

La llamada de  
**CTHULHU™**

# LOS HIJOS DEL MIEDO

MAPAS DE LOS INVESTIGADORES



**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

Lynne 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](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](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](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](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](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](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](mailto:mythos@chaosium.com).

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

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

EAN: 8435407638396

Código del producto: ESCTH20ES

Impresión: 2023

# TABLA DE CONTENIDOS

|                       |          |
|-----------------------|----------|
| <b>Prefacio</b> ..... | <b>6</b> |
|-----------------------|----------|

|                           |          |
|---------------------------|----------|
| <b>Introducción</b> ..... | <b>7</b> |
|---------------------------|----------|

|                                    |          |
|------------------------------------|----------|
| <b>Resumen de la campaña</b> ..... | <b>9</b> |
|------------------------------------|----------|

|   |    |
|---|----|
| 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 |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Capítulo 1: La ciudad del esplendor decadente</b> ..... | <b>29</b> |
|--|-----------|

|  |    |
|--|----|
| 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 |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Capítulo 2: Hacia las puertas del sol</b> ..... | <b>51</b> |
|--|-----------|

|  |    |
|--|----|
| 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 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Capítulo 3: La canción de los perdidos y olvidados</b> ..... | <b>97</b> |
|---|-----------|

|   |     |
|---|-----|
| 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 |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Capítulo 4: Viejos huesos</b> ..... | <b>151</b> |
|--|------------|

|  |     |
|--|-----|
| 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 |
| Pífono y tambor .....                          | 171 |
| Seguir adelante.....                           | 181 |
| Personajes y monstruos .....                   | 182 |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Capítulo 5: Festín y hambruna</b> ..... | <b>187</b> |
|--|------------|

|  |     |
|--|-----|
| 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 |

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| <b>Capítulo 6: Liberación</b> ..... | <b>223</b> |
|-------------------------------------|------------|

|   |     |
|---|-----|
| 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 |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Capítulo 7: Espíritus de la tierra</b> ..... | <b>267</b> |
|---|------------|

|   |     |
|---|-----|
| 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 |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Capítulo 8: El corazón del mundo</b> ..... | <b>299</b> |
|---|------------|

|  |     |
|--|-----|
| Hacia la tierra de las montañas<br>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 |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Apéndices</b> |  |
|------------------|--|

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 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 |

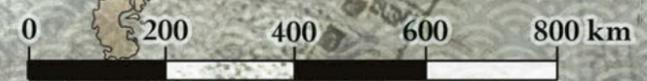
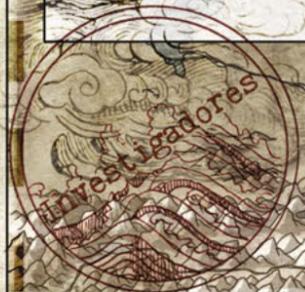
|                     |            |
|---------------------|------------|
| <b>Índice</b> ..... | <b>376</b> |
|---------------------|------------|

|  |            |
|--|------------|
| <b>Biografías de los colaboradores</b> ..... | <b>381</b> |
|--|------------|

