

La llamada de
CTHULHU™

TIEMPO DE COSECHA

MUERTE Y REVELACIONES EN LAS COLINAS DE VERMONT

**GUÍA DE REFERENCIA
PARA EL GUARDIÁN**



Brian M. Sammons, Glynn Owen Barrass,
Con Mike Mason Y Lynne Hardy

EDGE
STUDIO



TIEMPO DE COSECHA

MUERTE Y REVELACIONES EN LAS COLINAS DE VERMONT

Concepto original: Brian M. Sammons y Charles P. Zaglanis

Autores: Brian M. Sammons, Glynn Owen Barrass, con Mike Mason y Lynne Hardy

Material adicional: Jon Hook y Morgan Hua

Edición y desarrollo: Lynne Hardy y Mike Mason

Ilustración de portada: Caleb Cleveland

Ilustraciones interiores: Alberto Bontempi, Alicia Cardell, Caleb Cleveland, Emanuele Desiati, Victor Leza, Pat Loboyko, Ernest Mason, Loïc Muzy, Alessandro Patria, Lee Simpson, April Solomon y Mali Ware

Dirección artística: Lynne Hardy y Mike Mason

Cartografía: Matt Ryan

Maquetación: Nicholas Nacario

Corrección: Grant Dowell

Licencias: Michael O'Brien, James Lowder y Mike Mason

Gestión de licencias: Daria Pilarczyk

Dirección creativa de *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason

Créditos de la edición en español

Traducción: Santi Güell

Corrección: Alejandra González, César Bernal Prat

Localización: Mai R. C.

Revisión: Sonia Gallardo

Responsables de la publicación: Curro Marín y Luis E. Sánchez

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Aclaración a los créditos

Tiempo de cosecha fue concebido originalmente por Brian M. Sammons y Charles P. Zaglanis, y escrito por Brian M. Sammons y Glynn Owen Barrass, junto con Mike Mason y Lynne Hardy. Los vínculos de trasfondo fueron una sugerencia de Morgan Hua. Las plantillas de estudiantes fueron creadas por Jon Hook. La campaña estuvo disponible originalmente como parte de la temporada del juego organizado de Chaosium de 2016.

Los elementos derivados de *H. P. Lovecraft's Arkham* fueron escritos originalmente por Keith Herber y adaptados por Mike Mason. Las descripciones del campus principal de la Universidad Miskatonic se basan en *Miskatonic University*, escrito originalmente por Sam Johnson, junto con Sandy Antunes y con la adaptación de Mike Mason.

Los diseños de los mapas (excepto los de la Universidad Miskatonic y Arkham) fueron concebidos originalmente por Glynn Owen Barrass y elaborados por Dean Englehardt para la versión del juego organizado. Los diseños de los mapas de este libro han sido rediseñados y elaborados por Matt Ryan. Las fotografías de época son de dominio público (Wiki Commons y Flickr Commons).

El diseño del escudo de la Universidad Miskatonic ha sido desarrollado por Michael O'Brien y Mike Mason. Ilustración de Ian O'Toole.

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 con el suplemento *Pulp Cthulhu*, disponibles por separado.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. y *A Time to Harvest* © 2021, 2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La llamada de Cthulhu y *Tiempo de cosecha* © 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 August Derleth. Utilizado con autorización.

Atlach-Nacha y *Tsathoggua* © copyright 2023 Patrimonio de Clark Ashton Smith. Utilizado con autorización.

Escudo de la Universidad Miskatonic © 2018 Chaosium Inc.

Cultes des Goules y *De Vermiis Mysteriis* © 2023 Sally A. Francy. Usados con permiso.

Cthugha y *De maléfica hechicería practicada en Nueva Inglaterra por demonios sin forma humana* © copyright 2023 propiedad de August Derleth. Usados con permiso.

Nameless Cults © 2023 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD es una marca comercial o registrada de Robert E. Howard Properties LLC. Usado con permiso. Algunos elementos de Robert E. Howard pueden ser de dominio público.

Tsathoggua © copyright 2023 propiedad de Clark Ashton Smith. Usado con permiso.

«Serpentinite (Tillotson-Haystack Slice; near Hazens Notch, Orleans County, Vermont, USA) 3» de James St. John: CC BY 2.0, via Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Serpentinite_\(Tillotson-Haystack_Slice;_near_Hazens_Notch,_Orleans_County,_Vermont,_USA\)_3.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Serpentinite_(Tillotson-Haystack_Slice;_near_Hazens_Notch,_Orleans_County,_Vermont,_USA)_3.jpg); imagen recortada y con borde añadido. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

«Abandoned Farm House» de Handydannydan: CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons. Original: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abandoned_Farm_House.jpg; imagen recortada, en escala de grises y con borde añadido. Con licencia CC BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>.

© 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: 3558380102434

Código del producto: ESCTH34ES

Impresión: Abril 2023

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....7

Trasfondo de la campaña II

Historia reciente	12
Recomendaciones para el Guardián	17
Los visitantes.....	22
Visión general de Cobb's Corners	37
Lugares y personas de interés.....	38
Arkham y la Universidad Miskatonic.....	54

Capítulo 1: Exploración de campo..... 67

Preparación: La expedición.....	68
Dramatis Personae	69
Inicio: Viaje por carretera.....	77
Primer día: La llegada	80
Segundo día: Comienza la investigación.....	86
Tercer día: El accidente	90
Cuarto día: La reunión.....	95
Quinto día: Conclusión	104
Personajes y monstruos	105

Capítulo 2: De vuelta a la escuela..... II3

Preparación: La invasión	114
Dramatis Personae	116
Inicio: Una falta de respeto	124
La búsqueda de Blaine	129
Juegos mentales.....	133
Se acerca el día D	133
Los engranajes en movimiento.....	137
Conclusión	139
Personajes y monstruos	145

Capítulo 3: Federated Oil & Chemical..... 151

Preparación: Secuelas.....	151
Dramatis Personae	152
Inicio: Un misterioso benefactor.....	157
Planes y preparativos.....	162
Interludio: Misión a Canadá	170
Consecuencias inesperadas.....	184
Conclusión	187
Personajes y monstruos	188

Capítulo 4: Oscuras cavilaciones 193

Preparación: Misión a Vermont	193
Dramatis Personae	194
Inicio: Mejoras en casa.....	196
Segundo día: Jugando a esperar.....	197
Tercer día: Se activa la trampa	198
Cerditos, cerditos.....	201
Opciones.....	206
El complejo de Round Hill.....	209
Conclusión: La gran huida	217
Personajes y monstruos	218

Capítulo 5: La Gran Cosecha 223

Preparación: Bajo la luna nueva	224
Dramatis Personae	226
Inicio: Cada vez más oscuro.....	226
El nuevo Cobb's Corners	231
¿Eres tú, Madre?.....	236
Conclusión	238
Personajes y monstruos	241

Capítulo 6: Misión a la Luna 247

Preparación: De las cenizas	247
Dramatis Personae	248
Inicio: Misión improbable.....	249
Miedo en el cuerpo.....	253
Caminando por la Luna.....	258
La ciudad en la Luna	258
Conclusión	264
Personajes y monstruos	266

Apéndice A: Hechizos 269

Apéndice B: Investigadores pregenerados ... 272

Apéndice C: Ayudas de juego y mapas de los investigadores..... 283

Índice..... 294

ÍNDICE DE PNJ
(POR APELLIDO EN ORDEN ALFABÉTICO)

DP: Dramatis Personae (información del personaje).

Perfil: Características del personaje.

Abelard, Michael (DP)	152
Abelard, Michael (perfil)	188
Akeley, Henry (como William Noakes) (DP)	116
Akeley, Henry (como William Noakes) (perfil)	145
Armitage, Henry (DP)	121
Armitage, Henry (perfil)	148
Bellweather, Agnus (DP)	74
Bellweather, Agnus (perfil)	107
Blaine, Robert (DP)	70
Blaine, Robert (perfil)	105
Block, Roderick (DP)	71
Block, Roderick (perfil)	105
Braithwaite, Emily (DP)	75
Braithwaite, Emily (perfil)	107
Carruthers, Mabel (DP)	40
Carruthers, Mabel (perfil)	41
Clark, Keith (como Roderick Block) (DP)	117
Clark, Keith (como Roderick Block) (perfil)	145
Cratchett, Emelda (DP)	195
Cratchett, Emelda (perfil)	218
Cutter, John (DP)	52
Cutter, John (perfil)	107
Cuzra, Alexandru (DP)	195
Cuzra, Alexandru (perfil)	218
Devine, Daphne (como el profesor Roger Harrold) (DP)	118
Devine, Daphne (como el profesor Roger Harrold) (perfil)	145
Drake, David (DP)	154
Drake, David (perfil)	189
Dubois, Maxime (DP)	156
Dubois, Maxime (perfil)	191
Gibbons, Louis (DP)	71
Gibbons, Louis (perfil)	105
Haggerty, Jason (DP)	48
Haggerty, Jason (perfil)	241
Haggerty, Jim y Ann (DP)	48
Harden, Luther (DP)	123
Harden, Luther (perfil)	149
Harlow, Joe (DP)	75
Harlow, Joe (perfil)	107
Harrold, Roger (DP)	69
Harrold, Roger (perfil)	105
Higgins, Harry (DP)	72
Higgins, Harry (perfil)	106
Jarvis, Lawrence (como cerebro) (perfil)	220
Jarvis, Lawrence (como Terrence Laslow) (DP)	118
Jarvis, Lawrence (como Terrence Laslow) (perfil)	146
Jeffrey, John (DP)	76
Jeffrey, John (perfil)	108
Karner, Fred y Christine (descripción)	44
Lang, Colin (DP)	249
Lang, Colin (perfil)	266
Laslow, Terrence (DP)	72
Laslow, Terrence (perfil)	106
Learmonth, Ashley (DP)	122
Learmonth, Ashley (perfil)	148
Ludendorff, Gustav (como Harold Higgins) (DP)	119
Ludendorff, Gustav (como Harold Higgins) (perfil)	147

Maclearan, James (DP)	45
Maclearan, James (perfil)	108
Matherson, Sarah (DP)	154
Matherson, Sarah (perfil)	189
Morrison, Sam (DP)	155
Morrison, Sam (perfil)	189
Murdoch, Peter (DP)	153
Murdoch, Peter (perfil)	188
Nekler, Larry (DP)	155
Nekler, Larry (perfil)	190
Noakes, William (DP)	73
Noakes, William (perfil)	106
Osborne, Clayton (como Louis Gibbons) (DP)	120
Osborne, Clayton (como Louis Gibbons) (perfil)	147
Pasqualle, Leon (DP)	152
Pasqualle, Leon (perfil)	188
Perry, Owen (DP)	47
Perry, Owen (perfil)	47
Preston, Selena (DP)	153
Preston, Selena (perfil)	189
Riley, Devon (DP)	248
Riley, Devon (perfil)	266
Rydell, Holly (DP)	49
Rydell, Holly (perfil)	50
Smith, Wesley (como Clarissa Thurber) (DP)	120
Smith, Wesley (como Clarissa Thurber) (perfil)	147
Spencer, Dan (DP)	45
Spencer, Dan (perfil)	108
Thibault, Nicolas (DP)	156
Thibault, Nicolas (perfil)	190
Thurber, Clarissa (DP)	73
Thurber, Clarissa (perfil)	106
Trent, Jason (DP)	74
Trent, Jason (perfil)	106
Tunes, Robert (como Jason Trent) (DP)	121
Tunes, Robert (como Jason Trent) (perfil)	148
Wells, Amanda (DP)	41
Wells, Amanda (perfil)	241
Wendell, Richard (DP)	43
Wendell, Richard (perfil)	108
Wilmarth, Albert (DP)	122
Wilmarth, Albert (perfil)	148
Wilson, Earl (DP)	50
Wilson, Earl (perfil)	51



INTRODUCCIÓN

Pretendemos abarcar el cosmos complejo e ilimitado con cinco débiles sentidos, cuando otros seres dotados de una gama de sentidos más amplia y vigorosa, o simplemente diferente, podrían no solo ver de manera muy distinta las cosas que nosotros vemos, sino que podrían percibir y estudiar mundos enteros de materia, de energía y de vida que se encuentran al alcance de la mano, pero que son imperceptibles a nuestros sentidos actuales.

—H. P. Lovecraft, *Del más allá*

TIEMPO DE COSECHA ES UNA CAMPAÑA PARA LA LLAMADA DE *Cthulhu* que comienza a finales de 1930 y está concebida para un grupo de cuatro a seis estudiantes o investigadores académicos que asisten a la Universidad Miskatonic (UM) de Arkham, en Massachusetts. Se proporcionan diez investigadores pregenerados, todos ellos con vínculos con la UM, en el **Apéndice B** (página 272), ya sea para utilizarlos tal cual en las partidas o para que sirvan de inspiración a la hora de crear personajes jugadores propios. Alternativamente, la campaña puede jugarse con *Pulp Cthulhu*, para lo que se indican diversos consejos y directrices (ver también el **Apéndice B**).

Lo que empieza como una excursión universitaria a Vermont, arrastra a los intrépidos investigadores a una oscura red de terror e intriga. Deben esperar lo inesperado cuando se enfrentan a un enemigo implacable cuyos tentáculos se extienden por el espacio. Se han puesto en marcha planes de otro mundo que, de llevarse a cabo, podrían suponer el fin de la humanidad. Las circunstancias

también conspiran contra los investigadores, ya que se encuentran en el lugar equivocado en el peor momento, con acontecimientos aparentemente aleatorios que confunden las expectativas y presentan un rico tapiz por el que deben orientarse. ¿Podrán los investigadores evitar la calamidad o estarán destinados a ser testigos no solo de la destrucción de toda una comunidad, sino, potencialmente, del mundo entero?

A lo largo de cinco capítulos, los investigadores deben desentrañar el misterio antes de que sea demasiado tarde. Se incluye un sexto capítulo opcional para *Pulp Cthulhu*, aunque puede adaptarse también al juego clásico (ver **Pulp o clásico**, más adelante, para más información). Mientras se enfrentan a encuentros con criaturas extrañas, acusaciones falsas, a un millonario impulsado por la venganza y a horrores que no son de este mundo, los investigadores deben trabajar juntos si quieren tener éxito en el empeño de frustrar una amenaza de proporciones verdaderamente globales.

