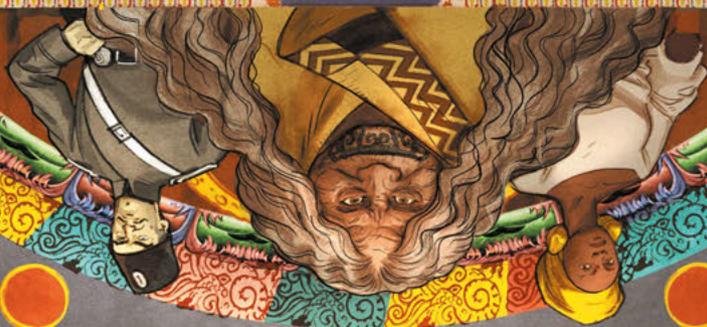


La llamada de
CTHULHU™

LOS HIJOS DEL MIEDO

INVESTIGADORES PREGENERADOS



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; 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
Pífono 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
--	------------

INVESTIGADORES PREGENERADOS

EN ESTE APÉNDICE TIENES SEIS INVESTIGADORES PREGENERADOS que se han diseñado específicamente para esta campaña. A dos de los investigadores, Timur Repin y Sofian Bazaz-Wain, se les ha aplicado adicionalmente la plantilla de experiencia en la guerra, como se detalla en la página 57 de la *Guía del Investigador*; así, se reflejan sus experiencias durante la Gran Guerra.

Si el Guardián lo desea, puede otorgar 70 puntos de habilidad adicionales a Chang Mei, al doctor, al Sr. Lockhart y a Michael Li, para que los asignen como mejor les parezca.



Chang Mei



Doctora Eudora Lockhart



Charles Lockhart



Michael Li



Timur Stepanovich Repin



Sofian Bazaz-Wain

NOMBRE: CHANG MEI

EDAD: 24 años

OCUPACIÓN: Lingüista, Universidad de Yenching

FUE 40 CON 50 TAM 50 DES 85 INT 70
APA 60 POD 70 EDU 80 COR 70 PV 10
BD: 0 CORP.: 0 MOV: 8 PM: 14 SUERTE: *

* Suerte: Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

COMBATE	DAÑO
Pelea 25% (12/5)	1D3
Esquivar 55% (27/11)	-

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Caligrafía) 35% (17/7)

Buscar libros 70% (35/14)

Crédito 30% (15/6)

Descubrir 75% (37/15)

Escuchar 40% (20/8)

Historia 50% (25/10)

Lengua propia (Chino) 80% (40/16)

Otra lengua (Inglés) 50% (25/10)

Otra lengua (Sánscrito) 60% (30/12)

Otra lengua (Tibetano) 40% (20/8)

Persuasión 50% (25/10)

Saber (Budismo) 30% (15/6)

Nota: Otro idioma a elección del jugador al 35% (17/7).

TRASFONDO

Miss Chang es una de las primeras mujeres graduadas de la Universidad de Pekín después de haber abierto esta sus puertas a las estudiantes en 1920. Su talento para las lenguas, tanto antiguas como modernas, la han convertido en una valiosa incorporación a la Escuela Norteamericana de Arqueología de la Universidad de Yenching, donde trabaja en estrecha colaboración con la Dra. Eudora Lockhart traduciendo y catalogando manuscritos y hallazgos de lugares antiguos en toda China.

Sus amigos la conocen como «Mei Mei» («hermana pequeña»), Mei es una erudita concienzuda y de talento. Es muy consciente del riesgo que corrió su familia al permitirle aspirar a una carrera académica, en particular en estos tiempos difíciles. Como hija mayor de una antigua y respetada familia de Pekín, su matrimonio podría haber sido usado para sellar alianzas comerciales o promover las ambiciones políticas de su familia, pero su padre complació a su ojito derecho, a su inteligente hija, y Mei trabaja duro para pagar esa deuda.