# ASIA CENTRAL

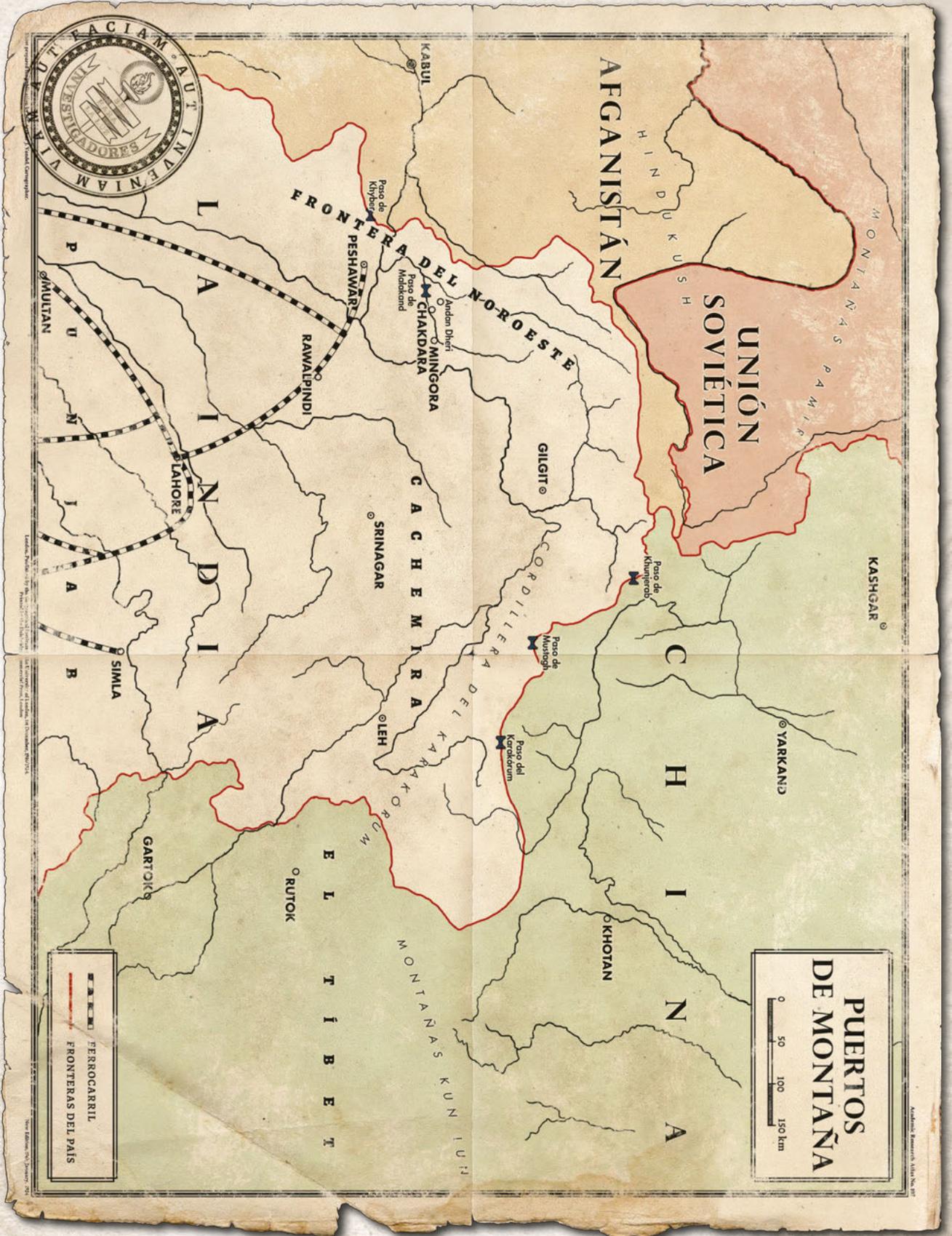
La meseta tibetana y el norte de India

