

La llamada de
CTHULHU™

MALLEUS MONSTRORUM

DEIDADES DE LOS MITOS



Mike Mason, Scott David Aniolowski,
Łoïc Muzy y Paul Fricker

EDGE

Dedicatoria

Me gustaría dedicar este libro a las personas que formaron parte de mi grupo/campaña de *La llamada de Cthulhu* durante 15 años. A lo largo de este tiempo, los jugadores entraron y salieron, y tuvimos muchas aventuras extrañas juntos (algunas de las cuales acabaron impresas). Mis aventuras no siempre tuvieron el éxito que yo deseaba, pero algunas asustaron de verdad a varias personas, ¡y esos son momentos que atesoraré para siempre! Los principales integrantes de mi grupo de juego de *La llamada de Cthulhu* a los que debo mucho son: Amy Adkins, Steve Aniolowski, Karen Beningo, Tim Bush, Will Ehgoetz, Clif Ganyard, Paula Ganyard, Paula Garlock, Greg Gerstung, Brian Hutchens, Nathan Hutchings, Bill Koonz, Mike Lesner, Lisa Leverock, Dan Long, Scott Mawhiney, Mike Szymanski, Rob Watkins y Greg Zuba. Fueron muchos años y mucha gente, y estoy seguro de que he olvidado algunos nombres. A esas excelentes personas les pido sinceras disculpas.

—Scott David Aniolowski, 2006

Dedicado a Matt Anderson, compañero buscador de monstruos y secretos.

—Mike Mason, 2020

Créditos

Se recomienda usar este suplemento con el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* (7ª edición), disponible por separado.

Malleus Monstrorum Volume II: Deities of the Mythos © 2015 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Malleus Monstrorum — Deidades de los Mitos es copyright © 2025 de Edge Studio - Grupo Asmodee. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981-2025 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc.

La Llamada de Cthulhu y *Pulp Cthulhu* son marcas comerciales de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

© 2025 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia • www.asmodee.com. Distribuido por Asmodee Spain, Urbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, Madrid, España y Asmodee Chile • Avenida Ricardo Lyon 222, Oficina 601 • Providencia (Santiago) - Chile • www.asmodee.cl. Impreso por PBTisk en la República Checa.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Utilizado bajo permiso.

El Signo amarillo de Chaosium © 1989 Chaosium Inc. Utilizado bajo permiso.

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.

Aclaración a los créditos

Este libro es una reelaboración, revisión y actualización de *Malleus Monstrorum*, publicado por primera vez en 2006 (en inglés). La edición original fue desarrollada y escrita por Scott David Aniolowski, con material adicional redactado por Sandy Petersen y Lynn Willis. Además, los siguientes autores también contribuyeron a la obra original: David Conyers, Keith Herber, Kevin Ross, Chad J. Bowser, Shannon Appelline, Christian von Aster, Joachim A. Hagen, Florian Hardt, Frank Heller, Peter Schott, Steffen Schütte, Michael Siefner, Jan Christoph Steines, Holger Göttmann, Wolfgang Schiemichen, Ingo Ahrens y otros amigos. Esta nueva publicación no habría sido posible sin el trabajo de estas personas, a las que expresamos nuestro eterno agradecimiento.

En esta edición, todo el material ha sido revisado o es nuevo, con perfiles de monstruos revisados inicialmente por Paul Fricker y desarrollados posteriormente por Mike Mason. El texto principal también ha sido revisado y complementado por Mike Mason. Las ilustraciones han sido realizadas por Loïc Muzy. Se agradece la ayuda de James Lowder y Matt Sanderson para identificar las fuentes originales y los derechos de autor correspondientes.

Los detalles y la mecánica de las deidades de los Mitos presentadas en este libro se basan en las creaciones originales de los siguientes autores para el juego *La llamada de Cthulhu*:

Scott David Aniolowski: Aforgomon, Agitador Aullante, Ahtu, Aphoom-Zhah, Baoht Z'uqqa-Mogg, Caminante de la Muerte, Cthylla, Cxaxukluth, dioses arquetípicos menores, Ecuación Kruschtya, El Que Mora en la Oscuridad, Fthagua, Ghizguth, Ghroth, Gnophkehs, Gran Dios Pan, Groth-golka, Guardián de la Lente Lunar, Han, Hombre Mecánico, Hombre Verde, Hziulquoigmznzhah, Iod, Kassogtha, Madame Yi, Mordiggian, Ossadagowah, Pharol, Q'yth-az, Rhan-Tegoth, Rlim Shaikorth, Saaitii, Tawil at'Umr, Tru'nembra, Ubbo-Sathla, Ut'ulls-Hr'her, Vorvadoss, Vulthoom, Xada-Hgla, Yegg-ha, Yibb-Tstll, Yolanda, Yoth Kala, Zathog y Zoth Syra. Scott David Aniolowski y Christopher Smith Adair: Nug y Yeb. Scott David Aniolowski y J. Todd Kingrea: Eihort. Scott David Aniolowski y Stéphane Gesbert: Lolith. Bruce Ballon: Mh'ithrha y Luz Sagrada. Bill Barton: Chaugnar Faugn. Chad Bowser: Hastalyk, Idh-yaa, Nctosa y Nctolhu. Alan K. Crandall: Abboth, Atlach-Nacha, Cyäegha, Zhar y Lloigor, y Zoth-Ommog. Larry DiTillio y Lynn Willis: Faraón Negro, Lengua Sangrienta, Mujer Abotargada, Pequeño Reptante y Viento Negro. Clifton Ganyard: B'Moth y Sebek. Geoff Gillan: Ser sin Piel. Keith Herber: Dios sin Rostro, El Que Acecha en la Oscuridad, La Bestia y Quachil Uttaus. Mike Mason: Cymaeghi y Yumeng'tis; Mike Mason con Michael Dzieszinski: Anciano de ámbar; Mike Mason con Bruce L. Priddy: Leviatán; Mike Mason con Scott David Aniolowski: Cythulos, Dama de los Bosques, El Astado, M'guleloc, Nyarlathotep (formas humanas), Reina de Rojo y El Voraz. Randy McCall: Arwassa. Sandy Petersen: Azathoth, Bast, Cthugha, Cthulhu, Dagón e Hidra, Daoloth, Gla'aki, Hastur, Hipnos, Ithaqua, Mensajero de los Primigenios, Nodens, Nyarlathotep, Nyogtha, Shub-Niggurath, Shudde M'ell, Tsothoggua, Y'gonolac, Yig y Yog-Sothoth. Sandy Petersen con Kevin Ross y Scott David Aniolowski: dioses exteriores menores. Glenn Rahman:

TABLA DE CONTENIDOS

Prólogo.....6

Capítulo 1: Incognoscible:

Sobre los dioses de los Mitos.....9

Clasificaciones.....9
Percepción humana de los Mitos 11
Cómo usar los dioses de los Mitos en las partidas.... 12
Cómo diseñar dioses de los Mitos..... 16
Las entradas..... 17
Deidades por tipo20

Capítulo 2: Deidades de los Mitos.....23

Apéndice A: Pronunciación

de los nombres de los Mitos248

Hoja maestra de monstruo..... 250
Hoja maestra de secuaz..... 251

Índice..... 252

Información útil

Pérdida de puntos de vida según el tipo de daño.. 19
Tabla de localización de impactos..... 27

Ghatanothoa. Kevin Ross: Bugg-Shash, Byatis, Gol-goroth, Zu-che-quon, Rey de amarillo y Tulzscha. Gary Sumpter: Ythogtha. Michael Szymanski: Corazina e Yidhra. Richard Watts: Madre del Pus.

Cyäegha, Freihausgarten, Nagäae y las Vaeyen (Luz Negra, Luna Verde, Fuego Rojo, Fuego Blanco y Mujer Alada) © copyright 2025 son propiedad de Eddy C. Bertin. Usados con permiso.

Abridor del Camino, Comte d'Erlette, *Cultes des Goules*, Demonio Oscuro, *De Vermis Mysteriis*, Dios sin Rostro, Han, Ludvig Prinn y Sebek © copyright 2025 Sally A. Francy. Usados con permiso.

Brichester, Byatis/Sapo de Berkeley, Camside, crías de Eihort, Daoloth, Descomposición verde, *Diario de sir Gilbert Morley*, Eihort, Ghroth, Gläàki, Goatswood, Guardián de la Lente Lunar, Lente Lunar, Lrogg, M'nagalah, Luz Sagrada, Rasgador de los Velos, *Revelaciones de Gläàki*, *Ritual Saaamaaa*, Shaggai, shan (insectos de Shaggai), Valle del Severn, Xada-Hgla e Ygolonac © copyright 2025 Ramsey Campbell. Usados con permiso.

Abismo de Yhe, Aphoom-Zhah, dioses arquetípicos menores, *Escritura de Ponapé*, Groth-golka, Idh-yaa, Ossadagowah, pescadores del exterior, *Las tabletas de Zanthu*, T'yog, Voormis, Xoth, Ylidheem, Yrautrom, Ythogtha, Yuggs, Zobna y Zoth-Ommog © copyright 2025 propiedad de Lin Carter. Usados con permiso.