Mei nunca ha salido de Pekín, pero está fascinada con el mundo que hay más allá de las fronteras de China. Anhela visitar las excavaciones arqueológicas de donde provienen «sus» manuscritos, así como los sitios que la Dra. Lockhart ha visitado por todo el mundo. Sin embargo, no está segura de cómo afectaría su ausencia a su padre, por lo que hasta ahora se ha contentado con viajar de forma figurada a través de su trabajo. Sin embargo, si se presenta la oportunidad, sabe que sería absurdo negarse.

DESCRIPCIÓN: Esbelta, menuda y de sonrisa chispeante. Por lo general, Mei lleva su larga y negra cabellera en un bonito moño recogido en la nuca. Viste ropa elegante de estilo occidental, como dicta la etiqueta de la Escuela Norteamericana de Arqueología.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Mei sigue el credo budista de su familia con devoción y discreción.

ALLEGADOS: Su padre, Chang Chou, que siempre la ha apoyado en su esfuerzo por convertirse en una académica respetada. Está agradecida a la Dra. Lockhart por contratarla como asistente de investigación, pero la vitalidad de su jefa también la tiene deslumbrada.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: El Templo Lama de Pekín; aunque no se adscribe a la misma forma exacta de budismo que sigue su familia, Mei encuentra consuelo en los cantos de los monjes.

POSESIONES PRECIADAS: El hermoso juego de caligrafía antigua que su padre le regaló por su graduación.

RASGOS: Si alguien llega a ganarse la confianza y el respeto de Mei, tendrá su lealtad para siempre, pase lo que pase.

EQUIPO

Libreta y lápices, rosario budista de palisandro (mala), juego de caligrafía.

AJUSTES PULP

ARQUETIPO: Erudito

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: cambiar EDU a 90

PUNTOS DE VIDA: 20

AÑADIR/AJUSTAR HABILIDADES: Buscar libros 90%, Historia 70%, Otras lenguas (Inglés) 70%, (Sánscrito) 80%, (Tibetano) 60%.

TALENTOS PULP

- **ESTUDIO RÁPIDO:** Reduce a la mitad el tiempo requerido para la lectura inicial y completa de los tomos de los Mitos, así como de otros libros.
- **LINGÜISTA:** Es capaz de determinar qué idioma se está hablando (o en cuál está escrito un texto); gana un dado de bonificación a las tiradas de Lenguas.

NOMBRE: DOCTORA EUDORA LOCKHART

EDAD: 40 años

OCUPACIÓN: Arqueóloga, Universidad de Yenching

FUE 60	CON 45	TAM 60	DES 45	INT 75
APA 70	POD 65	EDU 90	COR 65	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV: 7	PM: 13	SUERTE: *

* Suerte: Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

COMBATE	DAÑO
Pelea 25% (12/5)	1D3
Escopeta Purdey (12-g, BD) 55% (27/11)	4D6/2D6/1D6
Esquivar 45% (22/9)	-

HABILIDADES

Arqueología 70% (35/14)

Buscar libros 65% (32/13)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 60% (30/12)

Equitación 40% (20/8)

Historia 65% (32/13)

Lengua propia (Inglés) 90% (45/18)

Mecánica 20% (10/4)

Orientarse 40% (20/8)

Otra lengua (Chino) 25% (12/5)

Otra lengua (Italiano) 40% (20/8)

Supervivencia (Desierto) 40% (20/8)

Tasación 50% (25/10)

TRASFONDO

La Dra. Lockhart es una mujer formidable: se abrió camino desde cero en una disciplina dominada por hombres que no creen que una mujer sea lo suficientemente fuerte como para soportar los rigores del trabajo de campo. Sin embargo, al haber estudiado en el University College de Londres con el infame profesor William Flinders Petrie, la Dra. Lockhart ya sabía un par de cosas sobre lo que es sobrevivir.

