

La llamada de  
**CTHULHU**™

# TERROR AUSTRAL

LA LLAMADA DE CTHULHU EN LAS ANTÍPODAS

**KIT DE MAPAS**



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



# TERROR AUSTRAL

LA LLAMADA 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

**EDGE**  
S T U D I O



## 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. Hastalyk 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](http://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](mailto: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: Australia..... 7

## Capítulo 1: Historia y geografía australianas .... 9

Exploración europea .....	9
Una colonia de convictos (1788) .....	11
Explotación y expansión (1822-1850) .....	13
La fiebre del oro (1851-1860) .....	16
El paraíso de los trabajadores (1860-1890) .....	17
La Gran Guerra (1914-1918) .....	19
Geografía del continente australiano .....	20
Arqueología australiana.....	22
Visión general de las regiones de Australia.....	25

## Capítulo 2: Australianos ..... 33

Aborígenes australianos.....	33
Australia Blanca .....	41
Entretenimiento y cultura autóctona.....	46
Habla y lenguaje australianos.....	48
Vida de ciudad, vida de campo.....	49
Investigadores australianos .....	53
Personajes australianos pintorescos .....	58

## Capítulo 3: Recursos para la Australia de los años 20..... 63

Policía australiana.....	63
Medios de transporte .....	69
Viajar al campo .....	73
Planificación de expediciones.....	74
Reabastecimiento.....	76
Comunicaciones .....	79
La investigación en la Australia de los años 20.....	80
Curar la mente y el cuerpo.....	82

## Capítulo 4: Ciudades australianas..... 85

Sídney.....	85
Melbourne .....	102
Otras ciudades australianas.....	114
Perth .....	114
Adelaida .....	117
Brisbane .....	122

## Capítulo 5: Alcheringa ..... 129

Representar Alcheringa .....	129
La narración ritual.....	130
Dirigir Alcheringa .....	132
Etapas de una línea de canción.....	134
Poderes de Alcheringa .....	137
Hechicería aborígen .....	138
Herramientas y artefactos mágicos.....	138

Relatos oníricos.....	144
<i>La historia de Bigibila: Un viaje a Alcheringa</i> .....	146
Personajes y monstruos .....	150

## Capítulo 6: Los mitos en Australia..... 155

El legado de la Gran Raza.....	155
Cómo usar a los Yithianos en el juego.....	162
¿Qué ocurrió con los pólipos volantes?.....	163
La gran colmena de los habitantes de la arena .....	164
Rincones curiosos de Australia.....	168
Sectas australianas .....	174
Otras entidades de los Mitos en Australia.....	178
Espíritus oscuros de la tierra.....	191

## Capítulo 7: Muy lejos de casa..... 201

Información para el Guardián .....	201
Involucrar a los investigadores .....	202
Inicio: Adelaida.....	207
Hacia el interior .....	209
Farina .....	211
Estación Mindale.....	218
Balneario de Paralana .....	222
Caza de meteoritos.....	226
Yudnamutana.....	227
Puesto avanzado abandonado de los Antiguos .....	233
Conclusión y recompensas.....	241
Personajes y monstruos .....	242

## Capítulo 8: Agua negra, muerte blanca ..... 247

Información para el Guardián .....	247
Dramatis Personae .....	249
Primera parte: La subasta .....	252
Segunda Parte: Tasmania.....	256
Tercera parte: Agua negra .....	262
Conclusión .....	270
Personajes y monstruos .....	271