— Advertencia sobre el contenido —

Tiempo de cosecha aborda temas que algunos Guardianes y jugadores pueden considerar perturbadores, sobre todo el suicidio infantil y la violencia ejercida por y contra los niños. Este tema, según el cual los niños se convierten en potenciales agentes del horror, se inspira en numerosas películas de género y pretende «descolocar» a los investigadores. Aunque en el texto se ofrecen consejos para tratar estos temas, se aconseja que el Guardián y los jugadores consideren dichos elementos antes de empezar a jugar, de modo que el Guardián pueda ajustar la presentación para mantener su propio nivel de comodidad y el de todos los demás a lo largo de la campaña. Consulta también **Ética de los investigadores** (página 224), para ampliar la información sobre cómo tratar el tema de la violencia contra los menores durante los actos del **Capítulo 5**. También hay ejemplos de crueldad

animal en el **Capítulo 5** que deben discutirse con los jugadores antes de que los encuentren mientras interpretan a su personaje. El **Capítulo 2** incluye a un personaje no jugador (PNJ), Robert Blaine, que se comporta de forma obsesiva con Clarissa Thurber, una compañera estudiante. Algunos jugadores pueden sentirse incómodos con este elemento particular de la trama y, de nuevo, se recomienda que el Guardián discuta el asunto con sus jugadores para asegurarse de que no afecta negativamente a la diversión de nadie en el juego. Ajustar estos aspectos es fácil, ya sea atenuándolos, eliminando cualquier representación evidente o cambiándolos por completo. Consulta también al recuadro **Consentimiento**, más adelante, para obtener otros consejos. La presentación es clave, y entender dónde cortar o correr un velo y fundir a negro es una habilidad útil que el Guardián debe emplear.

PROPIEDADES DEL PASQUALLIUM

Fecha: 20 de febrero de 1928

Peso atómico: 322.430532

Número atómico: 124

Densidad relativa: 31.4, por lo que es 1,6 veces más pesado que el oro o el uranio.

Color: Presenta pleocroísmo, ya que parece tener dos colores, que son el verde y el negro.

Lustre: De metálico a pálido y apagado.

Textura: En su estado bruto, tiene una textura muy áspera que recuerda al papel de lija. Además, posee un tacto graso, incluso después de haber sido trabajado en otras formas.

Transparencia: Los cristales son opacos.

Sistema cristalino: Isométrico, 6/m barra 4 3/m.

Hábito cristalino: Grandes agregados botrioidales, oscuros y laminares reniformes. Los cristales octaédricos y cúbicos definidos son escasos.

Exfoliación: Rara en cualquier dirección debido a la fragilidad general que presenta.

Dureza: En la escala de dureza de Mohs, su resistencia a los arañazos sería superior a diez, más dura que el diamante. Nada de lo que tenemos actualmente puede rayarlo.

Ductilidad: La prueba Brinell es inútil para determinar su dureza general, ya que actualmente no existe un metal lo suficientemente duro como para hacer una impresión en él.

Reactividad: No le afectan los extremos del aire, la humedad, los ácidos o los disolventes. Sin embargo, cuando se expone a la detonación, sufre un rápido cambio químico seguido de una reacción explosiva.

Minerales asociados: Ninguno.

Punto de fusión: 8420 °F/4660 °C, en comparación con el actual récord del tungsteno, que se funde a unos 6170 °F/3410 °C.

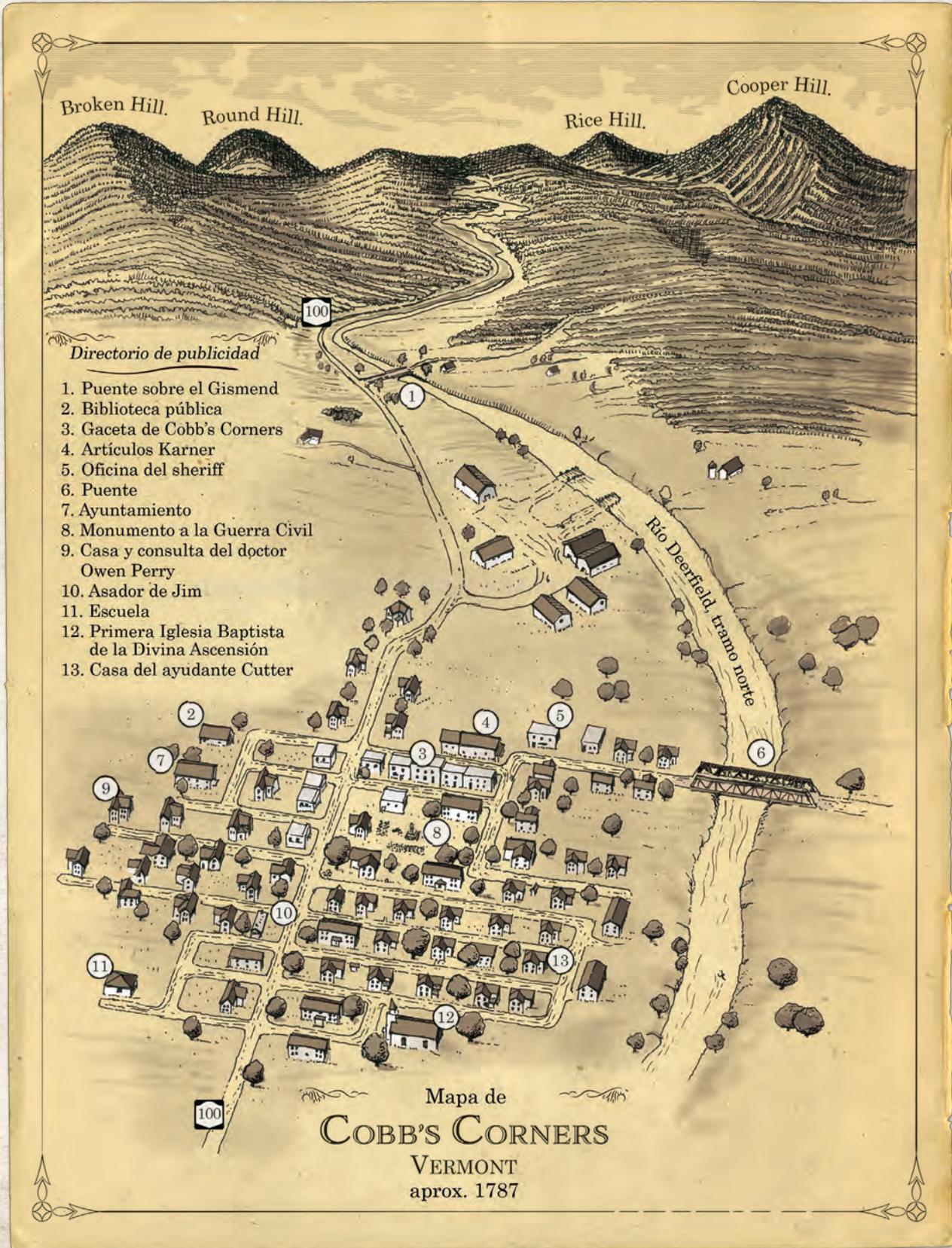
Otras características: No es radiactivo; es muy frágil: una vez alcanzado su umbral de tensión, se rompe en lugar de doblarse.

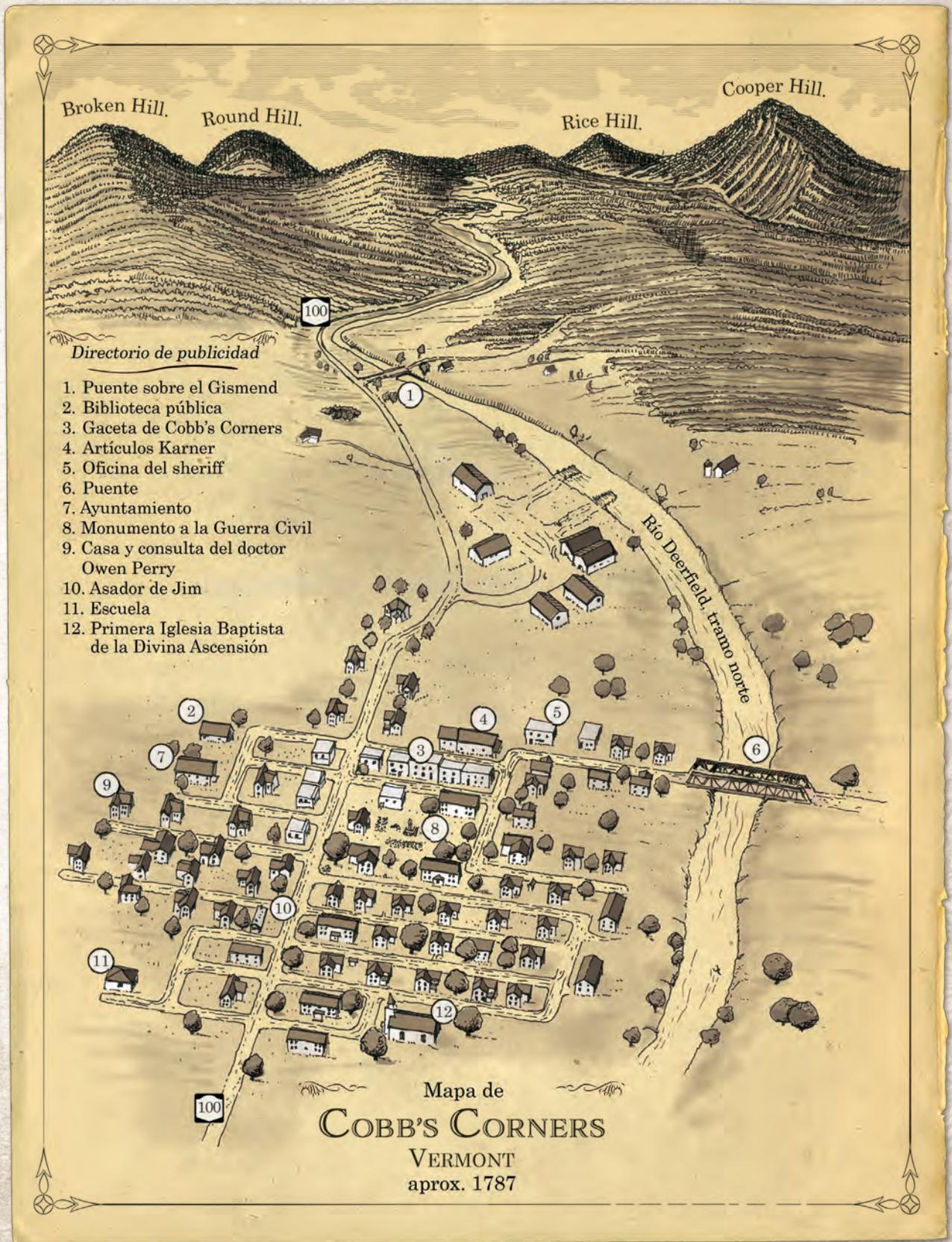
Presencia destacada: Vermont, ubicación exacta desconocida. Se especula con la existencia de depósitos en los Andes, los Apalaches, el Himalaya y, posiblemente, en regiones profundas de la corteza terrestre.

Mejores indicadores de campo: Color, brillo, textura.

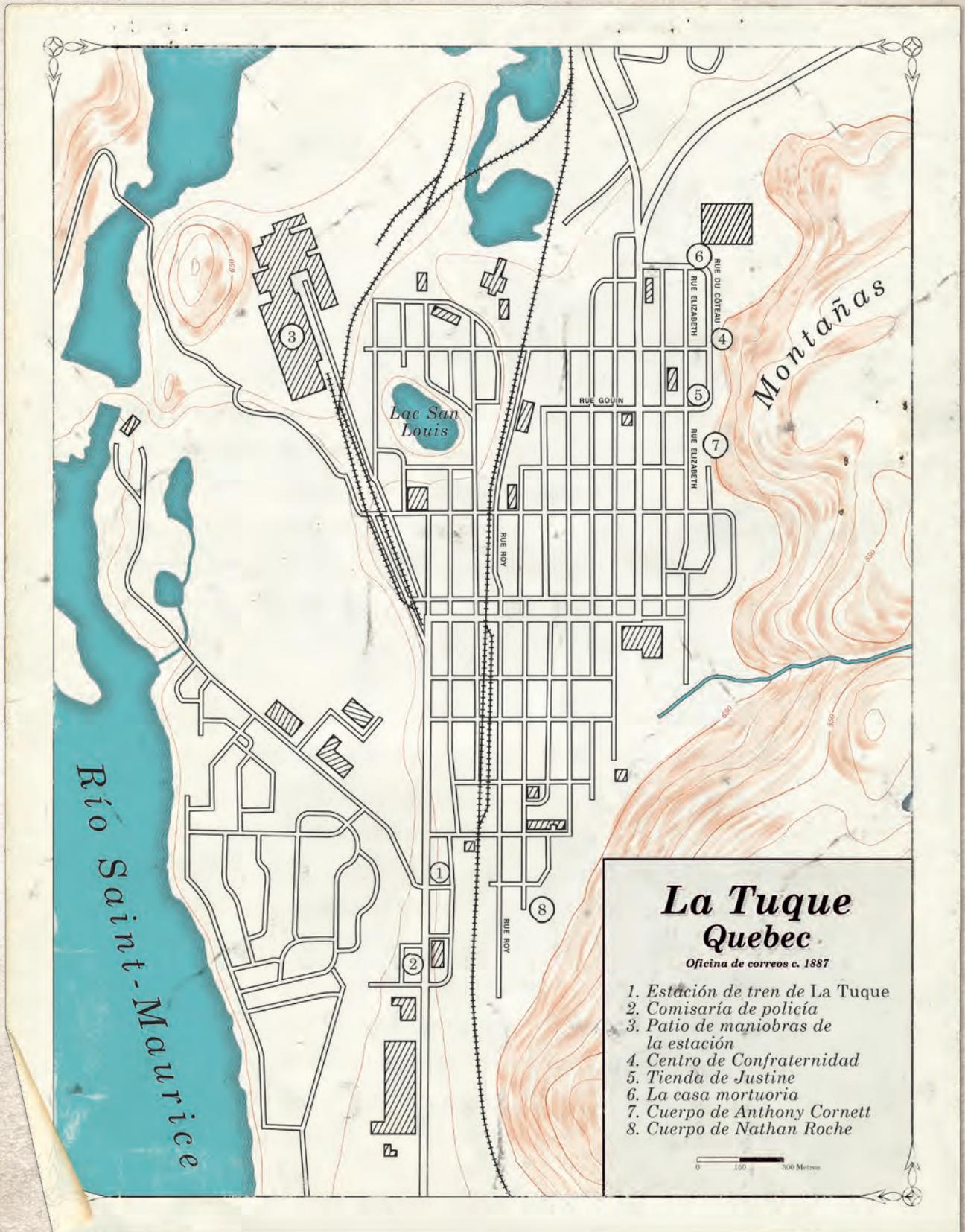
GUÍA DE REFERENCIA
PARA EL GUARDIAN

Mapa de Cobb's Corners - Versión para el Guardián





Mapa de Cobb's Corners - Versión para el Investigador



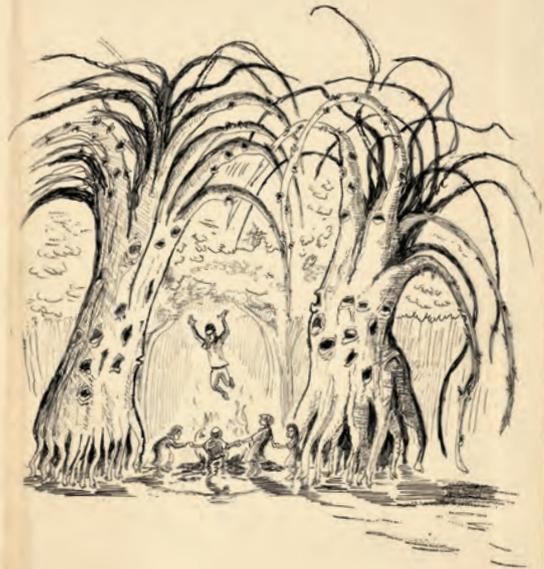
AYUDAS DE JUEGO
Y MAPAS DE LOS INVESTIGADORES

Mapa de La Tuque - Versión para el Investigador





¡Madre de la Vida!
Engendradora de los Mil Retoños
devoradora de mis enemigos
con mi carne te sirvo
con mi alma te adoro
que se haga tu voluntad aquí como
en los espacios entre las estrellas
que mi sacrificio sea digno
para que pueda beber para siempre
tu leche sagrada en las Tierras del Verano.

