CTHULHU™

TERROR LA LIAMADA DE CTHULHU EN LAS ANTÍPODAS

GUÍA DE RETERRICIAN PARA EL GUARDIÁN



Love, Morrison, Engelhardt, Anderson, Anderson, Gillian, Watts, Watson, Lawson, Hughes, Goss, Haughton, Petersen y Sammons, con Mason y Hardy.

EDGE S T U D I O



ATERROR AUSTRIA LA LIAMADA DE CTHULHU EN LAS ANTÍPODAS

Autores: Penelope Love, Mark Morrison, Dean Engelhardt, Marion Anderson, Phil Anderson, Geoff Gillan, Richard Watts, Darren Watson, Vian Lawson, John Hughes, Tristan Goss, James Haughton, Sandy Petersen y Brian M. Sammons, con Mike Mason y Lynne Hardy

Edición y desarrollo: Mike Mason

Ilustración de portada: M. Wayne Miller

Ilustraciones interiores: Corey Brickley, Caleb Cleveland, David Grilla, Eric Lofgren, Joel Chaim Holtzman, Jonathan Wyke, Lee Simpson, Linda Jones, Matthew Wright, Michelle Lockamy, Pat Loboyko, Victor Leza y M. Wayne Miller

Cartografía: Matt Ryan, Kalin Kadiev, Andrew Law y Nicholas Nacario

Dirección artística: Mike Mason con Nicholas Nacario

Maquetación: Nicholas Nacario Diseño del libro: Michal E. Cross

Corrección y edición adicional: Lynne Hardy, Andrew Kenrick, Keith Mageau, Olivia Lauritzen, Doug Bailey, James Haughton y Michael O'Brien

> Edición de la línea de *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Versión española por Edge Studio

Traducción: Santi Güell

Corrección: Javier Sánchez-Moreno

Localización: Mai R. C.

Revisión: Sonia Gallardo

Coordinador de desarrollo: Curro Marín y Luis E. Sánchez

Responsable editorial: Croc

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu





Agradecimientos

Agradecemos a Michael O'Brien y James Haughton sus consejos, sugerencias editoriales y recomendaciones, y también a Jon Hook y Lynne Hardy sus útiles ideas, y a Dean Engelhardt y John Hughes su ayuda en la recopilación de imágenes.

Créditos específicos

Muchas manos han contribuido con material para este libro. Varias secciones están basadas en material publicado previamente por Chaosium en la primera edición de *Terror Australis* (1986); concretamente, se usa material de Penelope Love y Mark Morrison en la sección que describe la geografía, lenguaje, pueblos aborígenes y cronologías de acontecimientos australianos. Las estadísticas de muchas criaturas proceden de la obra desarrollada originalmente por Sandy Petersen, adaptada y actualizada a esta nueva edición. Parte del material escrito por Mark Morrison, que no se usó en la edición de 1986, aparece aquí, por primera vez, en Vida de ciudad, vida de campo.

Marion Anderson (Muy lejos de casa) y Phil Anderson (Agua negra, muerte blanca), han contribuido con nuevos escenarios. Geoff Gillan ha escrito las secciones de historia australiana del Capítulo 1 y contribuido en Vida de ciudad, vida de campo. Lynne Hardy ha contribuido con El investigador privado en las antípodas. Richard Watts ha escrito la descripción de Melbourne, la sección de Delitos y penas, así como elementos de La cultura de la Australia Blanca. Darren Watson ha escrito La investigación en la Australia de los 1920 y Curar la mente y el cuerpo. Vian Lawson ha escrito la descripción de Sídney y también ha recopilado la lista de figuras históricas importantes. John Hughes ha contribuido con notas aclaratorias en la descripción de Alcheringa, así como en la creación del tomo de los Mitos Constelaciones extrañas. Penelope Love ha escrito el texto de Arqueología australiana. Tristan Goss ha contribuido con Planificación de expediciones, en las secciones relacionadas con los habitantes de las arenas y también ha escrito el material de Viajar al campo. Tristan también ha colaborado con James Haughton en la descripción de La gran colmena de los habitantes de la arena. El material que describe las regiones geográficas de Australia ha sido adaptado a partir de textos de dominio público de obras publicadas a principios del siglo XX y para las cuales han expirado los derechos de autor. Sandy Petersen ha creado varias criaturas de megafauna, además de las estadísticas originales de muchas de las entidades denominadas espíritus oscuros de la tierra. Hastalÿk es una creación de Chad Bowser, mientras que el creador original de las hijas del Dios Araña es Keith Herber. El resto del material original de este libro ha sido escrito por Dean Engelhardt, incluyendo el material de Alcheringa, Los espíritus oscuros de la tierra, Investigadores aborígenes, Hechicería aborigen, Dinero y salarios en Australia, Transporte, Comunicaciones, guías de ciudades (Perth, Adelaida y Brisbane), el Mapa de los Mitos de Australia, Pnakotus y diferentes Organizaciones. Gran parte de los mapas creados para este libro se basan en composiciones originales creadas por Dean Engelhardt. Andrew Law ha creado el mapa original de Australia, desarrollado posteriormente por Nicholas Nacario. La lista de Otras lecturas y material audiovisual ha sido recopilada por muchas manos y contiene algunas sugerencias Brian Sammons acerca de excelentes películas de horror australianas. Mike Mason ha escrito gran parte de las entradas de Australia extraña y contribuido a las Cronologías, algunas biografías históricas y, en general, desarrollado otros textos.

