puesto de seguridad, entrada sur .....	124
C. Laboratorios .....	124
C1. Laboratorio de psiónica .....	125
C2. Laboratorio de biología .....	125
C3. Laboratorio de tecnología .....	126
D. Sala de recreo .....	126
E. Sala de descanso .....	126
F. Barracones .....	126
G. Oficina de inteligencia .....	126
G1. Banco de análisis .....	126
G2. Sala de interrogatorios .....	127
H. Planta de energía .....	128
H1. Pasarela superior .....	128
H2. Sala de control .....	128
H3. Reactor .....	128
I. Núcleo de singularidad .....	128
J. Arsenal .....	129
K. Sala de simulación .....	129
L. Entradas .....	130
L1. Entrada norte .....	130
L2. Entrada sur .....	130
M. Prisión .....	130
N. Oficina de administración .....	130
O. Enfermería .....	131
P. Pabellón de máxima seguridad .....	131
Q. Laboratorio de biología/cibernética de dinosaurios .....	132
Q1. Establos de dinosaurios .....	132
Q2. Establo de los anquilosaurios .....	132
Q3. Establo de los terizinosaurios .....	132
Q4. Establo de los alosaurios .....	132
Q5. Laboratorio de cirugía cibernética .....	132
Q6. Forja cibernética .....	132
R. Sala de escaneo .....	132
S. Cuarto del general .....	133
T. Cámara del psión .....	133
U. Almacenes .....	133
U1. Almacén del noroeste .....	133
U2. Almacén del sureste .....	133
V. Jardín .....	133
<b>DETONACIÓN .....</b>	<b>134</b>
El despertar .....	134

### **CAPÍTULO 3:**

<b>LA SERPIENTE DE BRONCE .....</b>	<b>135</b>
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>135</b>
<b>LA PREPARACIÓN DE LA CACERÍA .....</b>	<b>135</b>
La caballería de los hombres serpiente .....	135
<b>EL BOSQUE DEL NOHESTAN .....</b>	<b>136</b>
Encuentros aleatorios .....	136
A. Tótem serpiente .....	136
B. Arroyo seco .....	136
C. Althe Yinumel .....	136
D. Excrementos de serpiente secos .....	137
E. Marcas en los árboles .....	137
F. Cadáver de argentinosauro .....	137
G. Escamas desprendidas .....	138
H. Terrenos de anidamiento de lambeosaurios .....	138
I. Huellas .....	138

J. Excrementos recientes de serpiente .....	138
K. Huellas recientes .....	138
L. Presa regurgitada .....	138
M. La pieza está cerca .....	139
<b>EL NOHESTAN .....</b>	<b>139</b>
Quemar el cuerpo .....	139

### **ACTO 4:**

<b>DE VUELTA A LA EDAD ANTIGUA .....</b>	<b>141</b>
<b>ESTRUCTURA DE LA AVENTURA .....</b>	<b>141</b>
Subida de nivel .....	141
<b>PRÓLOGO .....</b>	<b>141</b>
Inteligencia .....	142
Decisiones .....	142

### **CAPÍTULO I: POR LA FALTA**

<b>DE UN ARMA LANZARRAYOS .....</b>	<b>143</b>
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>143</b>
<b>AL NORTE, HACIA LA CIUDAD YITHIANA .....</b>	<b>143</b>
La laringe alada .....	143
<b>EL SEGUNDO RITUAL EN LA MESETA .....</b>	<b>145</b>
La retaguardia .....	145
El ritual .....	145
Caja: Obsolescencia programada .....	145
La torre de los pólipos volantes .....	146
Atacar a Gehir .....	146
<b>TORRE DE VIGILANCIA YITHIANA .....</b>	<b>146</b>
Avance hacia la torre .....	148
A. Entrada .....	148
B. Planta baja .....	149
C. Almacén .....	149
D. Primer piso .....	149
E. Plataformas de los pterocentinelas .....	149
F. Pasillo del segundo piso .....	149
G. Centro de mando .....	150
H. Barracones .....	150
I. Arsenal .....	150
J. Arsenal de alta seguridad .....	150
<b>EXFILTRACIÓN .....</b>	<b>151</b>

### **CAPÍTULO 2: REPTA EL SHOGGOTH ... 153**

<b>RESUMEN DE LA AVENTURA .....</b>	<b>153</b>
<b>REGRESO A LAS TIERRAS KÁRSTICAS .....</b>	<b>153</b>
Rastro de limo .....	153
<b>LA CIUDAD DE LOS ANTIGUOS .....</b>	<b>154</b>
<b>LA FÁBRICA DE SHOGGOTHS .....</b>	<b>154</b>
Iluminación .....	155
Puertas .....	155
Cofres .....	155
Piedras estelares .....	156
A. Cámaras de medialuna .....	156
B. Pasillo .....	156
B1. Galería de la creación de los shoggoths .....	156
B2. Galería de la construcción de la ciudad .....	156
B3. Galería de la batalla contra los mi-go .....	156
B4. Galería de la batalla acuática .....	156
B5. Galería de la rebelión de los shoggoths .....	156
C. Laboratorios .....	158



Tuberías .....	158
C1. Laboratorio de infiltración yithiana .....	158
C2. Laboratorio de protoshoggoths .....	159
C3. Laboratorio de biótica .....	159
C4. Laboratorio de semillas informes .....	159
C5. Laboratorio de infiltración humana .....	159
D. Cuba de recuperación de biomasa .....	160
DI. Cuba vacía .....	160
E. Cámara del shoggoth ancestral .....	160
F. Vórtice eléctrico .....	161
<b>HUIDA DE LA CIUDAD DE LOS ANTIGUOS .....</b>	<b>162</b>
Reglas para secuencias de persecución .....	162
Perseguidos por los Antiguos .....	164
Conclusión .....	164

### **CAPÍTULO 3:**

<b>CERCENAR LA CABEZA DE LA SIERPE... 165</b>	
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA..... 165</b>	
Caja: Incorporar a los PNJ .....	165
<b>LA CABEZA DE LA SIERPE .....</b>	<b>166</b>
Si los derrotan los Antiguos.....	166
El avance hacia la boca .....	166
Túneles de vapor .....	166
A. La boca .....	166
B. Templo de Yig .....	167
C. Establos.....	170
D. Guarida del shantak.....	170
E. Sauna.....	170
F. Almacén vacío.....	170
G. Cámara del tesoro.....	171
H. Cámara de la hidra.....	171
I. Barracones .....	171
J1. Cocinas.....	171
J2. Despensa.....	171
K. Tumba de los sacerdotes serpiente .....	172
L. Corazón Ardiente.....	172
M. Criadero .....	172
N. Salón del consejo.....	173
O. Laboratorio de alquimia .....	173
P. Mazmorra.....	174
Q. Cámara del portal .....	174