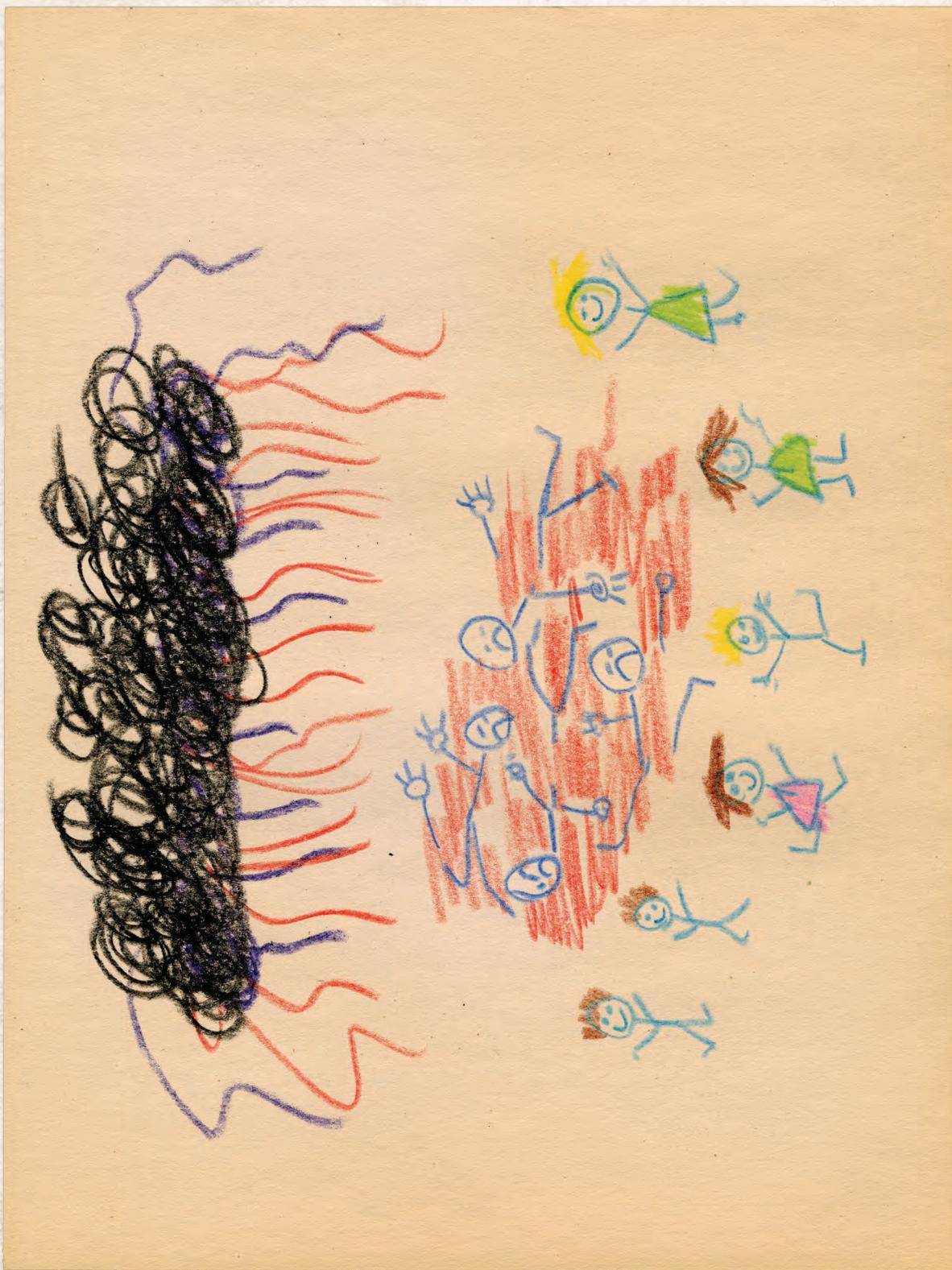


Ayuda de juego 1 - Tiempo de cosecha



Ayuda de juego 2 - Tiempo de cosecha

Ayuda de juego 3a - Tiempo de cosecha



MADRE ME AMA eso lo se
PORQUE LOS OTROS ME LO DICEN
NOS HAN OBSERVADO MUCHO TIEMPO
AUNQUE SOMOS PEQUEÑOS
NUESTROS HERMANOS SON FUERTES
MADRE ME QUIERE
MADRE ME QUIERE
MADRE ME QUIERE
PORQUE LOS OTROS ME LO DICEN

Ayuda de juego 4 - Tiempo de cosecha

16 de sept., 1929



ARKHAM ADVERTISER

NOTICIAS ◦ DEPORTES ◦ ENTRETENIMIENTO ◦ CLASIFICADOS

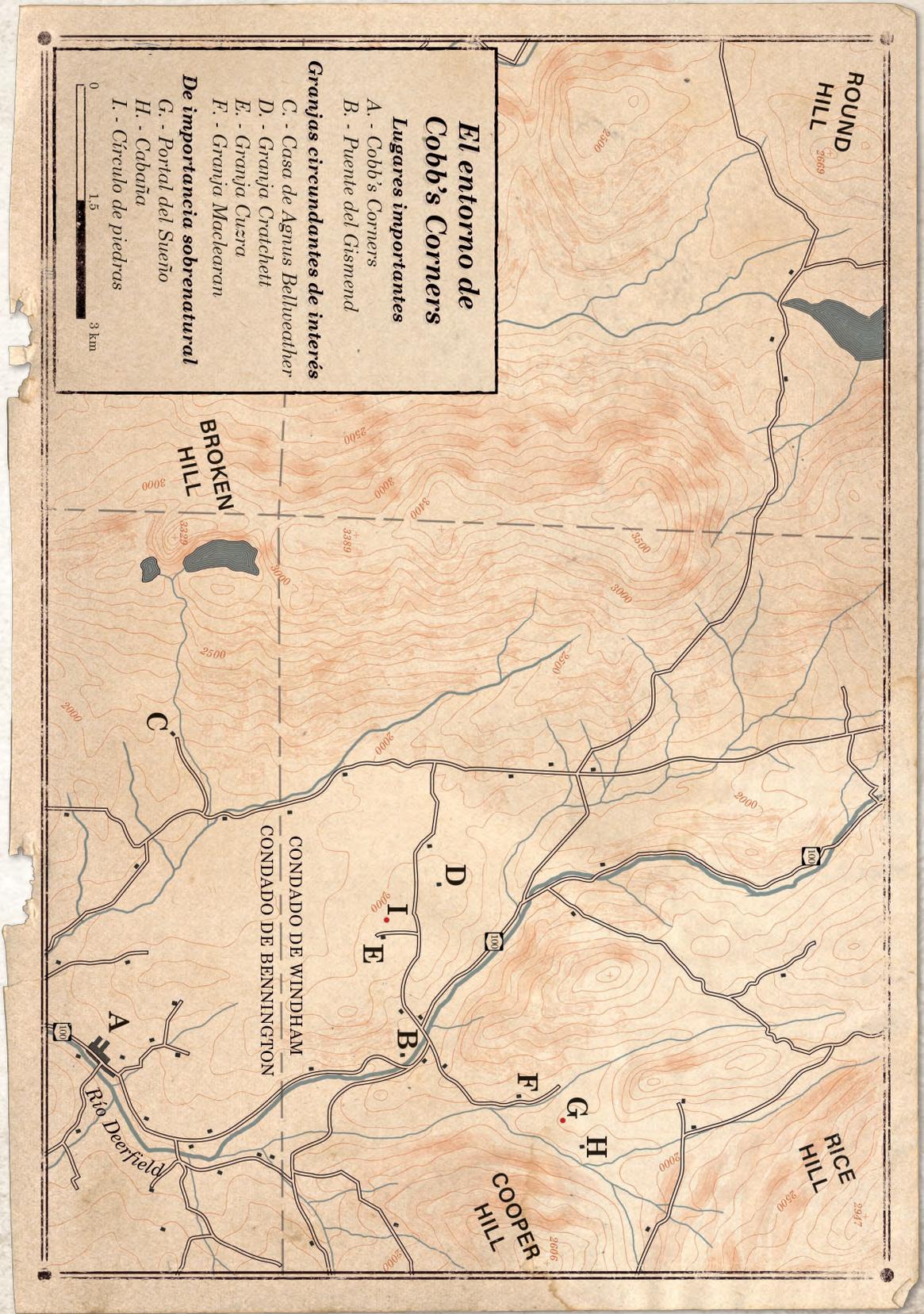
BÚSQUEDA DE ESTUDIANTES DESAPARECIDOS CANCELADA



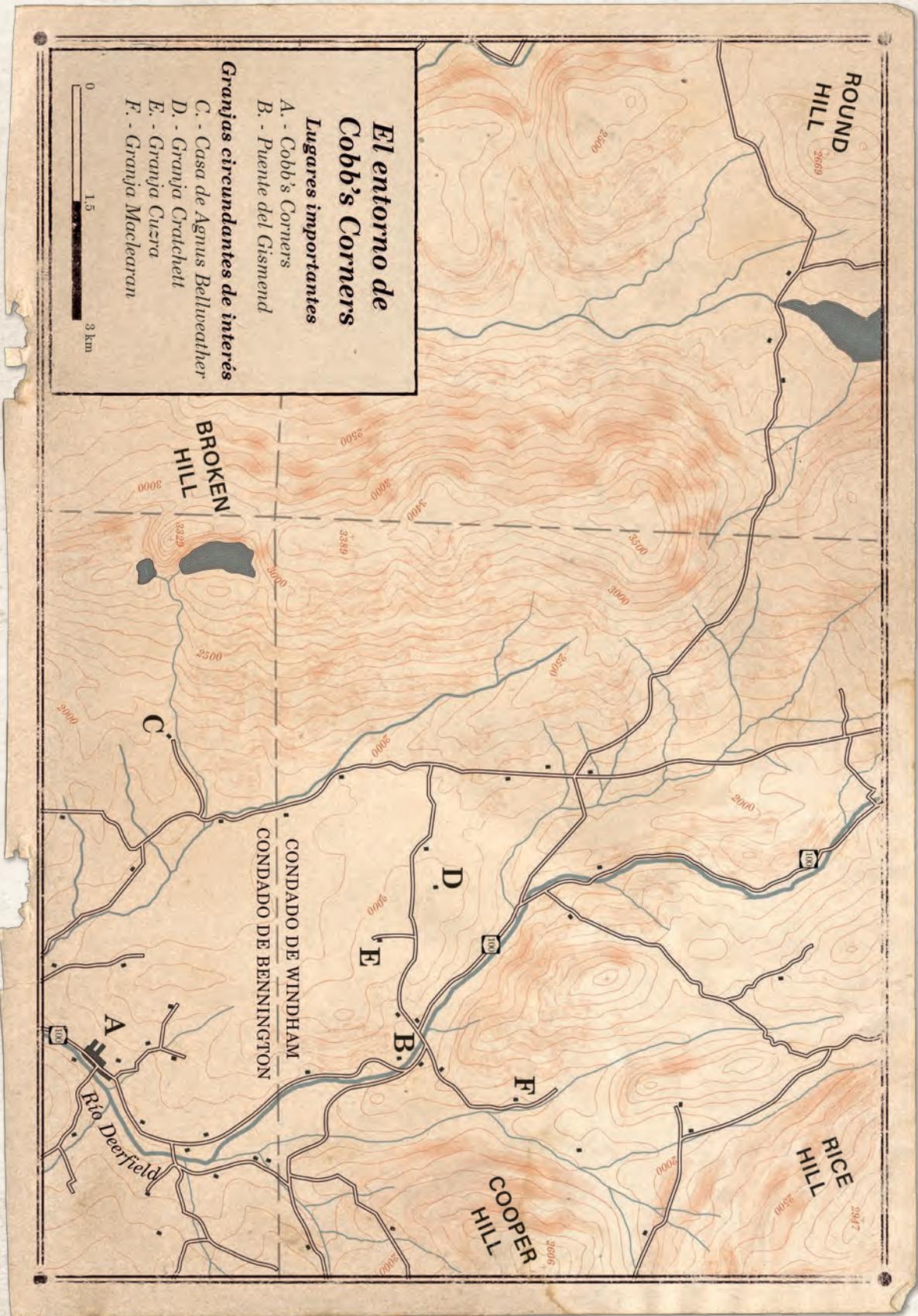
¡Última hora!

Quizá recuerden el misterio que rodea la muerte del estudiante de historia de la Universidad Miskatonic, Boyd Patterson, y la desaparición de dos de sus compañeros durante una expedición a Vermont el mes pasado. El cuerpo de Patterson fue encontrado al pie de las Green Mountains después de que el sheriff local, Dan Spencer, se preocupara por el paradero de los estudiantes y montara una búsqueda en los bosques y colinas que rodean el pintoresco pueblo agrícola de Cobb's Corners en un intento de localizarlos. La investigación posterior concluyó que las heridas de Patterson eran consistentes con las que provocaría una caída desde una altura considerable, y esta muerte se registró como un trágico accidente de escalada. No se pudo encontrar ningún rastro de la señorita Daphne Devine, estudiante de antropología, ni de John Jeffrey, estudiante de geología. Se cree que los estudiantes estaban en Vermont realizando el seguimiento de una salida de investigación anterior que había tenido lugar ese mismo verano.

Otro estudiante, Robert Blaine, que debía participar en la expedición, sufrió una caída la noche anterior a la partida del grupo y, a consecuencia de sus heridas, no pudo unirse a ellos. En cuanto se enteró de su situación, se dice que Blaine se apresuró a ir a Cobb's Corners para ayudar en los esfuerzos por localizar a sus compañeros. Lamentablemente, la búsqueda ha concluido, ya que no se ha encontrado ningún rastro ni de la señorita Devine ni de Jeffrey. Hasta la fecha, no hay ninguna pista sobre su destino, ni puede que la haya nunca. Su pérdida es, sin duda, muy sentida por todos quienes los conocían.