Contiene imágenes de dominio público de Australia and Oceania (1911), Australia's Greatest Need (1914), Australian Aboriginal and the Christian Church (1914), Commonwealth of Australia, Crown Lands Guide – Tasmania (1914), Isles of the East – Royal Packet Steam Co Guide to Australia, Papua, Java & Sumatra (1912), Rambles in Australia (1916), Australia Unlimited (1918) y Untamed Territory – The Northern Territory of Australia (1915), la State Library de Nueva Gales del Sur, así como otras fuentes de internet.

Para poder jugar a *La llamada de Cthulhu* deberás tener al menos una copia del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* o de la *Caja de inicio*, y opcionalmente el suplemento *Pulp Cthulhu*, disponibles por separado.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. y Terror Australis © 2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La llamada de Cthulhu y Terror austral © 2023 son TM Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc.

El símbolo arcano (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Utilizado con autorización.

Ithaqua © copyright 2023 Propiedad de August Derleth. Utilizado con autorización.

Atlach-Nacha and Tsathoggua © copyright 2023 Propiedad de Clark Ashton Smith. Utilizado con autorización.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, 7500000 Providencia, Región Metropolitana, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

Para saber más sobre *La llamada de Cthulhu*, visita nuestro sitio en la red **edge-studio.net**

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego La llamada de Cthulhu en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN : 8435407630338 Código del producto: ESCTH23ES Impresión: Abril 2023

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción: Australia7
Capítulo I: Historia y geografía australianas9
Exploración europea9
Una colonia de convictos (1788)
Explotación y expansión (1822-1850)
La fiebre del oro (1851-1860)
El paraíso de los trabajadores (1860-1890)17
La Gran Guerra (1914-1918)
Geografía del continente australiano
Arqueología australiana
Visión general de las regiones de Australia25
Vision general de las regiones de Mustiana23
Capítulo 2: Australianos33
Aborígenes australianos
Australia Blanca 41
Entretenimiento y cultura autóctona
Habla y lenguaje australianos
Vida de ciudad, vida de campo
Investigadores australianos
Personajes australianos pintorescos
,
Capítulo 3: Recursos para la Australia
de los años 2063
Policía australiana
Medios de transporte
Viajar al campo
Planificación de expediciones
Reabastecimiento
Comunicaciones 79
La investigación en la Australia de los años 2080
Curar la mente y el cuerpo82
Capítulo 4: Ciudades australianas85
Sídney85
Melbourne
Otras ciudades australianas
Perth
Adelaida117
Brisbane
Capítulo 5: Alcheringa
Representar Alcheringa
La narración ritual
Dirigir Alcheringa
Etapas de una línea de canción
Poderes de Alcheringa
Hechicería aborigen
Herramientas y artefactos mágicos

Relatos oníricos	111
La historia de Bigibila: Un viaje a Alcheringa	146
Personajes y monstruos	150
Caritula C. Las mitas an Anatrolia	100
Capítulo 6: Los mitos en Australia	
El legado de la Gran Raza	155
Cómo usar a los Yithianos en el juego	
¿Qué ocurrió con los pólipos volantes?	
La gran colmena de los habitantes de la arena.	
Rincones curiosos de Australia	
Sectas australianas	
Otras entidades de los Mitos en Australia	
Espíritus oscuros de la tierra	191
Capítulo 7: Muy lejos de casa	201
Información para el Guardián	
Involucrar a los investigadores	
Inicio: Adelaida	
Hacia el interior	209
Farina	211
Estación Mindale	
Balneario de Paralana	
Caza de meteoritos	
Yudnamutana	
Puesto avanzado abandonado de los Antiguos	
Conclusión y recompensas	
Personajes y monstruos	242
Personajes y monstruos	242
	11/0
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca	247
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián	247
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae	247 247
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta	247 247 249 252
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta	247 247 249 252
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania	247 247 252 256
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra	247 249 252 256 262
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión	247 247 252 256 262
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra	247 247 252 256 262
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos	247 247 252 256 262
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A:	247 249 252 256 262 270
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos	247 249 252 256 262 270
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo	247 249 252 256 262 270
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B:	247 249 252 256 270 271
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo	247 249 252 256 270 271
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B: La mortífera fauna australiana	247 249 252 256 270 271
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B: La mortífera fauna australiana Apéndice C:	247 249 252 256 270 271
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B: La mortífera fauna australiana Apéndice C:	247 249 252 256 270 271
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B: La mortífera fauna australiana Apéndice C: Cronologías australianas	247 249 252 256 270 271
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián	247249256262271274274
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B: La mortífera fauna australiana Apéndice C: Cronologías australianas	247249256262271274274
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián	247249256262271274274
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián Dramatis Personae Primera parte: La subasta Segunda Parte: Tasmania Tercera parte: Agua negra Conclusión Personajes y monstruos Apéndice A: Listas de equipo Apéndice B: La mortífera fauna australiana Apéndice C: Cronologías australianas Apéndice D: Otras lecturas y material audiovisual Apéndice E:	247249256262271274274278
Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca Información para el Guardián	247249256262271274274278