Madame Yi (avatar de Yidhra), *Revelaciones cthónicas*, *Sutra Negro*, *Uralte Schrecken*, Y'hath, Yidhra y Yolanda (avatar de Yidhra) © copyright 2025 Walter C. DeBill, Jr. Usados con permiso.

Byakhee, Cthugha, *De maléfica hechicería practicada en Nueva Inglaterra por demonios sin forma humana*, El Que Acecha en el Umbral, hijos de Ithaqua, Ithaqua, moradores de la oscuridad, Ser de Nieve, Tcho-Tcho, Zhar y Lloigor y Zvilpoghua © copyright 2025 propiedad de August Derleth. Usados con permiso.

Ahtu © copyright 2025 David Drake. Usado con permiso.

Bal-Sagoth, *Cultos inconfesables*, Gol-goroth, gusanos de la tierra y Von Junzt © copyright 2025 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD es una marca comercial o registrada de Robert E. Howard Properties LLC. Usados con permiso. Algunos elementos de Robert E. Howard pueden ser de dominio público.

Shugoran © copyright 2025 T.E.D. Klein. Usado con permiso.

Bel Yarnak, elixir Tikkoun, Encantamiento de Vach-Viraj, Iod, *Libro de Iod*, Nyogtha, Vorvados y Zu-che-quon © copyright 2025 Carole Ann Rodriguez. Usados con permiso. Algunos elementos de Henry Kuttner pueden ser de dominio público.

Bugg-Shash, chthonian, *Cthaat Aquadingen*, Cthylla, *Fragmentos de G'harne*, G'harne, La Negrura, los que socavan las profundidades, Mnomquah, Niebla Reptante, Sexta Sathlatta, *sir Amery Wendy-Smith*, Shudde M'ell, *Unter Zee Kulden*, Yegg-ha y Yibb-Tstll © copyright 2025 Brian Lumley. Usados con permiso.

Kassogtha, Nctosa y Nctolhu y Ut'ulls-Hr'her © copyright 2025 Joseph S. Pulver, Sr. Usados con permiso.

León Negro © copyright 2025 es propiedad de Stanley Sargent. Usado con permiso.

Abboth, Aforgomon, Aihais, Atlach-Nacha, crías de Ubbo-Sathla, Cxaxukluth, Cykranosh, Eibon, *El testamento de Carnamagos*, Ghizguth, Gusano Blanco, gélicos, hija de Atlach-Nacha, Hziulquoigmnzah, *Libro de Eibon*, *Los pergaminos de Pnom*, Mhu Thulan, monte Voormithadreth, Mordiggian, Quachil Uttaus, Ravormos, Rlim Shaikorth, semilla de Abboth, Tsathoggua, Ubbo-Sathla, Voormis, Vulthoom, Yaksh, Yikilth, Y'quaa, Ziulquaz-Manzah, Zothique y Zul-Bha-Sair © copyright 2025 son propiedad de Clark Ashton Smith. Usados con permiso.

Cxaxukluth, Pharol, Zarr, robots zarrianos y Zathog © copyright 2025 Richard L. Tierney. Usados con permiso.

Fthaggua, Ktynga y vampiros de fuego de Fthaggua © copyright 2025 son propiedad de Donald Wandrei. Usados con permiso.

Lloigor (raza) © copyright 2025 es propiedad de Colin Wilson. Usado con permiso.

EAN: 8435407633490

Código del producto: ESCTH27ES

Primera impresión: Noviembre 2025



~ Pérdida de puntos de vida por tipo de daño ~

Tipo de daño	Pequeño	Moderado	Grande	Inmersión total
Fuego, agua	1D3	1D6	1D8	1D10
Químico	1D10	2D10	3D10	4D10
Biológico	1D10	2D10	3D10	4D10+
Bomba	1D10	3D10	4D10	6D10+
Nuclear	—	—	—	Muerte*

* Es probable que la entidad quede destruida, pero se reforma en 1D10 minutos y ahora es radiactiva.

☉ **Tipo de daño:** Es una definición general que se relaciona con la naturaleza de la entidad en cuestión. La susceptibilidad de ciertas entidades a estos tipos de daño depende en gran medida de la discreción del Guardián y la forma en que podrían incluirse en sus tramas y partidas; por tanto, el ámbito de aplicación es en cierto modo flexible y está diseñado para permitir que el Guardián resuelva estas cosas según su propia necesidad y diseño.

☉ **Daño:** Proporciona un único valor o puede aplicarse por asalto (suponiendo que el tipo de daño esté en contacto/efecto constante durante varios asaltos).