Mapa del entorno de Cobb's Corners - Versión para el Investigador



Mapa de la granja Maclearan



La granja Maclearan

- A. Dormitorio 1
- B. Dormitorio 2
- C. Rellano
- D. Cocina
- E. Dormitorio/Sala
- F. Chimenea
- G. Bosque de arces
- H. Granero
- I. Parterre de flores
- J. Caseta
- K. Granja
- L. Carretera a Cobb's Corners

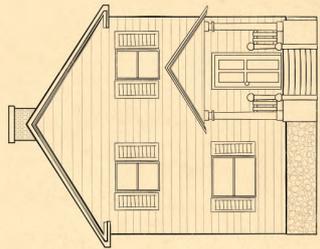
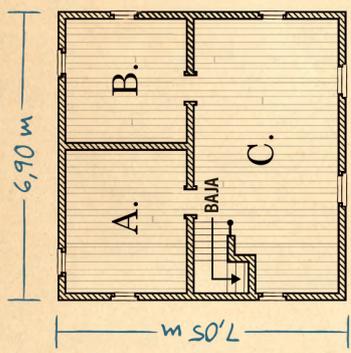
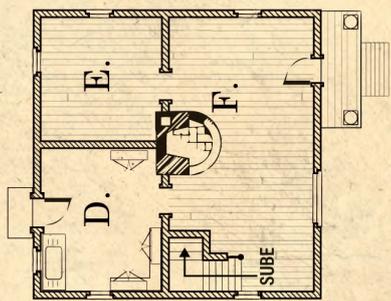


IMAGEN EN ALZADO



PRIMER PISO



PLANTA BAJA

DELINEACIÓN: COMPROBACIÓN:	ESTUDIO N.º HABS	SOCIEDAD DE EDIFICIOS HISTÓRICOS AMERICANOS	HOJA 1 DE 2 METROS
	WINDHAM COUNTY		
	ELLIS BROOK ROAD		
	GRANJA MACLEARAN		
	FL - 607		

Abres los ojos y descubres que no estás en la cama y que, en realidad, estás tumbado sobre un lecho de flores. El inmenso cielo nocturno está lleno de estrellas parpadeantes y una enorme luna creciente se eleva directamente sobre ti. La luna tiene un aspecto siniestro que no puedes explicar con exactitud. Cuando te levantas del lecho de flores, estas producen un crujido y, cuando ya estás de pie, te das cuenta de que el crujido continúa. Al darte la vuelta, ves que las flores parecen estremecerse por voluntad propia. Retrocediendo con miedo, descubres que tu mirada se dirige hacia el oscuro bosque. Entre los troncos de los árboles se mueven formas feas y sombras reptantes, de algún modo casi humanas, pero retorcidas y más pequeñas. De repente, una mirada de ojos brillantes aparece en la línea de árboles, parpadeantes y feroces. El crujido se detiene y, desde lo más profundo del bosque, escuchas el lamento de un hombre, largo y doloroso. Oyes gritar tu nombre en voz alta dos veces, la segunda tan fuerte que te despierta. Estás en tu cama, sudando, confundido y asustado.

Te despiertas en la más absoluta oscuridad. No debíuo a una noche sin estrellas en una habitación con cortinas, sino a la oscuridad absoluta del vacío. Congelado e inerte, no hay posibilidad de movimiento. Aunque sientes que tienes los ojos abiertos, no puedes ver nada a través de la impenetrable negrura. La única sensación es un leve zumbido en tus oídos, y este, a través de lentos incrementos, crece en volumen hasta convertirse en algo espantoso. Te parece oír palabras que laten a través de los tonos desiguales. Le sigue un dolor agudo e insoportable, y la oscuridad es sustituida por una súbita afluencia de luz cuando unas formas nebulosas se enfocan.

Ante ti aparecen imágenes discordantes. Primero una visión fragmentaria de un bosque de enormes robles retorcidos y espesos con repugnantes tumores fúngicos y el cielo apenas visible a través del dosel de hojas. A esta escena le sigue una ciudad de mármol azul celeste. Se ven esbeltos minaretes, así como altos muros revestidos de estatuas de bronce vestidas con trajes medievales. A continuación, la escena se desplaza a un lugar azotado por el viento y desolado, salpicado de cabañas de granito. Formas humanoides poco claras acechan en las cercañas, bailando y haciendo cabriolas en torno a unas parpadeantes llamas verdes. A continuación, una enorme vista de torres con forma de cilindro; un mundo crepuscular iluminado por orbes amarillos y enfermizos. Un súbito y frío temor se apodera de ti mientras observas las sombras que acechan más allá de los portales de nueve metros de altura de la ciudad.

Estas visiones se desvanecen y descubres que sigues inmóvil, pero que ahora parece estar en un claro cubierto de maleza retorcida y rodeado de árboles. Son arces. Es pleno día, pero ningún pájaro canta. Impotente e inmóvil, sientes que hay cosas que se mueven cerca. Oyes un grito de mujer que te desgarran las entrañas, pero que parece no proceder de ninguna parte. Te despiertas de nuevo en la cama, asustado y confuso.

Te encuentras en un frío suelo de tierra. Está oscuro, pero no tanto como para que no te des cuenta de que estás en una despensa subterránea. Hay colgajos de verduras podridas por encima de tu cabeza y, cuando te pones en pie, los zarcillos de las raíces te rozan la cara y los hombros. Estás desnudo, tienes frío y te sientes vulnerable. Ves largas estanterías de madera que se alinean en dos paredes, en las que hay frascos que contienen objetos palpitanes y ligeramente brillantes. ¿Podrían ser cerebros? Cuando empiezas a acercarte, te giras al oír un gruñido bajo y desagradable que te pone los pelos de punta. El gruñido se transforma en palabras guturales que hablan un idioma extraño e ininteligible. Presa del pánico, corres hacia las escaleras, pero, al estilo de las pesadillas, estas no se acercan mientras corres y corres.

Las raíces se hacen más gruesas a medida que intentas escapar, agarrándote del pelo, los brazos y las piernas. Solo cuando la extraña voz alcanza un crescendo retumbante, las raíces se separan y finalmente tropiezas con las escaleras. Subiendo a toda prisa, ves una trampilla de aspecto robusto que bloquea la salida. La voz emite un último grito de rabia cuando golpeas la trampilla y, de algún modo, consigues abrirla, inundando el sótano con la luz de las estrellas. Sudando y jadeando, sales al exterior y ves que estás en un claro rodeado de arces. Das unos pasos cautelosos por la hierba húmeda.

Entonces, algo frío y pegajoso te envuelve los tobillos y empieza a arrastrarte hacia el sótano. Desciendes dolorosamente las escaleras y lo último que oyes antes de que caiga la oscuridad total es una carcajada bestial. Te despiertas, temblando de terror, con la risa aún resonando en tus oídos.

El relato de la señora Bellweather

Cuando Franklin Cobb y los colonos originales se dirigían a este valle, fueron detenidos por un grupo de indios. Parece que los indios intentaron advertir a los colonos de que esta era una tierra maldita. Le dijeron a Franklin que, hace mucho tiempo, una tribu se asentó en este valle y los espíritus malignos la aniquilaron en una sola noche. Según sus leyendas, los miembros de la tribu murieron de las formas más horribles: congelados, quemados o despedazados. Los restos de los masacrados fueron encontrados y enterrados al pie de una colina del valle. Sin embargo, aquella noche los espíritus malignos se alzaron, gritando maldiciones y amenazas, pero el sabio de los indios tenía una magia poderosa y pudo mantener a raya a los espíritus mientras su tribu escapaba.

Ahora creo que hay algo de verdad en ello. No hay bichos en el valle, ni abejas, ni escarabajos. Los pájaros no vuelan hacia el sur para pasar el invierno, y ningún oso o puma baja a aterrornizarnos. Lo único que vive en este valle es el hombre y las cosas que trae el hombre. ¿Saben que los agricultores de aquí no tienen que preocuparse por las malas hierbas? ¡No crecen! Al menos no en los cultivos. Sin embargo, sí crecen muchas cosas; si no pudiéramos venderlo todo a las ciudades, ¡nos ahogaríamos en cosechas y vacas! Y todos estos productos proceden de un suelo fino y rocoso. De vez en cuando me pregunto por qué se nos concedió esta abundancia, pero más que eso, me pregunto qué estamos pagando por ella.

Mapa de la cabaña - Versión para el Guardián

MAPA DE SITUACIÓN

A. Cabaña
B. Huerto
C. Pozo de piedra

La cabaña

D. Chimenea
E. Colchones de paja
F. Trampilla
G. Emily

VISTA EN ALZADO

ESTUDIO N.º
HABS
FL - 838

WINDHAM COUNTY

CABAÑA

VALLEY VIEW ROAD

9,5 m

6,5 m

PLANTA BAJA

↑
SUBE

DEPENSA SUBTERRÁNEA

9,5 m

6,5 m

ESTUDIO N.º
HABS
FL - 838

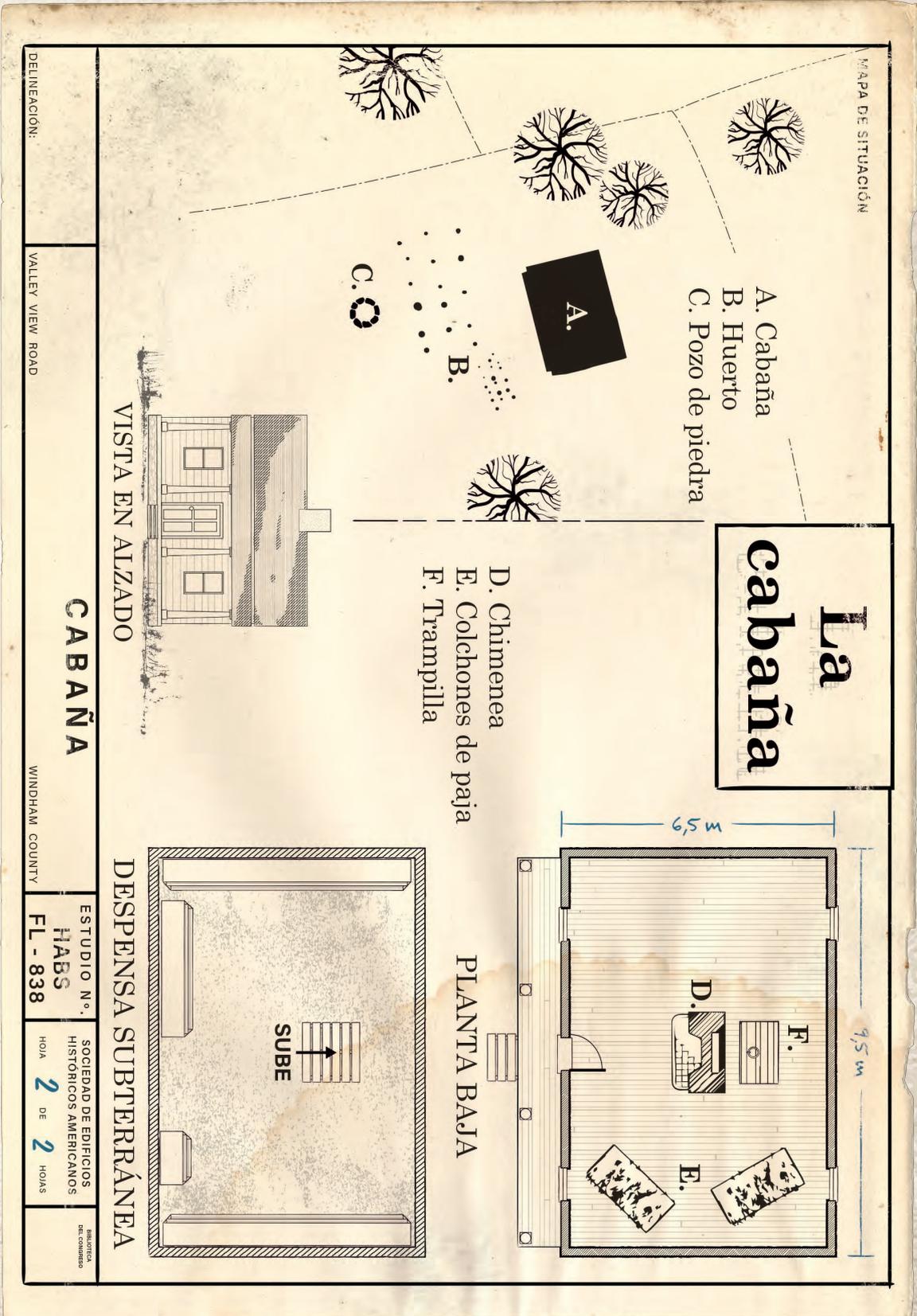
SOCIEDAD DE EDIFICIOS HISTÓRICOS AMERICANOS

HOJA **2** DE **2** HOJAS

WINDHAM COUNTY

DELINEACIÓN: VALLEY VIEW ROAD

REVISIÓN DEL CONTENIDO



12 de junio de 1921

Local

BENNINGTON BANNER

Encuentran a una familia muerta en Vermont

Ayer se encontraron los cadáveres de Lou Ann Clark y sus dos hijos, Simon y Samuel, de nueve y siete años respectivamente, en un campamento situado en la base de Green Mountains. La policía especula que la familia habría sido asesinada hace más de una semana por un asaltante desconocido. Según los lugareños, la familia Clark llegó al pequeño pueblo de Cobb's Corners el 4 de junio, para luego irse de vacaciones

a pescar, acampar y hacer senderismo en el bosque que rodea el pueblo. En cuanto a Keith Clark, el marido y padre de la familia asesinada, no se ha encontrado ningún rastro de él en la escena de este terrible crimen. La policía sigue buscando pruebas en el bosque y ha hecho un llamamiento para que el señor Clark se presente para ayudar en sus investigaciones.

Querido Ashley:

Quiero darte las gracias por haberte puesto en contacto conmigo en lo que respecta a la financiación del viaje de estudios que he planeado. No puedo imaginar por qué la universidad me negaría la financiación de una excursión tan potencialmente beneficiosa. Sospecho que el maldito Wilmarth está detrás de este asunto.

En cualquier caso, creo que es bastante generoso por parte de Federated Oil & Chemical financiar esta expedición y espero sinceramente la integración de nuestros estudiantes, ya que he sido un firme defensor de las excursiones interdisciplinarias durante bastante tiempo. Espero que tus alumnos sean tan fructíferos en sus excavaciones como sin duda lo serán los míos en su búsqueda del folclore local. Por favor, hazme saber si puedo servirte de ayuda en el futuro.