## Apéndice A: Listas de equipo..... 274

## Apéndice B: La mortífera fauna australiana ..... 276

## Apéndice C: Cronologías australianas ..... 278

## Apéndice D: Otras lecturas y material audiovisual ..... 281

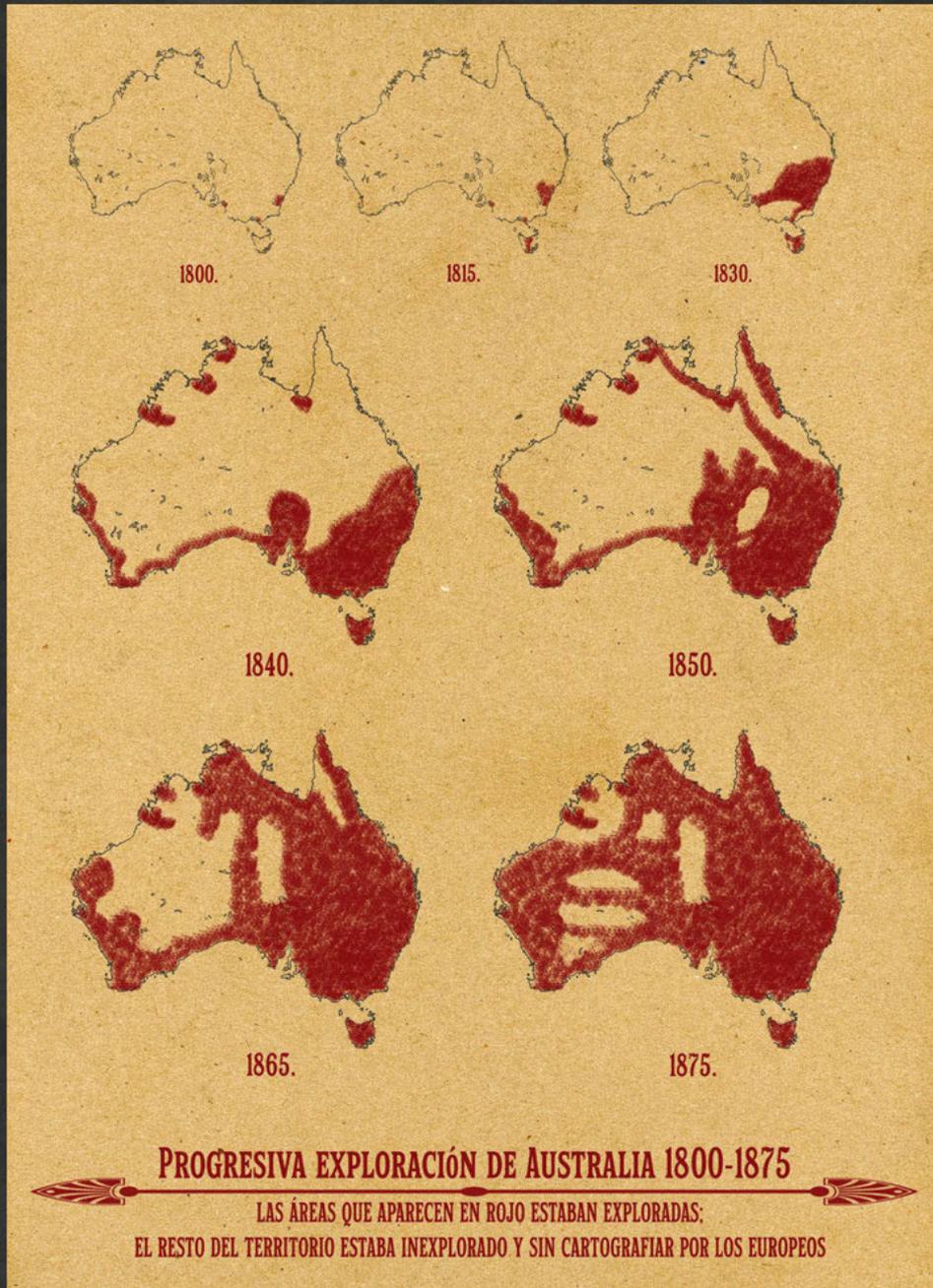
## Apéndice E: Ayudas de juego..... 283

## Índice..... 286

— La exploración de Australia —

Los siguientes diagramas resumen el grado en que los europeos exploraron el continente australiano, década a década. Las áreas que aparecen en rojo están exploradas, mientras que el resto del territorio no había sido explorado ni cartografiado por los europeos. En la década de 1920, teóricamente,

se habían explorado todas las áreas, en la medida en que existían mapas que trazaban los principales hitos; sin embargo, el Guardián está ciertamente justificado al afirmar que el conocimiento de estos lugares remotos es incompleto o, muy probablemente, inexistente.