1923







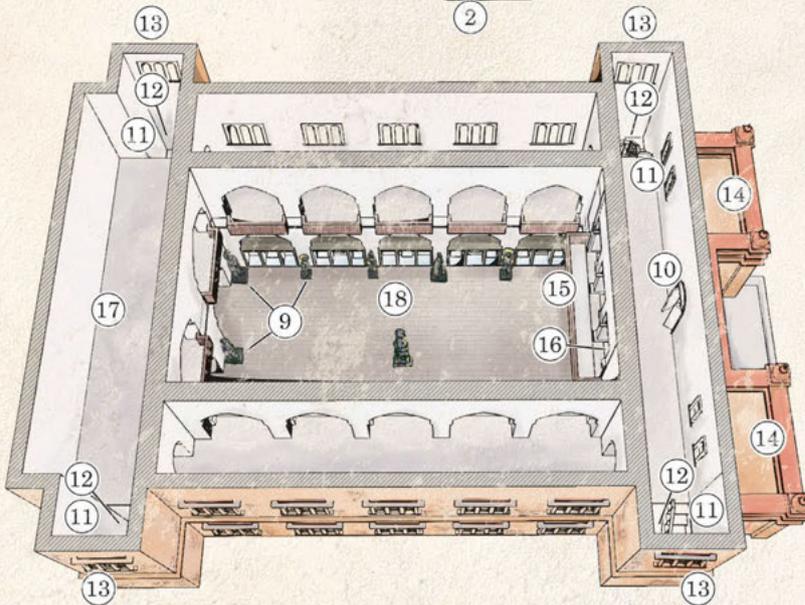
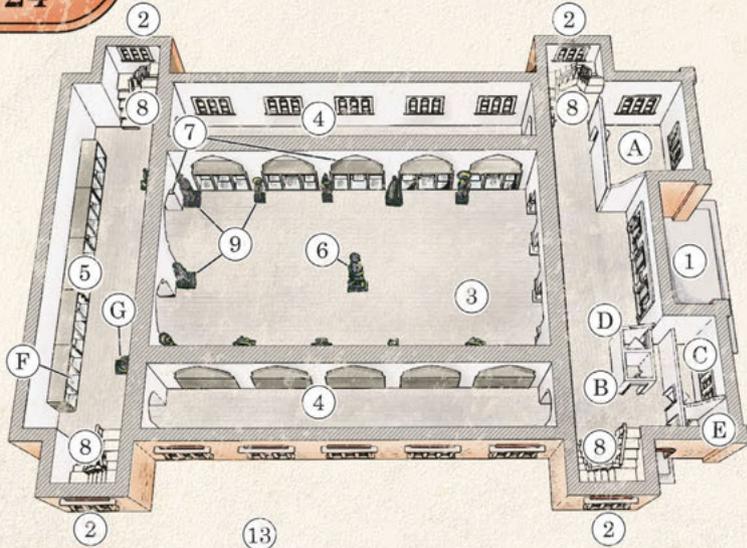