#### **HACIA EL SUR DESDE**

<b>LAS TIERRAS KÁRSTICAS .....</b>	<b>174</b>
Caja: Viaje simplificado.....	174
Milla 0: El río Yilani .....	175
Milla 20: La antigua aldea goblin .....	175
Milla 60: Excavación de fósiles .....	176
Milla 85: Vadear el río.....	177
Milla 100: El paso.....	177
<b>LA GENERAL TASSALA .....</b>	<b>177</b>
Batalla en el desprendimiento .....	177
Victoria .....	178

### **CAPÍTULO 4:**

<b>ABUELITO SERPIENTE YIG .....</b>	<b>179</b>
<b>RESUMEN DE LA AVENTURA..... 179</b>	
<b>EL AVANCE HACIA VENTISSA..... 179</b>	
Si necesitan un descanso .....	179
Caja: Teletransporte .....	179

El regreso de Diente de León .....	180
El rescate de Nesmenhit.....	180
Si necesitan un descanso.....	180
La apoteosis del anacoreta .....	180
Entrar en Ventissa .....	180
Las murallas .....	180
Las puertas.....	180
El río.....	182

#### **UNA CIUDAD BAJO ATAQUE..... 182**

Encuentros aleatorios .....	182
El Templo de Bastet .....	182
<b>Nota del diseñador:</b> Los PNJ en la ciudad.....	183
El Salón de las Curiosidades .....	183
La ciudadela .....	184
El mercado fluvial .....	184
El Loto Risueño .....	184
El coliseo.....	184

#### **EN PRESENCIA DE YIG .....** **185** |

Moverse por el coliseo .....	185
Las gradas.....	186
Las salas de espera.....	186
El foso de los leones .....	186
Enfrentamiento con Gehir .....	186
Una tarea para los PNJ .....	186
¡Yig se ha alzado! .....	186
El ritual de prehistorificación .....	186
Mensajeros de Yig y campeones de Bastet .....	187
Desenlace .....	187

#### **EL FINAL .....** **187** |

Si Gehir muere antes de invocar a Yig .....	187
Si los héroes matan tanto a Gehir como a Yig .....	188
Si Gehir completa el ritual de prehistorificación antes de morir.....	188
Si los héroes caen derrotados en su lucha contra Yig ..	188
Si los héroes son derrotados después de matar a Yig... 188	
Subida de nivel.....	188

#### **MÁS AVENTURAS EN YILAN .....** **188** |

Bienvenidos al Parque Mesozoico .....	188
La amenaza de los shoggoths .....	188
La ciudad yithiana.....	188
La Torre Dorada.....	188

### **APÉNDICE I :**

#### **PNJ ALIADOS Y ENEMIGOS..... 189**

<b>LOS AMISTOSOS .....</b>	<b>189</b>
Jehanne Auberjonois .....	189
Bigotes.....	189
Maxx .....	190
Sarai Nuevededos.....	193
<b>EL EQUIPO DE GUNNAR..... 196</b>	
Absalom "Ojo de Águila" Idrisi.....	196
Eniwenaye .....	196
Gunnar el Osado .....	199

#### **LOS PARTERROCAS .....** **202** |

Capitán Uri Khorsava .....	202
Cathbad el Druida .....	203
"Canijo" McCallam .....	206
Vitya Bolkorr .....	207
<b>DIENTE DE LEÓN..... 208</b>	

GEHIR .....	209
Gehir Greencloak .....	209
Alfa y Beta .....	210
Gehir, elegido de Yig .....	211
GENERAL TASSALA .....	212
NESMENHIT .....	213

## APÉNDICE 2 : MONSTRUOS..... 214

ALOSAURIO.....	214
Caja: Dinosaurios domesticados .....	214
Alosaurio anfitrión arcano .....	215
Alosaurio cazador asesino .....	215
ANACORETA .....	216
ANQUILOSAURIO .....	217
Anquilosaurio electrotanque .....	218
ANTIGUO SARCOMANTE .....	219
ARGENTINOSAURIO .....	220
BOCONCILLO BARBOTANTE.....	221
CAMARASAURIO.....	222
CHASMOSAURIO .....	222
COCODRILO DE MONTA .....	223
DILOFOSAURIO .....	224
Dilofosaurio tocado por Yig.....	224
ESQUELETOS	
DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO.....	225
Esqueleto arquero de las Tierras del Sueño .....	225
Esqueleto guerrero de las Tierras del Sueño .....	226
Esqueleto mago de las Tierras del Sueño .....	227
GATO DE LAS TIERRAS	
DEL SUEÑO MARCIANO.....	228
GENERAL YITHIANO .....	229
HATZEGOPTERYX.....	230
HOMBRE SERPIENTE DEGENERADO.....	231
HOMBRE SERPIENTE GUERRERO .....	232
HOMBRE SERPIENTE	
GUERRERO ELÉCTRICO.....	233
HOMBRE SERPIENTE INFILTRADO .....	234
HOMBRE SERPIENTE	
JINETE DE DINOSAURIOS .....	235
HOMBRE SERPIENTE	
SACERDOTE DE YIG.....	236
HOMBRE SERPIENTE TRAMPERO .....	237
KENTROSAURIO .....	238
LAMBEOSAURIO .....	238
NOHESTAN .....	239
PAQUICEFALOSAURIO .....	240
PSIÓN YITHIANO .....	241
PTERODÁCTILO.....	242
Pterocentinel.....	242
SHOGGOTHS .....	243
Protoshoggoth descomunal.....	244
Shoggoth ancestral .....	245
TALASODROMEO.....	246
TERIZINOSAURIO .....	247
Terizinosaurio con garras de asedio .....	247
VELOCIRRAPTOR .....	248
Velociraptor teletransportador .....	249

ZOMBIS DE BREA .....	250
Goblin zombi de brea .....	250
Kentrosaurio zombi de brea .....	251