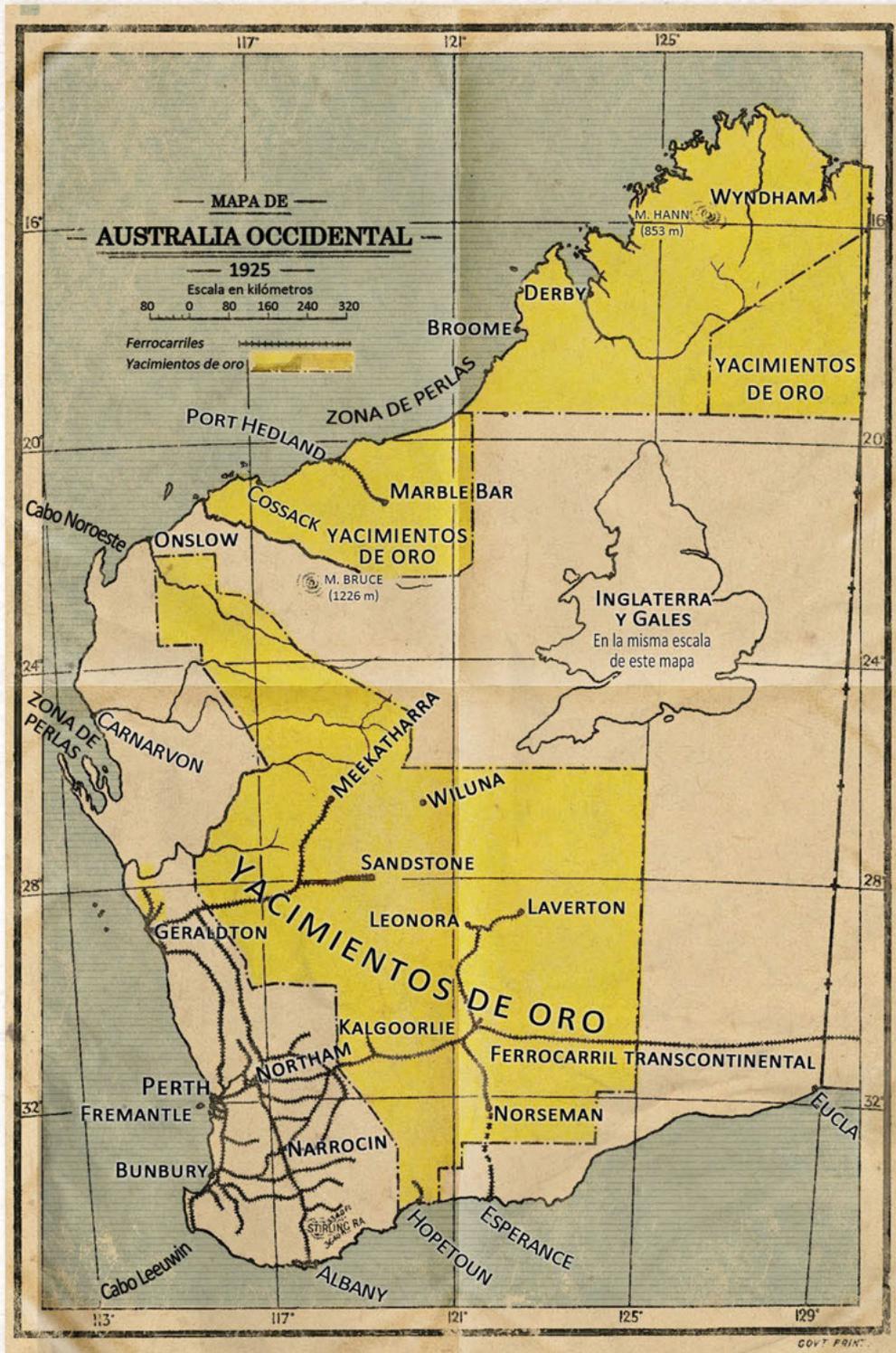
KIT DE MAPAS



Mapa de la Commonwealth de Australia

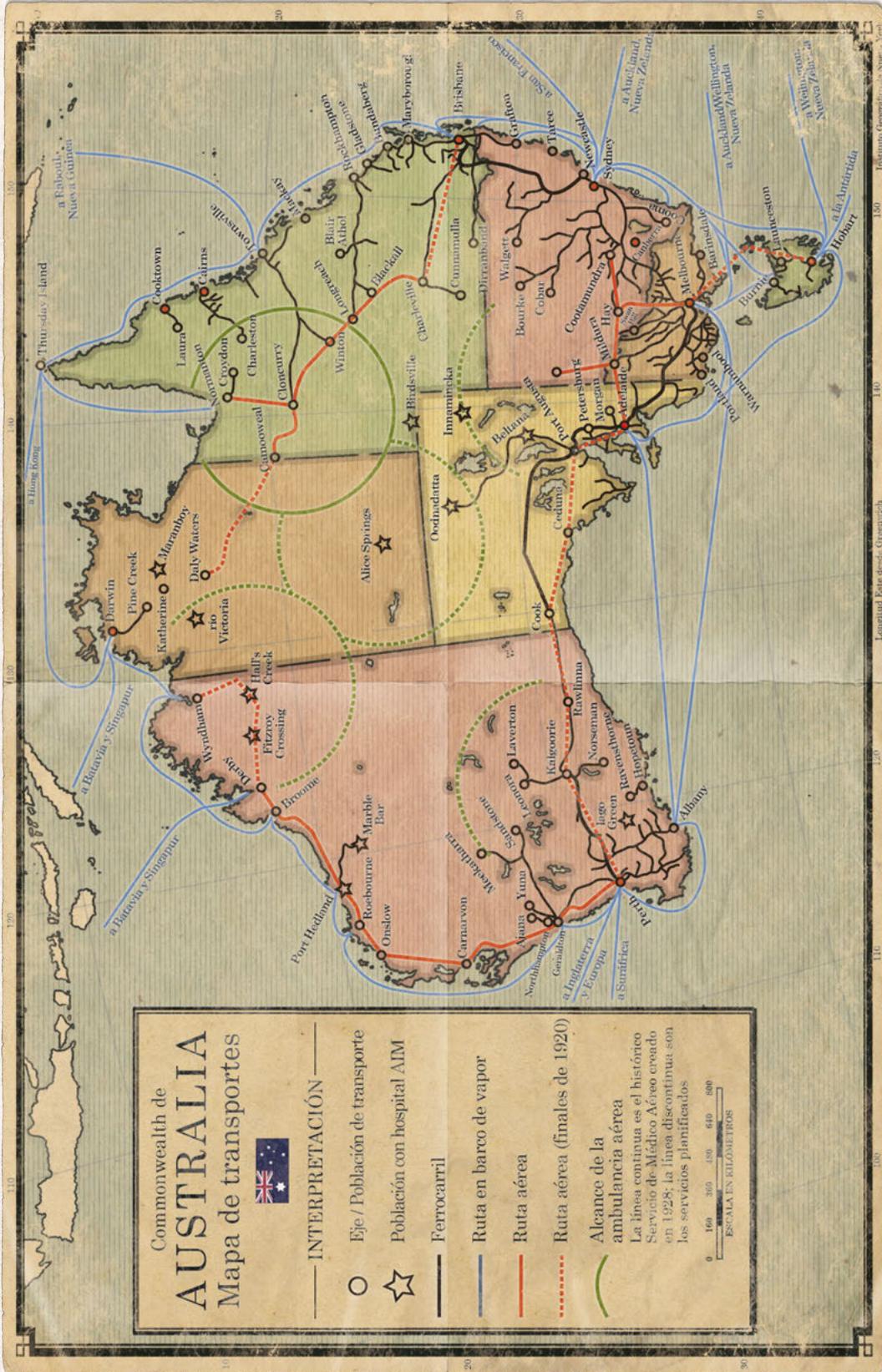


Mapa de climas y regiones de Australia



Mapa de los yacimientos de oro de Australia Occidental

Mapa de enlaces de transporte de Australia





KIT DE MAPAS

Mapa del centro de Sidney



- |  |  |
|--|--|
| 1. Hospital Príncipe Real Alfred                   | 9. Tienda Sly Grog de Kate Leigh             |
| 2. Construcción del puente de la Bahía de Sidney   | 10. Armería Tradesman                        |
| 3. Museo Australiano (ídolo de Cthulhu)            | 11. Adyar Hall (posteriormente teatro Savoy) |
