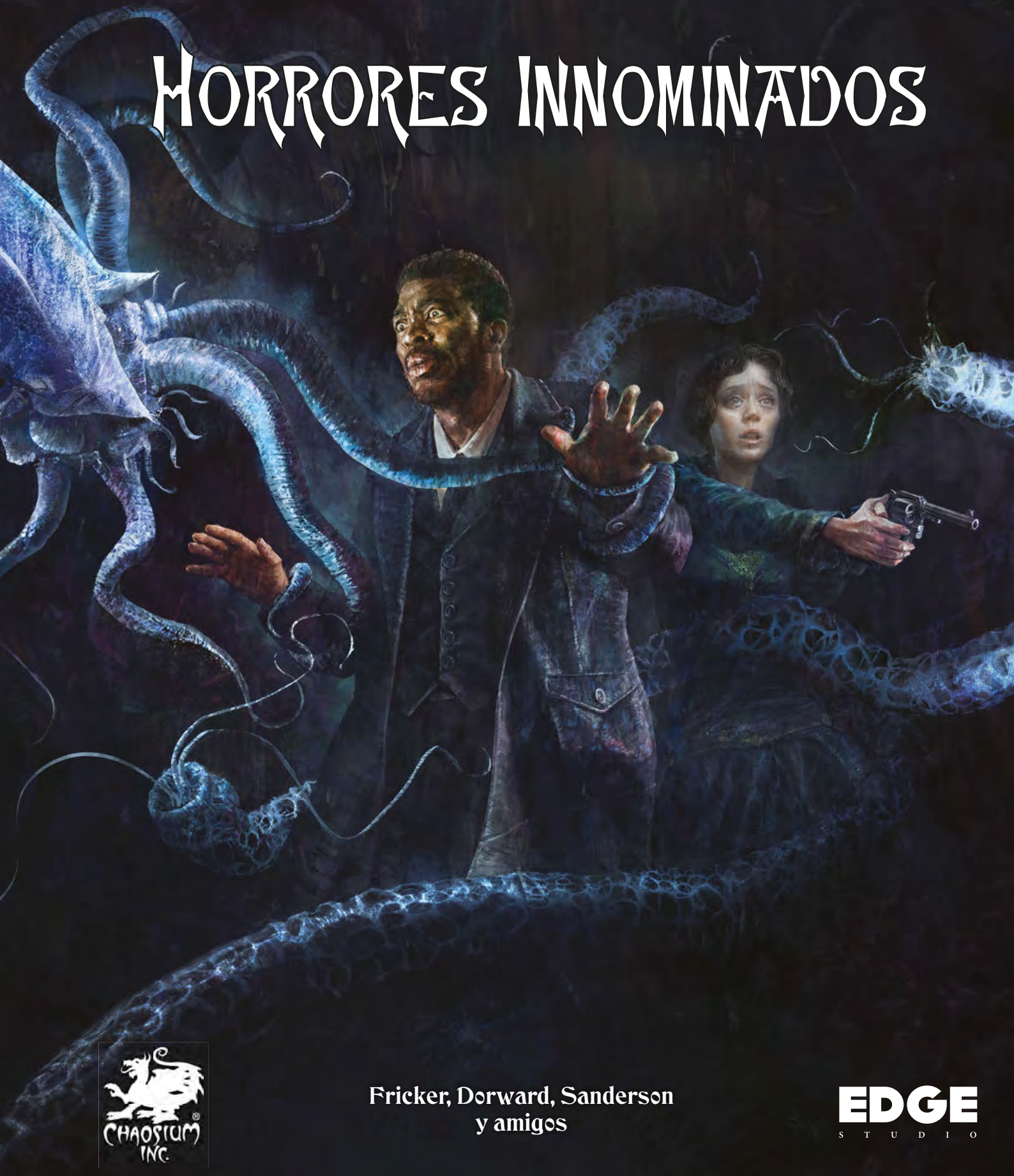


La llamada de
CTHULHU™

HORRORES INNOMINADOS



Fricker, Dorward, Sanderson
y amigos

EDGE
S T U D I O



HORRORES INNOMINADOS

SEIS MOTIVOS PARA TEMER A LO DESCONOCIDO

Autores: «Un mensaje del arte» y «Un deseo sempiterno» por Matthew Sanderson,
«Y algunas cayeron en pedregales» y «El hijo de la Luna» por Paul Fricker,
«Perspectiva desoladora» y «El espacio entremedio» por Scott Dorward.

Edición: Scott Dorward y Paul Fricker

Desarrollo, edición y dirección artística: Mike Mason

Maquetación y diseño: Adam Szelązek y Nicholas Nacario

Ilustración de portada: Lin Hsiang

Ilustraciones interiores: Caleb Cleveland, Irene Cano, Celyn Davies,
Emanuele Desiati, Nicolas Grey, Pat Loboyko, y Lee Simpson

Cartografía: Matt Ryan

Director de Marketing: Brian Holland

Director creativo de *Call of Cthulhu*: Mike Mason

Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Versión española de Edge Studio

Traducción: Carmen Romero Lorenzo
y Alfred Moragas Segura

Corrección: Mariel Carmona Varo

Localización: Mai R. C.

