

La llamada de
CTHULHU™
LOS HIJOS DEL MIEDO

MAPAS DEL GUARDIÁN



EDGE
STUDIO

Lynne Hardy y amigos



LOS HIJOS DEL MIEDO

UNA CAMPAÑA EN LA ASIA DE LOS AÑOS 20

Autor: Lynne Hardy

Desarrollo: Mike Mason

Edición: Sam Riordan y Mike Mason

Dirección artística: Lynne Hardy

Ilustración de portada: Caleb Cleveland

Ilustraciones interiores:

Kristina Carroll, Caleb Cleveland, Mariusz Gandzel, Doruk Golcu, Katy Grierson,
Sija Hong, Victor Leza, Pat Loboyko, Magda Mieszczak y Mali Ware

Cartografía: Vandel J. Arden, Matt Ryan y Olivier Sanfilippo

Ayudas de juego: Matt Ryan

Maquetación: Nicholas Nacario

Edición adicional: Cris Watkins y Jo Watkins

Revisión: Joshua Henreckson y Sam Riordan

Licencias: Daria Pilarczyk

Director creativo de *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason

Versión española por Edge Studio

Traducción: Jordi Morera Herrero y Juan P. Betanzos Soto

Corrección: Alejandra González

Localización y diseño adicional: Sonia Gallardo Márquez

Revisión de maqueta: Mai R. C.

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



Aclaración a los créditos

Lyne Hardy ideó y escribió *Los Hijos del Miedo*. Las dakinis fueron adaptadas de *Secrets of Tibet*, escrito por Jason Williams, al igual que el cuerno de disolución de la materia de los mi-go. Queremos expresar nuestro agradecimiento a los jugadores de prueba, ilustradores, correctores y al resto de personas que han contribuido a dar vida a esta grandiosa aventura. Imágenes de dominio público de Wikimedia Commons.

Agradecimientos

Nos gustaría dar las gracias a los jugadores de prueba de esta campaña: Russell Angeledes, Adelaide Blair, Io Blair-Freese, Aaron Burke, Sean Callahan, Paul Crame, Scott Dorward, Elina Gouliou, Matt Hawkes, Jema Hewitt, Morgan Hua, David Jones, Joe Lowdon, Kirsty Lea Lowdon, Mike Mason, Rosul Mokhtar, Matt Nott, Crazy Sheep, Rebecca Swainston, Sean Toland, David Villa y Ross Williams. Gracias también a Tim Wiseman y Maria Pettersson por su ayuda con la traducción al ruso, y a Jo y Cris Watkins por sus enseñanzas sobre el budismo Vajrayana.

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.

Algunas partes de este libro fueron publicadas anteriormente de forma diferente en *Secrets of Tibet*, Chaosium, 2013. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. y *Children of Fear* © 2021, 2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La llamada de Cthulhu e *Hijos del miedo* © 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.

Nyogtha © copyright 2023 Carole Ann Rodriguez. Usado con permiso. Algunos elementos de Henry Kuttner pueden ser de dominio público.

Las crías de Ubbo-Sathla, Mordiggian y Ubbo-Sathla © copyright 2023 the Estate of Clark Ashton Smith. Usado con permiso.

Kampa Dzong, Tibet 1904 [Restored], por John Claude White, Ralph Repo; CC BY 2.0, a través de Wikimedia Commons. Original: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kampa_Dzong,_Tibet_1904_John_C._White_RESTORED.jpg; imagen recortada y borde añadido. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

China, Peking, Denkmal und Pagode, por autor sin acreditar: Bundesarchiv, Bild 137-004028/CC-BY-SA 3.0 DE, a través de Wikimedia Commons. Original: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_137-004028,_China,_Peking,_Denkmal_und_Pagode.jpg; imagen con tono sepia y borde añadido. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

China, Reisfelder bei Peking, por autor sin acreditar: Bundesarchiv, Bild 137-004023/CC-BY-SA 3.0 DE, a través de Wikimedia Commons. Original: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_137-004023,_China,_Reisfelder_bei_Peking.jpg; imagen recortada, con tono sepia y borde añadidos. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

Watchtower in the Morning Light, Dunhuang, Gansu Province, por The Real Bear: CC BY 2.0 a través de Wikimedia Commons. Original: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Summer_Vacation_2007_263_Watchtower_In_The_Morning_Light,_Dunhuang,_Gansu_Province.jpg; Imagen recortada y con tono

sepia y bordes añadidos. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

Yack, con la firma de Joseph Scholz: Rijksmuseum, RP-P-OB-201.035, CC0 1.0, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yack_\(titel_op_object\),_RP-P-OB-201.035.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Yack_(titel_op_object),_RP-P-OB-201.035.jpg); imagen recortada y volteada. Con licencia CC0 1.0: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>.

Surya Kund, por juggadery: CC BY 2.0 a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rajgir_6_Surya_kund_\(30970563414\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rajgir_6_Surya_kund_(30970563414).jpg); imagen con tono sepia y bordes añadidos. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

Citipati Buddhist Deity, por Wonderlane: CC BY 2.0 a través de Wikimedia Commons. Original: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Citipati-buddhist-deity.jpg>; imagen recortada y filtro de desgaste/manchas aplicado. Con licencia CC BY 2.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>.

Buddha Shakyamuni and Prajnaparamita, por autor sin acreditar: Walters Art Museum, dominio público, a través de Wikimedia Commons. Original: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tibetan_-_Buddha_Shakyamuni_and_Prajnaparamita_-_Walters_W8561_\(2\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tibetan_-_Buddha_Shakyamuni_and_Prajnaparamita_-_Walters_W8561_(2).jpg). Con etiqueta de Dominio Público 1.0: https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.es_ES.