## APÉNDICE 3 : CONJUROS, TECNOLOGÍA

### ALIENÍGENA Y OBJETOS MÁGICOS ..... 253

ACEITE DE CONVERTIR PIEDRA EN CARNE .....	253
CARGA EXPLOSIVA .....	253
CÉLULA DE RECARGA .....	253
COLLAR DE ZOARGLOTT .....	253
COLMILLO DE SEKHMET.....	253
CONJURAR SERVIDORES DE BASTET.....	253
DADO DE GEOMETRÍAS EXTRAÑAS.....	254
DAGA DE VENENO METAMÓRFICO .....	254
DIADEMA DE BASTET .....	255
DIADEMA DE PROTECCIÓN	
CONTRA INTERCAMBIO MENTAL.....	255
DISRUPTOR DE MATERIA .....	255
ELECTROGUJA .....	256
ELIXIR DE DOMESTICACIÓN	
DE LOS HOMBRES SERPIENTE.....	256
GRANADA ATURDIDORA .....	256
GRANADA DE FUERZA .....	256
LÁTIGO PSIÓNICO.....	257
MARCA DE MAGO.....	257
MATRIZ DE ESCUDOS ADAPTATIVOS .....	257
PANOPLIA YITHIANA.....	257
PAPIROS DE PERUBASTI .....	257
PISTOLA TÉRMICA.....	258
PROYECTOR DE CAMPO DE FUERZA .....	258
PROYECTOR DE SINGULARIDAD .....	258
VENGANZA DE LAUREL.....	258
YELMO DEL ÁGUILA DORADA.....	258

## APÉNDICE 4 :

### ENCUENTROS ALEATORIOS ..... 259

ACTO 1 .....	259
ACTO 2 .....	259
ACTO 3 .....	264
ACTO 4.....	268

## LISTA DE MAPAS

Ventissa .....	12, 181
El gran coliseo de Ventissa.....	22, 187
Tierras Kársticas.....	43
Althe Yinumel .....	57, 100
Garganta de la Sierpe — nivel inferior .....	71
Garganta de la Sierpe — nivel superior .....	76
Perubasti .....	83
Saurópodo fortificado .....	91
Mapa de hexágonos de Yilan .....	98
Complejo yithiano .....	122-123
El bosque del nohestan .....	137
Torre de vigilancia yithiana.....	147
Rutas de las Tierras Kársticas .....	154
Fábrica de shoggoths .....	157
Cabeza de la Sierpe — Nivel superior.....	168
Cabeza de la Sierpe — Nivel inferior .....	169



# VENTISSA

0 50 100 150 200

PIES

N

O

E

S

L

C

E

Barrio  
de Alabastro

Distrito  
de los Almacenes

B

H

A

G

J

K

Mercado  
Fluvial

F

I

D

Barrios Bajos

M

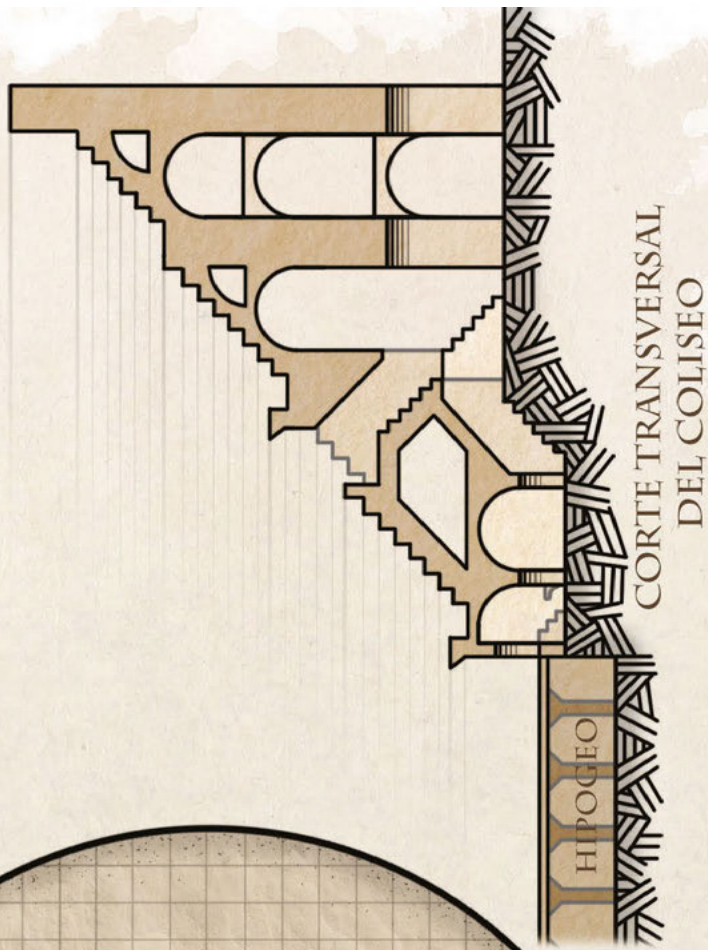
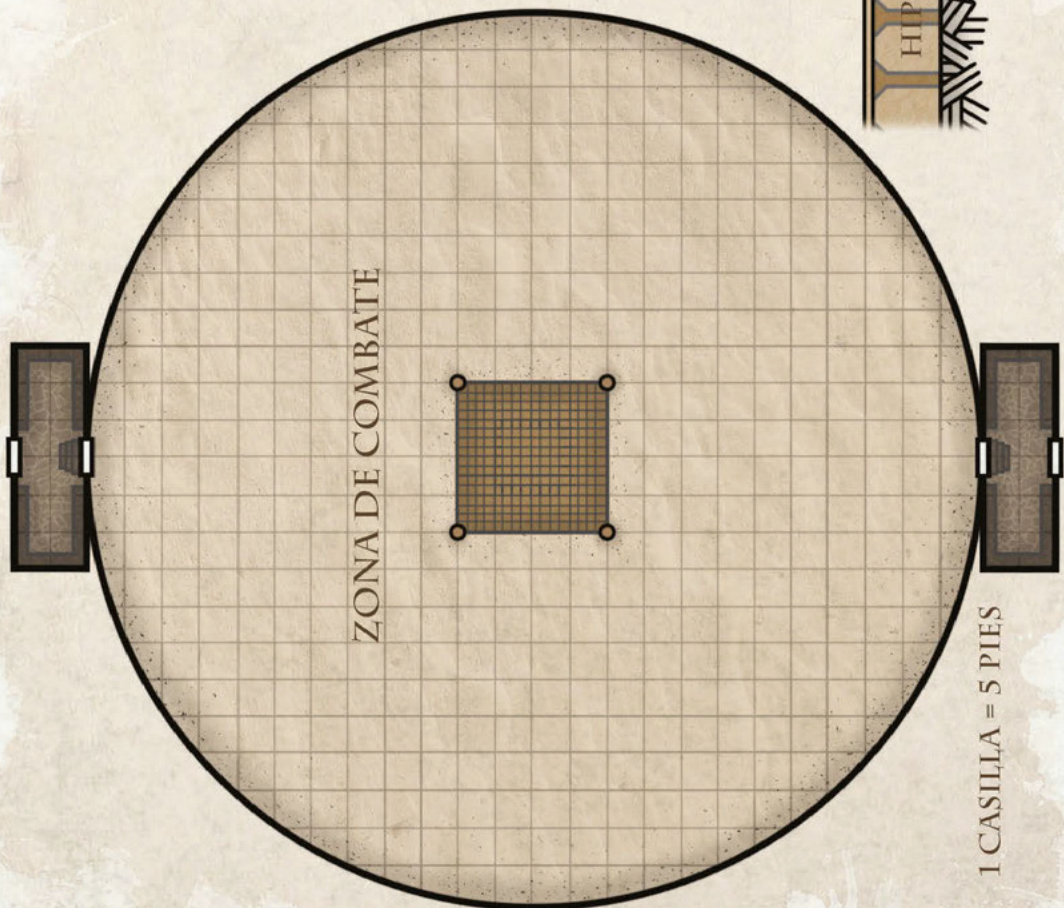
Río Semma