| 4. Biblioteca Fisher, Museo de la Universidad      | 12. Iluminadores de la Lámpara Oculata       |
| 5. Biblioteca Mitchell (Biblioteca Estatal de NGS) | A. Hotel Metropole                           |
| 6. Calle Oxford                                    | B. Hotel Australia                           |
| 7. «El Dominio»                                    | C. Hotel de Petty                            |
| 8. Haymarket                                       | D. Hotel Wentworth                           |
|  | E. Hotel Exposición Real                     |

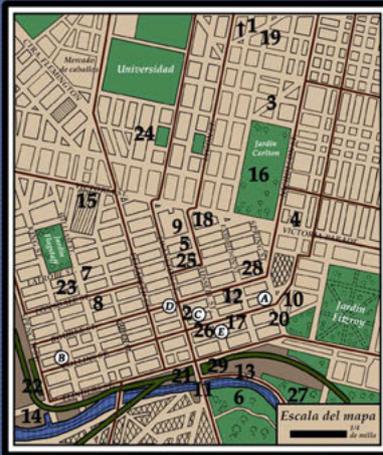
Centro de Sidney

KIT DE MAPAS

Mapa de los alrededores y del centro de Melbourne



- A. Escuela de Two-Up de Harry Stokes
  - B. Prisión Pentridge
  - C. Jardín Zoológico
  - D. Parque Albert
  - E. Pantanos de Melbourne Occidental
  - F. Hipódromo Caulfield
  - G. Hipódromo Flemington
  - H. Hospital Albert
  - I. Hospital del Ojo y el Oído
  - J. Hospital Homeopático
  - K. Manicomio de Lunáticos Yarra Bend y hospital de Enfermedades Infecciosas Fairfield.
  - L. Manicomio de Lunáticos Kew
  - M. Hospital (de lunáticos) Mont Park
  - N. Túneles del arroyo Merri
  - O. Iluminadores de la Lámpara Oculta
- Leyenda**
- Ferrocarriles
- Líneas de tranvía eléctrico/por cable