A Travelling Camel Carriage from Lahore to Peshawar, Governor General's Camp, por autor sin acreditar: Metropolitan Museum of Art, Gilman Collection, CC0 1.0, a través de Wikimedia Commons. Original: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:-_A_Travelling_Camel_Carriage_from_Lahore_to_Peshawar,_Governor_General's_Camp_-_MET_DP146176.jpg; imagen recortada y bordes añadidos. Con licencia CC0 1.0: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, 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: 8435407638396

Código del producto: ESCTH20ES

Impresión: 2023

TABLA DE CONTENIDOS

Prefacio	6
-----------------------	----------

Introducción	7
---------------------------	----------

Resumen de la campaña	9
------------------------------------	----------

Trasfondo.....	10
Consideraciones para el Guardián	16
<i>Dramatis Personae</i>	17
Motivaciones de los investigadores.....	18
Un tapiz rico y variado.....	22
Glosario.....	24

Capítulo 1: La ciudad del esplendor decadente	29
--	-----------

China: El Reino del Medio	29
Pekín: La capital del norte	31
Preparación: Una invitación educativa.....	35
<i>Dramatis Personae</i>	36
Comienzo: La conferencia.....	38
Haciendo planes	44
En ruta	47
Personajes no jugadores.....	48

Capítulo 2: Hacia las puertas del sol	51
--	-----------

Primera parte: Chang'an.....	51
Preparación: Contrataciones y despidos	52
<i>Dramatis Personae</i> (primera parte)	53
Comienzo: Una húmeda recepción.....	57
En el más allá.....	58
Entre Xi'an y Tun-huang.....	69
Segunda parte: El faro ardiente.....	72
Preparación: Tesoros escondidos	73
<i>Dramatis Personae</i> (segunda parte)	73
Comienzo: Una cálida bienvenida	76
Personajes y monstruos	90

Capítulo 3: La canción de los perdidos y olvidados	97
---	-----------

Primera parte: La tierra de la muerte.....	98
La ruta septentrional.....	102
La ruta meridional.....	105
Segunda parte: A través de las montañas	110
Tercera parte: Aguas tranquilas.....	119
Preparación: Humo y espejos	120
<i>Dramatis Personae</i>	120
Comienzo: Reflejos.....	124
Seguir adelante.....	140
Personajes y monstruos	143

Capítulo 4: Viejos huesos	151
--	------------

La joya de muchas coronas.....	151
Preparación: Caliente y frío	153
<i>Dramatis Personae</i>	153
Cómo llegar a Sitavana	156
Comienzo: Debajo de los árboles (Rajgir)	158
El <i>sadhu</i> manchado de ceniza.....	162
Los recolectores de huesos	166
Una cosecha oscura.....	170
Pífano y tambor	171
Seguir adelante.....	181
Personajes y monstruos	182

Capítulo 5: Festín y hambruna	187
--	------------

La tierra de las nieves.....	187
La tierra de la benevolencia	194
Preparación: En lo más alto	195
<i>Dramatis Personae</i>	196
Cómo llegar a Derge	197
Comienzo: El santuario de los libros	203
Un cambio de aires.....	207
Una píldora amarga.....	209
Cita con una dakini.....	211
Seguir adelante.....	218
Personajes y monstruos	219

Capítulo 6: Liberación	223
-------------------------------------	------------

El esplendor del loto.....	223
Preparación: Donde yace la diosa	227
<i>Dramatis Personae</i>	228
Cómo llegar a Pemakö.....	232
Comienzo: A la sombra del meteoro llameante	234
Los abominables hombres de las nieves (opcional)	236
De semblante simiesco (opcional)	239
Un cáliz envenenado (opcional).....	239
El lugar más secreto.....	240
Frustrar los planes de los Tokabhaya	253
¿Es esto el paraíso?	256
Seguir adelante.....	260
Personajes y monstruos	261

Capítulo 7: Espíritus de la tierra	267
---	------------

El corazón de un imperio	267
Preparación: Una abrupta curva de aprendizaje	269
<i>Dramatis Personae</i>	270
Comienzo: El árbol de la vida.....	274
Cielo e infierno	282
Descenso al inframundo.....	286
Seguir adelante.....	293
Personajes y monstruos	294

Capítulo 8: El corazón del mundo	299
---	------------

Hacia la tierra de las montañas iluminadas por el alba.....	299
Preparación: El sacrificio final.....	302
<i>Dramatis Personae</i>	302
Llegar hasta el lago de Danakosha	302
Cualquier viejo puerto.....	304
Comienzo: Un rostro entre la multitud	305
La marea roja.....	309
El fin está cerca	314
Personajes no jugadores.....	319

Apéndices

A: Personajes no jugadores.....	321
B: Hechizos.....	336
C: Lo que sabe tu investigador.....	343
D: Viajar.....	348
E: Recursos	354
F: Mapas para los jugadores	355
G: Investigadores pregenerados.....	369