## LEYENDA

- A - Coliseo
- B - Templo de Bastet
- C - Ciudadela
- D - El Loto Risueño
- E - La Estrella de Bronce
- F - La Octava Vida
- G - Palenques de combate
- H - Salón de las Curiosidades
- I - Bracamartes  
y Batientes de Boh
- J - Armería de Grumnir
- K - Confecciones  
de la Segunda Hermana
- L - Puerta Norte
- M - Puerta Sur



# EL GRAN COLISEO DE VENTISSA





Meseta de Piedra

X  
La Torre  
Dorada



Colina  
Pelada



Riscos de Alt



Tierras Kársticas



# TIERRAS KÁRSTICAS



# ALTHE YINUMEL

- A La empalizada
- B Patio central
- C Mercancías de Ligrowë
- D Herrería de Hammerleaf
- E Taberna de la Piedra Espiral
- F Torre del Mago
- G Templo
- H Viñedo





Meseta de Piedra

Colina Pelava

Riscos de Alt

Althe Yinumel

Terras Kárstias

# GARGANTA DE LA SIERPE — NIVEL INFERIOR

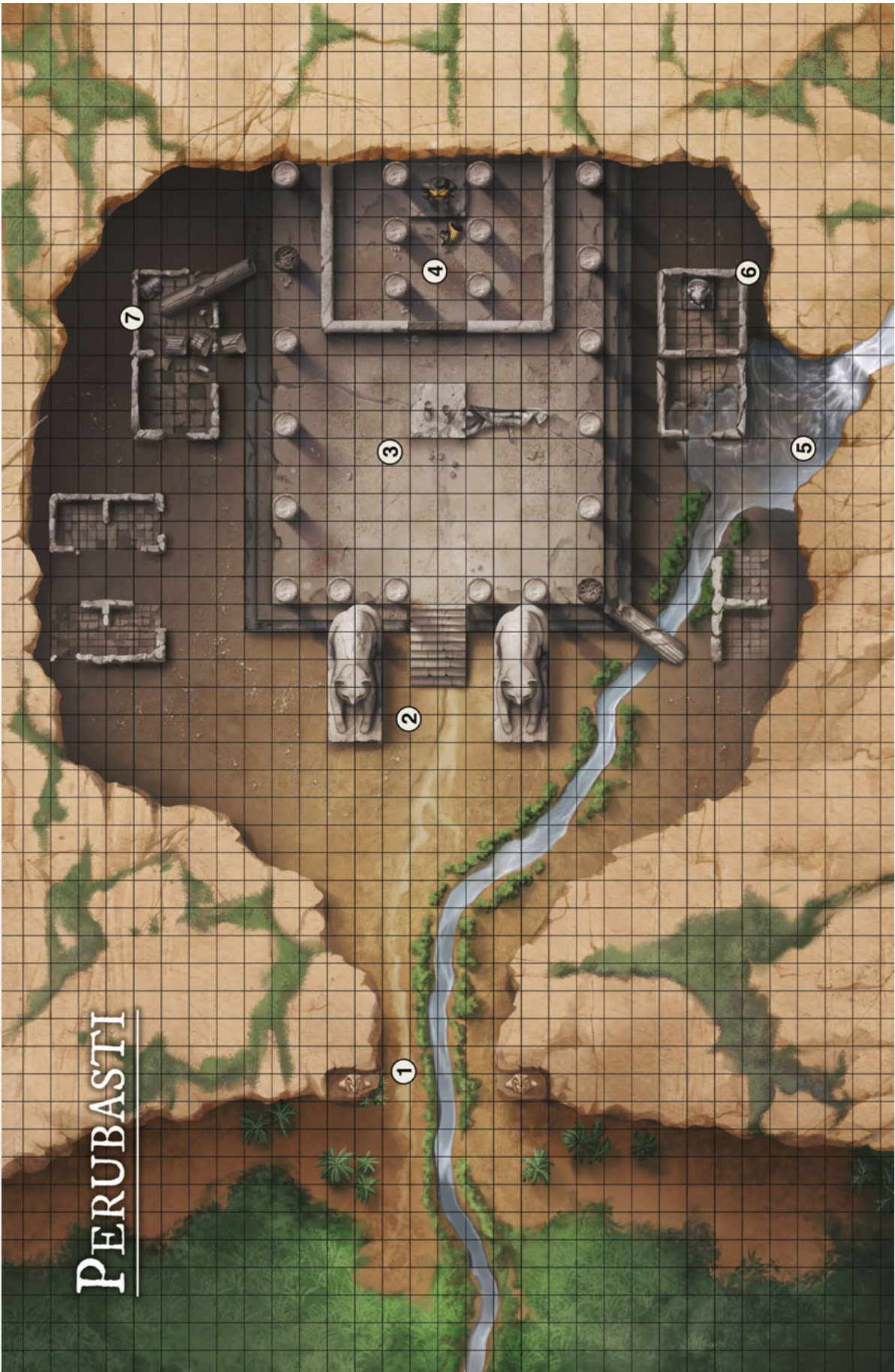


# GARGANTA DE LA SIERPE

NIVEL SUPERIOR



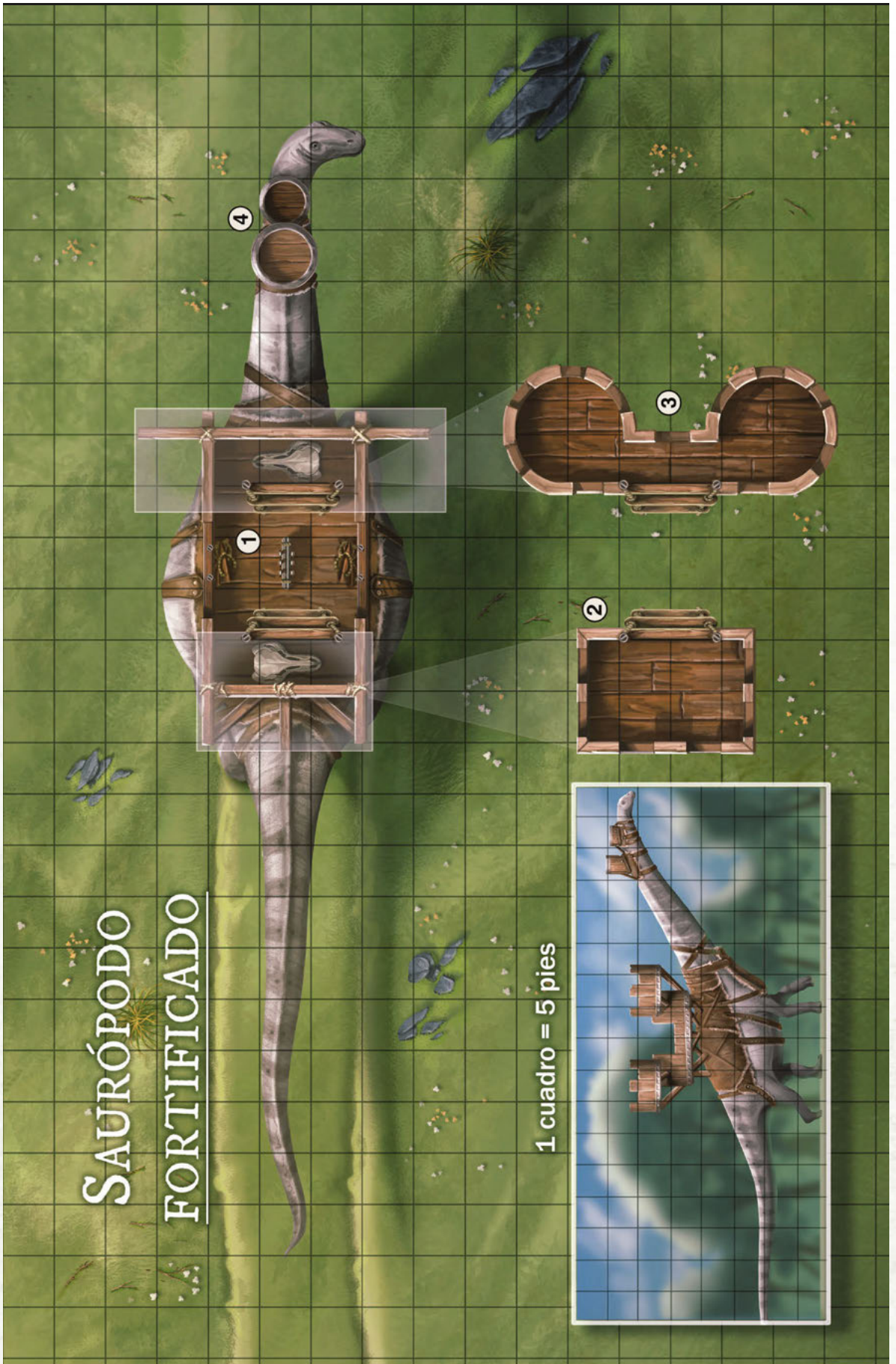




PERUBASTI



# SAURÓPODO FORTIFICADO



1 cuadro = 5 pies

# MAPA DE YILAN

MESETA ROCOSA

CIUDAD DE LOS YITHIANOS

TERRITORIO YITHIANO

7

8

1

2

9

6

10

3

4

5

TERRITORIO DE LOS ANTIGUOS

TORRE DE PÓRFIDO

TÓTEM SERPIENTE



# ALTHE YINUMEL



H

G

F

B

E

H

D

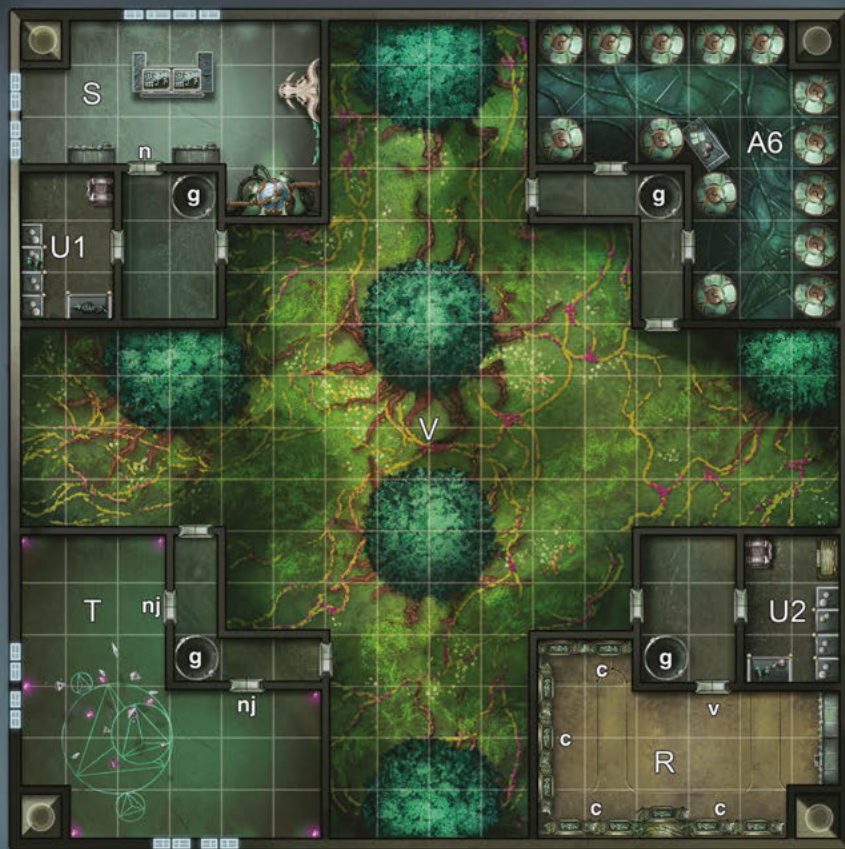
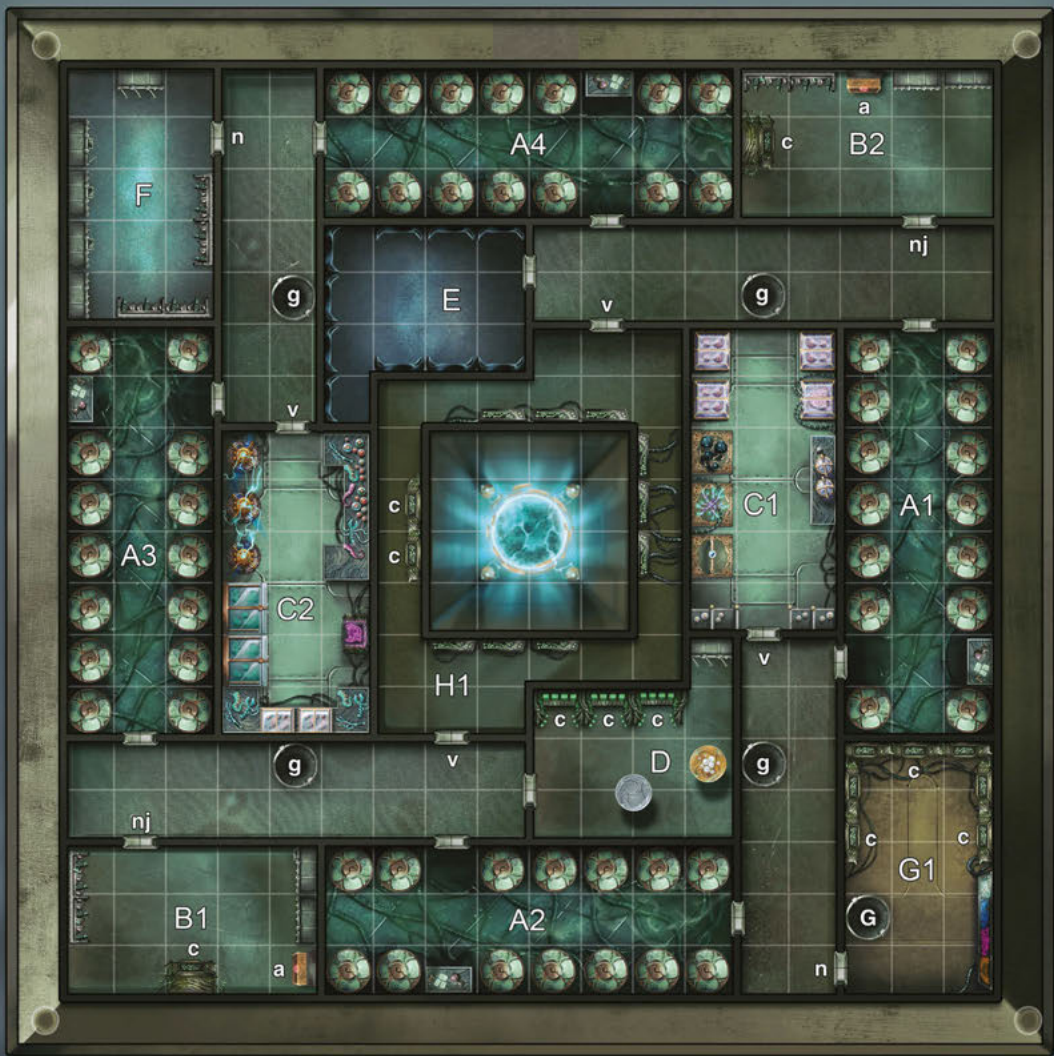
C

A

S



COMPLEJO  
YITHIANO