Atentamente,

Roger Harrold



UNIVERSIDAD MISKATONIC
Arkham, Massachusetts

Estimado señor Abelard:

Lamento tener que informarle que, por lo que parece, el pasquallium es de origen extraterrestre. Mis estudiantes han vuelto con otra muestra del mineral, que han encontrado en un cráter cuya antigüedad estiman en miles de años. Le adjunto fotografías del lugar para que las examine.

Según mis alumnos, han encontrado el mineral en Red Rock Mountain, a ocho kilómetros al sur de Battleboro. Me he tomado la libertad de conservar las dos muestras del mineral para poder seguir analizándolas. Si desea que le devuelva la muestra original, póngase en contacto conmigo.

Ha sido un placer tratar con un filántropo como usted, señor, y si puedo ser de alguna otra ayuda para Federated Oil & Chemical, agradeceré su llamada.

Con mi más sincero agradecimiento,

Profesor Ashley Learmonth

20 de agosto

Sra. E. Cratchett. Calle Orchard, 12, Cobb's Corners, Vermont.

Señor Blaine:

Le escribo esta carta solo para decirle por qué no ha recibido ninguna respuesta a sus tres últimas y molestas cartas. Mi amado esposo, Jethro, que era un hombre verdaderamente bueno y honesto, ha muerto. El doctor Perry dice que fue un accidente, pero yo lo dudo.

Le dije a Jethro que no se mezclara con usted ni con esa señorita Devine y todas sus tonterías universitarias tan inteligentes, pero usted y esa mujer consiguieron que se pusiera en mi contra y ahora está muerto. Espero que esté usted contento, señor, y que se pudra en el infierno. Sé que murió por las historias que le contaba. No sé cómo, pero estoy segura de que usted tuvo algo que ver con su prematuro fallecimiento.

Por favor, si tiene algo de piedad en su maldito corazón, no vuelva a escribirme. Que Dios le perdone, porque yo no puedo. Me ha convertido en viuda antes de tiempo.

Emelda Cratchett

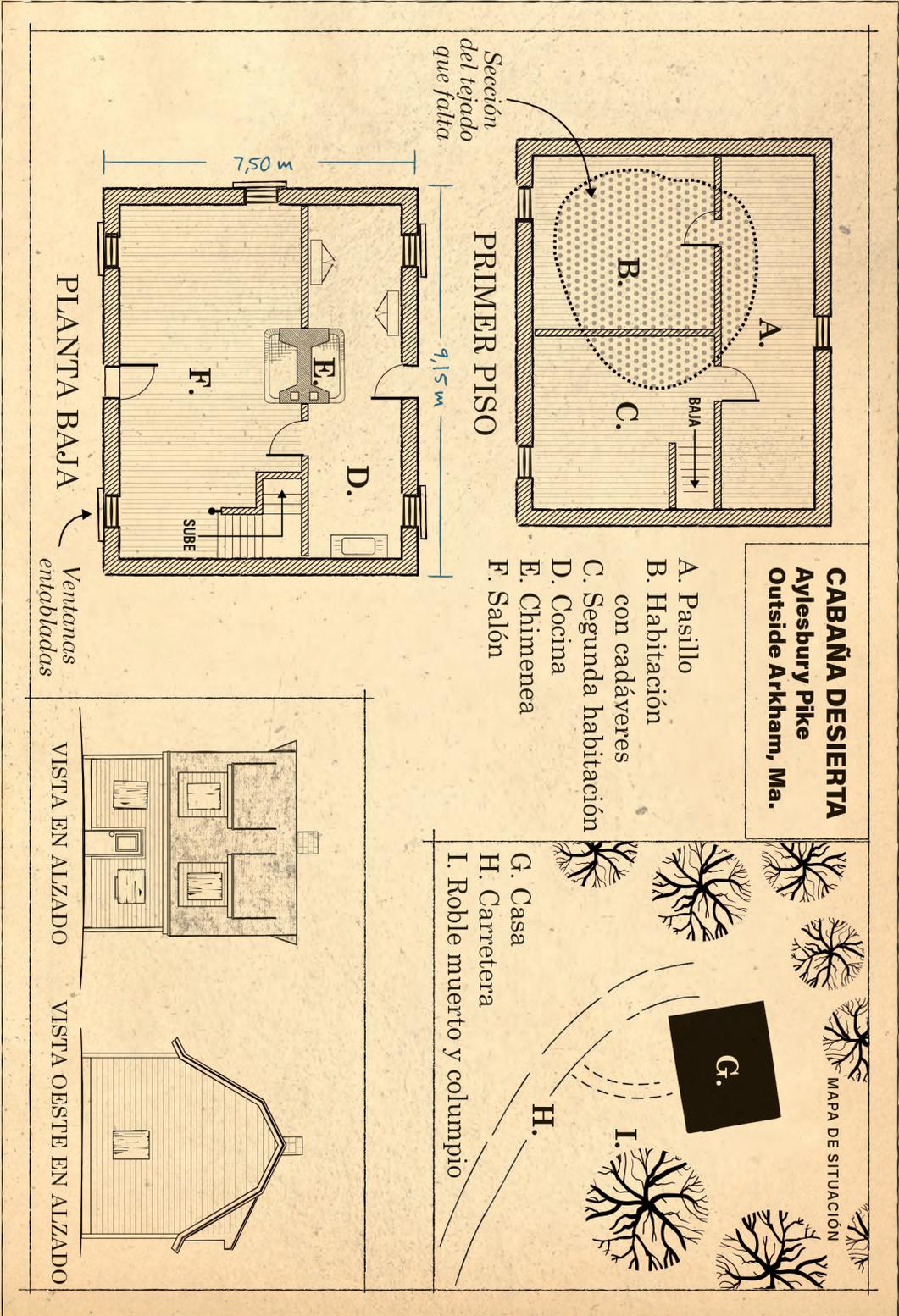
Estimada señorita Devins y colegas:

Escribo esta nota para felicitarla a usted y a su equipo por el espléndido trabajo que han realizado hasta ahora. Es de lo más impresionante y viene a demostrar lo ideales que son ustedes para esta tarea.

También me alegro de que todos ustedes estén disfrutando del viaje y apruebo de todo corazón su regreso a Cobb's Corners.

Atentamente,

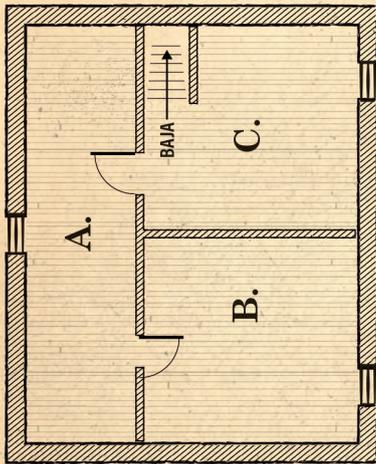
Roger Harrold



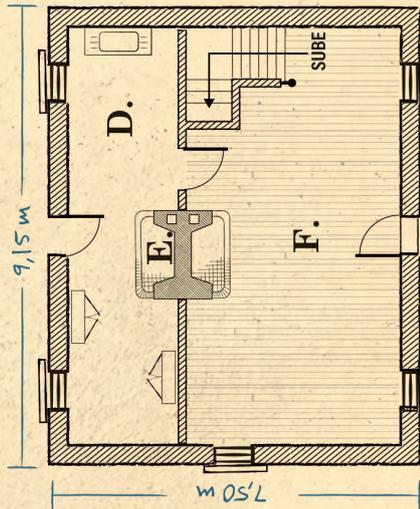
Mapa de la cabaña desierta (casa segura) - Versión para el Investigador

CABAÑA DESIERTA
Aylesbury Pike
Outside Arkham, Ma.

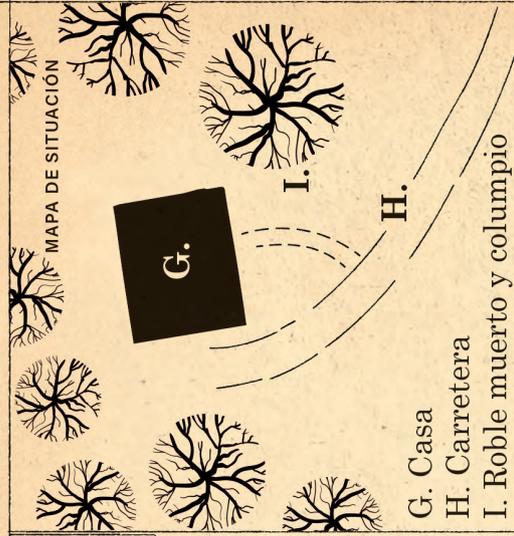
- A. Pasillo
- B. Primera habitación
- C. Segunda habitación
- D. Cocina
- E. Chimenea
- F. Salón



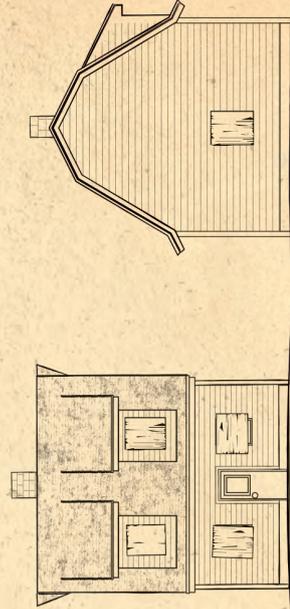
PRIMER PISO



PLANTA BAJA
Ventanas entabladas



- G. Casa
- H. Carretera
- I. Roble muerto y columpio



VISTA EN ALZADO
VISTA OESTE EN ALZADO

**FEDERATED & OIL
CHEMICAL**

**Edificio de la sede central
Detroit, Michigan**

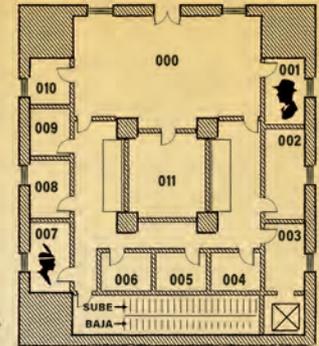


SÓTANO
 S1 - Laboratorio de la doctora Matherson
 S2 - Oficina
 S3 - Antecámara del Departamento de Investigación
 S5 - Aparcamiento subterráneo

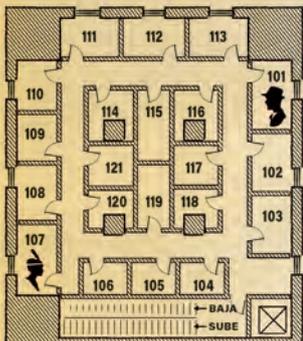
LEYENDA GENERAL

- ☒ - Ascensor
- ☒ - Ascensor privado
- ♂ - W. C. Damas
- ♂ - W. C. Caballeros

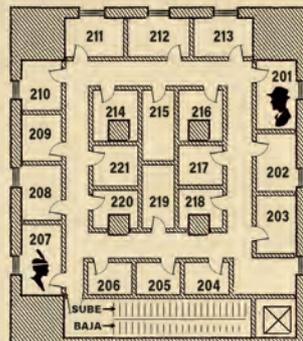
0 15 3 6



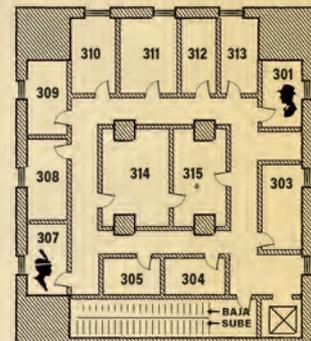
PLANTA BAJA: OFICINAS
 000 - Gran vestíbulo de recepción
 002-010 - Oficinas
 011 - Almacén acorazado



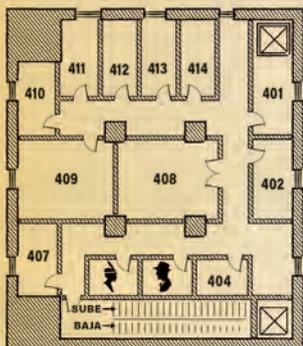
PRIMERA PLANTA: OFICINAS
 102-106, 108-121 - Oficinas



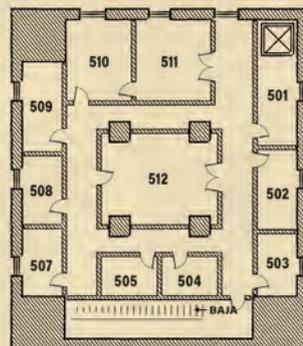
SEGUNDA PLANTA: OFICINAS
 202-206, 208-221 - Oficinas



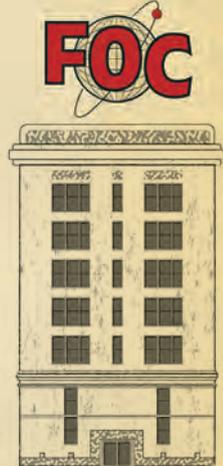
TERCERA PLANTA: PERSONAL
 308 - Lavandería
 309-313 - Alojamiento del personal
 314 - Cocina
 315 - Comedor



CUARTA PLANTA: INVITADOS
 401 - Acceso al ascensor privado
 402, 404, 407 - Alojamiento para invitados
 408 - Sala de juntas
 409 - Biblioteca
 410-414 - Alojamiento para invitados



**QUINTA PLANTA:
RESIDENCIA PRIVADA DE ABELARD**
 501 - Sala de guardia 511 - Dormitorio principal
 509 - Cocina 512 - Comedor formal y galería
 510 - Salón



AYUDAS DE JUEGO Y MAPAS DE LOS INVESTIGADORES

Mapa de Federated Oil & Chemical - Versión para el Investigador



FEDERATED OIL & CHEMICAL
Edificio de la sede central
Detroit, Michigan

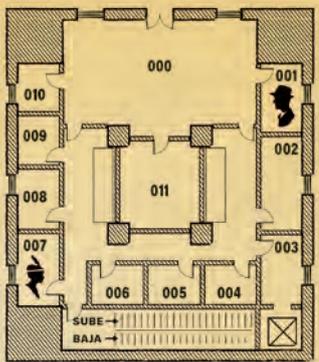


SÓTANO
S1 - Sótano
S2 - Oficina
S3 - Antecámara del Departamento de Investigación
S5 - Aparcamiento subterráneo