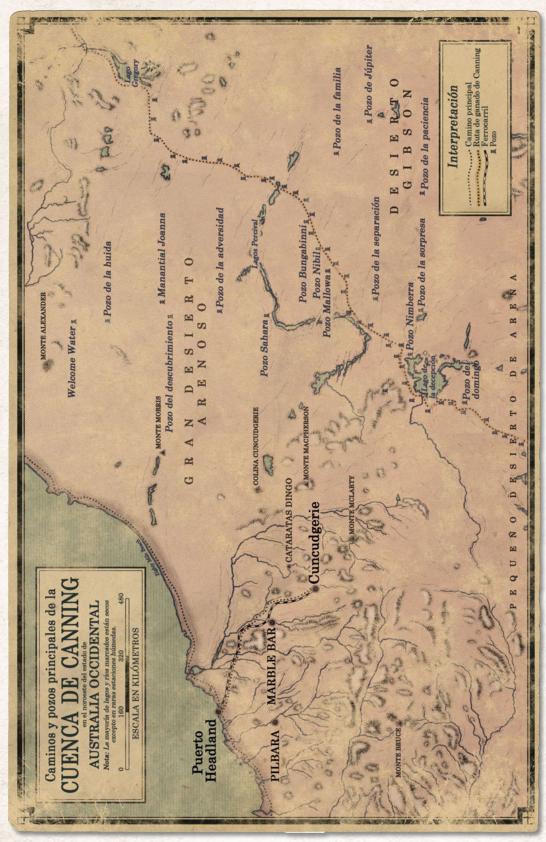


Mapa de Constelaciones extrañas



Mapa del emplazamiento de los Mitos de Australia

Mapa de la ruta de ganado de Canning



ROISER

PUBLICACIÓN MENSUAL

¿OTRO METEORITO MURNPEOWIE?

El jueves a mediodía se vio una bola de fuego sobre Adelaida. Los afortunados que presenciaron el extraordinario espectáculo quedaron muy impresionados por su majestuosidad, ya que pasó volando en dirección nortenoreste, tardando más de un minuto en completar su recorrido. Sir Douglas Mawson, destacado explorador y geólogo, opina que la bola de fuego puede ser del mismo origen celestial que el meteorito Murnpeowie, que actualmente se exhibe en el edificio de la Escuela de Minas de Australia Meridional. Sir Douglas ha ofrecido una recompensa a todo aquel que pueda aportar un fragmento auténtico del espectacular visitante del jueves por la noche.

¡UN FENÓMENO ASOMBROSO!

MELBOURNE - Varias personas en Geelong fueron testigos de un extraño fenómeno el jueves por la tarde. Alrededor de las 12:30 horas, en lo alto del cielo, procedente del este-sureste, se vio una gran bola de fuego en forma de estrella que atravesó el cielo, produciendo una lluvia de chispas. Se formó una estela de humo y una larga nube que permaneció durante un tiempo después. El sismógrafo de Mildura registró un temblor a las 12:31 horas que duró cinco segundos, mientras que los sismógrafos de Adelaida registraron temblores similares a las 12:01, hora local. Se recibió un informe similar de Mandurama, en Nueva Gales del Sur.

METEORITO A PLENA LUZ DEL DÍA

Se han recibido numerosos informes sobre el meteorito visto a plena luz del día justo antes de las 12:30 horas del jueves pasado. Craig Marvin de Marrickville escribe que disfrutó de una excelente vista del meteorito, «Estaba en la calle George y vi un objeto plateado en forma de cigarro la calle George y pasaba cerca de la torre del ayuntaque venía del noreste y pasaba cerca de la torre del ayuntamiento. La punta parecía estar lanzando chispas». El Sr. B. Ainsworth de Pymble escribe para decir que él también vio el meteorito, indicando que «era de tal intensidad que los rayos del sol se veían de un amarillo rojizo».

Ayuda de juego 2 - Muy lejos de casa

SE BUSCAN GUARDESES

La empresa Lyndhurst Copper pagará un estipendio mensual de 140 £ (equivalente a seis meses de salario), todos los gastos de comida, alojamiento y viaje a las personas interesadas que sean idóneas, de buen carácter y comportamiento y que estén dispuestas a ejercer de guardeses. Los interesados deberán dirigirse por cuenta propia a Adelaida y solicitar una reunión con el Sr. J. Mortlock, director de Lyndhurst Copper. Una vez obtenido el nombramiento, se reembolsarán unos gastos de viaje razonables.

Ayuda de juego 4 - Muy lejos de casa



Ayuda de juego 3 - Muy lejos de casa

THE ADMI

JUNIO DE 1909

REVISIÓN DE LAS OPERACIONES DE MINAS DE LYNDHURST COPPER

Tras un viaje de dos días en carruaje desde Farina, el visitante de las minas de Lyndhurst Copper en Yudnamutana se siente bien compensado por las molestias sufridas al ver por primera vez la localidad. Desde la cumbre de la última colina del camino se revela una escena pintoresca. Una bajada empinada conduce a un valle encantador, que se extiende casi dos kilómetros en el corazón de las montañas. A través de este discurre, o debería discurrir, el arroyo Yudnamutana, pero, igual que muchos otros cursos de agua en este país, está seco a excepción de un único pozo permanente. En todas direcciones, montañas escarpadas levantan sus cabezas unas sobre otras, muchas coronadas por grandes afloramientos de roca y otras formaciones metalíferas, a veces en formas fantásticas que alcanzan cientos de pies de altura. Es un lugar que muestra la naturaleza prácticamente salvaje en toda su variedad de formas y colores.