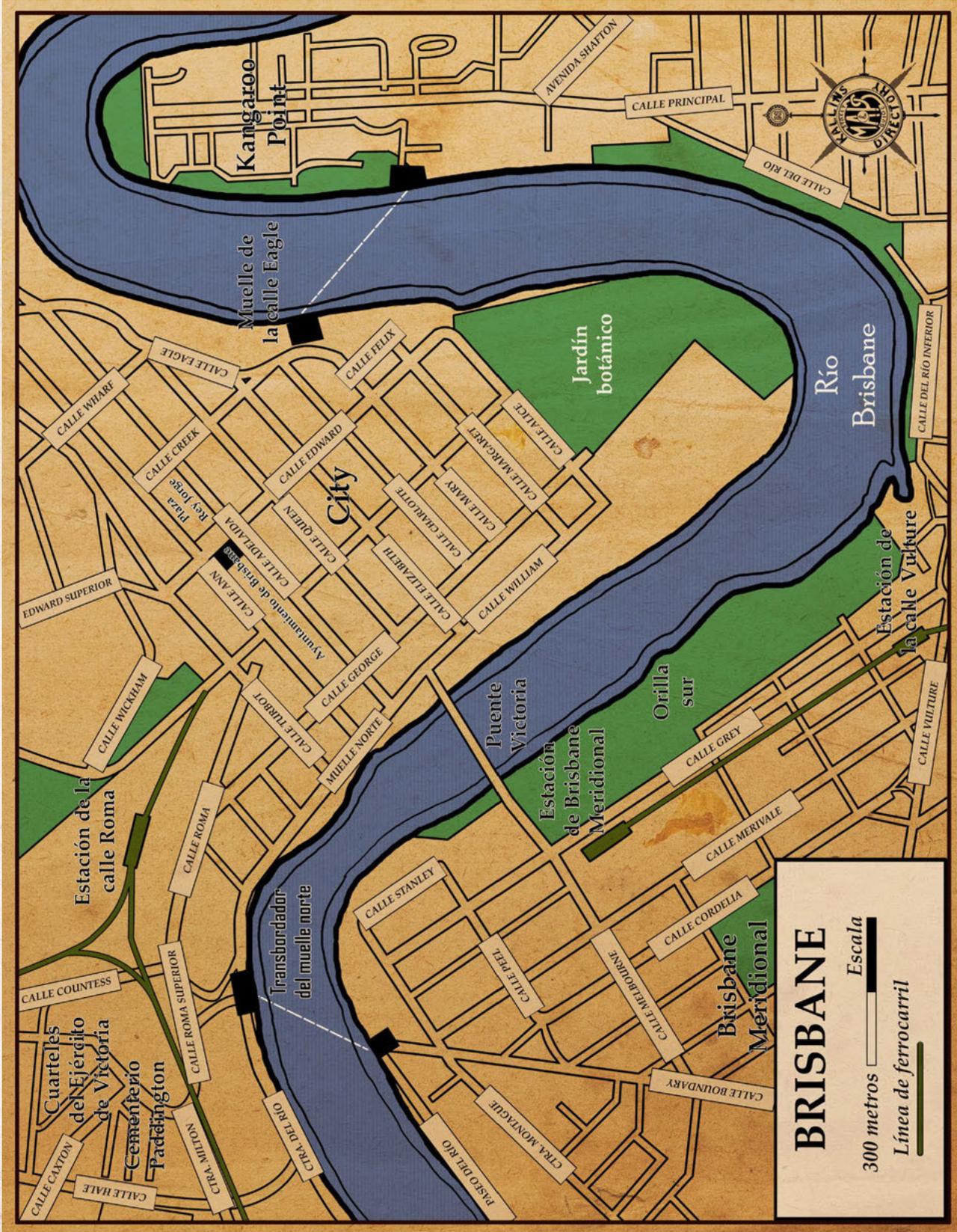


- 1. Hotel Woolpack, Carlton
- 2. Lugar del tirroteo de gasteros (1919)
- 3. Atentado a Squizzy Taylor
- 4. Hospital Saint Vincent
- 5. Museo/Galería/Biblioteca/Tribunal de Primera Instancia
- 6. Jardín Botánico
- 7. Royal Mint
- 8. Tribunal Supremo
- 9. Prisión vieja de Melbourne
- 10. Oficinas del Tesoro/Gobierno
- 11. Puente Princes
- 12. Mercado Oriental
- 13. Morgue de Melbourne
- 14. Misión de los Marineros
- 15. Mercado de la Reina Victoria
- 16. Edificios de la Exposición Real
- 17. Asociación de Espiritualistas
- 18. Jefatura de Policía
- 19. Comunidad judía
- 20. «Los callejones»
- 21. Estación de la calle Flinders
- 22. Estación de la calle Spencer
- 23. Hospital Memorial Reina Victoria
- 24. Hospital pediátrico
- 25. Hospital Real de Melbourne
- 26. Oficinas de Nuevo Mundo SA
- 27. Parque Flinders
- 28. Teatro Princess
- 29. Estación del puente Princes
- A. Hotel Windsor
- B. Hotel Federal
- C. Hotel Victoria
- D. Hotel Bull & Mouth
- E. Hostal de la YWCA.