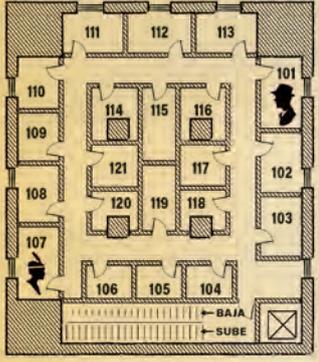
LEYENDA GENERAL

- ☒ - Ascensor
- ☒ - Ascensor privado
- ♀ - W.C. Damas
- ♂ - W.C. Caballeros

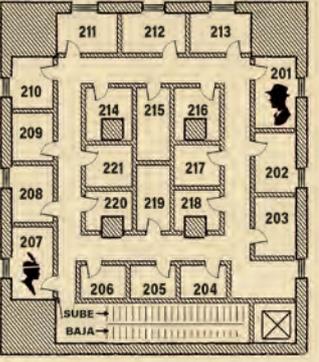
0 15 3 6



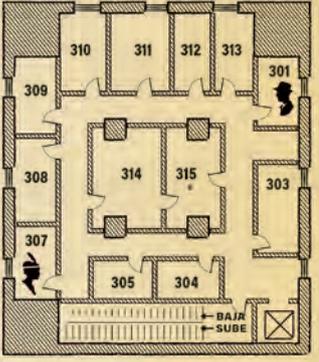
PLANTA BAJA: OFICINAS
000 - Gran vestíbulo de recepción
002-010 - Oficinas
011 - Almacén acorazado



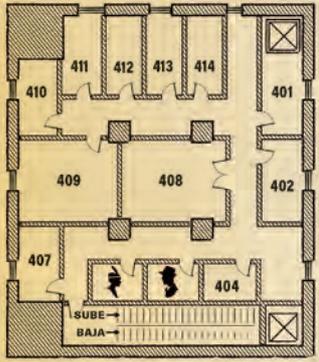
PRIMERA PLANTA: OFICINAS
102-106, 108-121 - Oficinas



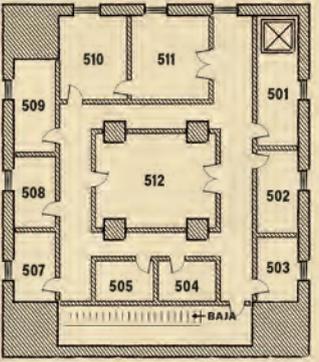
SEGUNDA PLANTA: OFICINAS
202-206, 208-221 - Oficinas



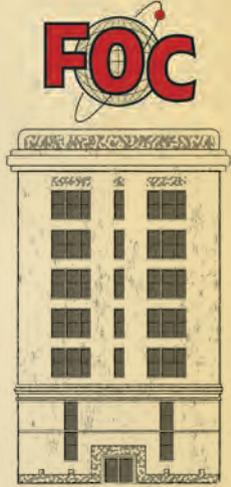
TERCERA PLANTA: PERSONAL
308 - Lavandería
309-313 - Alojamiento del personal
314 - Cocina
315 - Comedor



CUARTA PLANTA: INVITADOS
401 - Acceso al ascensor privado
402, 404, 407 - Alojamiento para invitados
408 - Sala de juntas
409 - Biblioteca
410-414 - Alojamiento para invitados



**QUINTA PLANTA:
RESIDENCIA PRIVADA DE ABELARD**
501 - Sala de guardia 511 - Dormitorio principal
509 - Cocina 512 - Comedor formal y galería





Suministros

- Ropa de cama
- Comida en lata
- Agua embotellada
- Suministros médicos
- Linternas de queroseno
- Linternas eléctricas (con pilas)
- Tres pares de prismáticos (3)
- Herramientas varias
- Laboratorio de química y biología (con todo lo necesario para la situación)
- Dos radios de onda corta (2)
- Camión Ford modelo TT
- Coche Ford modelo A
- Antena de radio de tres metros de altura (que se colocará en el tejado de la granja)
- Generador portátil (solo para alimentar la radio)
- Cuatro bidones de acero de 200 litros de gasolina (4)

Arsenal

- Seis fusiles Lee-Enfield Mk3 .303 (británicos) (6), con 600 cartuchos de munición
- Cuatro revólveres Colt modelo 1917 .45 (4)
- Dos metralletas Thompson M1921 (2), con 800 cartuchos de munición
- Tres pistolas de señalización (3), con 50 bengalas para cada una (150 en total)
- Una caja de 24 granadas de mano (1)



INICIO:

Doctora Matherson: ¿Puedes oírme? ¿Me entiendes?

Sujeto: (Con un zumbido agudo, lento y de sonido casi mecánico.) Sí, entiendo.

DM: Llevas dos días aquí, ¿por qué has esperado hasta ahora para hablar?

S: No hablaba vuestro idioma.

DM: ¿Quieres decir que has aprendido inglés en solo dos días? ¿Cómo?

S: Escuchando el habla humana. Desde la captura hace dos ciclos solares.

DM: Eso es increíble. Entonces, ¿por qué quieres hablarme ahora?

S: Hambre. Necesito comida.

DM: Bueno, he intentado alimentarte con todo lo que se me ha ocurrido... pero no has comido nada.

S: No puedo consumir alimentos. Debo volver a la montaña.

DM: Bueno, no puedo dejar que vuelvas al Himalaya, ¿verdad?

S: No he hecho daño. Deja que me dejen en paz y en secreto. No haré daño. Necesito comida. Moriré.

DM: Bueno... Veré lo que puedo hacer, pero volvamos a las preguntas, ¿de acuerdo? ¿Cómo debo llamarte?

S: Somos mi-go.

DM: ¿Mi-go, eh? Te encontramos en las montañas del Himalaya. ¿De dónde venías antes?

S: De muy lejos. Todavía no lo conocéis.

DM: Sí, pero ¿cómo se llama? ¿A qué distancia está?

S: Muy lejos. Comida. Debo tener comida... pronto.

DM: Te traeré comida pronto, pero debo saber más sobre ese lugar.

S: Comida. Comida.

DM: Te advierto que si no respondes a mis preguntas me veré obligada a administrarte una descarga eléctrica para que hables.

S: No hablar más. ¡Necesito comida! ¡Comida!

(Una ráfaga de sonidos se prolonga durante tres minutos de la grabación. La cacofonía parece incluir un zumbido eléctrico, el siseo de una descarga estática, un sonido de raspado de metal, los gritos de la doctora Matherson para que el mi-go responda a las preguntas, y un inquietante y zumbante alarido. Finalmente, el sujeto pronuncia una palabra casi ininteligible).

S: Yug-goth... Yug-goth. Venimos... de Yuggoth.

DM: ¿Y dónde está Yuggoth?

S: El noveno planeta... en este sistema.

DM: Estás mintiendo. Este sistema solar solo tiene ocho planetas. ¿Voy a tener que volver a conectar la electricidad?

S: No. Tu especie todavía no... lo ha encontrado.

DM: Entonces, ¿qué os trae a la Tierra?

(Una pausa de diez segundos).

DM: Te he preguntado cuál es vuestra razón para estar en la Tierra.

S: La comida. Debo tener...

(Vuelven los horribles sonidos de un zumbido eléctrico y un lamento agudo y desgarrador. Un minuto de silencio seguido de un zumbido que empieza a formar palabras).

S: ¡Ia! ¡Ia! ¡Shub-Niggurath! ¡Cabra negra de los bosques con un millar de retoños! ¡Ia! ¡Ia! ¡Nyarlathept! ¡Libérame!

(Esto, repetido tres veces más, luego el sujeto se calla. Se oye un zumbido eléctrico y más lamentos agudos).

DM: Parece que el sujeto, este «mi-go», ha muerto. Su cabeza ya no cambia de color y el proceso de descomposición parece avanzar rápidamente. Todo su cuerpo está empezando a decolorarse hasta volverse marrón y a pudrirse rápidamente. Fin de la grabación. Tengo que llevar rápidamente el cadáver al laboratorio y comenzar la autopsia antes de que sea demasiado tarde.

FIN

Ayuda de juego 17a - Tiempo de cosecha

**Connaissez-vous
cet homme?**

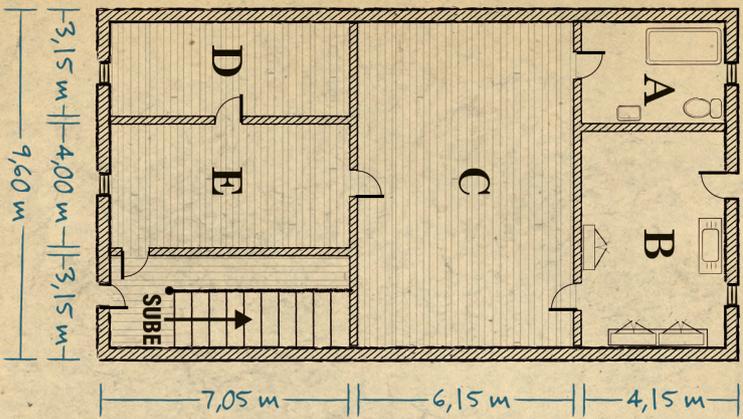


Nathan Roche.
Age inconnu.

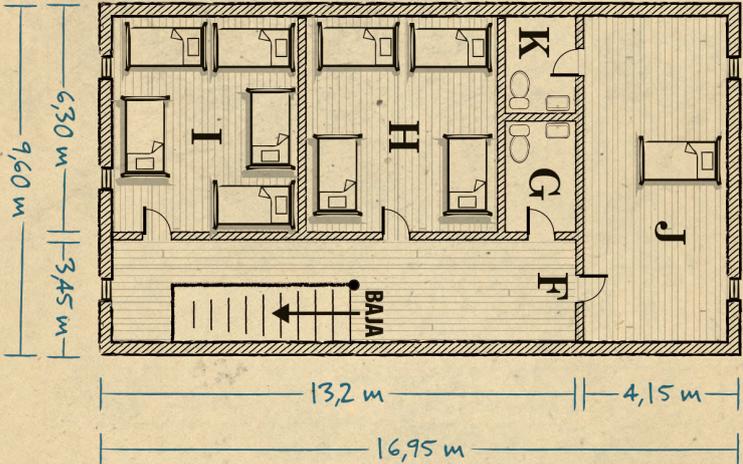
Contactez le détective
Degarmo à la station de
police de La Tuque.

Centro de Confraternidad

PLANTA BAJA

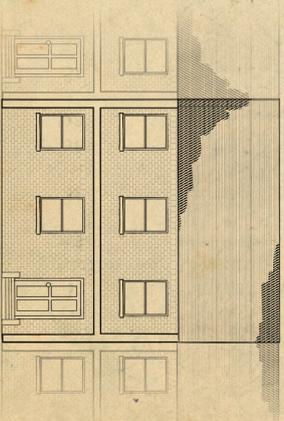


PRIMERA PLANTA



Rue du Côtéau, núm. 12

- A. Baño
- B. Cocina
- C. Salón
- D. Despacho de Dubois
- E. Vestíbulo
- F. Puerta cerrada
- G. Baño
- H. Dormitorio 1
- I. Dormitorio 2
- J. Dormitorio de Dubois
- K. Baño de Dubois



VISTA EN ALZADO

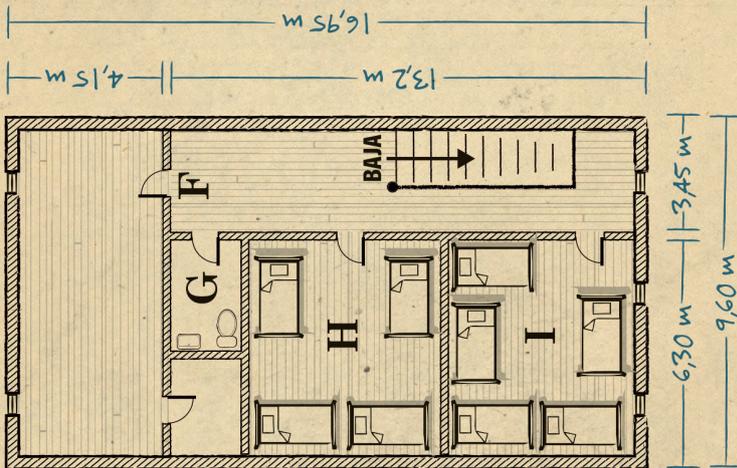
Mapa de Centro de Confraternidad para Jóvenes Cristianos - Versión para el Investigador

Centro de Confraternidad

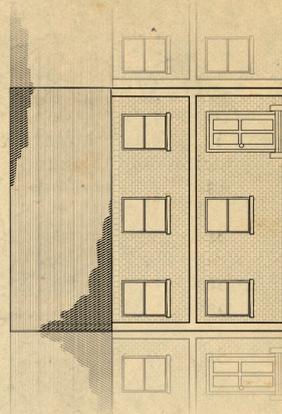
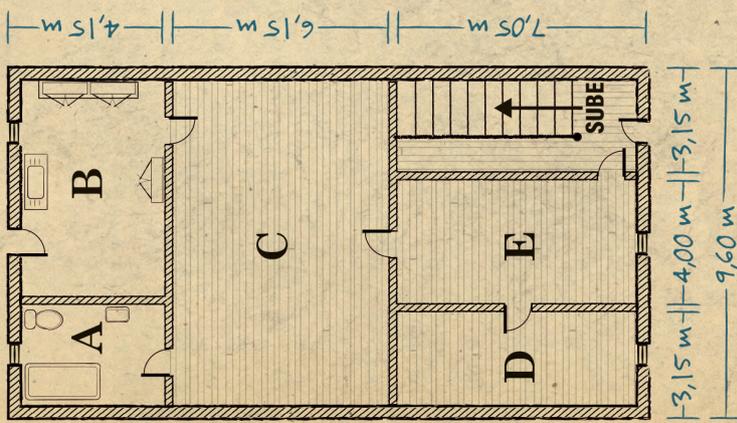
Rue du Côtéau, núm. 12

- A. Baño
- B. Cocina
- C. Salón
- D. Despacho de Dubois
- E. Vestíbulo
- F. Puerta cerrada
- G. Baño
- H. Dormitorio 1
- I. Dormitorio 2