# EL BOSQUE

## DEL NOHESTAN

F

E

G

D

H

I

C

M

J

B

L

K

A

# TORRE DE VIGILANCIA YITHIANA



SEGUNDO PISO



PRIMER PISO



PLANTA BAJA





# FÁBRICA DE SHOGGOTHS



CABEZA  
DE LA SIERPE  
—  
NIVEL SUPERIOR



# CABEZA DE LA SIERPE — NIVEL INFERIOR



# ENCUENTROS ALEATORIOS

## ACTO I

### ENCUENTROS ALEATORIOS, CAPÍTULO 2

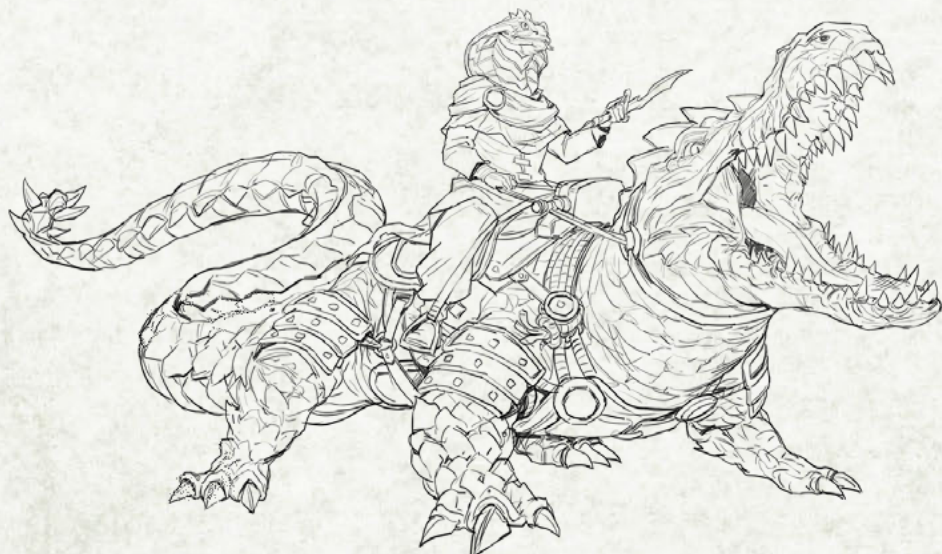
d20	Encuentro
1-2	1d4 + 1 hienas
3	1d4 halcones sangrientos
4-5	1d2 serpientes venenosas gigantes
6	1d3 tejones gigantes
7-8	1d4 ciempiés gigantes
9-11	1d6 + 2 goblins
12-13	1d4 lobos
14-15	1 oso pardo
16-17	1d2 buitres gigantes
18	1 jabalí gigante
19	1 grifo
20	1 escorpión gigante