Índice	376
---------------------	------------

Biografías de los colaboradores	381
--	------------

ASIA CENTRAL

La meseta tibetana y el norte de India

1923



Mapa de la ciudad de Pekín



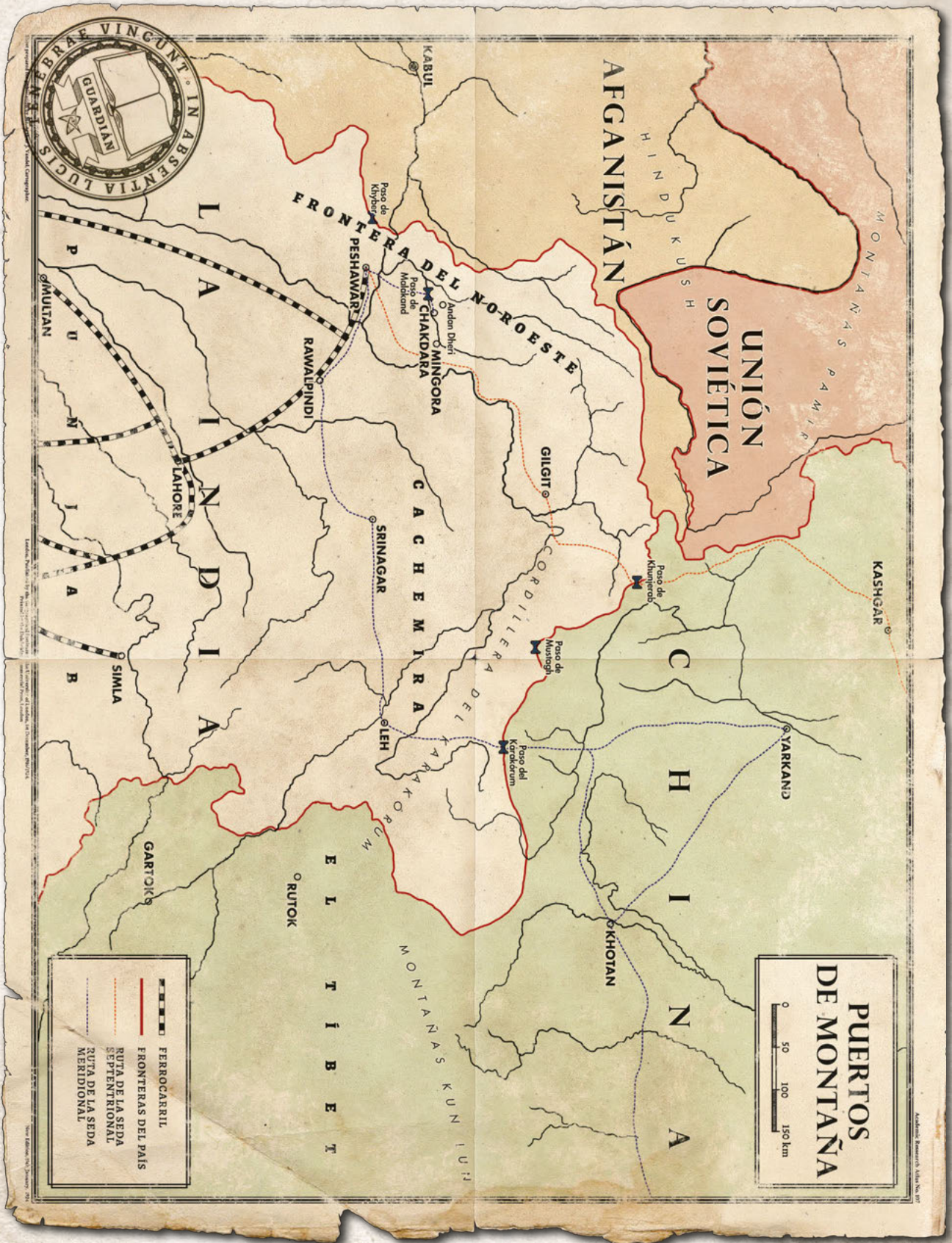
Mapa de la ciudad de Xi'an



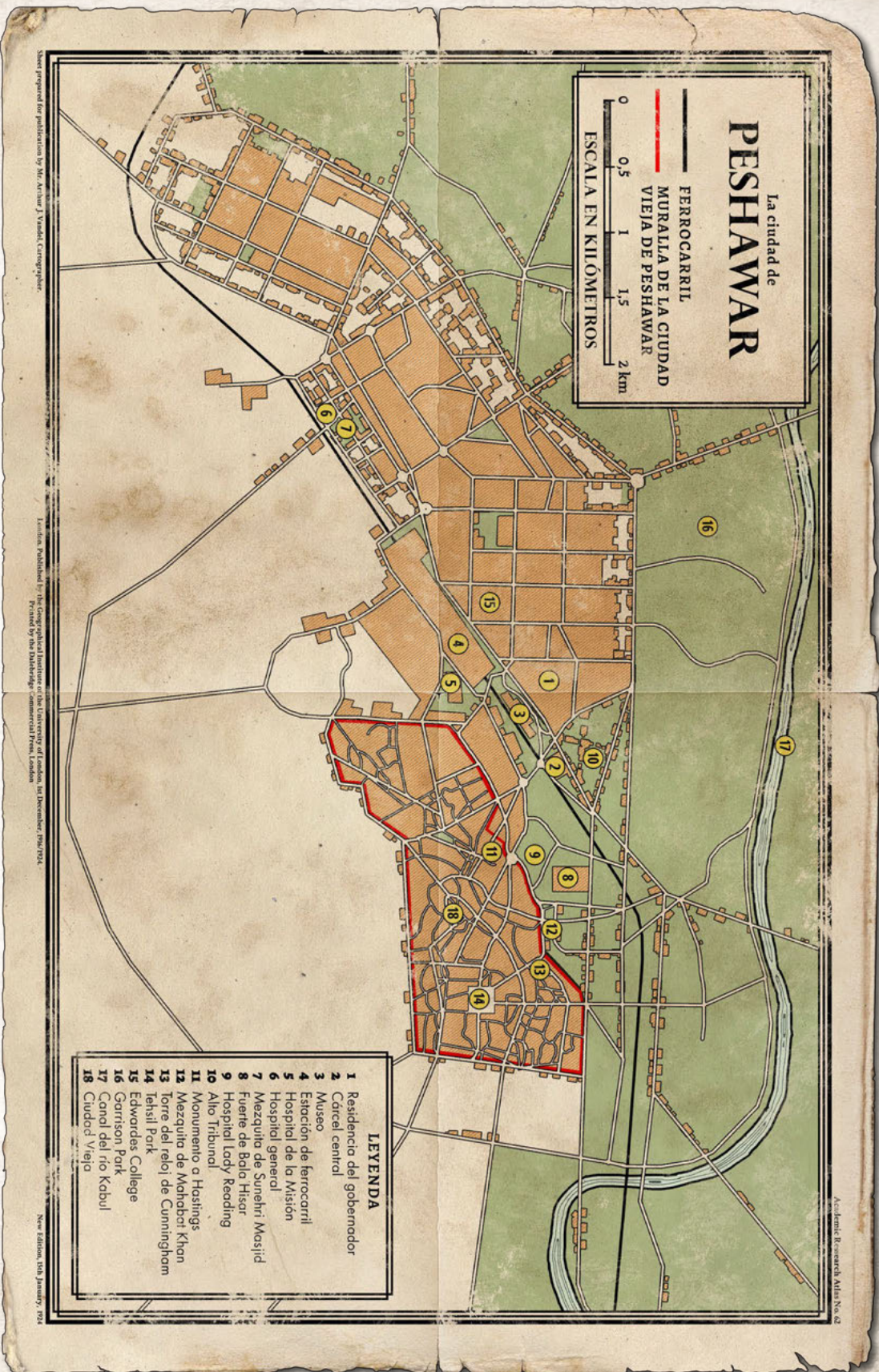


Mapa de las rutas de la Seda septentrional, meridional y hacia la India





Mapa de la ciudad de Peshawar

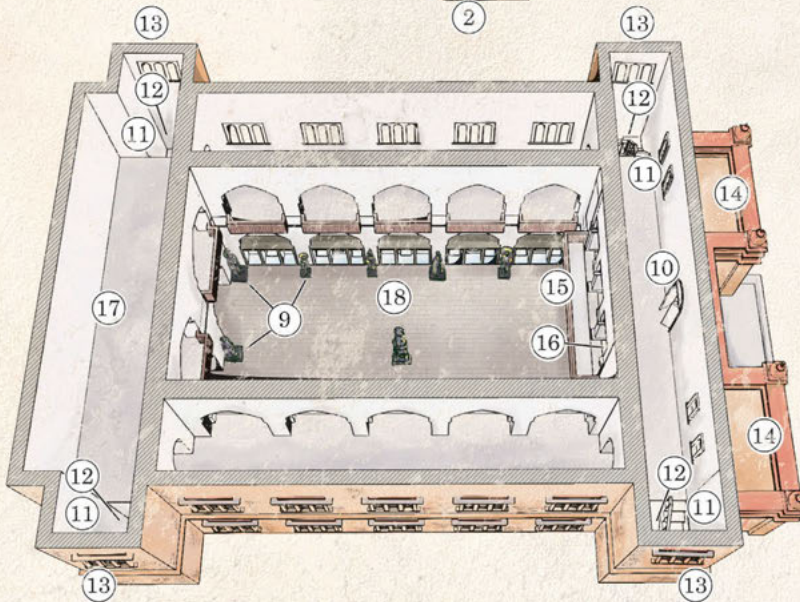