Revisión: Sonia Gallardo

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

Responsable editorial: Croc

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Agradecimientos especiales

Gracias a los que participaron en las pruebas de juego:

Keary Birch, Kerra Bolton, Gary Bowerbank, Mark Blunden, Rafael Chandler, Nigel Clarke, Andy Cole, Mike Cowles, Steve Dempsey, IJdo Dijkstra, Steve Ellis, Edgar Fricker, Emily Fricker, Lucy Fricker, Andrew Grant, Chris Grice, Elina Gouliou, Amy Hewitt, Helen Heyward, Brenda Hingstman, Kelly Van Der Laan-Willemse, Neal Latham, Paul Lawrence, Jeffrey Lay, Tony Love, Shannon Mac, Mike Mason, Louisa McGuinness, Seana McGuinness, Andy Nicholson, Matt Nixon, Matt Nott, Randall Padilla, Tony Parry, Jim Phillips, Robin Poole, Andrew Riley, Kimberley Riley, Arun Shankar, Mark Shotter, Graham Walmsley, Paul D Watts.

Queremos agradecer especialmente al Dunwich Museum por su ayuda durante la investigación para «Un deseo sempiterno». Los autores también desean dar las gracias a Buskers Coffee Shop en Wolverton por ser su oficina extraoficial durante el desarrollo de este libro.

Créditos

Nameless Horrors © 2015-2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Horrores Innombrados © 2023 Edge Studio - Grupo Asmodee. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981-2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La Llamada de Cthulhu © 2023 Edge Studio. - Grupo Asmodee. 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 de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

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

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

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

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

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

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

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

EAN: 8435407629615

Código del producto: ESCTH21ES

Impresión: octubre 2023

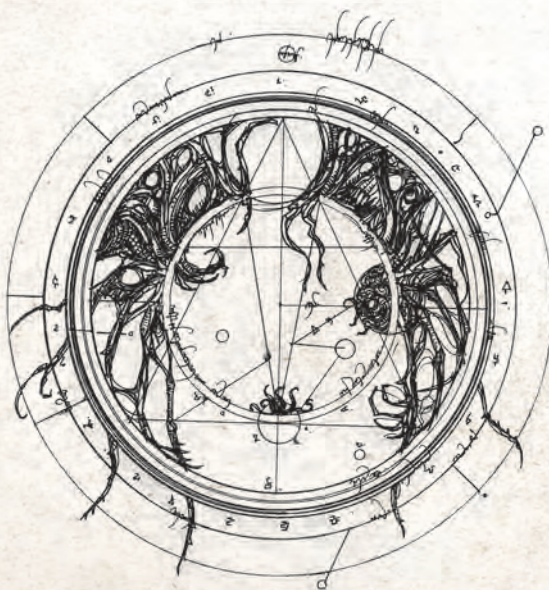


TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....6

Capítulo 1: Un deseo sempiterno9

Introducción.....	9
Trasfondo para el Guardián	10
Dramatis Personae	13
Desarrollo de los acontecimientos	20
Cronología de los acontecimientos	21
En el bosque	24
El molino	27
Aproximarse a la ciudad	29
Conclusión	41
Personajes	41

Capítulo 2: Un mensaje del arte..... 45

Introducción.....	45
Trasfondo para el Guardián	46
Semillas de inspiración	47
Dramatis Personae	48
Primer acto: La fiesta	54
Segundo acto: Las secuelas.....	68
Conclusión	73
Personajes	73

Capítulo 3: Y algunas cayeron en pedregales 77

Introducción.....	77
Trasfondo para el Guardián	77
Los investigadores	79
Escena inicial.....	84
Investigación y pistas	84
Presionar a los jugadores	86
Una ciudad llamada Stowell.....	88
Inspectores del gobierno.....	96
La casa de Hart.....	96
Dirigir el día de terror y supervivencia	98
Conclusión	101
Personajes	101

Capítulo 4: Perspectiva desoladora105

Introducción.....	105
Trasfondo para el Guardián	105
Los vecinos	109

Dramatis Personae	109
Escena inicial.....	119
Prospect	123
La casa principal	127
Mantener el ritmo.....	130
Posibles desenlaces.....	132
Conclusión	132
Personajes y monstruos	132

Capítulo 5: El hijo de la Luna137

Introducción.....	137
Empezar a jugar	138
Trasfondo para el Guardián	138
La fuerza malévola se hace con el control	140
Los poderes de Bradley.....	143
Acontecimientos recientes.....	144
Dramatis Personae	145
Escena inicial: La historia de Sarah Moore	154
Investigar	162
Posibles desenlaces.....	165
Conclusión	166
Referencias	166
Personajes	167

Capítulo 6: El espacio entremedio.....171

Introducción.....	171
Trasfondo para el Guardián	171
Dramatis Personae	174
La producción.....	182
Retiro de celebridades.....	192
Posibles desenlaces.....	198
Conclusión	199
Personajes y monstruos	199

Apéndice A: Ayudas de juego203

Apéndice B: Investigadores pregenerados216

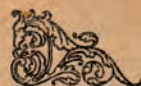
Índice de personajes y utilidades254

Biografías de los autores.....256

Ayuda de juego: Sempiterno 1



Un deseo sempiterno Preparar la ambientación



25 de enero de 1895. El contrabando solía ser una de las operaciones ilegales más importantes de Inglaterra; desde aquello han transcurrido dos siglos, cuando se imponían impuestos altos a los bienes de importación para financiar las guerras europeas. Ahora, está mucho menos extendido, pero aún existe. Los principales productos de contrabando son las bebidas alcohólicas y el tabaco.