La modesta población de Yudnamutana (junto con toda una multitud de burros y cabras que viven en el extremo norte) se compone de una tienda, una carnicería, una panadería, la oficina de correos, una casa de huéspedes y varios edificios residenciales sin ninguna característica destacable. La población es de unos cien habitantes, la mitad de los cuales están empleados por la compañía Lyndhurst. Se trata de una reserva del gobierno y las autoridades se han encargado de cavar un buen pozo; una ayuda inestimable en esta región en la que los cursos de agua suelen estar secos excepto justo después de la lluvia.

Ayuda de juego 5 - Muy lejos de casa

Las propiedades están más allá de las expectativas.
Es necesario extraer más muestras.

Los conejos son fáciles de atrapar y útiles para experimentar. Probado con una pata y luego con una oreja. Resultados sorprendentes. Demasiado espeso para extraerlo, necesito algún reblandecedor para licuarlo. Emocionado.

Debería Uamarlo Agua Gruesa. Mantenerlo en secreto hasta que se pueda presentar la patente. 22 de octubre. 1906 Alfred Barney llevado a Adelaida
por la policia después de matar a
tiroz a su espoza Anne. Barrey
afirma que su apariencia no estaba
bien y que cambiaba cada vez que
apartaba la vista de ella.

Ayuda de juego 6 - Muy lejos de casa

19 de febrero. 1907
R. Beachey fue encontrado en la parte baja de la mina vacando en la un estado terrible. Se volo con explojivos cuando lo dejaron sin le pagara una pensión a su esposa.

3 de juis 1909 B. Jessop perdido en la mina

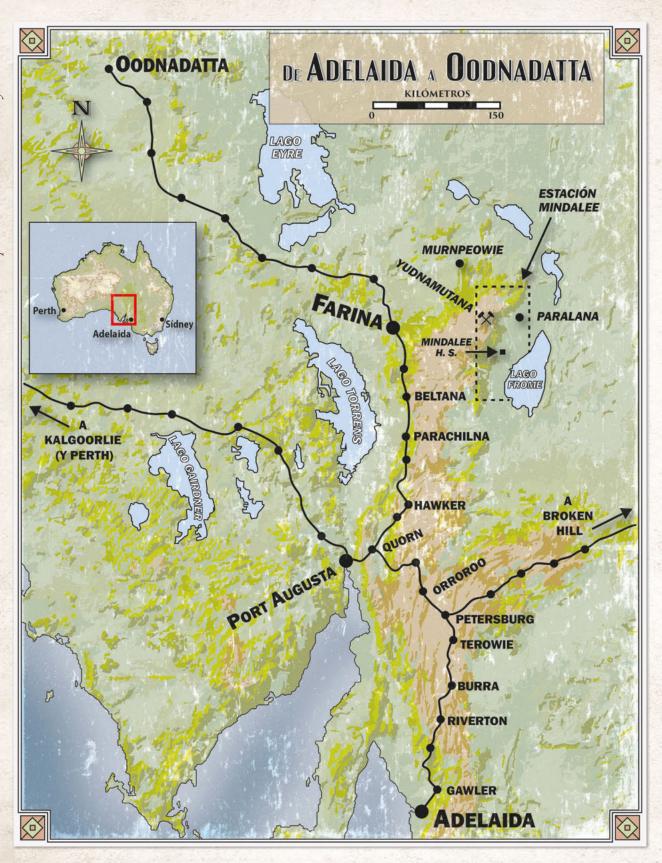
14 de juin 1909 Tessop encontrado, las vatas lo alcanzaron primero. El esqueleto seva entervado el domingo en el servicio semanal.

3 de agesto 1909 M. Preznell ha sido arrojado al suelo por un caballo. Dos pierras rotas y heridas en la cabeza. Dicho caballo no tenía buen aspecto y olia mal. He mandado llamar al doctor.

7 de aggto 1909 El doctor llegó, pero Preznell munió durante la noche. El caballo de Preznell hugó, pizoteando a la hija de Mia. El doctor proporcionó un certificado para amboz. Al diablo con el caballo. 2 de crero 1910 Edra y George Wells afirman que su hijo saul fue capturado por fantazmas durante la noche. Lo dejaron en la cura. Puerta y ventara cerradaz toda la noche El niño no estaba por la mañara. Informe enviado a la policia.

B de abil. 1910 Mûmero 9 llega a un lago subtervaneo. Inesperado. Buera fuente de agua para la fundición cuando se active. Pedimos nuevas bombas y tuberías de Adelaida.

8 de mayo. 1910 H. Teppart informa que hay pingüinoz en laz galeriaz profundaz cerca del lago en el número 9. Teppart llevado a la tienda de la enfermera para observación.