### ENCUENTROS ALEATORIOS, CAPÍTULO 3

d20	Encuentro
1-8	1 moho de limo inmaduro (MCSP 378)
9-10	1d2 mohos de limo inmaduros (MCSP 378)
11	1d4 mohos de limo inmaduros (MCSP 378)
12	1 gelatina ocre
13	1d2 cienos grises
14	1d2 hongos violetas
15-17	1d4 wamps (MCSP 393)
18	1d3 talasodromeos (página 246)
19	1d4 goblins zombis de brea (página 250)
20	1d2 hombres lagarto

### ENCUENTROS ALEATORIOS, CAPÍTULO 4

d20	Encuentro
1	1d4 + 1 lobos
2-3	1d4 talasodromeos (página 246)
4-5	1d3 serpientes venenosas gigantes
6	1d4 + 2 wamps (MCSP 393)
7-8	1d2 kentrosaurios (página 238)
9-10	1d8 + 2 goblins y un hobgoblin
11-12	1d4 + 1 ciempiés gigantes
13-14	1d4 cocodrilos de monta (página 223)
15	1d4 dilofosaurios (página 224)
16	1d3 chasmosaurios (página 222)
17	1d4 camarasaurios (página 222)
18	1 triceratops
19	1 alosaurio (página 214)
20	1 hombre serpiente (MCSP 365) sobre un cocodrilo de monta (página 223)



## ACTO 2

Encuentro	Bosque	Pradera	Colinas	Región rocosa	Región pantanosa	Tierras de los Antiguos	Tierras de los yithianos
1d3 <b>alosaurios</b> (página 214)	01–03	01–05	—	—	—	01–05	01–05
1 <b>anquilosaurio</b> (página 217)	04–05	06–08	01–03	—	—	06–07	06–10
1d3 <b>pudines negros</b>	—	—	—	01–05	01–04	08–12	—
Oso pardo	06–07	—	04–06	—	—	—	—
1d4 <b>camarasaurios</b> (página 222)	08	09–13	07	—	—	—	—
1d4 <b>chasmosaurios</b> (página 222)	09–11	14–17	08–11	—	—	13–14	11–15
2d4 <b>cocodrilos</b>	—	—	—	—	05–09	—	—
Hombres serpiente degenerados	12–15	18–21	12–15	06–09	10–14	—	—
1d4 <b>dilofosaurios</b> (página 224)	16–19	22–24	16–19	—	—	15–16	16–20
Cazadores de dinosaurios	20–21	25–26	20–21	10 15	—	—	—
2d4 <b>lobos terribles</b>	22–24	27–29	22–24	—	—	—	—
Plantas comestibles	25–31	30–34	25–29	11–15	16–20	17–21	21–25
Antiguo	—	—	—	—	—	22–41	—
Patrulla de antiguos	—	—	—	—	—	42–61	—
Refugiados elfos	32–33	—	—	16	—	—	—
Batidores voladores	34–36	35–39	30–35	17–23	21–24	62–64	26–28
Semilla informe	—	—	—	—	25–29	—	—
1d6 <b>jabaltes gigantes</b>	37–40	—	—	—	30–32	—	—
1d6 <b>ciempiés gigantes</b>	41–43	—	—	—	33–35	—	—
Serpiente constrictora gigante	44–45	—	36–37	24–25	36–40	—	—
Cocodrilo gigante	—	—	—	—	41–44	—	—
2d4 <b>lagartos gigantes</b>	46–48	40–42	38–40	26–29	45–48	—	—
Serpiente venenosa gigante	49–52	43–45	41–44	30–34	49–52	—	—
Escorpión gigante	53–55	—	—	35–38	53–55	—	—
Buitres gigantes	—	46–49	45–49	39–44	—	—	29–31
Goblins	56–59	—	—	45–48	56–58	—	—
Gricks	—	—	—	49–53	59–61	65–67	32–34
Peligro ambiental	60–64	50–54	50–54	54–63	62–71	—	—
Perro de Tindalos	65	55	55	64	72	68	35
1d3 <b>kentrosaurios</b> (página 238)	66–68	56–58	56–59	—	—	69–71	36–38
Medusa	69	—	—	65	73	—	—
Ogros	—	—	60–64	66–70	—	—	—
Bandada de pterosaurios	70–72	59–63	65–69	71–77	74–77	72–74	39–41
1d4 <b>cocodrilos de monta</b> (página 223)	73–75	64–66	70–71	—	—	—	—
Patrulla de hombres serpiente	76–82	67–73	72–77	—	—	—	—
Batidores hombres serpiente	83–89	74–81	78–85	78–82	78–82	—	—
1 <b>shantak</b> (MCSP 372)	—	—	—	83–85	—	—	—
1 <b>moho de limo</b> (MCSP 335)	—	—	—	—	—	75–84	—
Enjambre de insectos	90–91	—	—	86–87	83–87	—	—
Enjambre de mordedores	—	—	—	—	88–92	—	—
Talasodromeos	—	82–85	86–90	88–92	—	85–87	42–44
Viajero	92–94	86–88	91–93	93–95	93–95	—	—
1d4 <b>triceratops</b>	95–97	89–92	94–95	—	—	88–90	45–47
1 <b>tiranosaurio rex</b>	98	93–95	96	—	—	91–95	48–52
2d4 <b>velocirruptores</b> (página 248)	99–00	96–00	97–98	—	—	—	53–55
Vooniths	—	—	—	—	96–00	—	—
Wamps	—	—	99–00	96–00	—	96–00	56–60
Yithiano	—	—	—	—	—	—	61–00