Formas parte de una operación de contrabando, que transporta un cargamento de tabaco desde los Países Bajos hasta la pequeña ciudad costera de Dunwich en Suffolk, a unos 5 km al sur del puerto de Walberswick. Un puñado de lugareños echa una mano con el transporte, con la ayuda de un oficial aduanero sobornado. Mientras, uno de los líderes de la operación, el capitán Louis Gerd, supervisa cómo su tripulación y los hombres que han contratado transportan los bienes desde su barco de vapor. El jinete de las olas, a la orilla.

Son casi las dos de la mañana y el viaje ha sido tranquilo la mayor parte del tiempo. Se empieza a sentir un viento cada vez más fuerte, heraldo de una posible tormenta. Dunwich se acaba de vislumbrar en el horizonte, y no se ven más que un par de luces en la distancia. El humor de tripulación se tensa con la creciente agitación de las olas. En ese momento, se encienden las luces en el acantilado sobre la playa para guiar al barco a la orilla, ligeramente al sur de la ciudad.

Ayuda de juego: Sempiterno 2

Leyendas de las tres coronas para Tobias Levett

Esta situación plantea una oportunidad increíble para obtener influencia. En 1895, gran parte de Dunwich ha sucumbido al mar y es más que probable que la corona también haya desaparecido. Recuperar la corona de 1287 y llevarla a tu mundo, si sigue funcionando, te otorgaría el poder de controlar la seguridad de Anglia Oriental. Un hecho que podrías explotar para conseguir dinero, influencia política o todo lo que se te antoje. Solo necesitas la corona y asegurarte de que es solo para ti.

Ayuda de juego: Sempiterno 3

Leyendas de las tres coronas para Elizabeth Devereux

Tu familia posee tierras en Anglia Oriental desde la conquista normanda. Este lugar es tu hogar, tienes derecho a él desde que naciste. En caso de que las leyendas sean ciertas, la corona representa una fuerza tangible capaz de proteger todo lo que amas. En 1895, gran parte de Dunwich ha sucumbido al mar y es más que probable que la corona haya desaparecido también. Sin embargo, si pudieses llevar la corona de vuelta a tu mundo o si tus acciones en este lugar alteran el futuro, podrías protegerla y mantenerla bajo tierra para así asegurar tu legado familiar.

Ayuda de juego: Sempiterno 4

Leyendas de las tres coronas para Marie Martindale

De pronto, entiendes el significado tus sueños. Tenías que ayudar a los contrabandistas en la playa para llegar a este lugar, a esta época. No fue Dios quien respondió tus oraciones, sino la corona. Protege Anglia Oriental y protegió a tu hijo, devolviéndolo a la vida. A cambio, debes encontrarla y salvarla de este purgatorio para devolverla a tu mundo y que pueda continuar con su función. En 1895, gran parte de Dunwich ha sucumbido al mar y es más que probable que la corona haya desaparecido también. Esta es tu oportunidad de desafiar la fuerza del océano y reforzar la protección de tu hogar. Tráela de vuelta y entiérrala para que pueda jugar el papel que ha intentado desempeñar durante siglo. Entonces, habrás pagado tu deuda.

Ayuda de juego: Sempiterno 5

Leyendas de las tres coronas para Theodore Maynard

Has escuchado antes historias sobre esas tres coronas. Se creía que una de ellas había desaparecido bajo el mar en un antiguo reino sajón que, ahora que lo piensas, probablemente sea Dunwich. Otra de las coronas, supuestamente la del Rey Redvaldo, soberano de Estanglia, se desenterró en Rendlesham en 1687 y se fundió para obtener plata. Los que la descubrieron ganaron una buena pasta. Quizás desconocían sus poderes sobrenaturales o no les importaban y solo pensaban en el dinero. Eso es justo lo que te pasa a ti ahora. Una reliquia de plata tan antigua podría pagar varias veces tus deudas a la banda de Londres. No hace falta destapar la operación de contrabando, ni que nadie salga herido. Solo necesitas hacerte con la corona y llevarla a Londres.

Ayuda de juego: Sempiterno 6

Leyendas de las tres coronas para Emmanuelle Beaulieu

En 1895, gran parte de Dunwich ha sucumbido al mar, y es más que probable que la corona haya desaparecido también. Sin embargo, no estás en 1895. ¿Y si la corona todavía está obrando su magia desde el océano? Quizás tus acciones en 1287 pueden cambiar el futuro. ¿Y si alguien intenta llevarse la corona a tu mundo para restablecer su poder allí? Es la oportunidad que has estado esperando. Puedes asestarle un golpe a Inglaterra y debilitar sus defensas en caso de que ocurra una invasión. Solo necesitas destruir la corona o al menos asegurarte de que no vuelva con el grupo. Es simple, al fin podrás degustar el sabor de la venganza.

Ayuda de juego: Sempiterno 7

Leyendas de las tres coronas para Richard Garrett

Tu familia, igual que la de Elizabeth, lleva siglos en Anglia Oriental. Esta tierra es tu hogar, tienes derecho a ella desde que naciste. En caso de que las leyendas sean ciertas, la corona representa una fuerza tangible capaz de proteger todo lo que amas. En 1895, gran parte de Dunwich ha sucumbido al mar y es más que probable que la corona haya desaparecido también. Sin embargo, si pudieses llevar la corona de vuelta a tu mundo o si tus acciones en este lugar alteran el futuro, podrías protegerla y mantenerla bajo tierra para así asegurar tu legado familiar. Cualquiera que interfiera con la corona amenaza todo lo que Elizabeth y tú amáis.

Ayuda de juego: Mensaje 1

Preparar la escena

Domingo 10 de abril de 1892. París, Francia. La Belle Époque, un periodo de paz a lo largo de Europa en el que los descubrimientos científicos y los avances tecnológicos se suceden en medio de un entorno de emergentes modas artísticas. En París, el arte florece.