# EL MUSEO DE PESHAWAR

## En torno a 1924

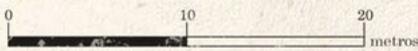
### Planta baja

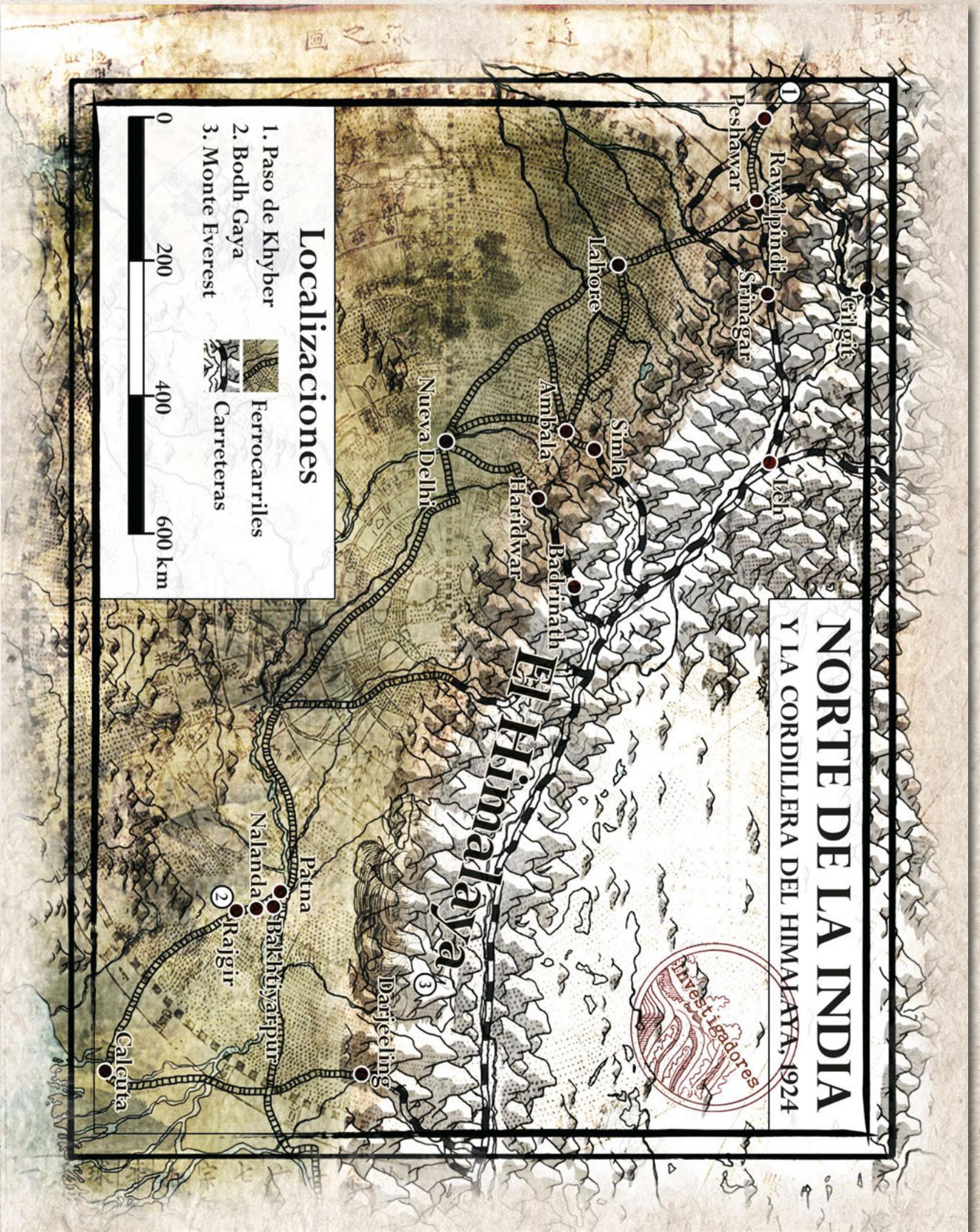
1. Entrada
2. Torres
3. Sala principal
4. Galerías laterales
5. Galería posterior
6. Estatua central
7. Arcos
8. Escaleras
9. Estatuas