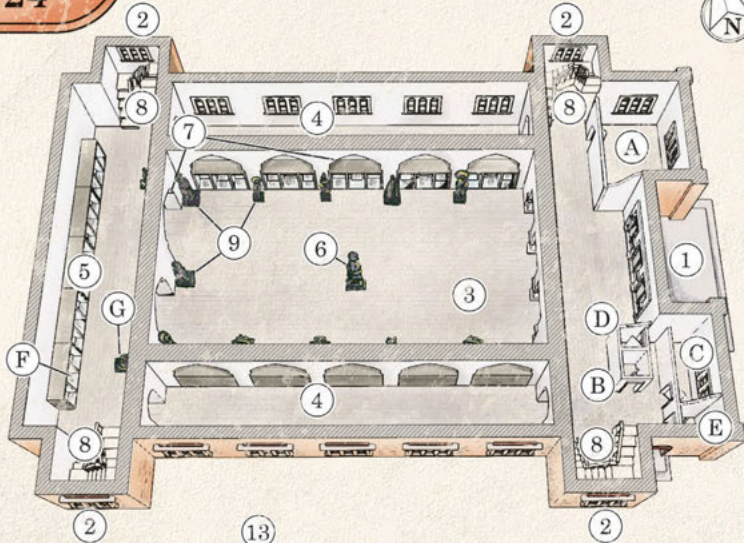


EL MUSEO DE PESHAWAR

En torno a 1924

Planta baja

1. Entrada
2. Torres
3. Sala principal
4. Galerías laterales
5. Galería posterior
6. Estatua central
7. Arcos
8. Escaleras
9. Estatuas



Primer piso

10. Puertas a la balconada exterior
11. Escaleras
12. Patio de luces
13. Torres
14. Balconada exterior
15. Balconada interior
16. Escalones
17. Galería superior
18. Sala principal