El Salón de la Rose + Croix es una nueva exhibición de arte y música dirigida por Joséphin Péladan. Desde el 10 de marzo al 10 de abril de 1892, el núcleo de la exhibición ha estado en la galería Durant-Ruel, en el número 11 de Rue le Peletier, en el IX distrito de París. En la zona pueden encontrarse varias galerías y operas. Es el corazón de la comunidad artística de la ciudad.

El Salón surgió de la Orden Mística de la Rose + Croix, que también es creación de Péladan. La Orden Mística es un movimiento religioso, parecido a una secta, que se creó en París cuando Péladan dejó la orden martinista (la Orden Cabalística de los Rosacrucianos). La mayor parte de los artistas del salón son pintores, escritores y compositores simbolistas que empiezan a destacar en ese periodo.

El propio Péladan es un reconocido crítico de arte que aclama el trabajo de los artistas que se centran en motivos míticos, sueños y alegorías. El núcleo de la doctrina de Péladan es que el arte debe tener un regusto esotérico. Espera que esta nueva ola artística supere lo que él ve como «materialismo europeo», una corriente ejemplificada en los influyentes artistas de la Académie des Beaux-Arts, quienes continúan apoyando el Impresionismo. El Salón de la Rose + Croix es el vehículo con el que espera convertir su sueño en realidad.

Évocations du Dieu intérieur

(Traducción: Evocaciones del Dios interior)

Un libro delgado y encuadernado en cuero, de unas 200 páginas, sin marcas en el lomo o en la cubierta. Una editorial pequeña hizo una tirada de unos 300 ejemplares en 1799, no se acredita a ningún autor, aunque en la portada aparece lo siguiente: «Extraído de la obra de Jacques de Livron Joachim de la Tour de la Casa Martínez de Pasqually por uno de los Reaux-Croix». Bajo el título se ha impreso el sello martinista.

El libro afirma derivar de las notas que se recortaron de la publicación final del Tratado de la reintegración de los seres de Martínez de Pasqually. Resume la creencia de los Reaux-Croix sobre los reinos espirituales y la teoría de que Dios se encuentra dentro de cada uno, y no en influencias exteriores, a través del concepto del Dios Interior. Enfocando la mirada en nuestras propias profundidades, con la ayuda de los rituales de teúrgia que se describen en el libro, se puede alcanzar la visión beatífica.

Han colocado un marcapáginas en el pasaje donde se detalla el proceso por el que el ritualista puede canalizar el poder de su Dios Interior a un recipiente externo. El libro afirma que era una práctica común entre los cultivados artistas del Renacimiento, que imbuían sus obras de un poder divino que inspiraba a otros, y que esta fue la chispa de que dio pie a la revolución artística.

El ritual precisa de muchas horas de cánticos y de la creación de un recipiente adecuado que contenga el poder del Dios Interior. Esto ocurre dentro de un espacio ritual previamente preparado, adornado con imágenes y patrones de geometría sagrada. Los cánticos y la fuerza de voluntad necesarios para la creación del recipiente despiertan al Dios Interior, y la geometría sagrada extrae ese poder y lo dirige hacia el recipiente.

Notas sobre el texto:

El **martinismo** es una rama esotérica del cristianismo bautizada en honor de su creador, Martínez de Pasqually. Su filosofía estudia la caída del primer hombre, su procedencia divina, y la esperanza de encontrar los medios para lograr una «reintegración» o «iluminación», una reunificación con la divinidad de la que procedía el primer hombre.

Martínez de Pasqually (1727-1774) fue una figura notable de las ciencias ocultas francesas del *siècle* XVIII. Fundó la *Ordre des Chevaliers Maçons Élus Cohen de L'Univers* (Orden de los Caballeros Masones Elegidos Sacerdotes del Universo o Elus Cohen) en 1765. Participó activamente con los masones desde los veintiocho años. La orden tenía tres niveles de iniciación, que comenzaban con la masonería convencional y culminaban con prácticas mágicas que seguían la propia doctrina de Pasqually. El nivel más alto se denominaba *Reaux-Croix*. Estudiaban teúrgia para intentar establecer contacto con los reinos espirituales más allá del mundo físico.

La **teúrgia** es la práctica de rituales, normalmente considerados de naturaleza mágica, que están diseñados para invocar espíritus o dioses. El propósito de estas prácticas es alcanzar la «*enosis*» (unidad) con lo divino, que permitirá al que lo realiza perfeccionarse a sí mismo.

El Tratado de la Reintegración de los Seres llevó su filosofía al resto del mundo. El objetivo de este grupo era obtener la visión beatífica a través de experimentos y rituales teúrgicos. Tras la muerte de Pasqually, los Elus Cohen continuaron en activo hasta que, durante la primera mitad del *siècle* XIX, hubo divisiones entre los distintos templos. Después de esto, la orden colapsó completamente.

La **visión beatífica**, en la teología cristiana, es el nombre que recibe la comunicación directa de Dios con la humanidad. Esto normalmente ocurre cuando un individuo alcanza una especie de redención, compartiendo la comunión con los santos y obteniendo la salvación en su forma más pura.