### 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





# NORTE DE LA INDIA Y LA CORDILLERA DEL HIMALAYA, 1924

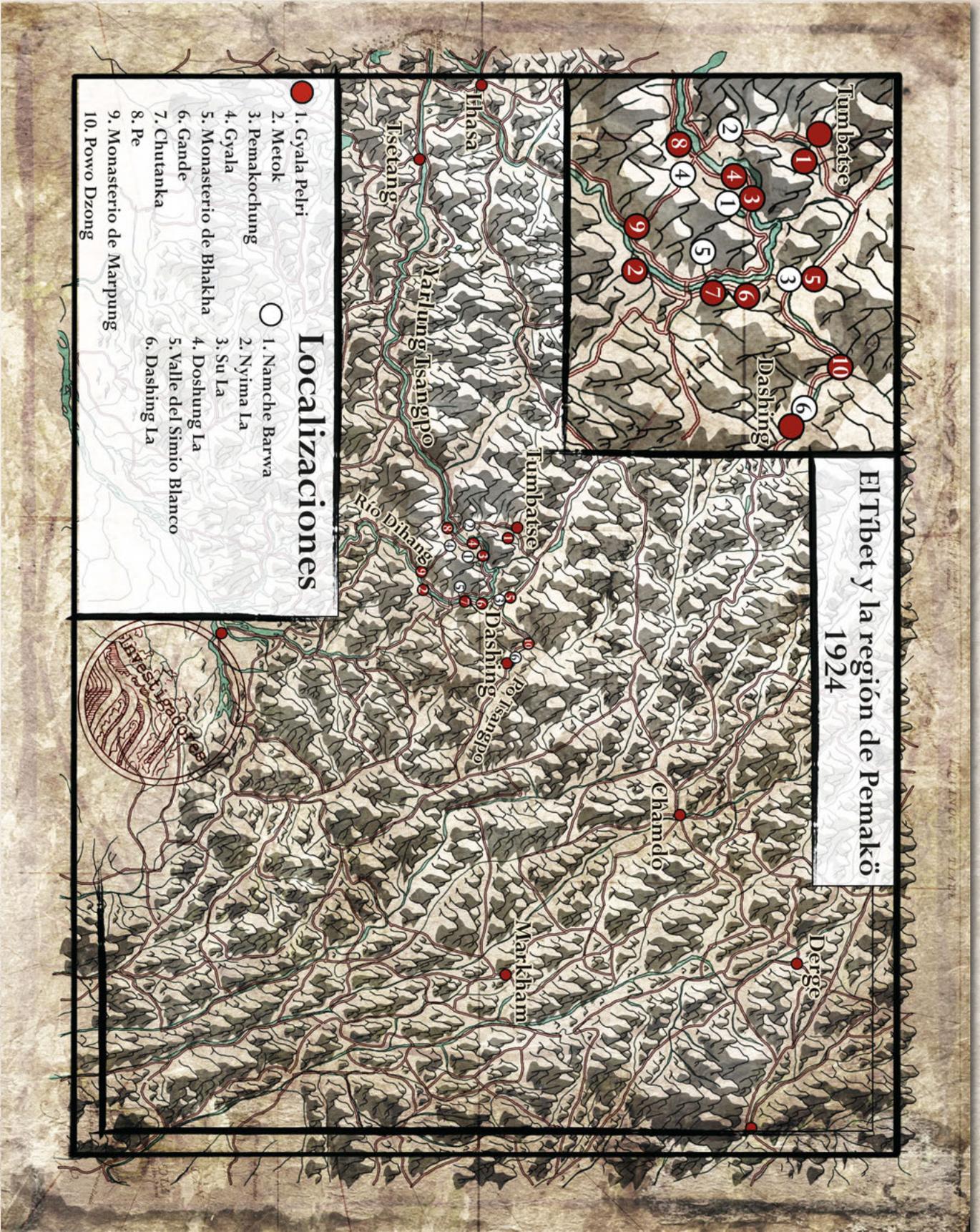
### Localizaciones

1. Paso de Khyber
2. Bodh Gaya
3. Monte Everest

Ferrocarriles  