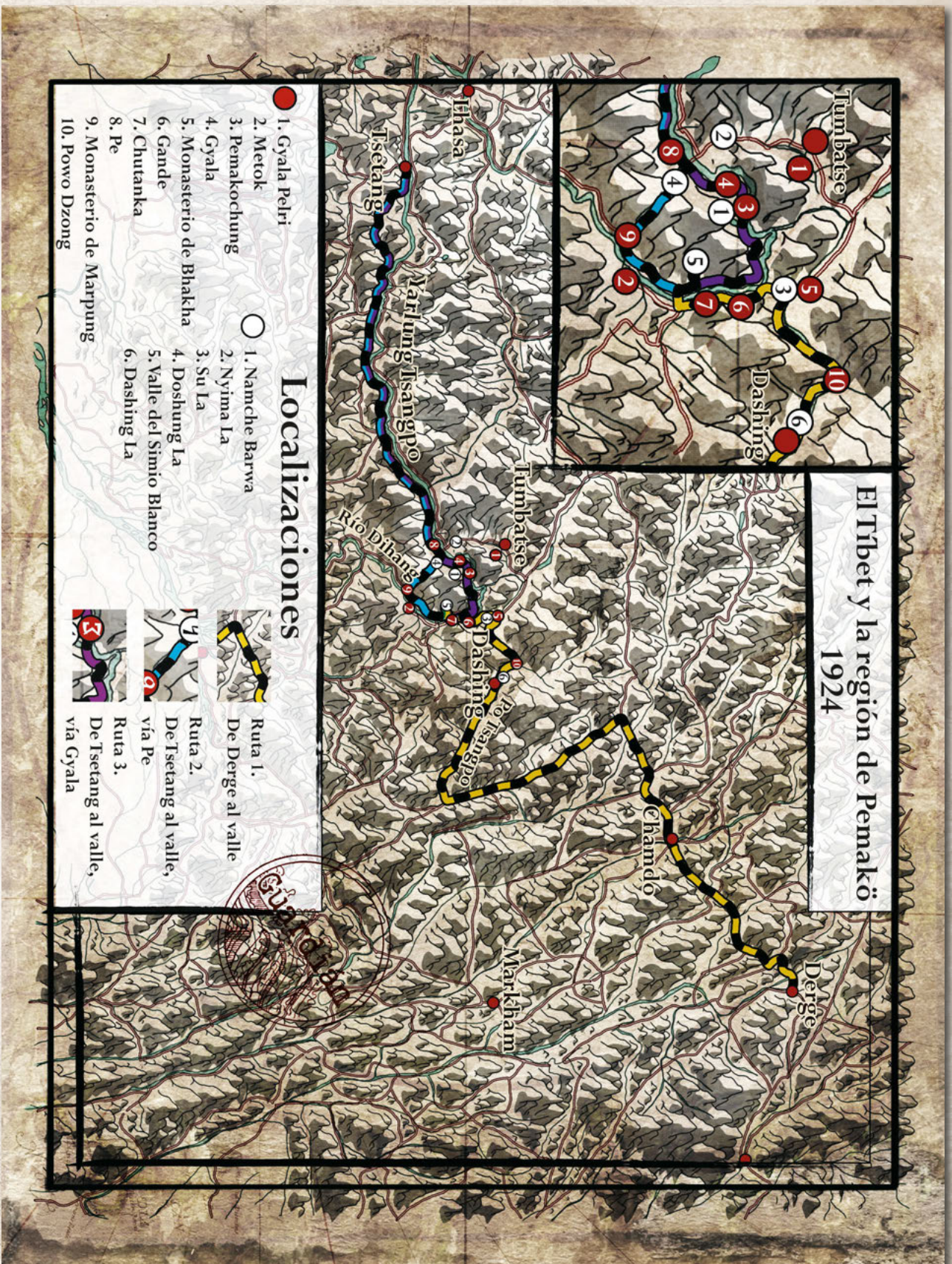
Localizaciones importantes

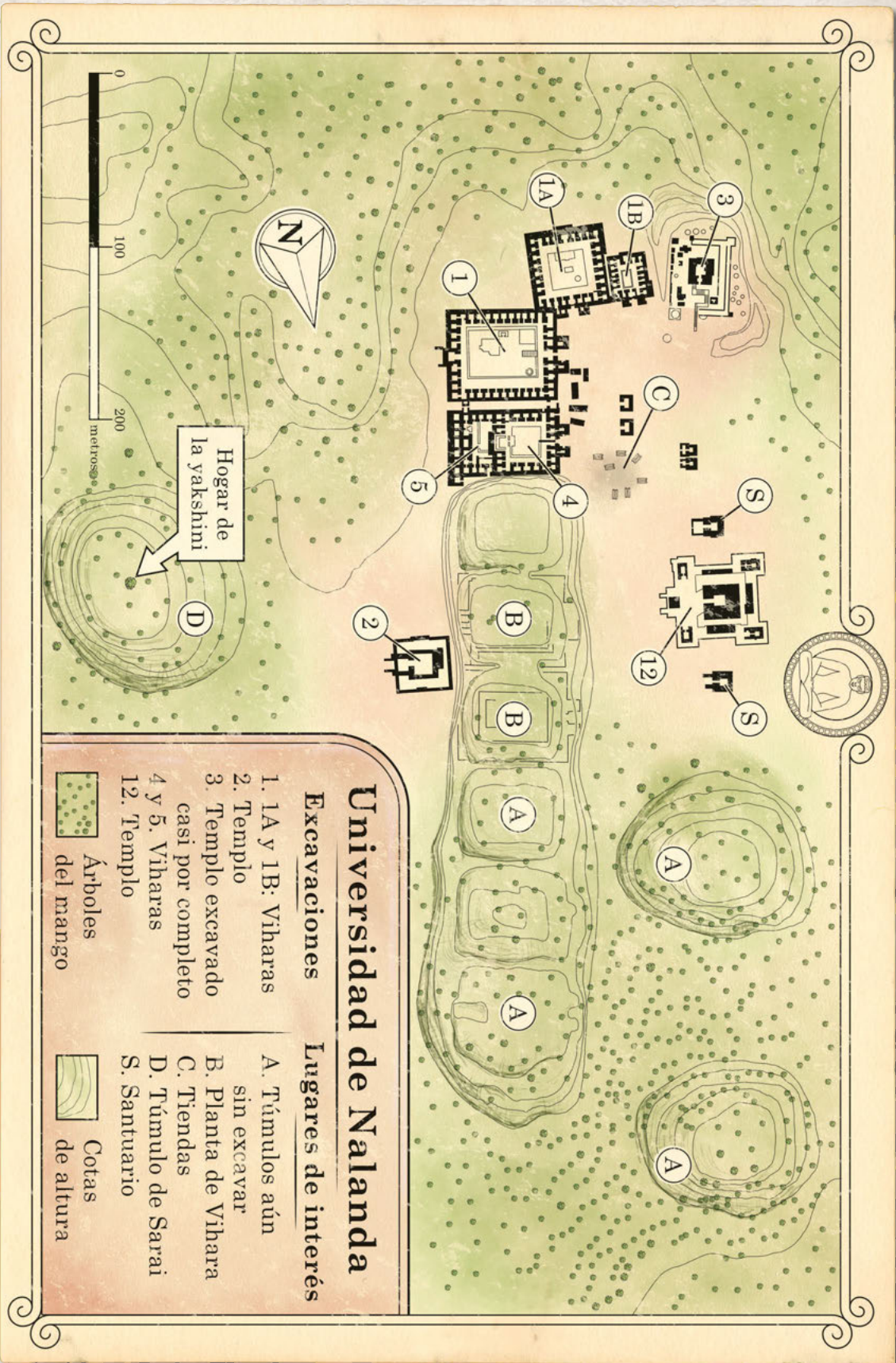
- | | |
|---|-------------------------------------|
| A. Despacho del Sr. Hargreave y el Sr. Dhar | E. Escaleras al almacén del sótano |
| B. Cocina de Chai Wallah | F. Vitrina que contiene los cuencos |
| C. Despacho del secretario | G. Estatua |
| D. Armario del conserje | |