Pueblo de Farina

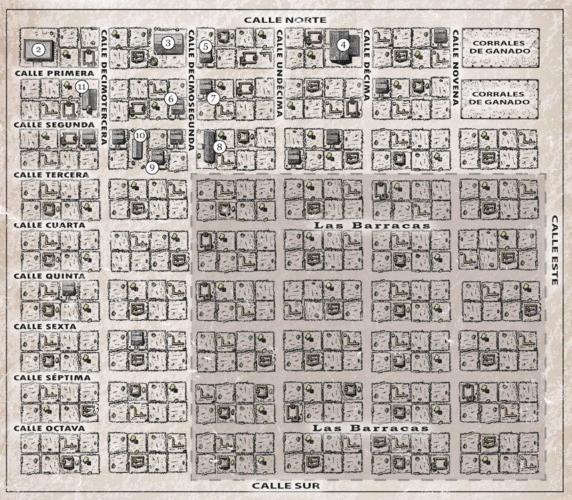
432 parcelas de 1/10 de hectárea



>

A Oodnadatta

PISTA DE ATERRIZAJE Y ÓVALO DEPORTIVO



Leyenda

- Edificio habitado
- Edificio en ruinas
- Parcela vacía

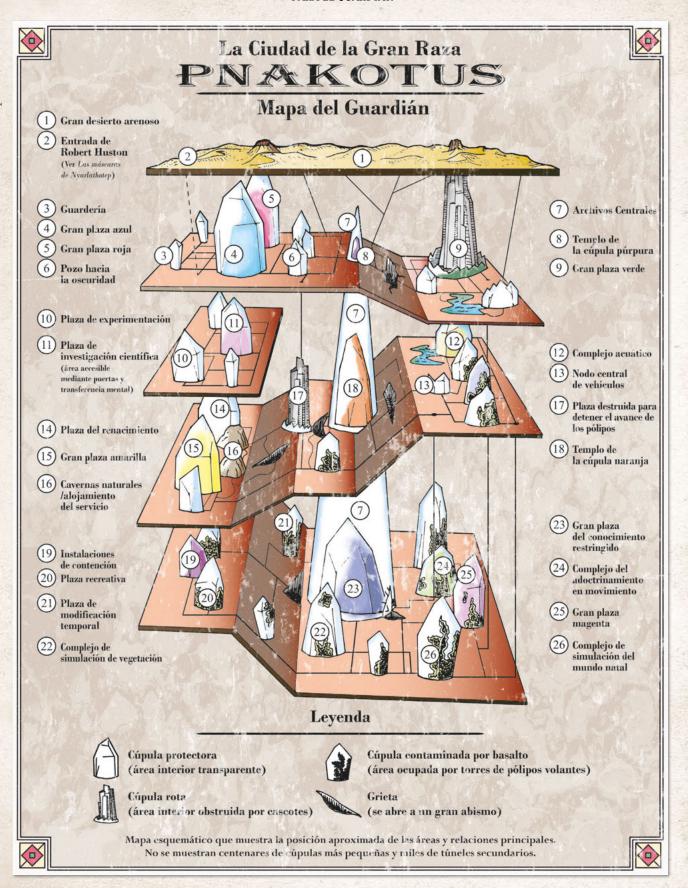
 \odot

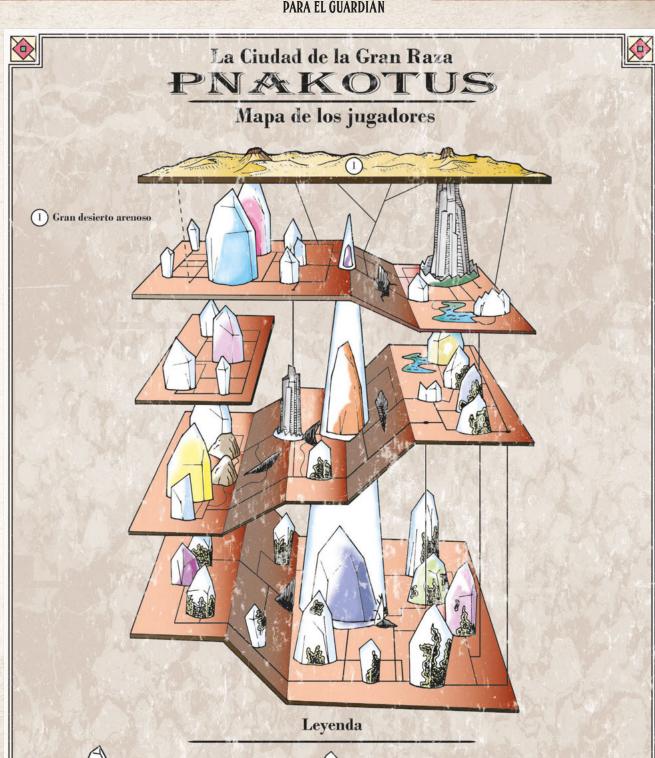
- Las Barracas
- Los edificios no están a escala.
- 1 Via del ferrocarril
- 2 Escuela
- 3 Casa de huéspedes
- (4) Comisaria de policía
- 5 Oficina de correos y almacén general
- 6 Tienda

- 7 Tienda
- 8 Hotel Transcontinental y hospital
- 9 Panaderia
- (10) Logia masónica
- (11) Iglesia anglicana