Hija del acaudalado industrial británico Jeremiah Jessop y su segunda esposa, Isabella, la joven Eudora disfrutó de todos los privilegios y de la mejor educación. De niña, viajó mucho, visitando con frecuencia la tierra natal de su madre veneciana, donde se empapó de la rica historia de Italia. Allí decidió que, algún día, haría sus propios grandes descubrimientos, al igual que su ídolo, Marco Polo. Testaruda y brillante, sobresalió gracias a sus tutores de la universidad, siguiendo el ejemplo de Petrie y de la primera profesora de arqueología del UCL, Margaret Murray (Guía del Investigador, página 201). Nunca la cautivó tanto Egipto como a sus compañeros de estudios, aunque demostró ser un campo de práctica útil para perfeccionar sus habilidades profesionales.

Durante los viajes alrededor del mundo que hizo tras graduarse, Eudora se vio envuelta en la embriagadora vida social de Shanghai, donde conoció a un agradable



joven diplomático estadounidense, Charles Lockhart, del que se enamoró. Se casaron al poco tiempo, para sorpresa de todos. Después de que a su esposo lo trasladaran a la Legación Estadounidense en Pekín, Eudora se unió a la recién inaugurada Escuela Norteamericana de Arqueología de Pekín, donde obtuvo su doctorado y se convirtió en la primera profesora de arqueología.

La Dra. Lockhart, que al principio se sintió atraída hacia China gracias a los trabajos de Marco Polo y los descubrimientos de sir Marc Aurel Stein y sus socios, murió de celos cuando su antiguo patrón, Langdon Warner, anunció la expedición que lo llevaría al emplazamiento de las cuevas de los Mil Budas. Ella misma espera ir al lugar, donde sueña con hacer sus propios descubrimientos.

DESCRIPCIÓN: Su cabello oscuro (que comienza a mostrar las primeras vetas plateadas) y su piel aceitunada denotan claramente su ascendencia italiana. Aunque respeta la etiqueta de la facultad en el vestir cuando está allí, para el trabajo de campo lleva unos prácticos pantalones.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Eudora trabaja mucho para garantizar a las mujeres chinas el acceso libre a la educación y mejores derechos.

ALLEGADOS: Su marido, Charles, de quien sigue muy enamorada, incluso después de todos estos años.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: La Escuela Norteamericana de Arqueología, Pekín, que le dio la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

POSESIONES PRECIADAS: El ejemplar de *Los viajes de Marco Polo* que le regaló su difunta madre.

RASGOS: Cuando Eudora se propone algo, hay que esforzarse mucho y durante mucho tiempo para disuadirla.

EQUIPO

Herramientas arqueológicas, relicario con un retrato de su esposo, escopeta Purdey del calibre .12, una copia muy ajada y llena de anotaciones de *Los viajes de Marco Polo*.

AJUSTES PULP

ARQUETIPO: Explorador

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Cambia DES o POD a 90

PUNTOS DE VIDA: 21

AÑADIR/AJUSTAR HABILIDADES: Arqueología 90%, Otra lengua (Chino) 65%, Orientarse 60%, Supervivencia (Desierto) 60%.

TALENTOS PULP

- **RECARGA RÁPIDA:** Ignora el dado de penalización por recargar y disparar en el mismo asalto al usar una escopeta.
- **VOLUNTAD FÉRREA:** Obtiene un dado de bonificación en las tiradas de POD.