Carreteras

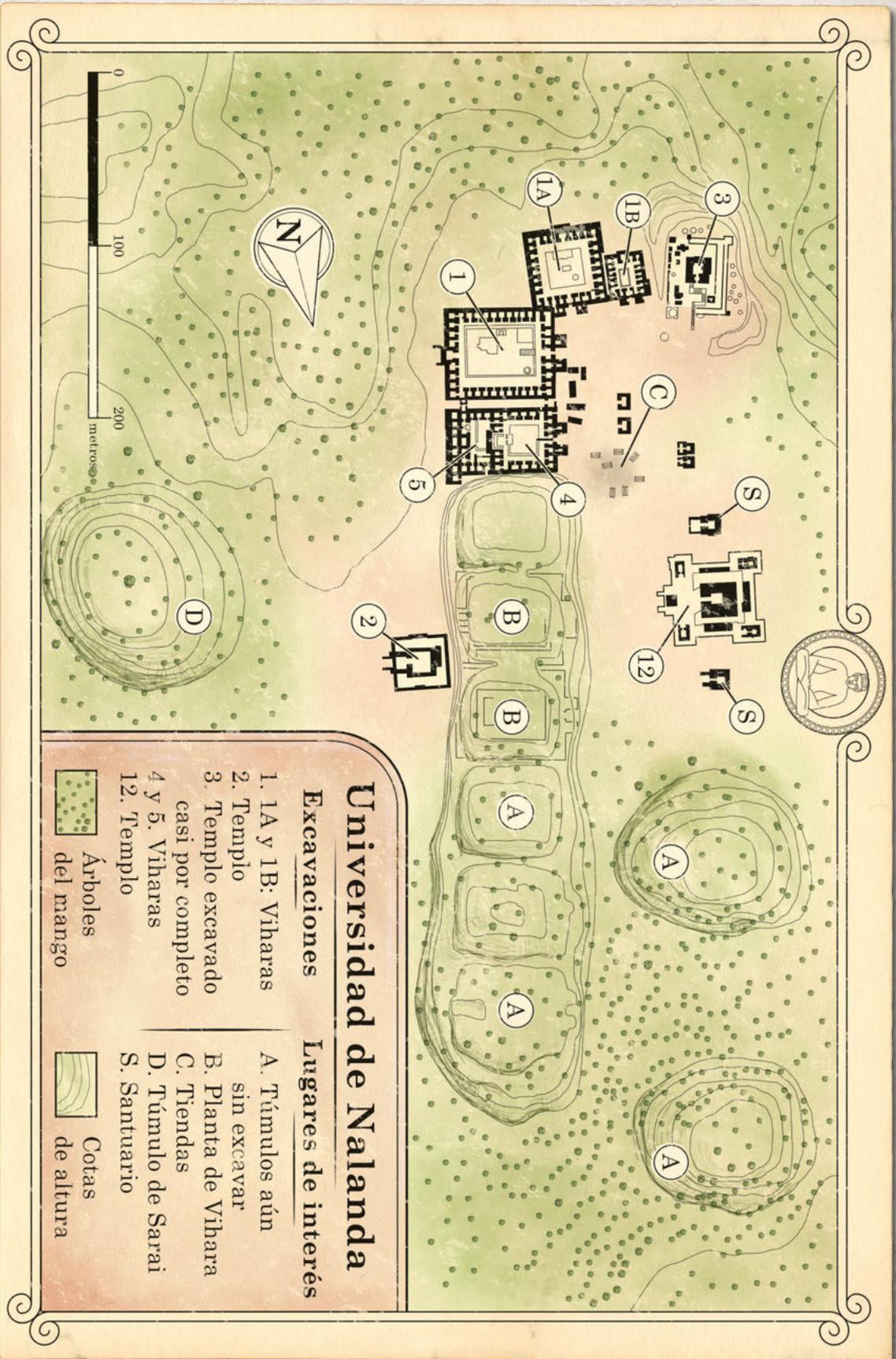
0 200 400 600 km





El Tíbet y la región de Pemakö  
1924

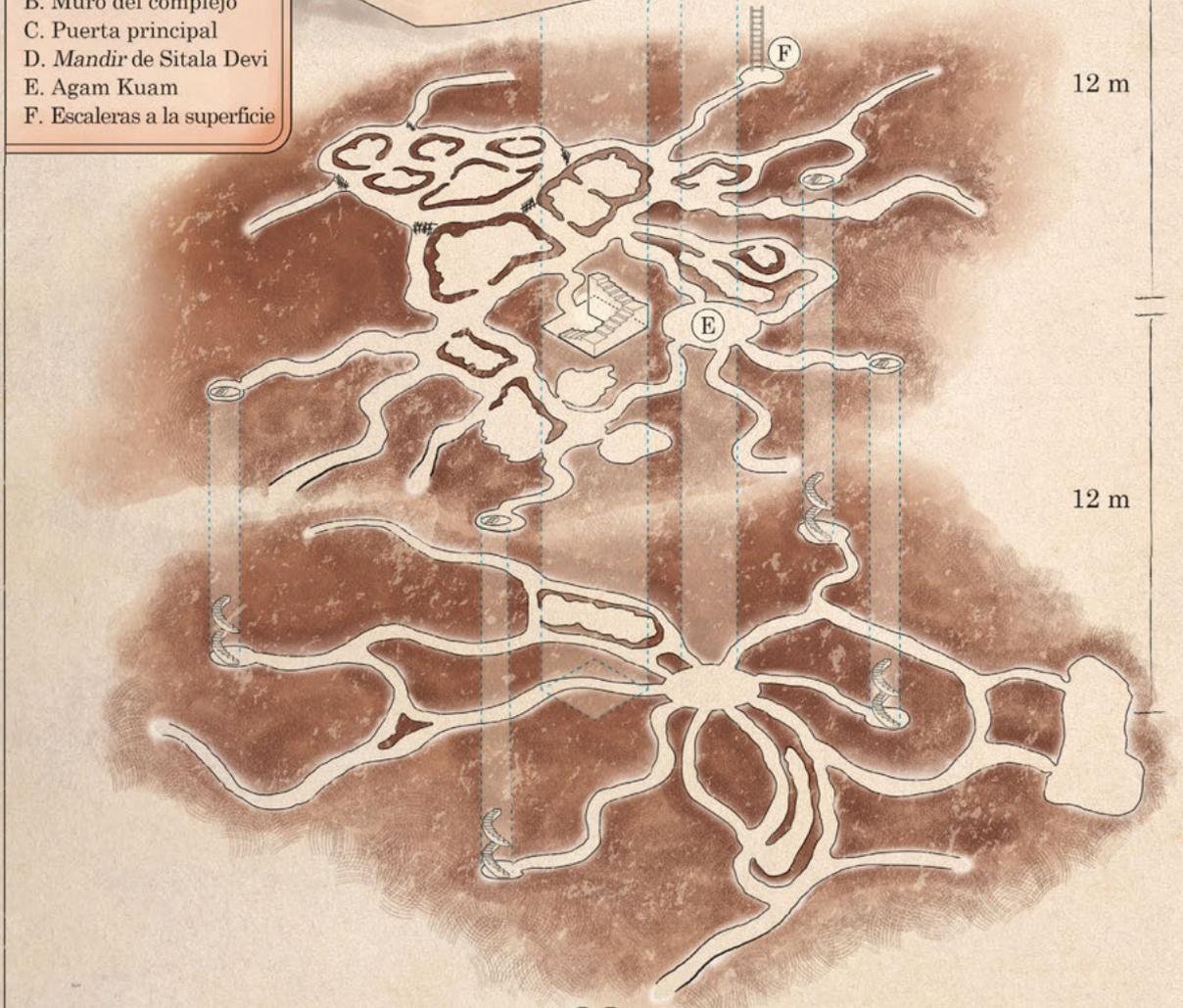
- Localizaciones**
- 1. Gyala Pelri
  - 2. Metok
  - 3. Pemakochung
  - 4. Gyala
  - 5. Monasterio de Bhakha
  - 6. Gande
  - 7. Chutanka
  - 8. Pe
  - 9. Monasterio de Marpung
  - 10. Powo Dzong
- 1. Namche Barwa
  - 2. Nyima La
  - 3. Su La
  - 4. Doshung La
  - 5. Valle del Simio Blanco
  - 6. Dashing La