PRIMERA PLANTA

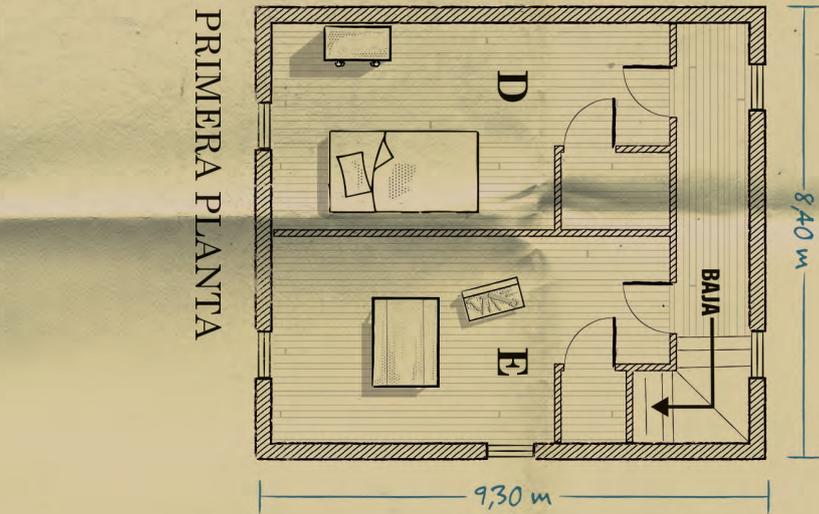
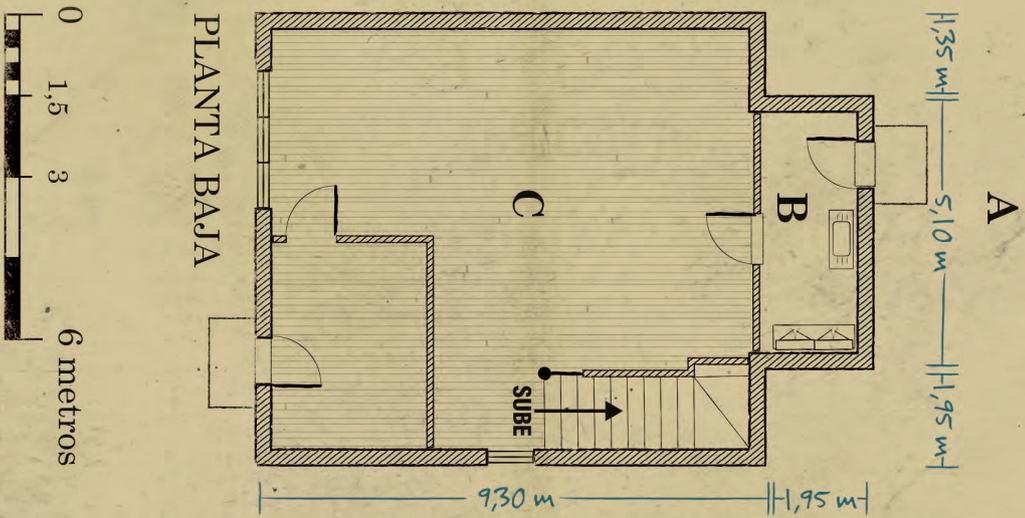


PLANTA BAJA

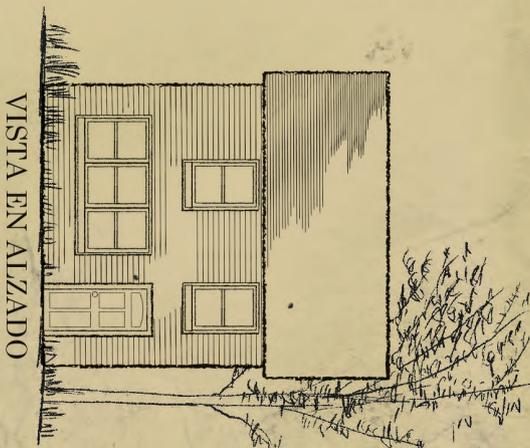


VISTA EN ALZADO

Rue de Cardinal Léger, núm. 5



- A. Patio trasero
- B. Cocina
- C. Salón
- D. Dormitorio 1
- E. Dormitorio 2



Destructividad - Eficiencia

Exceso: Crueldad - carencia de fortaleza

Alimentación en exceso - Deseo de comida

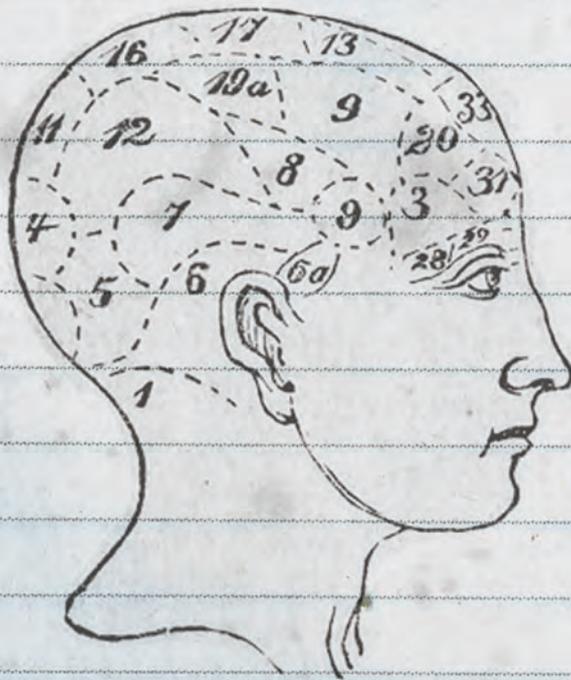
11. Aprobación

12. Autoestima

16. Escrupulosidad

17. Esperanza

13. Benevolencia



Job 7:17 - ¿Qué es el hombre, que le das tanta importancia? ¿Por qué te preocupas por él?

ABEL - antecedentes: licenciado del ejército, ahora alcohólico. Las áreas 6 y 6a del cerebro (combatividad) son normales.

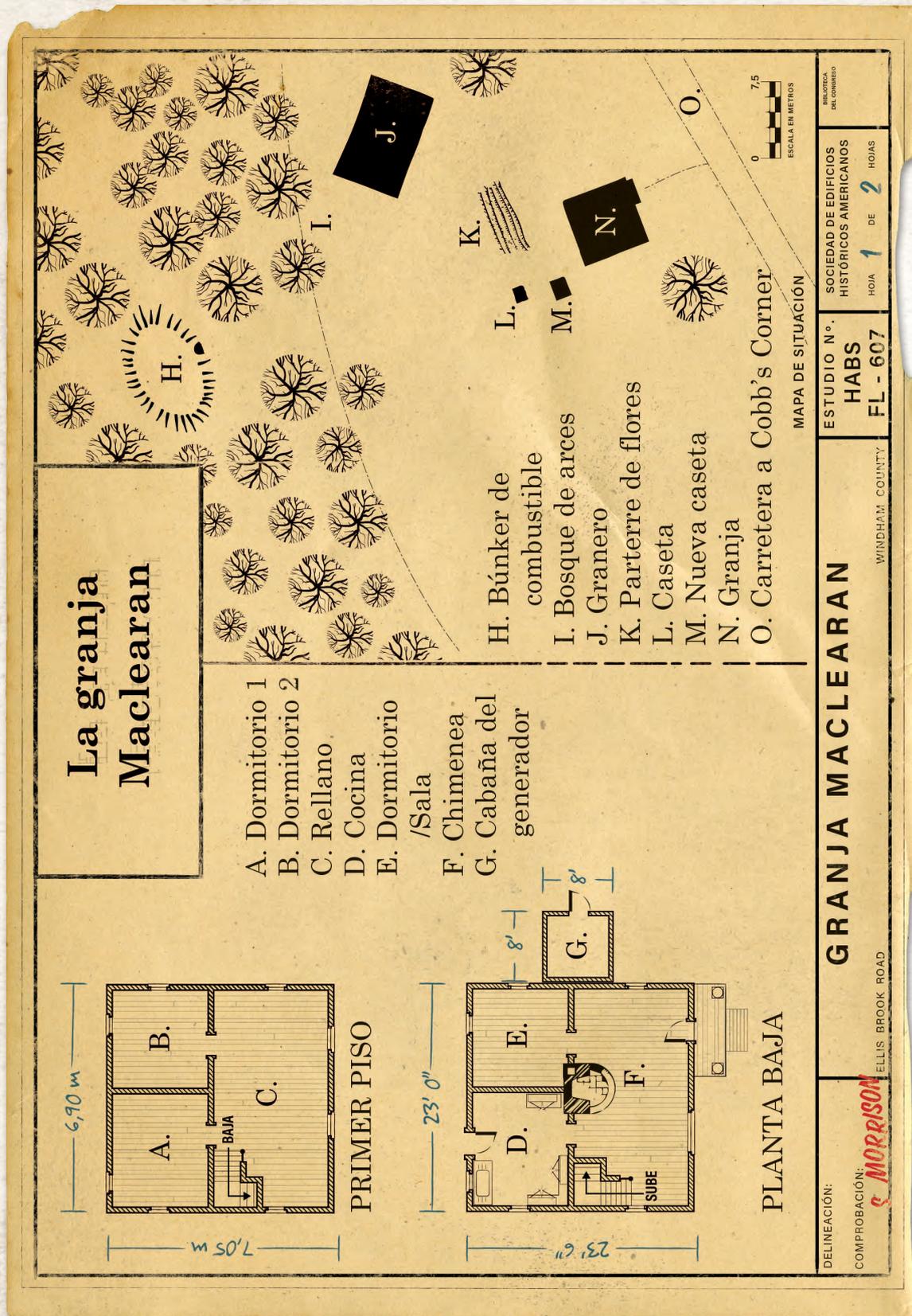
El área 13 (autoestima) está mellada.

CORNETT - antecedentes: trabajador de una fábrica, desempleado y bebedor empedernido.

Todas las áreas PARECEN NORMALES.

ROCHE - antecedentes: pasado desconocido, taciturno, indigente. El área 10, de la tendencia a ocultar, ES GRANDE.

Mapa de la granja Maclearan (actualizado)



Por fin vuelvo a estar de camino a casa, el sol brilla, los pájaros cantan y estoy sentado en el vagón más maloliente de aquí a Vermont. Casi no llego al tren, pero por suerte me ayudó a subir a bordo un tipo indio. Nos hemos pasado la mayor parte del día hablando e intercambiando historias mientras los demás pasajeros están tumbados al otro lado del vagón, roncando como para resucitar a los muertos.

Este indio, al que llamaré «Hank», ya que no conseguí sacarle su verdadero nombre, me contó una historia peculiar. Hank dijo que pertenece al pueblo de los abenakis de Green Mountains en Vermont, cerca de mi casa en Cobb's Corners. Una de las montañas que mencionó por su nombre era Broken Hill y creo recordar haber oído ese nombre en mi juventud. Según Hank, en las montañas viven extrañas criaturas desde antes de que Dios creara al hombre. De hecho, dijo que estas criaturas no adoran a ningún Dios cristiano, sino que veneran otras cosas. Estas criaturas no molestan mucho a nadie, siempre que la gente se mantenga alejada de ciertas colinas donde viven. Hank dijo que se pueden encontrar esos lugares si se sabe qué buscar. Lugares que los animales rehúyen, espeluznantes y tranquilos, o que tienen extrañas piedras antiguas que marcan el territorio. A veces se llevan a la gente por la noche,

especialmente a la gente que va a husmear en sus colinas. Luego es posible que regresen, pero ya nunca son los mismos...

Hank juraba que una vez, cuando era niño, su padre le señaló a una de las criaturas, volando sin rumbo en el cielo iluminado por la luna. Hank preguntó a su padre por qué aquella cosa volaba como un pato herido. Su padre le dijo que, al igual que él nunca podría nadar tan bien como un pez, tampoco esta criatura volaría como un pájaro, ya que el cielo no era su hogar. El padre de Hank le advirtió que tuviera cuidado con lo que pisaba, pues a las criaturas les encantaba escarbar en la tierra y habían creado vastas madrigueras en las montañas.

Por lo que deduzco, estas cosas están excavando en busca de algo, como metales preciosos o gemas o algo parecido. Por lo visto, no pueden encontrar lo que buscan en ningún otro sitio.

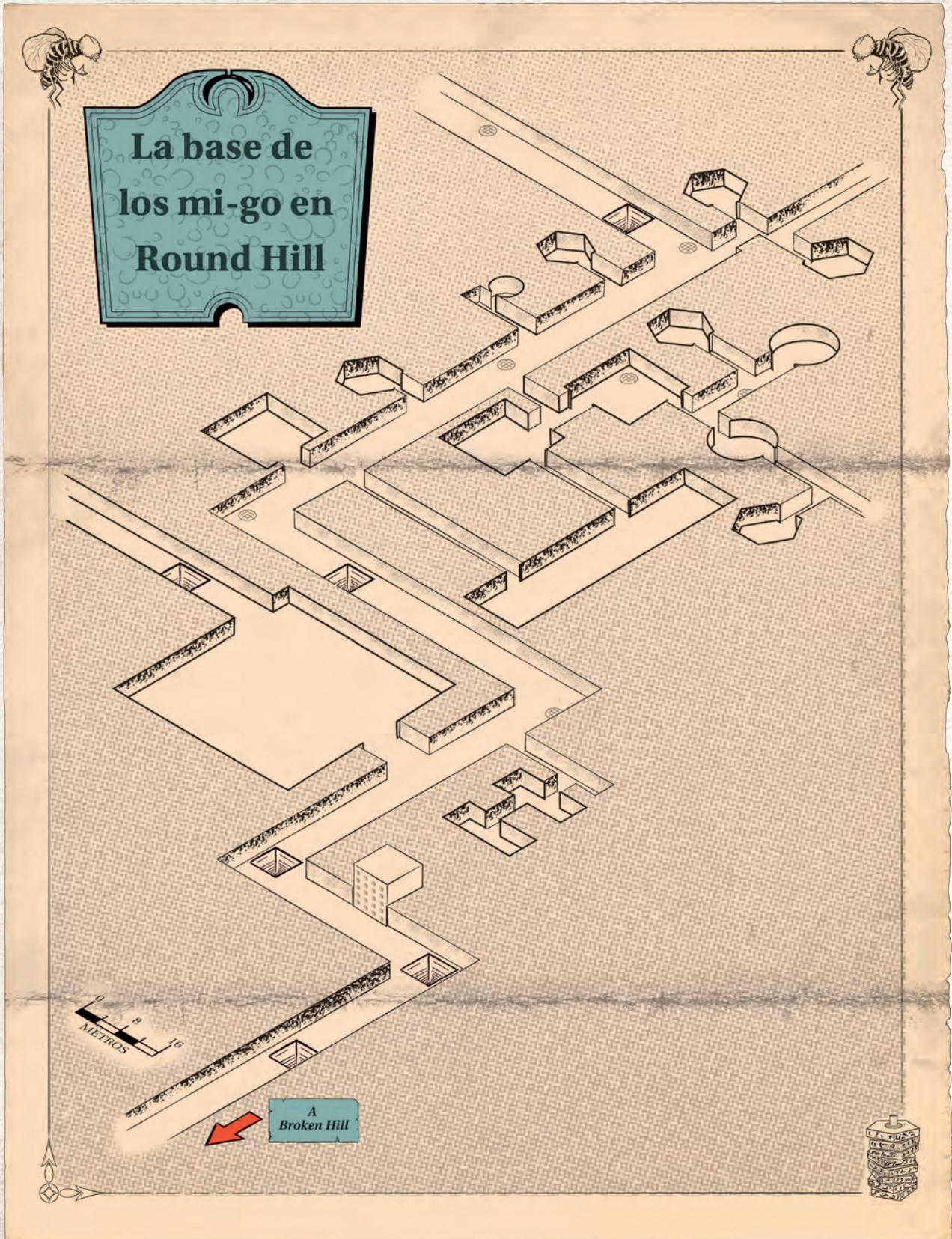
Esto me hizo pensar mientras estaba sentado en silencio mirando a Hank. Estoy seguro de que recuerdo unas cuevas en una montaña llamada Broken Hill, cerca de casa. Escribo todo esto para recordarme que debo investigarlo en cuanto llegue.