NOMBRE: CHARLES LOCKHART

EDAD: 41 años

OCUPACIÓN: Diplomático

FUE 61 CON 55 TAM 75 DES 60 INT 75
APA 70 POD 70 EDU 70 COR 70 PV 13
BD: +1D4 CORP.: 1 MOV: 6 PM: 14 SUERTE: *

* Suerte: Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

COMBATE

Pelea 35% (17/7)

Esquivar 30% (15/6)

DAÑO

1D3+1D4

-

HABILIDADES

Charlatanería 65% (32/13)

Crédito 40% (20/8)

Encanto 55% (27/11)

Escuchar 60% (30/12)

Historia 60% (30/12)

Intimidar 50% (25/10)

Lengua propia (Inglés) 75% (37/15)

Otra lengua (Chino) 55% (27/11)

Persuasión 65% (32/13)

Psicología 60% (30/12)



El traslado de Lockhart a Pekín marcó el comienzo de un breve ascenso dentro de las filas del servicio diplomático; sin embargo, su imparcialidad, su naturaleza afable y su insistencia en tratar a todos como iguales enfurecieron a algunos de sus superiores más estirados en la Ciudad Imperial. Sigue siendo muy bueno en su trabajo y está contento en su nivel actual, donde cree que puede hacer más por las personas a las que sirve.

DESCRIPCIÓN: Alto, atlético y atractivo a pesar de sus canas. Algunos consideran a Lockhart un figurín de cara a la galería del servicio diplomático estadounidense en el extranjero.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Charles cree que todas las personas son iguales y, por ese motivo, no tolera a quienes tratan a los demás como seres inferiores.

ALLEGADOS: Su esposa, la Dra. Eudora Lockhart; aunque su naturaleza obstinada a veces lo distrae, no podría vivir sin ella.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: El restaurante del Shanghai Race Club, donde le pidió matrimonio a Eudora.

POSESIONES PRECIADAS: Una pelota de béisbol con la que los Boston Beaneaters hicieron un *homerun*, firmada por todos ellos. Charles la atrapó durante un partido al que fue cuando era niño.

RASGOS: Charles tiene la reputación de honrado y justo al cerrar todos sus tratos. Puede que sea por eso por lo que no ha medrado tanto en la carrera diplomática.

EQUIPO

Petaca, su pelota de béisbol de la suerte, tarjetas de visita y una pitillera plateada que le regaló Eudora.

AJUSTES PULP

ARQUETIPO: Resoluto

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Cambiar CON a 90

PUNTOS DE VIDA: 33

AÑADIR/AJUSTAR HABILIDADES: Descubrir 65%. Historia 80%. Persuasión 85%, Psicología 80%.

TALENTOS PULP

- **AQUANTE:** Gana un dado de bonificación cuando hace tiradas de CON (también para establecer la tasa de MOV durante las persecuciones).
- **PIES LIGEROS:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para evitar verse rodeado durante el combate cuerpo a cuerpo en un encuentro de combate.

TRASFONDO

Charles, que era un gran atleta, prefería pasar el tiempo en los campos de juego de la universidad, cuando no andaba alternando con sus compañeros. Era el alma de las fiestas, y siempre resultaba un invitado popular allí donde fuera; tenía don de gentes, sin importar la procedencia de la persona. Tenía una mente aguda, pero le interesaban los negocios y parecía satisfecho yendo a la deriva por la vida hasta que intervino el destino.

Charles, siempre en su papel de hijo obediente, se prometió con la hija de una de las familias más antiguas de Boston, sobre todo porque era lo que deseaban sus padres. La joven tampoco estaba emocionada con el compromiso, y se fugó con otro hombre el día de su boda, para horror y vergüenza de sus respectivas familias. Charles se unió al cuerpo diplomático de los EE. UU. con la ayuda de su tío. Lo vio como una oportunidad para alejarse del escándalo en ciernes y escapar del control de sus padres.

No mucho después, estaba en un barco a Shanghái, China, como secretario adjunto de la legación norteamericana del lugar. La vida nocturna de la ciudad le iba a la perfección y, para su sorpresa, encontró que tanto el trabajo como el país eran fascinantes. No mucho después de su llegada, conoció a la aventurera británica Eudora Jessop y se enamoró de ella. Tras un tórrido romance, se casaron y desde entonces viven y trabajan juntos.