El concepto de **Dios Interior** (también llamado la divina presencia o la presencia de Dios) está relacionado con la cualidad omnipotente de Dios. Se cree que Dios está presente en todas las cosas y, por lo tanto, se encuentra también presente dentro la humanidad. La mayoría de las creencias sostienen que los dioses interactúan con el mundo con su presencia, mediante la cual la humanidad puede encontrar un canal directo que los comunique con Dios dentro de sí misma. Sin embargo, esta interacción suele ser sutil, ya que Dios influencia a los individuos de diversas formas para manifestar su voluntad.

Ayuda de juego: Luna 1

Introducción para el jugador

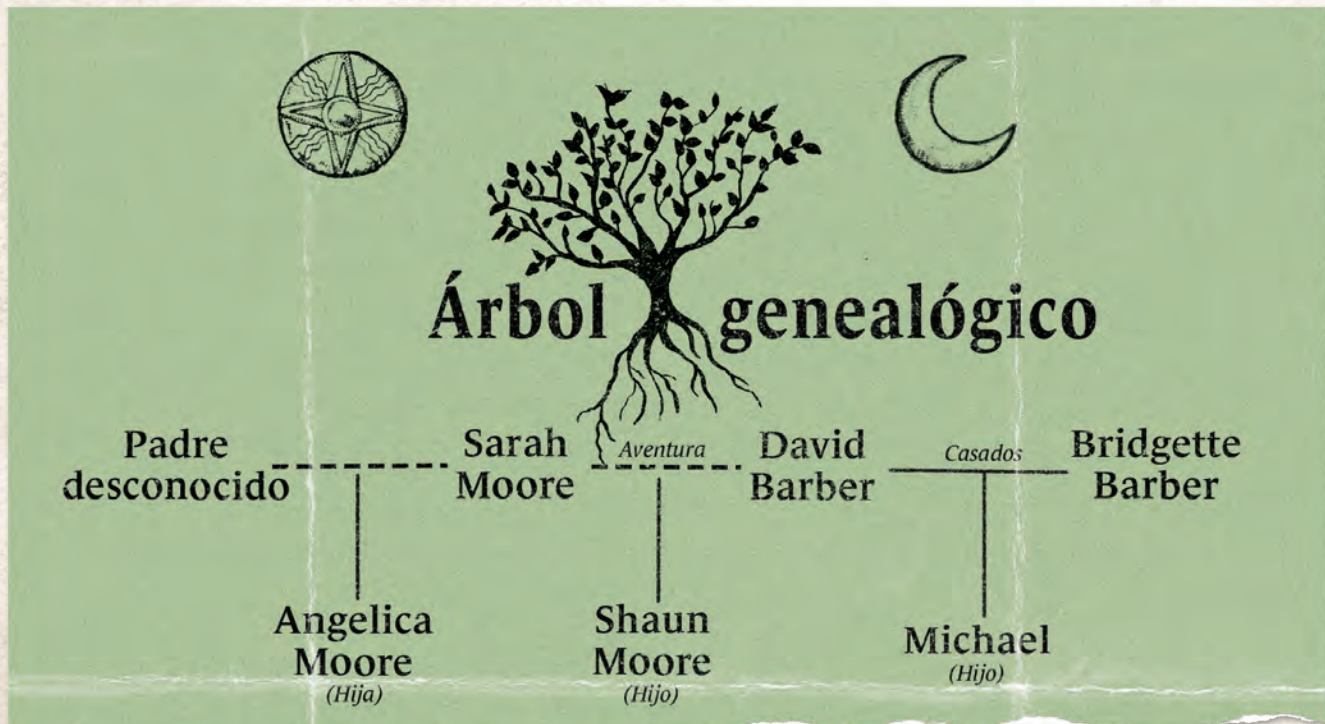
Esta aventura está ambientada en Milton Keynes y Northampton, Inglaterra, en la Actualidad. Todos tenéis poco más de cuarenta años. Hace muchos años estudiasteis juntos en Northampton College, además todos formabais parte de la sociedad de ocultismo de la facultad. Era básicamente una excusa para socializar, reunirse en el bar y escuchar heavy metal.

Por supuesto, todos dejasteis la universidad y perdisteis la pista los unos de los otros. Durante los últimos años, gracias al auge de las redes sociales, varios antiguos amigos del colegio y la universidad, cuyos nombres casi habíais olvidado, han contactado con todos vosotros. ¿De quién ha sido la idea de proponer una reunión?

(Llegado a este punto, mira a los jugadores, aguarda a que alguno se ofrezca voluntario, y anímalos a que hable un poco sobre lo que ha planeado).

Vuestra vieja amiga Sarah Moore ha mantenido el contacto y parece desesperada por hablar con vosotros. Nuestra aventura comienza cuando todos os reunís en un café y ella os cuenta su historia.

Ayuda de juego: Luna 2 — Árbol genealógico



ÚLTIMA HORA

¡Te han **VACIADO!**

Cuando despiertas, todo ha cambiado. La tormenta de sentimientos que solía sacudirte ahora se te asemeja a susurros desde una habitación lejana. Sabes quién eres, o solías ser, pero ¿cuánto de ti permanece en tu interior?

Todavía tienes el mismo aspecto, excepto por la ausencia de ojos. Al mirarte en el espejo solo se reflejan los infinitos confines del espacio que yace enterrado en tu piel. Del mismo modo, al abrir tu boca se revela la carencia de dientes o lengua: no hay más que la oquedad hambrienta. Tu piel está demacrada y flexible, como un globo medio inflado. La presión hace que tus dedos y tus extremidades se retuerzan de manera inhumana.