A Adelaida







Cúpula protectora (área interior transparente)



Cúpula contaminada por basalto (área ocupada por torres de pólipos volantes)



Cúpula rota (área interior obstruida por cascotes)

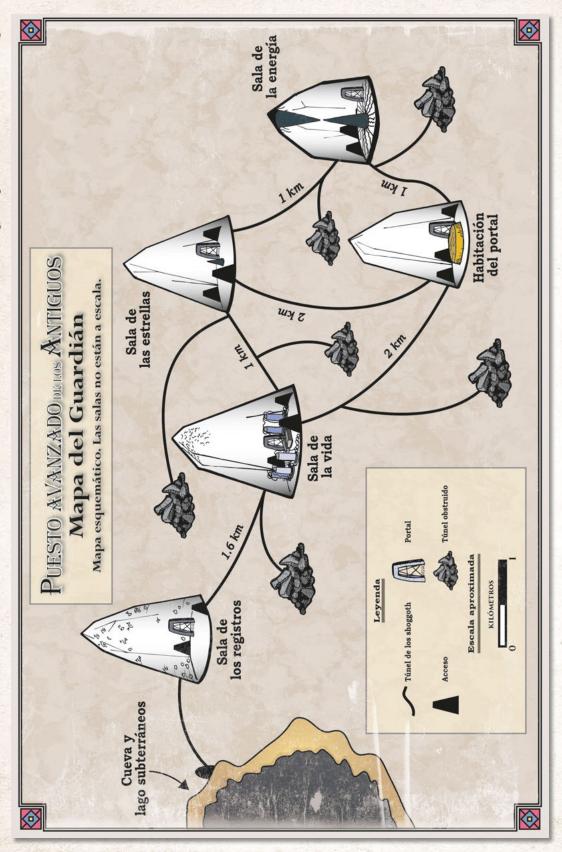


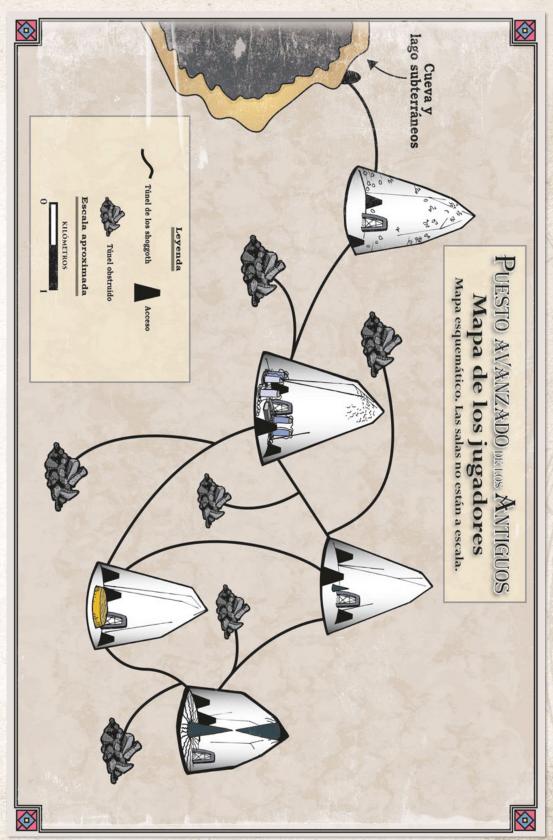
Grieta (se abre a un gran abismo)



Mapa esquemático que muestra la posición aproximada de las áreas y relaciones principales. No se muestran centenares de cúpulas más pequeñas y miles de túneles secundarios.







Ayuda de juego 1 - Agua negra, muerte blanca

No		CLE COLLINS JUEVES AL OTE TREINTA Y CUATRO ENEN TESTIMONIO DE OP)- PAGARÉ HASTA EMOS EN STRAHAN Y ESTIAS -(STOP)- PROF CHARLES BURNHAM
FICINA POSTAL Si existen dudas sobre elegrama marque «Entrega elegramas para la exactitud formulario y, si es posible, el sobre, debe acompañar cualquier consulta que no sea por teléfono. Prefijo. Hora de entrega. Oficina de origen e instrucciones de servicio. Palabras.	SO SERÁ DE SU INTERÉS.	LEONARDS DE CALLE COLLINE UTRIR -(S'TOP) - LOTE TREINT TOP) - CREO CONTIENEN TESTI SIS WENDIGO -(S'TOP) - PAGARÉ GUEN NOS REUNIREMOS EN S'I NSA POR SUS MOLESTIAS -(S'I NSA POR SUS MOLESTIAS -(S'I
Beet Beet D	LA INFORMACIÓN AL DORSO SERÁ DE SU INTERÉS.	MEDIODÍA INCLUYE DIARIOS DEBO ADQUIRIR -(S'FOP)- LOFE TREIN'FA Y CUATRO DIARIOS DEL SR. CLARENCE DIXON -(S'FOP)- CREO CONTIENEN TESTIMONIO DE PRIMERA MANO MANIFESTACIÓN PSICOSIS WENDIGO -(S'FOP)- PAGARÉ HASTA VEINTE LIBRAS -(S'FOP)- SI LO CONSIGUEN NOS REUNIREMOS EN S'FRAHAN Y PAGARÉ ENTREGA ADEMÁS DE RECOMPENSA POR SUS MOLESTIAS -(S'FOP)- PAGARÉ BURNHAM
B O C Cargos a pagar Oc. Op. HORA DE RECEPCIÓN De Professor Charles Burkhem	.a.a	