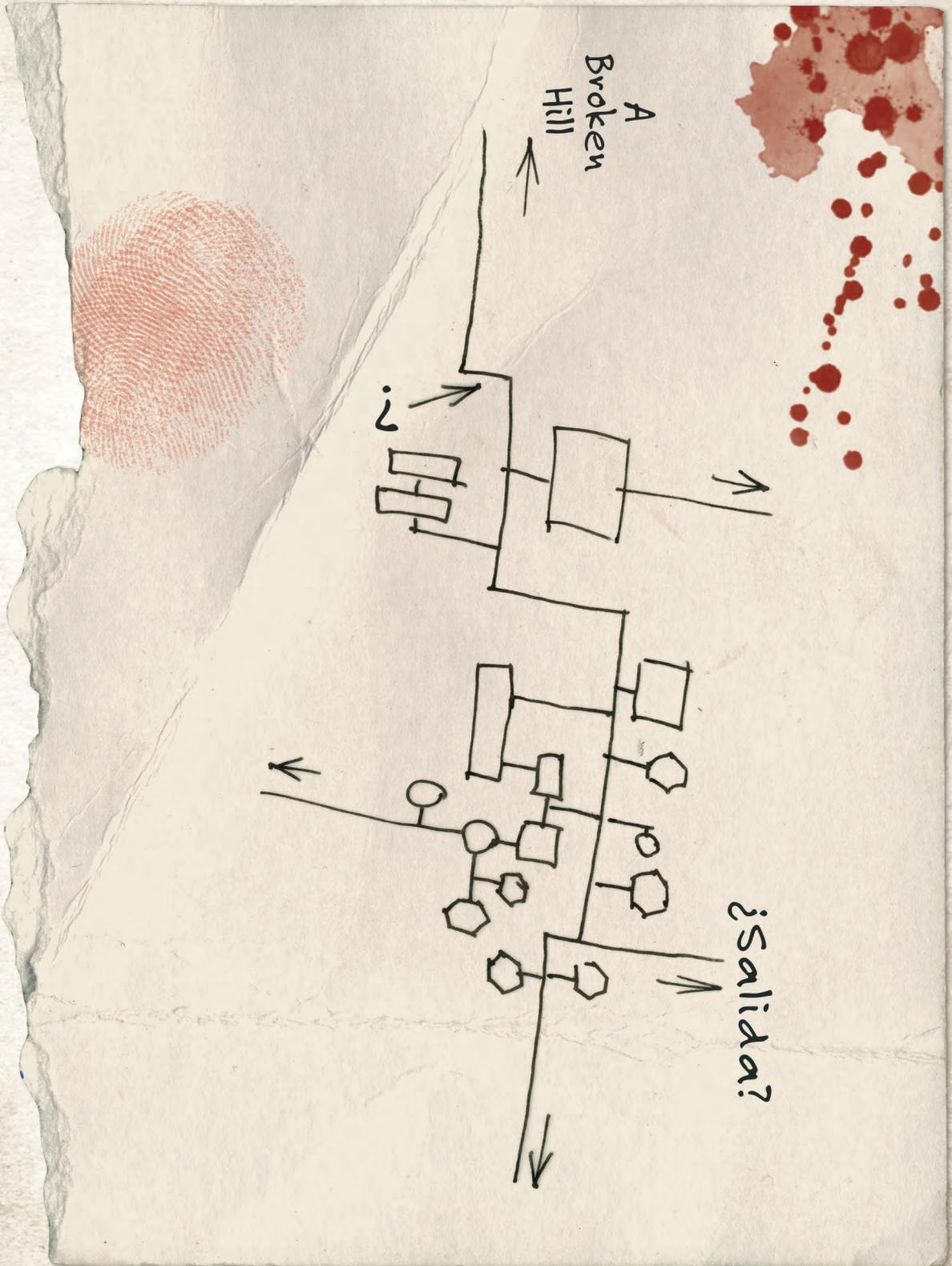
¡Se podría hacer una fortuna vendiendo los derechos sobre los minerales de esos bichos!



Mapa de la base de los mi-go en Round Hill - Versión para el Guardián

Mapa de la base de los mi-go en Round Hill - Versión para el Investigador





Mapa alternativo de la base de los mi-go en Round Hill

Oí el aquelarre de strigas fuera de mi casa. También a muchos niños y a un hombre... Creo que era el sheriff Spencer. Me arrastré como un perro por los matorrales. Vi... vi... cosas terribles, muchos niños bailando y cantando alrededor de la colina. Vi a la señora Carmichael tumbada en la piedra del altar, estaba viva, y su pequeña Susie... esa niña del Diablo... sostenía la mano de su mamá y le sonreía. Un hombre en el altar... estaba de espaldas a mí... seguía cortando a la señora Carmichael, pero ella solo miraba... miraba a su hija. No gritó hasta el final. Hasta que su propia Susie la apuñaló en el corazón. Entonces, de entre los árboles... surgió... un demonio. Era una blasfemia en el mundo de Dios... y los niños pequeños... corrieron hacia él como si fuera de la familia. Bailando a su alrededor y cantando. Otro fue llevado al altar y lo mataron... y otro demonio salió del bosque. Hicieron esto durante mucho tiempo. Me desmayé y me desperté con la lluvia cayendo sobre mí. La mayoría de los niños se habían ido... la mayoría de los demonios también. Entonces volví a casa, cogí el martillo y esperé a que todos se fueran. Rompí las piedras, pero los niños strigas volvieron... me golpearon, pero yo también les golpeé. Esta lluvia... Creo que... Creo que Dios ha mandado esta lluvia para lavar el mal. Como... Noé, ¿sí?

Mapa de
COBB'S CORNERS
VERMONT
aprox. 1787

Directorio de publicidad

1. Puente sobre el Gismend
2. Biblioteca pública
3. Gaceta de Cobb's Corners
4. Artículos Karner
5. Oficina del sheriff
6. Puente
7. Ayuntamiento
8. Monumento a la Guerra Civil
9. Casa y consulta del doctor Owen Perry
10. Asador de Jim
11. Escuela
12. Primera Iglesia Baptista de la Divina Ascensión
13. Casa del ayudante Cutter
14. Pira de libros
15. Ubicación del ritual de convocación



Mapa de Cobb's Corners en llamas - Versión para el Guardián

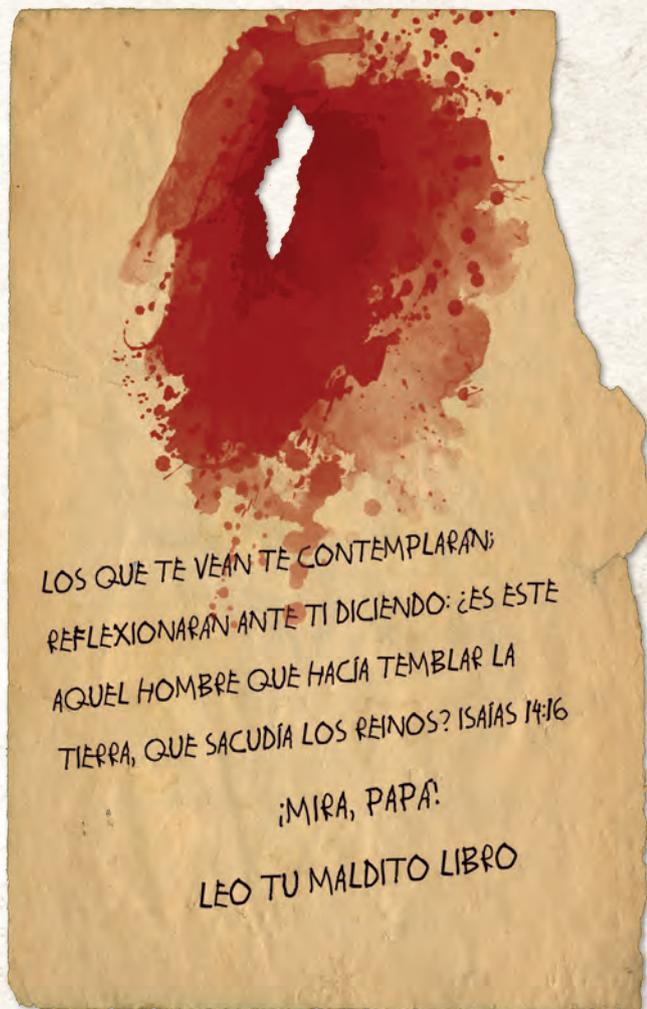
Mapa de
COBB'S CORNERS
VERMONT
aprox. 1787

Directorio de publicidad

1. Puente sobre el Gismend
2. Biblioteca pública
3. Gaceta de Cobb's Corners
4. Artículos Karner
5. Oficina del sheriff
6. Puente
7. Ayuntamiento
8. Monumento a la Guerra Civil
9. Casa y consulta del doctor Owen Perry
10. Asador de Jim
11. Escuela
12. Primera Iglesia Baptista de la Divina Ascensión



Ayuda de juego 20 - Tiempo de cosecha



LOS QUE TE VEAN TE CONTEMPLARÁN;
REFLEXIONARÁN ANTE TI DICRIENDO: ¿ES ESTE
AQUEL HOMBRE QUE HACÍA TEMBLAR LA
TIERRA, QUE SACUDÍA LOS REINOS? ISAÍAS 14:16

¡MIRA, PAPA!
LEO TU MALDITO LIBRO

El equipo de FOC enviado a la base mi-go bajo Broken Hill pudo rescatar parte de su tecnología antes de que el complejo quedara sepultado por un terremoto. Me complace decir que ahora disponemos de cientos de cilindros, cada uno de los cuales, aunque sea duro decirlo, contiene un cerebro humano vivo. También tenemos los aparatos necesarios para interactuar con estos cerebros. Hemos estado trabajando sin descanso para interrogarlos, descubriendo que todos fueron, en algún momento, abducidos por los mi-go en el transcurso de muchos años. Uno de los cerebros, llamado «Sujeto X», afirma ser un astrónomo británico del siglo XVII. A diferencia de los demás, el Sujeto X parecía muy dispuesto a hablar con nosotros y tenía una historia muy inquietante que contar.

El Sujeto X afirmó tener conocimiento de una amenaza para todo el mundo. Según él, los mi-go proceden de una dimensión diferente y no del espacio exterior. Advirtió que los alienígenas llevan años utilizando la Luna para almacenar minerales raros extraídos de la Tierra y que planean crear una especie de entrada, un «portal» como él lo llamó, que fusionará nuestra existencia con la suya e integrará su realidad con la nuestra. Al parecer, nuestra dimensión es desagradable para los extraterrestres, y esta fusión no solo hará de la Tierra un lugar más amigable para ellos, ¡también erradicará por completo a la raza humana!

Este portal se está construyendo en la cara más alejada de la Luna, en una antigua ciudad que nadie soñó que existiera. Sabemos que todo esto es cierto porque ya hemos estado allí. Uno de los últimos objetos que sacamos del complejo de los alienígenas fue un portal más pequeño, pero que funciona. Necesitamos que viajen a través de este portal y detengan el plan de los mi-go.



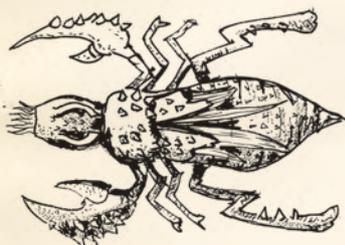


CLAVE GRÁFICA DE ALGUNOS HONGOS DE YUGGOTH COMUNES

MI-GO ESTÁNDAR CON 2 PINZAS,
6 PATAS Y 4 ALAS



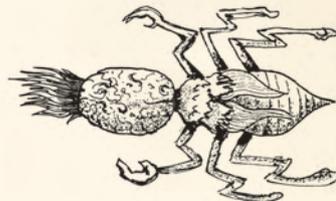
MI-GO GUERRERO
CON GRANDES PINZAS,
ALAS MÁS MANIOBRABLES Y
CAPARAZÓN ENDURECIDO



MI-GO OBRERO CON
FUERZA AUMENTADA,
ALAS ELIMINADAS Y
CAPARAZÓN ENDURECIDO



MI-GO CIENTÍFICO CON
CEREBRO AMPLIADO,
ALAS ELIMINADAS
Y 6 PATAS



MI-GO ESPÍA CON
CABEZA MÁS PEQUEÑA,
4 EXTREMIDADES, ALAS
ELIMINADAS Y MANOS
Y PIES HUMANOS
CULTIVADOS EN TANQUE



MI-GO BIBLIOTECARIO CON CUERPO
FÚNGICO (SU CRECIMIENTO PERMITE
FORMAR UNA VARIEDAD DE FORMAS)
Y LARGOS APÉNDICES EN FORMA DE
TENTÁCULOS



MI-GO ORDENADOR CON
CEREBRO AMPLIADO Y
CUERPO Y EXTREMIDADES
ATROFIADOS



Figura 10-A. Una clave gráfica de los adultos de algunos de los hongos de Yuggoth más comunes, tal y como se describen en el *Necronomicón* (cortesía de Federated Oil & Chemical, Detroit, Michigan).

TIEMPO DE COSECHA

MUERTE Y REVELACIONES EN LAS COLINAS DE VERMONT

UNA CAMPAÑA DE LOS AÑOS 30 EN NUEVA INGLATERRA Y MÁS ALLÁ

En 1929, un estudiante murió durante una expedición a las colinas de Vermont. Un año después, la Universidad Miskatonic envía otro equipo a la zona...

- Una campaña completa en seis partes que se adapta tanto a jugadores principiantes como experimentados.
- Información sobre los habitantes y lugares de Cobb's Corners.
- Directrices para la creación de estudiantes investigadores.
- Recursos para el Guardián y los jugadores, incluyendo numerosas ayudas de juego y mapas.
- 10 personajes pregenerados y listos para jugar.
- Consejos para dirigir la campaña con *Pulp Cthulhu*.

Publicado anteriormente como una serie para el juego organizado, *Tiempo de cosecha* se presenta ahora al completo y en un formato actualizado.

¿Qué es *La llamada de Cthulhu*?

La llamada de Cthulhu es el juego de rol de misterio y terror de Chaosium ambientado en el mundo de los Mitos de Cthulhu. Los jugadores asumen el papel de investigadores de lo extraño, lo arcano y lo desconocido: gente normal que resiste a pesar del precio que supone para su cuerpo y su alma. Enfrentándose a sectas extrañas, magia insólita y monstruos de otro mundo, solo ellos pueden salvar a la humanidad y al mundo de los terrores del más allá.

CONTENIDO PARA ADULTOS

Este libro trata sobre temas controvertidos y está dirigido a jugadores adultos.

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 con el suplemento *Pulp Cthulhu*, disponibles por separado.

EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

TIEMPO DE COSECHA
SKU: ESCTH34ES - 2023-1
EAN: 3558380102434