Te dijeron que al convertirte en vacío encontrarías la paz, pero era mentira. Puedes sentir los últimos reductos de tu humanidad en tu interior, pero sabes que la oquedad hambrienta acabará devorándolos. Y entonces ¿qué serás exactamente? ¿Hay alguna manera de conservar tu esencia? ¿Hay alguien que pueda ayudarte? Necesitas encontrar alguna manera de sobrellevar lo que te han hecho.

Aplica los siguientes cambios a tu investigador:

- Resta la mitad de la Cordura, redondeando hacia abajo.
- Añade 50 puntos de Poder.
- Resta la mitad de Constitución y Fuerza, redondeando hacia abajo.
- Ajusta los puntos de vida (Constitución + Tamaño, dividido entre 10).



ÚLTIMA HORA

Eres un **VACÍO VERDADERO**

Aunque conoces el nombre, los recuerdos y las características del humano cuya piel habitas y puedes hacerte pasar por él perfectamente, no eres esa persona. Eres la Oquedad Hambrienta envuelta en un cascarón humano. Eres la eternidad del espacio y el tiempo, sin más hermandad con la humanidad que la que una persona tiene con las bacterias que vive en sus entrañas.

Los humanos os han convocado a ti y a los tuyos para que les traigáis la paz, y puedes concederles su deseo devorando todo lo que son. Esa oquedad que te llena, también insufla vida a las pieles de Craig Steele y Brian Musgrove, y compartes consciencia y propósito con ellos. Quieres asegurarte de que la película *El espacio entremedio* llega a tantas mentes humanas como sea posible y que alimenten vuestra hambre compartida.

Todavía conservas el aspecto del humano cuya piel habitas, excepto porque no tienes ojos. Tus cuencas vacías muestran los confines infinitos del espacio que yace bajo tu piel. Del mismo modo, al abrir tu boca se revela la carencia de dientes o lengua: no hay más que la oquedad hambrienta. Tu piel está demacrada y flexible, como un globo medio inflado. La presión hace que tus dedos y tus extremidades se retuerzan de manera inhumana.

Aplica los siguientes cambios a tu investigador:

- Reduce la Cordura a 0.
- El Poder aumenta a 150.
- Resta la mitad de Constitución y Fuerza, redondeando hacia abajo.
- Ajusta los puntos de vida (Constitución + Tamaño, dividido entre 10).



Ayuda de juego: Espacio 1A

NOTICIAS DE CINE DE HOLLYWOOD

UN RESUMEN DEL GUIÓN

En principio, El espacio entremedio cuenta la historia de Clarissa Hollows, que acaba de divorciarse y mudarse a una nueva ciudad para intentar reconstruir su vida. Su aislamiento y tormenta emocional la conducen a examinar todos los afectos de su vida, lo que la confunde incluso más. Se hace amiga de la vecina de al lado, una mujer llamada Yvette Sommers. Yvette enseña a Clarissa cómo vaciarse a sí misma de sus aflicciones a través de una serie de técnicas de la iglesia ligeramente disimuladas, aunque nunca se menciona el nombre de Sunyata. Clarissa sueña con Yvette, y en este plano onírico las alegorías y técnicas que su vecina ha compartido con ella se vuelven realidades tangibles que vacían su mente y su vida de todos los problemas. El clímax de la película es Clarissa descubriendo que el apartamento de al lado ha estado vacío todo este tiempo.

Ayuda de juego: Espacio 4

NOTICIAS DE CINE DE HOLLYWOOD

LA VERDAD DETRÁS DE EL ESPACIO ENTREMEDIO

Aunque las notas que has encontrado son confusas, están mal organizadas y repletas de terminología que te resulta desconocida, has conseguido recabar algunos puntos clave.

- Existe un camino para vaciarse literalmente que Craig Steele cree haber descubierto.
- Cree que esto implica que la «oquedad hambrienta» consume toda la autopercepción de una persona.
- El objetivo principal de *El espacio entremedio* es llevar este vacío a sus espectadores.
- Hay imágenes subliminales de naturaleza ritual insertadas en la película.
- El ritual en cuestión es el sacrificio de Verity Harrow.
- Steele y Woodward creen que ver la película hará que los espectadores entren en contacto directo con una inteligencia alienígena que habita en el espacio entre las estrellas.

REPORTAJE EN EXCLUSIVA

JERGA DE LA IGLESIA

- **Sunyata:** El concepto budista del vacío.
- **Sede de Sunyata:** La oficina central de la iglesia en Ventura Boulevard.
- **Aflicciones:** Los problemas y preocupaciones humanos que nublan la mente y bloquean la iluminación.
- **Vacío:** Libre de aflicciones y de todas las preocupaciones humanas.
- **Vaciado:** El proceso de mentoría por el que se guía a alguien para que examine sus aflicciones y las desmienta.
- **Lleno:** Colmado de aflicciones y necesitado de un vaciado para alcanzar una mayor eficiencia.
- **Sombras:** Las personas que no pertenecen a la iglesia.
- **Infecciones:** Enemigos de la iglesia.
- **Limpieza:** El proceso de neutralizar una infección por todos los medios necesarios.

Ayuda de juego: Espacio 1B

NOTICIAS DE CINE DE HOLLYWOOD

EL ELENCO Y EQUIPO TÉCNICO

Aunque hay docenas de personas trabajando en la producción, en el listado inferior solo se mencionan aquellos con los que es más probable que interaccionéis. Si estáis usando los personajes pregenerados diseñados para la aventura, los nombres marcados con un (*) corresponden a los investigadores.