NOMBRE: MICHAEL LI
EDAD: 26 años
OCUPACIÓN: Misionero cristiano

FUE 60 CON 60 TAM 65 DES 45 INT 65
APA 60 POD 65 EDU 65 COR 65 PV 12
BD: +1D4 CORP.: 1 MOV: 7 PM: 13 SUERTE: *

* Suerte: Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

COMBATE	DAÑO
Pelea 25% (12/5)	1D3+1D4
Esquivar 45% (22/9)	-

HABILIDADES

Antropología 25% (12/5)
Crédito 10% (5/2)
Descubrir 50% (25/12)
Lengua propia (Inglés) 65% (32/13)
Medicina
Naturaleza 30% (15/6)
Otra lengua (Chino) 55% (27/11)
Persuasión 50% (25/12)
Primeros auxilios 45% (22/9)
Psicología 50% (25/12)
Saber (Budismo) 25% (12/5)
Saber (Cristianismo) 50% (25/10)
Saber (Otros credos) 30% (15/6)
Supervivencia (Desierto) 30% (15/6)

TRASFONDO

Nacido bajo el nombre de Li Jianyu en una familia pobre de la provincia de Shantung (Shandong), Jianyu perdió a sus padres biológicos durante la Rebelión de los Bóxers, que tuvo como objetivo (entre otros) a los cristianos conversos y sus familias. El pequeño Jianyu, a quien rescató una misionera protestante escocesa (Grace Strachan) en su huida, acabó escondido en el barrio de las delegaciones de Pekín durante el infausto asedio, al que tuvo suerte de sobrevivir. Bajo la tutela de su madre adoptiva, Michael (como se le conoció) lo aprendió rápidamente todo sobre el credo de sus padres de adopción. Una vez que se calmaron las aguas políticas del levantamiento de los Bóxers, viajó por Kokonor (Qinghai) y Sinkiang (Xinjiang) junto a la señorita Strachan, y la ayudó en las labores misioneras que llevaba a cabo para la Misión Interior de China.

A pesar de su educación y la profesión que eligió, Michael tiene un gran interés en las religiones de quienes lo rodean y ha dedicado mucho tiempo a aprender todo lo que ha podido sobre las religiones musulmana, budista y taoísta que ha encontrado durante sus viajes. Encuentra fascinantes los paralelismos entre las doctrinas y nada le gusta más que discutir los puntos más intrincados de la tradición religiosa con los sabios ancianos de los pueblos



que visita. Como resultado, su proselitismo no es, quizás, tan entusiasta como debería ser, para disgusto de su madre.

En la actualidad, se encuentra en Pekín visitando a viejos amigos misioneros, varios de los cuales trabajan para la Universidad de Yenching. Mientras ha estado en la ciudad, ha aprovechado para recorrer los diversos lugares religiosos, incluido el Templo Lama y las diversas catedrales católicas de Pekín. Está trabajando en secreto en un manuscrito sobre sus viajes por China y las personas interesantes que ha conocido por el camino.

DESCRIPCIÓN: Conforme a los protocolos de la Misión Interior de China, Michael se viste con ropa tradicional china, que consiste en una túnica larga rematada con un chaleco de estilo chino. Lleva el pelo recogido en una coleta bastante anticuada.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Michael cree en un dios, solo que no está completamente seguro de en cuál, todos son tan fascinantes...

ALLEGADOS: Su madre adoptiva, Grace Strachan, a quien le debe la vida.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: La legación británica, en Pekín; sin ese refugio, él y su madre habrían perecido durante la Rebelión de los Bóxers.

POSESIONES PRECIADAS: Un ruiseñor que Michael crio desde que era un polluelo tras caer de su nido y resultar herido. El pájaro vive en una antigua jaula ornamentada.

RASGOS: De acuerdo con los principios de su fe cristiana, Michael trata de ser generoso y amable, y comparte todo lo que tiene con los necesitados.