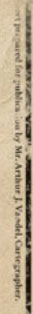




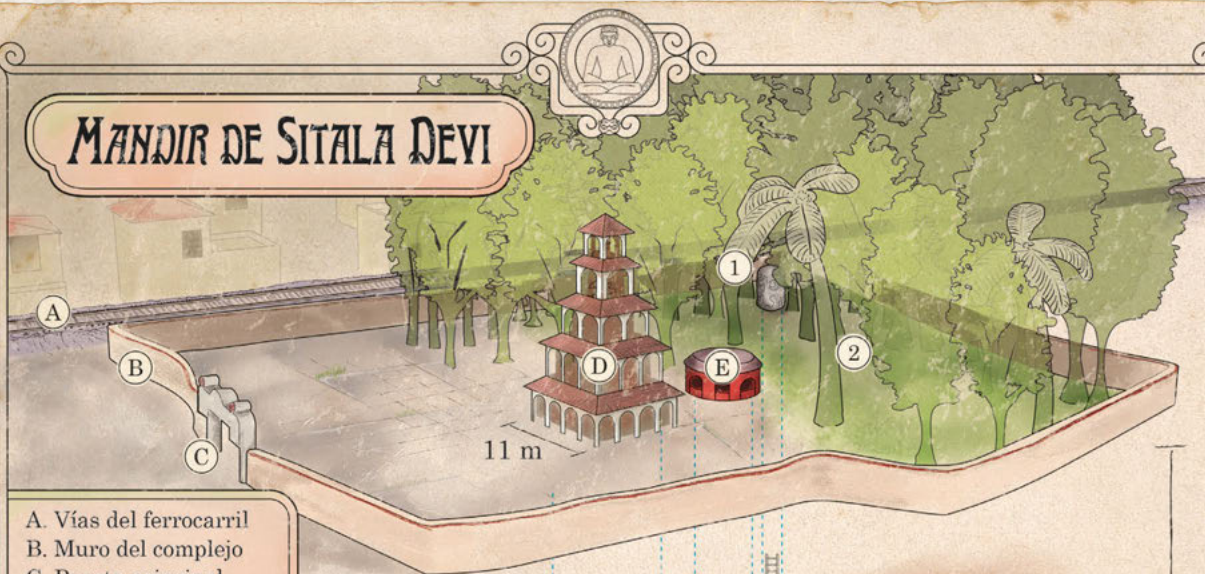




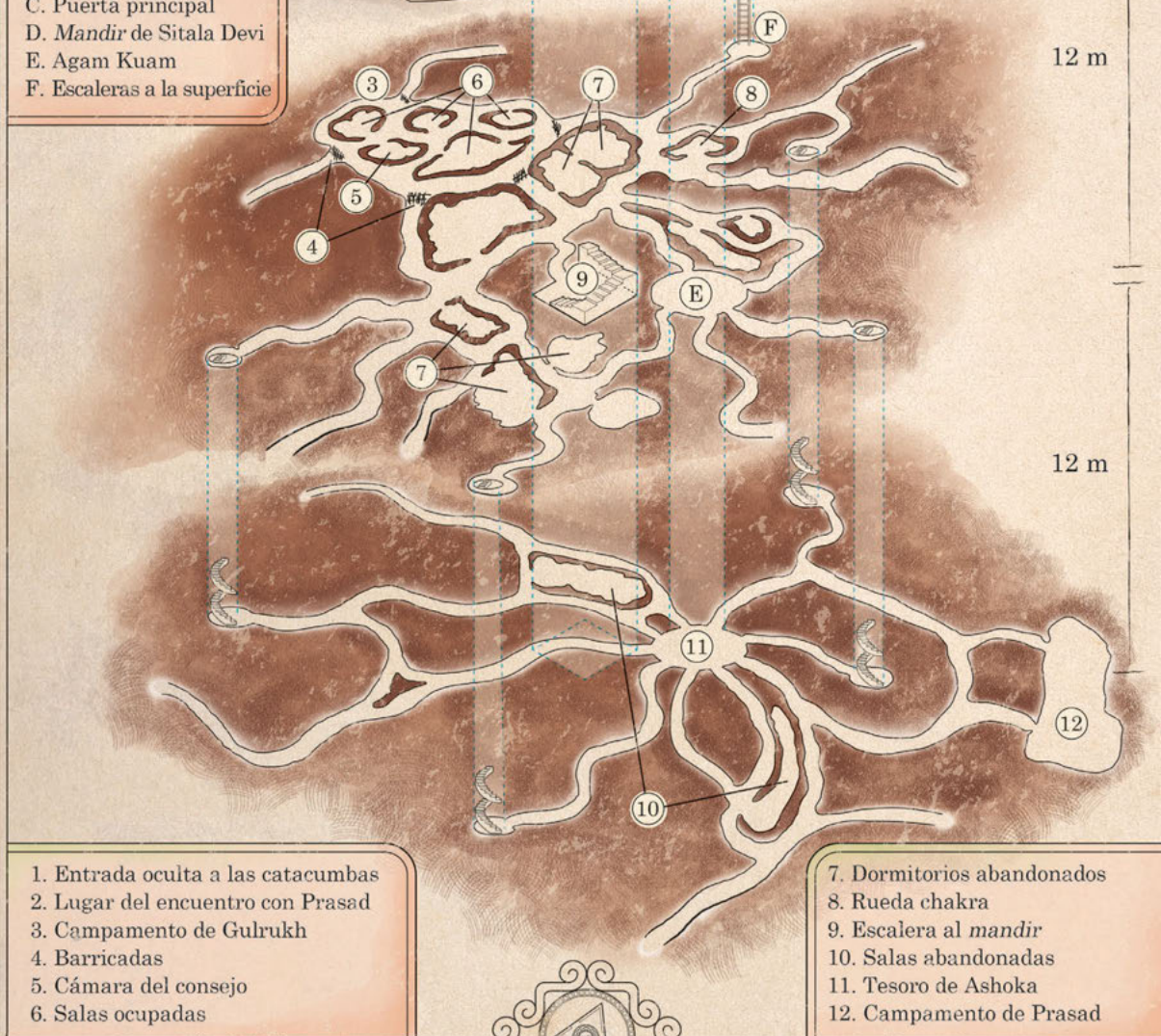




MANDIR DE SITALA DEVI