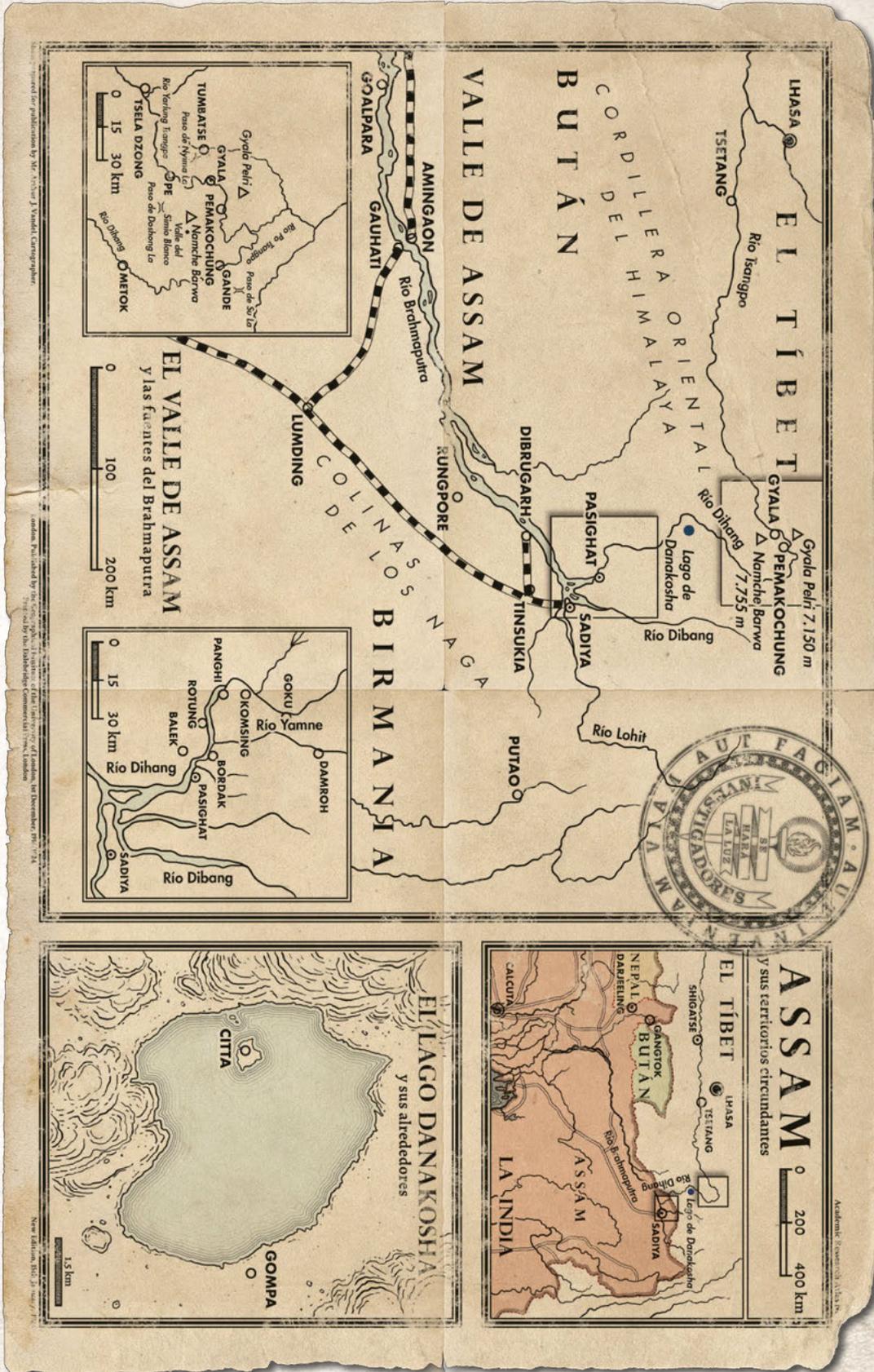
# MANDIR DE SITALA DEVI



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



Mapa de Assam y los territorios circundantes



# LOS HIJOS DEL MIEDO

## MAPAS DE LOS INVESTIGADORES

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.

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