~ Ayuda de juego 2 - Agua negra, muerte blanca ∽

ANOTACIONES DE LOS DIARIOS DE CLARENCE DIXON

El lugar donde Fortier, Dixon y Whittle atacaron al supervisor y escaparon: Una pequeña arboleda cerca de la desembocadura del río Gordon, en el extremo sur de puerto Macquarie. Dixon afirma que, aunque el capataz estaba inconsciente y no podía haberlos seguido, Fortier le clavó el hacha de leñador en la cabeza y se la partió en dos.

Una descripción de Joe Fortier: «Fortier era delgado y enjuto, su rostro demacrado era anodino excepto por su boca. En algún momento se había cortado a ambos lados de la boca, lo que dejaba una cicatriz sonriente que corría casi de oreja a oreja. A veces era encantador y amistoso, pero enseguida se mostraba suspicaz. Sus ojos miraban como si estuviera oyendo algo».

Una discusión entre Whittle y Fortier: Whittle quería dirigirse al norte para llegar a la costa oeste, al norte de puerto Macquarie. Fortier insistió en que fueran río arriba hacia las tierras altas, porque: «Ahí es donde Dios dice que debemos ir, ¿entendido?».

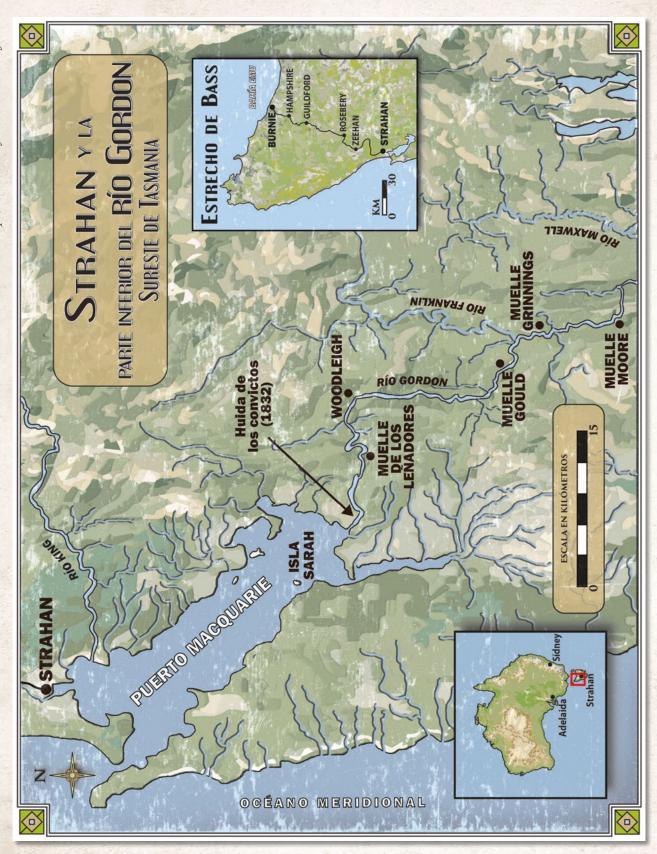
La historia de Fortier: Algunos días después de su fuga, el grupo había tenido poco éxito en la caza y estaban cerca de la inanición. Dixon escribe que, en ese momento, Fortier les contó una historia de cómo, siendo más joven, había sobrevivido durante semanas en las tierras salvajes de Canadá. Afirmaba haber matado al trampero del pueblo nativo cri con el que estaba: «Joe dijo que ese bastardo pagano trató de robarle. "Nadie me roba, o yo les robo su vida, ¿me entiendes?", dijo, y luego me mostró lo que llamó "su gran tesoro", un talismán de la suerte que le quitó al trampero. "¿Ves, Dixon?", dijo, "¡por esto es por lo que tendremos éxito! ¡Dios nos mostrará el camino!" Creo que esta fue la primera vez que me di cuenta de que estaba en compañía de un hombre que no solo estaba desesperado como nosotros, sino que era verdaderamente peligroso».