EQUIPO

Una Biblia muy gastada (versión del rey Jaime), notas para su libro.

AJUSTES PULP

ARQUETIPO: Compañero

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Cambia DES o CON a 90

PUNTOS DE VIDA: 25 (0 31)

AÑADIR/AJUSTAR HABILIDADES: Escuchar 60%, Orientarse 30%, Primeros auxilios 65%, Sigilo 40%.

TALENTOS PULP

- **INGENIOSO:** Siempre parece tener a mano lo que necesita; puede gastar 10 puntos de Suerte (en lugar de hacer una tirada de Suerte) para encontrar una determinada pieza de equipo útil (por ejemplo, una linterna, un trozo de cuerda, un arma, etc.) allá donde se encuentre.
- **TENAZ:** Puede gastar puntos de Suerte para ignorar la pérdida de Cordura, uno a uno.

NOMBRE: TIMUR STEPANOVICH REPIN

EDAD: 26 años

OCUPACIÓN: Refugiado ruso del Ejército Blanco

FUE 60 CON 60 TAM 70 DES 90 INT 70
APA 50 POD 70 EDU 60 COR 58 PV 13
BD: +1D4 CORP.: 1 MOV: 8 PM: 14 SUERTE: *

* Suerte: Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

Nota: Inmune a la pérdida de Cordura al ver un cadáver o una lesión grave.

COMBATE	DAÑO
Pelea 55% (27/11)	1D3+1D4
Pistola Mauser C96 65% (32/13)	1D10+2
Esquivar 55% (27/11)	-

HABILIDADES

Armas de fuego (Fusil) 40% (20/8)

Arte/Artesanía (Interpretación) 50% (25/10)

Crédito 20% (10/4)

Descubrir 45% (22/9)

Escuchar 60% (30/12)

Historia (Arte) 45% (22/9)

Lengua propia (Ruso) 60% (30/12)

Intimidar 65% (32/13)

Lanzar 35% (17/7)

Orientarse 30% (15/6)

Otra lengua (Chino) 35% (17/7)

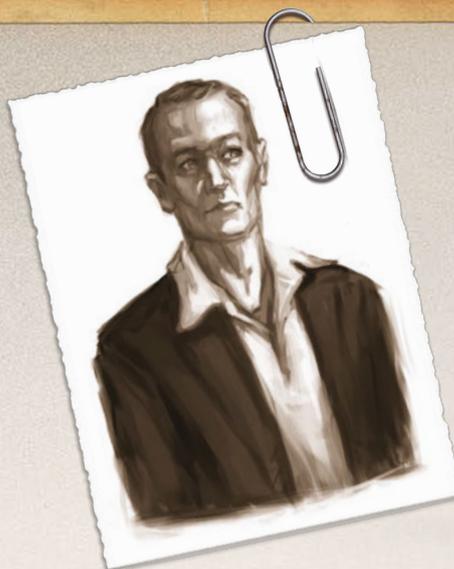
Otra lengua (Inglés) 25% (12/5)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 60% (30/12)

Sigilo 50% (25/10)

Supervivencia (Desierto) 30% (15/6)



O eso dice él... En realidad, aunque las historias de su vida anterior a la revolución son ciertas, Repin estaba asqueado de la decadencia y la insensibilidad que conoció durante su infancia. Se unió en secreto a los bolcheviques y está en nómina de los soviéticos. No huye de nadie: lo enviaron a Pekín para espiar a la comunidad de expatriados rusos blancos e informar a sus amos de Moscú, así como para recopilar información útil sobre las actividades extranjeras en China.

DESCRIPCIÓN: Repin, que es fuerte, ágil y atlético, habría sido un buen bailarín. Por lo demás, es bastante anodino (lo que podría ser una ventaja, dada su línea de trabajo), aunque hay cierta angustia en su mirada.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Repin es comunista de pies a cabeza, aunque debe guardarse sus opiniones políticas si no quiere que se descubra su tapadera.