## ACTO 3

Encuentro	Regiones					Tierras de los	Tierras de los
	Bosques	Praderas	Colinas	rocosas	Pantanos	Antiguos	Yithianos
Alosaurios	01–05	01–05	—	—	—	01–04	01–05
Anquilosaurios	06–10	06–09	01–04	—	—	05–08	06–10
1 <b>argentinosaurio</b> (página 220)	—	10	—	—	—	—	—
1d4 <b>púidines negros</b>	—	—	—	01–04	01–05	09–12	—
1d6 <b>camarasaurios</b> (página 222)	11–12	11–14	—	—	—	—	—
2d4 <b>chasmosarios</b> (página 222)	13–15	—	05–06	—	—	13–14	—
2d6 <b>cocodrilos</b>	—	—	—	—	06–10	—	—
Hombres serpiente degenerados	16–20	15–18	07–10	05–08	11–15	—	—
1d6 <b>dilofosaurios</b> (página 224)	21–25	19–21	11–12	—	—	15–16	—
Cazadores de dinosaurios	26–27	22–23	13–14	—	16–17	—	—
Plantas comestibles	28–32	24–28	15–19	09–13	18–22	17–21	11–15
Antiguo	—	—	—	—	—	22–36	—
Patrulla de antiguos	—	—	—	—	—	37–66	—
Batidores alados	—	29–36	20–29	14–27	23–28	—	—
Semilla informe	—	—	—	—	29–33	—	—
2d4 <b>ciempiés gigantes</b>	33–34	—	—	—	34–38	—	—
1d2 <b>serpientes constrictoras gigantes</b>	35–36	—	30–31	28–29	39–43	—	—
Cocodrilos gigantes	—	—	—	—	44–48	—	—
2d4 <b>lagartos gigantes</b>	37–38	—	32–33	30–33	49–52	—	—
Serpiente venenosa gigante	39–43	37–39	34–36	34–36	53–56	—	—
Escorpión gigante	—	—	—	37–40	57–61	—	—
Peligro ambiental	44–48	40–44	37–41	41–50	62–66	—	—
Hatzegopteryxes	—	45–47	42–46	51–60	67–71	67–70	16–20
Perro de Tindalos	49	48	47	61	72	—	—
1d4 <b>kentrosaurios</b> (página 238)	50–54	49–52	48–50	—	—	71–74	21–25
Manada de lambeosaurios	55–59	53–56	51–52	—	—	—	26–30
Ogros	—	—	53–57	62–71	—	—	—
1d4 <b>paquicefalosaurios</b> (página 240)	60–64	57–61	58–62	72–75	—	—	—
Patrulla de hombres serpiente	65–71	62–69	63–70	—	73–74	—	—
Jinetes hombres serpiente	72–79	70–77	71–78	—	75–80	—	—
Batidores hombres serpiente	80–87	78–85	79–86	76–85	81–86	—	—
1 <b>shantak</b> (MCSP 372)	—	—	—	86–90	—	—	—
1 <b>moho de limo</b> (MCSP 335)	—	—	—	—	—	75–82	—
Enjambre de mordedores	—	—	—	—	87–91	—	—
Talasodrómeos	—	86–88	87–89	91–95	—	83–84	—
Terizinosaurios	88–92	—	90–91	—	92–95	85–88	31–35
1d6 <b>triceratops</b>	93–97	89–93	92–96	—	—	89–92	36–40
1d2 <b>tiranosaurios rex</b>	98–00	94–96	97–98	—	—	93–96	41–45
Velocirrautores	—	97–00	99–00	—	—	—	46–50
Vooniths	—	—	—	—	96–00	—	—
Wamps	—	—	—	96–00	—	97–00	51–55
Yithiano	—	—	—	—	—	—	56–70
Patrulla Yithiana	—	—	—	—	—	—	71–00

## ACTO 4

Encuentro	Regiones					Tierras de los Antiguos	Tierras de los yithianos
	Bosques	Praderas	Colinas	Rocosas	Pantanos		
Manada de dinosaurios	01–30	01–30	01–30	01–10	01–10	01–05	01–05
Dinosaurio, 1d2 <b>alosaurios</b> (página 214)	31–35	31–36	31–33	—	—	—	06–07
Hatzegopteryxes	36–40	37–41	34–38	11–23	11–15	06–07	08
Dinosaurio, 1 <b>tiranosaurio rex</b>	41–43	42–46	39–40	—	—	08	09
Plantas comestibles	44–48	47–51	41–45	24–28	16–20	—	10–14
Antiguo	—	—	46	29–31	—	09–28	—
Patrulla de Antiguos	—	—	—	—	—	29–48	—
1d4 <b>serpientes constrictoras gigantes</b>	49–53	52–53	47–51	32–41	21–35	—	—
Cocodrilos gigantes	—	—	—	—	36–55	—	—
Peligro ambiental	54–58	54–58	52–56	42–51	56–65	49–53	15–19
Perro de Tindalos	59	59	57	52	66	54	20
Cieno, 1d4 <b>púdinges negros</b>	60–61	—	58	53–56	67–68	55–64	—
Cieno, 1d2 <b>semillas informes</b> (MCSP 368)	—	—	59	—	69–76	65–74	—
Cieno, 1d4 <b>gelatinas ocre</b>	62–63	—	60	57–60	—	75–84	—
Cieno, 1 <b>moho de limo</b> (MCSP 335)	64–65	—	—	61–65	77–80	85–94	—
Batidores alados hombres serpiente	66–70	60–69	61–70	66–85	—	—	21–25
Patrulla de hombres serpiente	71–00	70–99	71–95	86–95	81–00	95–99	26–30
1d3 <b>shantaks</b> (MCSP 372)	—	—	96–00	96–00	—	00	—
Yithiano	—	—	—	—	—	—	31–55
Dinosaurios yithianos	—	—	—	—	—	—	56–75
Patrulla yithiana	—	—	—	—	—	—	76–00





# LOS MITOS DE CTHULHU

DE SANDY PETERSEN

## ABUELITO SERPIENTE YIG

Desde el apogeo de su imperio durante el Triásico, los hombres serpiente han sido unos meticulosos planificadores y unos intrigantes taimados. Estas criaturas con cabeza de serpiente parecen humanoides y a menudo cambian de forma mediante la magia para parecer humanoides. Sin embargo, tienen la mente tan fría como la sangre. Si bien ya no gobiernan vastas extensiones del mundo, hay quien dice que su imperio y sus insidias se han extendido aún más. Los astutos hombres serpiente acechan en el corazón de cada reino, acaparando poder y esperando el momento oportuno para ejecutar su plan maestro.

En *Abuelito Serpiente Yig* también aparecen de manera destacada los hombres serpiente y el anhelo de estos por los viejos tiempos, que amenaza al mundo moderno. Pero, a la vez, sus propios planes se ven alterados cuando otros seres antiguos desplazados aparecen en el presente por accidente.

¿Supondrá la aparición de estos súperseres el fin para la humanidad y las razas con las que está aliada?

Esta aventura hace constantes referencias a *Los Mitos de Cthulhu de Sandy Petersen* para la 5.ª edición, por lo que tener un ejemplar de ese libro es imprescindible para dirigirla.

**EDGE**  
S T U D I O



**PETERSEN**  
GAMES



EDGE-STUDIO.NET

ABUELITO SERPIENTE YIG  
SKU : ESCMT04ES - 2022-1  
EAN : 8435407637962



8 435407 637962