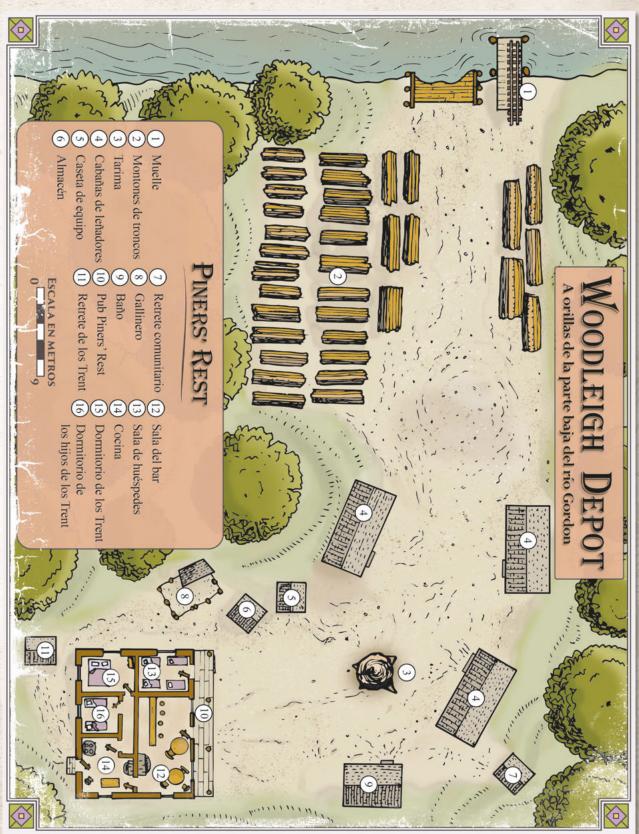
La enfermedad de George Whittle: Ya debilitado, Whittle enfermó violentamente después de comer unas setas. Dixon y Fortier se alternaron ayudando a Whittle a caminar, pero,

después de un día agotador, se detuvieron en un punto no muy lejos de donde el río giraba bruscamente hacia el sur. Estaba claro que Whittle no podía ir más lejos y Dixon cuenta que Fortier le susurró que el talismán no era lo único que cogió del trampero, sino que también quitó tiras de su carne y se las comió. Le dijo a Dixon que Dios le había sugerido que hicieran lo mismo con Whittle. Dixon se horrorizó y se negó a participar en ello, decidiendo marcharse por su cuenta tan pronto como pudiera escabullirse.

El nerviosismo de Fortier: Esa misma noche, Whittle, ya delirante, empezó a desvariar en voz alta. Dixon notó que Fortier se ponía cada vez más nervioso, gritándole a Whittle que «cerrara su estúpida boca». El relato sigue con: «Fortier se lanzó sobre Whittle como un poseso, estranguló al pobre diablo y le quitó la poca vida que le quedaba. Luego Fortier cogió su hacha y empezó a descuartizar al muerto, metiéndose ávidamente trozos de carne en la boca mientras murmuraba algo. Sabía que debía escapar y me fui sin decirle nada a Fortier. Mientras huía por el oscuro bosque, oí detrás de mí un aullido bestial como nunca antes había oído o imaginado. La voz era de Fortier, de eso estoy seguro, pero no había palabras ni razón en ese sonido. No he vuelto a oír nada parecido desde entonces y ruego a Dios que nunca lo haga. Lo único que quería en ese momento era huir lo más lejos posible de la luz de la hoguera y de esa horrible escena».

La supervivencia de Dixon: Los últimos pasajes del primer diario relatan el periplo de Dixon y su posterior captura mientras se dirigía al oeste de puerto Macquarie. Tras informar a las autoridades de la prisión sobre la locura de Fortier, se envió un grupo de búsqueda armado para encontrarle. Dixon afirma que nunca supo lo que descubrió el grupo de búsqueda, aunque un pasaje del segundo diario, escrito algunos años después, mientras Dixon trabajaba en los yacimientos de oro de Victoria, menciona el encuentro con un antiguo guardia de la prisión que había estado en ese grupo. Se describe al guardia diciéndole a Dixon que en el lugar donde Whittle fue asesinado: «El bosque estaba muerto, como si una plaga hubiera asolado y condenado la zona».





CTHULH J™

TERROR LA LIAMADA DE CTHULHU EN LAS ANTÍPODAS

En la década de 1920 se desconocen casi tres cuartas partes de Australia. Es una de las últimas grandes zonas salvajes y un lugar lleno de secretos y posibles descubrimientos. Tanto si se trata de profundizar en los misterios de las calles de Sídney como de montar una expedición al remoto interior de Australia, este país es un escenario fértil para aquellos que investigan las amenazas de los Mitos de Cthulhu. Desde crímenes relacionados con bandas y sectas nefastas hasta antigua sabiduría y ciudades perdidas, en las antípodas no escasean las aventuras.

Este libro presenta la historia de Australia, detallando tanto su geografía como sus tradiciones. También se ofrecen reglas para los investigadores australianos, con nuevas habilidades, así como mecánicas para montar expediciones. Además, la información sobrela aplicación de la ley, el transporte, las comunicaciones y otros temas proveen a los guardianes de un buen puñado de recursos.

Se detallan cinco ciudades y se describen reglas especiales para que los investigadores conozcan las líneas de canción de los pueblos aborígenes. Para los Guardianes, *Terror austral* contiene detalles sobre la Gran Raza, los pólipos volantes y los escurridizos habitantes de las arenas, al tiempo que analiza otras amenazas que se encuentran al acecho en las oscuras y peligrosas sombras de Australia.

Dos escenarios completos presentan misterios y horrores que aguardan a los incautos.

En Australia, los investigadores se enfrentarán cara a cara con fuerzas sobrenaturales que han perdurado durante eones. Es una tierra de aventura, peligro y sabiduría eterna, ¡un escenario perfecto para La llamada de Cthulhu!

Requiere el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* (7ª edición) para jugar y, opcionalmente, se puede utilizar con *Pulp Cthulhu*.







EDGE-STUDIO.NET

TERROR AUSTRAL

SKU : ESCTH23ES – 2023-1

EAN : 8435407630338