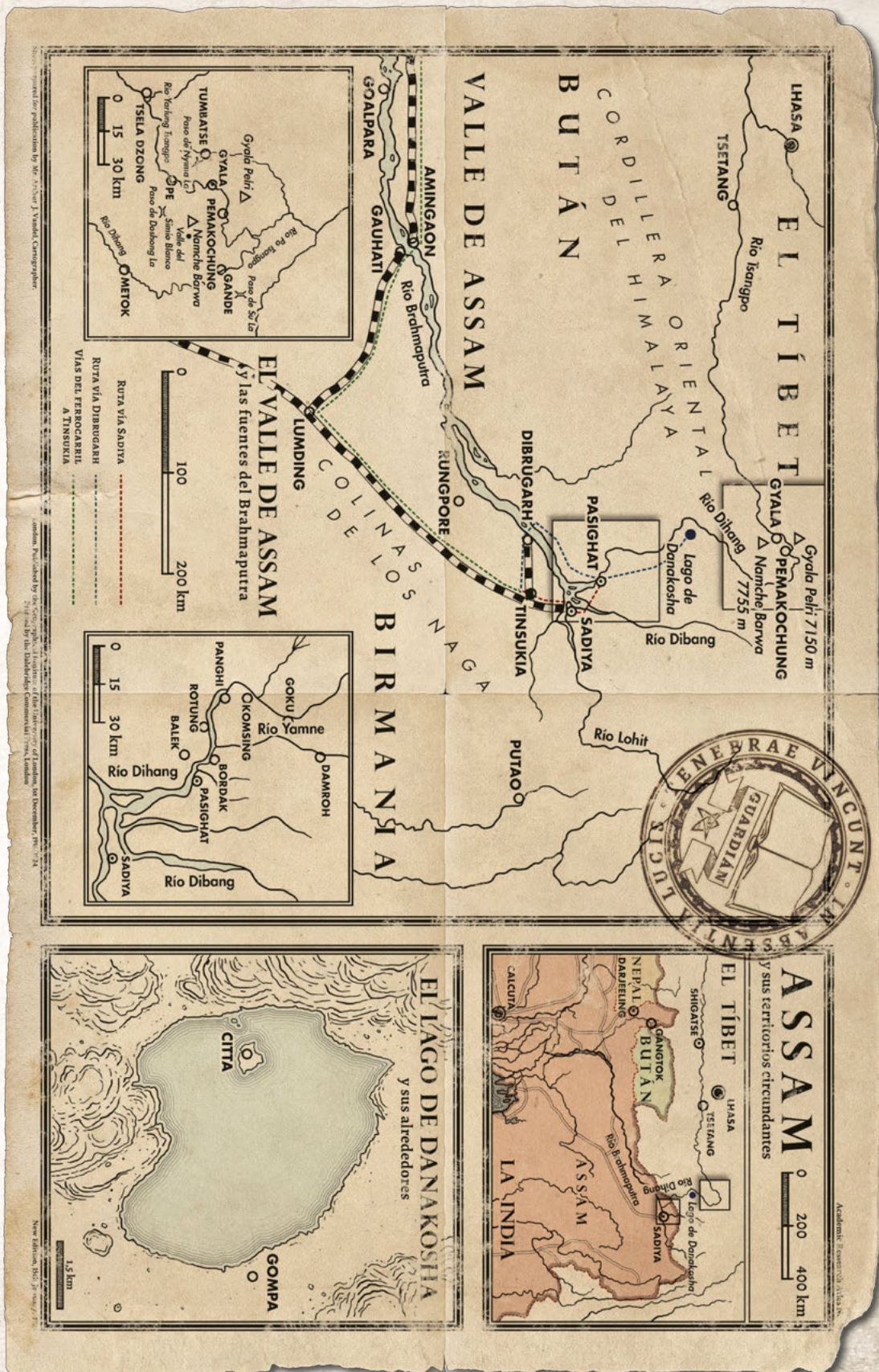
- A. Vías del ferrocarril
- B. Muro del complejo
- C. Puerta principal
- D. Mandir de Sitala Devi
- E. Agam Kuam
- F. Escaleras a la superficie