Jared Woodward, guionista, director de cine y editor

Woodward es un antiguo fenómeno del cine independiente que lleva veinte años haciendo películas para Hollywood, y su trabajo normalmente goza de buena recepción y éxito financiero. Se cree que es uno de los altos cargos de la iglesia.

No se ha visto a Woodward en el set desde la desaparición de Harrow cuatro días atrás y ha informado que está trabajando en su sala de edición privada. Sabéis que hay una proyección de prueba programada para mañana por la noche (9 de abril). La lista de invitados incluye a selectos seguidores de la iglesia, entre los que os contáis vosotros y un puñado de periodistas simpatizantes.

Woodward suele pecar de comportamiento errático y es difícil trabajar con él, pero su posición dentro de la iglesia le ha granjeado respeto.

Craig Steele, productor

Estrella de cine jubilada y alto cargo de la iglesia, quizás el segundo al mando. Steele es la persona que la mayoría de no iniciados asocian con la Iglesia de Sunyata. Todo el mundo sabe que esta producción es muy importante para él. Hay rumores de que estuvo involucrado en el guion, o que al menos le dio un esquema de la historia a Woodward. Aunque no aparece en la película y solo ha visitado el set dos veces, se siente su influencia en todos los aspectos de la producción y el equipo sabe que es mejor acudir a él para los problemas graves.

Verity Harrow, actriz protagonista

Actriz de unos veinticinco años que cambió la televisión por el cine hace unos pocos años, pero que todavía no ha tenido su gran oportunidad. Algunas personas ajenas a la producción han hecho comentarios despectivos sobre sus dotes interpretativas y afirman que solo consigue papeles por su pertenencia a la iglesia.

Hace cuatro días Harrow desapareció tras dejar el set y nadie sabe nada de ella desde entonces. La policía está empezando a sospechar. Circulan rumores de que ha dejado la iglesia, está consumiendo drogas o se ha suicidado, pero la institución religiosa se niega a dignificar esas especulaciones con una respuesta.

David Otera (*), actor protagonista

Igual que Harrow, Otera es una estrella menor cuya carrera puede verse transformada gracias a El espacio entremedio. El papel que interpreta (Trent, el exmarido de Clarissa Hollows) es relativamente pequeño, pero hay algunas escenas intensas en las que emplea chantaje emocional para intentar recuperar a Clarissa. La posición de Otera dentro de la Iglesia es buena y, aunque no ha alcanzado los niveles más altos, se le considera una futura estrella.

Se le relaciona románticamente con Verity Harrow, y la prensa y la policía lo están presionando desde su desaparición. Afirma ignorar qué le ha sucedido a su compañera.

Julia Cortese (*), asistente personal de Jared Woodward

Una joven brillante y ambiciosa. Cortese es otra de las seguidoras de la iglesia a las que se le vaticina un gran futuro. Su devoción a las enseñanzas de la institución y su pericia para facilitar el trabajo con Woodward le han granjeado mucho respeto. Cuando Woodward se encuentra en un estado mental especialmente obsesivo, se niega a comunicarse con nadie si no es a través de Cortese. Los últimos días, la asistente es lo más parecido a contar con la presencia de Woodward en el set.

Amanda Stenett (*), asistente de producción

Stenett es la asistente de producción del set, lo que significa que coordina la comunicación entre todos los implicados en la película. Está en el centro de todas las actividades del set, y aunque no está al mando, todo el mundo la conoce y confía en ella. Stenett lleva relativamente poco tiempo en la iglesia. Aunque carece de los conocimientos y el estatus de los seguidores más veteranos, se ha mostrado deseosa de aprender.

Tekroop Singh, asistente de dirección

Un viejo colega al que Woodward ha convencido recientemente de que se una a la iglesia. Singh todavía no ha subido muchos puestos en la jerarquía, pero su colaboración con Woodward le garantiza el respeto de los demás.

En la ausencia de Woodward, Singh ha estado grabando planos extras en el set, aunque la mayor parte del equipo se ha percatado de que solo lo hace para levantar los ánimos e impedir que cierren la producción.

Tom Bolender, jefe de seguridad

Bolender es un exagente de policía de Los Ángeles. Aunque es un miembro devoto de la iglesia, está bastante apegado al mundo y admite abiertamente que le parece que las sesiones de vaciado son simplemente una manera de sentirse más a gusto. Es el responsable de la seguridad en el estudio de grabación, y la desaparición de Harrow ha sido un duro golpe para él.

**AYUDA DE JUEGO PARA
WESLEY FROST**

Tu hermana, Glenda Ferguson, vive en la ciudad con su marido, Donald, y sus hijas gemelas, Shirley and Maxine. Al llamar para invitarlos a cenar esta noche, una de las niñas (no estás seguro cuál de las dos) te coge el teléfono y declina tu invitación. Dice que tienen otros planes para esta noche y cuando le pides hablar con tu hermana, tu sobrina se ríe y te dice que vuelvas a llamar luego. Desde entonces no contestan tus llamadas, lo que no es muy habitual.

**AYUDA DE JUEGO PARA
BETTY CONSIDINE**

Llevas la mayor parte del año enredada en una aventura con Arnold McDermott, un hombre casado. La semana pasada te prometió que iba a hablarle de ti a su mujer, Gladys, y a pedirle el divorcio, pero no has vuelto a escuchar nada desde entonces. Has intentado llamar a su trabajo (Arnold trabaja como secretario en el aserradero), pero al parecer no ha aparecido en toda la semana. El coche de Arnold no estaba aparcado en la entrada de su casa. ¿Se han marchado ambos de la ciudad? Todo es muy raro.