ALLEGADOS: Su hija, la joven Manyá. Repin quiere hacer del mundo un sitio mejor para su pequeña. La madre de la niña, Tamara Aleksandrovna Tyutcheva, es una auténtica refugiada rusa blanca, a diferencia de su marido. Repin entiende que su matrimonio con Tamara es de conveniencia, para mantener su tapadera, por lo que ella no es uno de sus allegados.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: El Hermitage, Petrogrado (San Petersburgo). A pesar de su odio contra el régimen zarista, Repin tiene muchos recuerdos felices de su etapa infantil.

POSESIONES PRECIADAS: Su pistola Mauser; esa arma le ha salvado la vida en más de una ocasión.

RASGOS: Repin está más que dispuesto a morir por sus creencias si sus amos soviéticos lo consideran necesario.

FOBIAS Y MANÍAS: Ligirofobia, o miedo a los ruidos fuertes repentinos.

EQUIPO

Pistola Mauser C96 «Broomhandle».

AJUSTES PULP

ARQUETIPO: Despiadado

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: cambiar INT a 90

PUNTOS DE VIDA: 26

AÑADIR/AJUSTAR HABILIDADES: Armas de fuego (Arma corta) 85%, Arte/Artesanía (Interpretación) 70%, Intimidar 85%, Sigilo 70%, Supervivencia (Desierto) 50%.

TALENTOS PULP

- ATAQUE RÁPIDO: Puede gastar 10 puntos de Suerte para ganar un ataque cuerpo a cuerpo más en un solo asalto de combate.
- ENDURECIDO: Ignora la pérdida de puntos de Cordura al atacar a otros humanos, ver heridas horribles o contemplar cadáveres.

TRASFONDO

En un momento dado, el joven ruso había tenido la esperanza de poder unirse al Ballet Imperial Ruso, pero fue reclutado al comienzo de la Gran Guerra y pasó a servir con honores en el frente oriental. Al darse cuenta de que todo estaba perdido hacia el final de la guerra, acabó por huir a través de la frontera china en el Expreso Transiberiano en 1920 y se dirigió a Pekín, a la Misión Espiritual Rusa. Después de años de arduo trabajo, primero como conserje en la Universidad de Yenching y luego como asistente y experto ocasional en historia del arte con la Dra. Eudora Lockhart, Repin ha logrado hacerse una nueva vida en China. La inminente llegada del primer embajador soviético a Pekín lo llena de pavor y se pregunta si ha llegado el momento de marcharse a otro lugar, tal vez incluso a los Estados Unidos de América.

NOMBRE: SOFIAN BAZAZ-WAIN
EDAD: 49 años
OCUPACIÓN: Reportero gráfico y explorador

FUE 60 CON 45 TAM 70 DES 60 INT 70
APA 50 POD 50 EDU 87 COR 44 PV 11
BD: +1D4 CORP.: 1 MOV: 6 PM: 10 SUERTE: *

* Suerte: Tira 3D6 y multiplica el resultado por 5.

Nota: Inmune a la pérdida de Cordura al ver un cadáver o una lesión grave.

COMBATE	DAÑO
Pelea 25% (12/5)	1D3+1D4
Revólver Webley .38 50% (25/10)	1D10
Esquivar 30% (15/6)	-

HABILIDADES

Arte/Artesanía (Escritura) 35% (17/7)

Arte/Artesanía (Fotografía) 65% (32/13)

Ciencia (Química) 40% (20/8)

Crédito 30% (15/6)

Descubrir 60% (30/12)

Encanto 65% (32/13)

Historia (Exploración) 45% (22/9)

Lengua propia (Inglés) 90% (45/18)

Naturaleza 40% (20/8)

Orientarse 40% (20/8)

Otra lengua (Francés) 35% (17/7)

Otra lengua (Indostaní) 55% (27/11)

