

La llamada de
CTHULHU™

TIEMPO DE COSECHA

MUERTE Y REVELACIONES EN LAS COLINAS DE VERMONT

**PERSONAJES NO JUGADORES:
REFRATOS**



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..... 113

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

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.

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



PERSONAJES NO JUGADORES:
RETRATOS



Agnus Bellweather



Amanda Wells



Alexandru Cuzra



El ayudante del sheriff John Cutter



Clarissa Thurber



Colin Lang



Devon Riley



Doctor Henry Armitage



El doctor Owen Perry

PERSONAJES NO JUGADORES:
RETRATOS



Doctora Sarah Matherson



Emelda Cratchett



Emily Braithwaite



Harry Higgins



Holly Rydell



James «Jimmy» Maclearan



Jason Haggerty



Jason Trent



Jefe de detectives Luther Harden

PERSONAJES NO JUGADORES:
RETRATOS



Jim y Ann Haggerty



Joe Harlow



John Jeffrey



Larry Nekler



Leon Pasqualle



Louis Gibbons



Mabel Carruthers

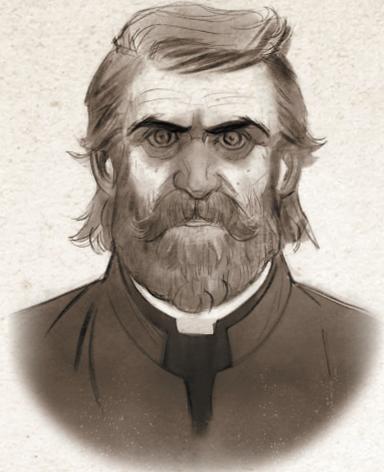


Michael Abelard



Nicolas Thibault

PERSONAJES NO JUGADORES:
RETRATOS



Padre Maxime Dubois



Peter Murdoch



Profesor Albert N. Wilmarth



Profesor Ashley Learmonth



Profesor David Drake



Profesor Roger Harrold



El reverendo Earl Wilson



Richard Wendell



Robert Blaine

PERSONAJES NO JUGADORES:
RETRATOS



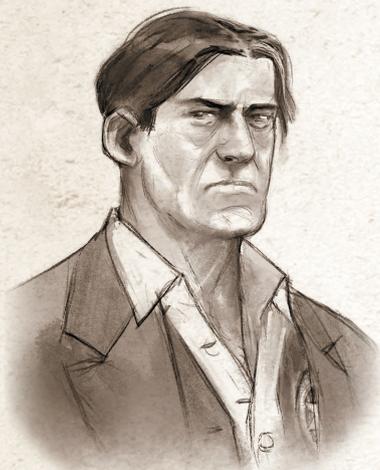
Roderick «Pequeño Rod» Block



Sam «Capitán» Morrison



Selena Preston



El sheriff Dan Spencer



Terrence Laslow



William Noakes

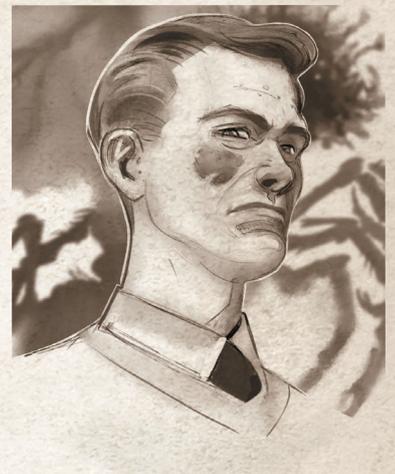
AGENTES DE LOS MI-GO



Daphne Devine
(como el profesor Roger Harrold)



Doctor Clayton Osborne
(como Louis Gibbons)



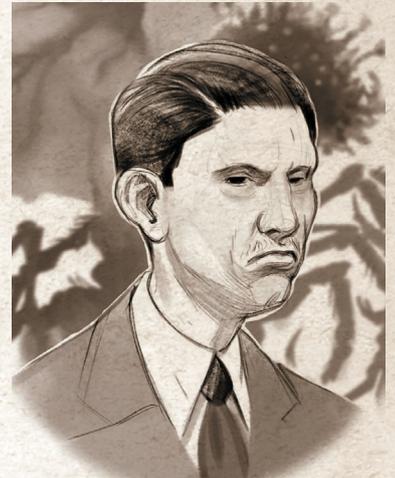
Gustav Ludendorff
(como Harry Higgins)



Henry Akeley
(como William Noakes)



Keith Clark (como Roderick Block)



Lawrence Jarvis
(como Terrence Laslow)



Wesley Smith
(como Clarissa Thurber)



Robert Tunes (como Jason Trent)



Cilindro cerebral

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



Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. A Time to Harvest © 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

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