**AYUDA DE JUEGO PARA
BERT LOWRY**

Tu padre, Raymond Lowry, siempre ha sido un hombre orgulloso y trabaja en el Banco de Fideicomisos y Ahorros de Stowell. Tu madre, Lucile, te llamó hace un rato, preocupada por el estado de tu padre. Dice que se ha apoderado de salón y que dedica todo su tiempo a tocar música. Se ha rodeado del piano, el violín y «otras cosas», que no está muy claro qué son.

**AYUDA DE JUEGO PARA
ELOIS BIRCHER**

Conoces al reverendo Fitzgerald desde hace muchísimos años, y siempre lo has considerado un hombre sabio y virtuoso. Su sermón del pasado domingo te produjo una gran conmoción. El pastor habló sobre la esclavitud y citó el Levítico 25, 44-46:

«Así, el esclavo que tengas será de los paganos que están a vuestro alrededor. También podréis comprar de los hijos de los forasteros que viven entre vosotros, y de las familias de ellos nacidos en vuestra tierra, que están con vosotros, los cuales podréis tener por posesión. Y los podréis dejar en herencia para vuestros hijos después de vosotros, como posesión; para siempre serán vuestros esclavos; pero en vuestros hermanos bienaventurados no os enseñorearéis cada uno sobre su hermano con dureza».

Algunos miembros de la congregación parecieron abrazar el mensaje, pero otros dejaron la iglesia asqueados. Tú te quedaste hasta el final con la esperanza de que estuvieran malinterpretando el mensaje del reverendo. Al salir, viste al sacerdote hacer señas a uno o dos de los miembros más entusiastas de su rebaño para hablar con ellos en privado.

**AYUDA DE JUEGO PARA
ANNABELLE HEARN**

Te cuesta trabajo llegar a fin de mes y has empezado a trabajar como lavaplatos en el restaurante Elmer's. Es un lugar maravilloso y la comida no tiene rival. Sin embargo, cuando has llegado hoy al trabajo, el jefe de los camareros, Feliks Taaramae, no te ha dejado entrar. Dice que tus servicios ya no son requeridos. Cuando le has preguntado por la paga, se ha encogido de hombros y te ha cerrado la puerta en la cara. Está claro que algo va mal. Quizás deberías hablar con el jefe, el mismísimo Leonard Elmer.

**AYUDA DE JUEGO PARA
FRED SCHENCK**

Al llegar al Banco de Fideicomiso y Ahorros de Stowell te anunciaron que iban a retirarte el préstamo. Puesto que no tienes el dinero, van a embargar tu casa, dejándote en la calle. Esto no está bien. El director del banco, el señor Bingham, es bien conocido por su amabilidad y por ayudar a los vecinos de la ciudad. ¿Es posible que otra persona se haya apoderado del banco?

HORRORES INNOMINADOS

Los Mitos de Cthulhu ofrecen horrores mucho peores que la simple muerte...

Aquí no hallarás gules o profundos, ni ninguna otra entidad de los Mitos dotada de nombre. Los horrores que te aguardan son innumbrables, pero conforman buena parte de los Mitos. Tus jugadores nunca se han encontrado con nada parecido, y se sentirán incómodos ante lo desconocido.

Horrores innominados te proporciona seis nuevas aventuras que estremecerán incluso a los jugadores más experimentados de *La llamada de Cthulhu*, dándoles buenos motivos para temer a lo desconocido.

- ⑨ **Un deseo sempiterno:** Los investigadores se hallan en el perdido puerto inglés de Dunwich, donde los rodearán los extraños ecos de la noche que selló el destino de todos los que habitan allí.
- ⑨ **Un mensaje del arte:** Los investigadores reciben invitaciones para la fiesta de clausura del Salón de la Rose + Croix, donde se codearán con la élite parisina mientras descubren que el precio a pagar por una verdadera obra de arte a veces puede ser la muerte.
- ⑨ **Y algunas cayeron en pedregales:** La apacible vida de pueblo en la Norteamérica de los años 20 ya no es la que era para los habitantes de Stowell. Los lugareños se están comportando de forma extraña y los acontecimientos se precipitan. ¿Podrán los investigadores llegar al fondo del misterio y sobrevivir antes de que todo el pueblo estalle en un frenesí de sangre y crimen?
- ⑨ **Perspectiva desoladora:** Los residentes de un barrio de chabolas en Massachusetts durante la Gran Depresión descubren que su comunidad sufre el embate de fuerzas desconocidas. ¿Quién o qué les amenaza? ¿Serán los investigadores capaces de averiguarlo antes de que sus seres queridos perezcan?
- ⑨ **El hijo de la Luna:** Desesperado por salvar la vida de su hijo, David Barber contrajo un terrible pacto permitiendo que se desatara un gran mal sobre un mundo desprevenido. Reunidos gracias a una persona en común, los investigadores deberán aunar esfuerzos o sucumbir al embrujo del hijo de la Luna.
- ⑨ **El espacio entremedio:** Lo que se había planificado como una nueva y fabulosa producción cinematográfica se está convirtiendo en un rodaje infernal. La actriz protagonista ha desaparecido, el director se ha aislado del mundo y la policía anda husmeando por el plató. De los investigadores depende volver a encarrilar la producción de la película y compartir con el mundo su particular visión.

Este suplemento puede utilizarse con la *Caja de inicio* o el *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu*.

EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

HORRORES INNOMINADOS
SKU : ECSTH21ES
PRINT ID : 2023-1
EAN : 8435407629615