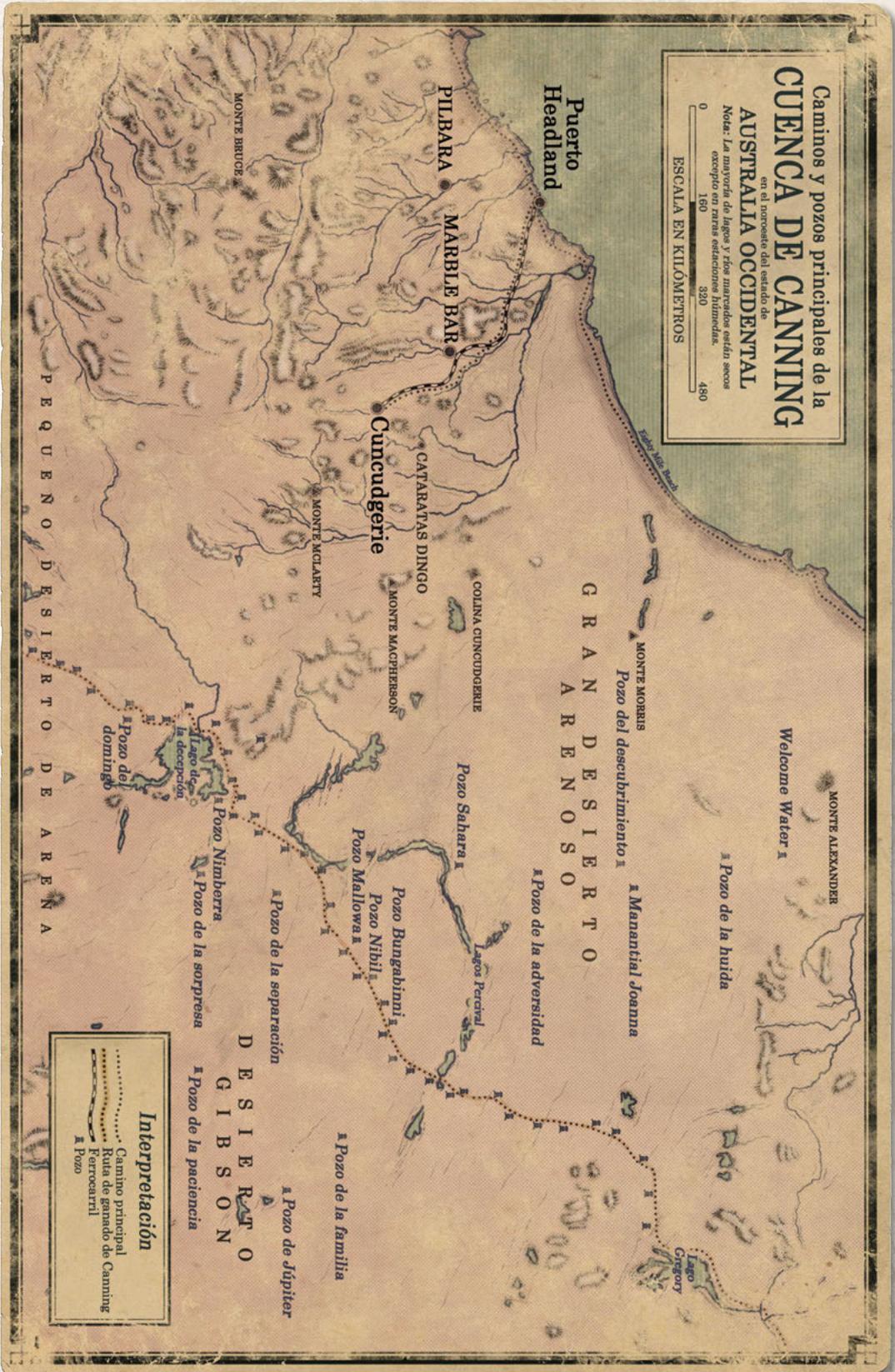
Melbourne, Victoria  
(con plano del centro de la ciudad)







Mapa de la ruta de ganado de Canning



La llamada de  
**CTHULHU™**

# TERROR AUSTRAL

LA LLAMADA 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 sobre la 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**  
S T U D I O



*Call of Cthulhu* © 1981–2023 Chaosium Inc. *Terror Australis* © 2023 Chaosium Inc. *Call of Cthulhu*, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium Inc. *La llamada de Cthulhu* es TM de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. © 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.

EDGE-STUDIO.NET

TERROR AUSTRAL  
SKU : ESCTH23ES - 2023-1  
EAN : 8435407630338