Primeros auxilios 40% (20/8)

Psicología 60% (30/12)

Sigilo 40% (20/8)

Supervivencia (Desierto) 30% (15/6)

Trepar 30% (15/6)

TRASFONDO

Fascinados por los exploradores y sus aventuras, Sofian y su hermano pequeño, Adem, solían planificar sus propias expediciones desde su hogar en Srinagar, en el estado principesco de Jammu y Cachemira; atravesando la cordillera del Karakórum, se dirigían hacia las misteriosas tierras de donde provenían las riquezas de sus antepasados. Cuando crecieron, los dos hicieron el viaje hasta Sian a través del desierto de Taklamakan; de hecho, no mucho después de que sir Marc Aurel Stein hiciera su famoso descubrimiento en Tun-huang. El artículo que Sofian publicó y las fotografías que lo acompañaban hicieron famosos a los hermanos y dieron un impulso muy necesario a su carrera como periodista independiente.

A este pronto le siguieron otros viajes alrededor del mundo, ya fuera solo a instancias de organizaciones



(como la Sociedad Asiática) o como fotógrafo y reportero de expedición. Sin embargo, la Gran Guerra le llevó a cambiar de ocupación y convertirse en corresponsal de guerra, ya que se consideró que Sofian era demasiado mayor para alistarse. La muerte de Adem en el frente occidental en 1917 fue un golpe devastador para su familia y para Sofian, en particular; por un breve espacio de tiempo pensó en dejar de viajar. Sin embargo, al final, sintió el impulso de continuarlos en honor a su hermano.

DESCRIPCIÓN: Aunque alto y bien formado, es evidente que Sofian está comenzando a echar barriga, ahora que sus días de aventuras están tocando a su fin. Quitando algunas arrugas (de reír, dice él), podría pasar fácilmente por un hombre diez años más joven. Tiende a vestirse con trajes de estilo occidental, pero recurre al atuendo nativo adecuado cuando va en una expedición.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: Como devoto del islam, Sofian intenta seguir los cinco pilares de la fe lo mejor posible.

ALLEGADOS: Adem, su hermano pequeño, muerto en acto de servicio durante la Gran Guerra. Adem era un soñador que quería ver mundo y todo lo que este pudiera ofrecer; Sofian viaja para honrar su memoria.

LUGARES SIGNIFICATIVOS: Aunque Sofian vive en Delhi ahora, visitar su hogar en Srinagar (con sus lagos, jardines y barquitas) siempre lo llena de una gran sensación de paz.

POSESIONES PRECIADAS: Su fiel cámara de campo Thornton Pickard Royal Rubí.

RASGOS: Sofian siempre ha sido ambicioso, incluso ahora que sus deseos de explorar y documentar los espacios en blanco del mundo comienzan a perder fuerza con la edad.

FOBIAS Y MANÍAS: Ecdemomanía, o la compulsión de viajar o deambular.

EQUIPO

Cámara de campo Thornton Pickard Royal Ruby, equipo complementario de la cámara (flash, trípode, químicos para el revelado, etc.), placas fotográficas, diario de viaje y lápiz.

AJUSTES PULP

ARQUETIPO: Explorador

CARACTERÍSTICA PRINCIPAL: Cambia DES o POD a 90

PUNTOS DE VIDA: 23

AÑADIR/AJUSTAR HABILIDADES: Naturaleza 60%, Orientarse 60%, Seguir rastros 50%, Supervivencia (Desierto) 60%.

TALENTOS PULP

- **ENDURECIDO:** Ignora la pérdida de puntos de Cordura al atacar a otros humanos, o al ver heridas horribles o al difunto.
- **CONSTITUCIÓN ROBUSTA:** Puede gastar 10 puntos de Suerte para reducir a la mitad el daño y los efectos del veneno o la enfermedad.

LOS HIJOS DEL MIEDO

La llamada de CTHULHU™

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

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