- 1. Entrada oculta a las catacumbas
- 2. Lugar del encuentro con Prasad
- 3. Campamento de Gulrukh
- 4. Barricadas
- 5. Cámara del consejo
- 6. Salas ocupadas

- 7. Dormitorios abandonados
- 8. Rueda chakra
- 9. Escalera al mandir
- 10. Salas abandonadas
- 11. Tesoro de Ashoka
- 12. Campamento de Prasad

Mapa de Assam y los territorios circundantes



LOS HIJOS DEL MIEDO

La llamada de CTHULHU™

MAPAS DEL GUARDIÁN

Septiembre de 1923. Un telegrama urgente y misterioso enviado por un aventurero americano embarca a los investigadores en un viaje épico a través de China, Asia central, el norte de la India y el oculto Tíbet. Siguiendo los pasos del famoso explorador y monje budista Hiuen-Tsiang (inmortalizados en la fantástica saga china *Viaje al Oeste*), los investigadores descubrirán templos antiguos, lagos perdidos, museos polvorientos, osarios, monasterios venerables y valles secretos y ocultos en una búsqueda épica para evitar que el «Rey del Miedo» y sus lugartenientes destruyan todo cuanto aman.

Los Hijos del Miedo es una campaña en varias partes ambientada en los años 20 que explora algunos de los mitos y leyendas de Asia central y el norte de la India. El núcleo central de la campaña está pensado para permitir que los jugadores tomen las riendas, lo que permite que los investigadores decidan cómo va a ser su viaje. Además, la línea argumental se ha diseñado con flexibilidad, lo que permite jugar a distintas escalas o con diversos grados de implicación de los Mitos de Cthulhu, ya sea incluyendo a los propios dioses exteriores o como una serie de aventuras más contenidas y basadas en el ocultismo. Se proporciona orientación para que el Guardián adapte la naturaleza exacta de la amenaza del modo que mejor se ajuste a los gustos de su grupo.

Ocho capítulos detallan los lugares de interés, encuentros y peligros que se pueden hallar en Pekín, Sian, el Taklamakan, Peshawar y Kham, por nombrar a algunos de los lugares a visitar durante la campaña, en un viaje que los llevará de China al norte de la India hasta llegar al Tíbet. Incluye apéndices detallados con reglas para la gestión de viajes, personajes no jugadores, hechizos, una bibliografía de referencia y mucho más.

¿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, arcano y desconocido: personas normales que plantan cara a pesar del precio para cuerpo y alma. Enfrentados a sectas extrañas, magia perturbadora y monstruos ultraterrenos, solo ellos pueden salvar a la humanidad y al mundo de los terrores del más allá.

- ⑨ Un resumen de la campaña en el que se detalla la ambientación y el argumento, con recomendaciones para incorporar a investigadores ya existentes.
- ⑨ Una plétora de mapas, planos y ayudas de juego para una multitud de localizaciones remotas.
- ⑨ Seis investigadores pregenerados listos para empezar.
- ⑨ Una gran cantidad de personajes no jugadores, todos con sus propios planes.
- ⑨ Nuevas criaturas y monstruos, además de algunos horrores ya conocidos.
- ⑨ Orientación para el juego estilo *pulp*.

Para lectores adultos

Este libro trata de temas adultos y está destinado a jugadores adultos.

Para aprovechar al máximo este suplemento es necesario el juego de rol *La Llamada de Cthulhu* y, opcionalmente, el suplemento *Pulp Cthulhu*, ambos disponibles por separado.

Para obtener más información sobre Chaosium y sus publicaciones, consulta nuestro sitio web en www.chaosium.com

EDGE
S T U D I O



Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. Children of Fear © 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

LOS HIJOS DEL MIEDO
SKU : ESCTH20ES – 2023-1
EAN : 8435407638396