☉ **Pequeño:** Antorcha encendida, salpicadura de agua, veneno suave, cartucho de dinamita.

☉ **Moderado:** Bomba incendiaria, uno o varios cubos de agua, veneno fuerte.

☉ **Grande:** Manguera de agua, granada de mano, granada propulsada por un lanzagranadas, veneno letal.

☉ **Inmersión total:** Todo un emplazamiento en llamas, inmersión en el agua, acumulación de gas venenoso/químico, exposición total a un agente biológico, explosión nuclear.

~ Tabla de localización de impactos ~

Tira 1D20	Localización	Efecto
1-3	Pierna derecha	Pierna perdida; 1D6+2 de daño; tirada de CON para permanecer consciente; un dado de penalización a las acciones apropiadas y de DES.
4-6	Pierna izquierda	Pierna perdida; 1D6+2 de daño; tirada de CON para permanecer consciente; un dado de penalización a las acciones apropiadas y de DES.
7-10	Abdomen	Muerte instantánea.
11-15	Torso	Muerte instantánea.
16-17	Brazo derecho	Brazo perdido; 1D6+2 de daño; tirada de CON para permanecer consciente; un dado de penalización a las acciones apropiadas y de DES.
18-19	Brazo izquierdo	Brazo perdido; 1D6+2 de daño; tirada de CON para permanecer consciente; un dado de penalización a las acciones apropiadas y de DES.
20	Cabeza	Muerte instantánea.

DEIDADES POR TIPO

Un signo de interrogación entre paréntesis significa que la entidad puede o no pertenecer a esta categoría.

Primigenios

Abhoth	23
Aphoom Zhah	25
Arwassa	27
Atlach-Nacha	29
Baoh't Z'uqqa-Mogg	39
Bugg-Shash	43
Byatis (?)	45
Chaugnar Faugn	47
Cthugha	49
Cthulhu	51
Cthylla	62
Cyæegha	65
Cymaeghi	67
Cythulos	69
Eihort	77
Ghatanothoa	83
Ghizguth	86
Gla'aki	89
Gnophkehs	91
Gol-goroth	93
Groth-golka	95
Han	97
Hastalyk	99
Hastur el Innombrable	100
Hziulquoigmnzah	112
Idh-yaa	114
Iod	116
Ithaqua	117
Kassogtha	122
Lilith	124
M'guleloc (?)	127
Mordiggian	131
Nug y Yeb	140
Nyogtha	165
Ossadagowah	167
Quachil Utaus	175
Q'yth-az	178
Rhan-Tegoth	180
Rlim Shaikorth	182
Sebek	186
Shudde M'ell	199
Tsathoggua	203

Ut'ulls-Hr'her (?)	211
Vulthoom	215
Y'gonolac	219
Yibb-Tstll (?)	222
Yidhra (?)	225
Yig	229
Ythogtha	239
Yu-meng'tis	241
Zathog	243
Zhar y Lloigor	244
Zoth-Ommog	247
Zu-che-quon	250

Primigenios menores

Nctosa y Nctolhu	136
Pharol (?)	174
Saaitii (?)	184
Yegg-ha (?)	217

Dioses exteriores

Azathoth	32
Cxaxukluth	63
Daoloth	73
Ghroth	87
Madre del Pus	134
Mh'ithrha	128
Nyarlatotep	142
Otros dioses menores	169
Shub-Niggurath	188
Tru'nembra	201
Tulzsha	206
Ubbo-Sathla	209
Yibb-Tstll (?)	222
Yidhra (?)	225
Yog-Sothoth	232

Avatares

Aforgomon (Yog-Sothoth)	234
Agitador Aullante (Nyarlatotep)	162
Ahtu (Nyarlatotep)	154
Anciano de ámbar (Hastur)	104
B'Moth (Cthulhu)	56
Caminante de la Muerte (Ithaqua)	120
Corazina (Cthulhu)	59
Dama de los bosques (Shub-Niggurath)	192
Ecuación Kruschtya (Nyarlatotep)	160
El Astado (Nyarlatotep)	148

El Que Acecha en la Oscuridad (Nyarlathotep).....	158
El Voraz (Hastur).....	106
Faraón Negro (Nyarlathotep)	146
Formas humanas (Nyarlathotep)	146
Gran Dios Pan (Shub-Niggurath)	195
Guardián de la Lente Lunar (Shub-Niggurath)	197
Hombre Mecánico (Nyarlathotep).....	153
Hombre Verde (Nyarlathotep).....	147
La Bestia/Dios sin Rostro (Nyarlathotep)	155
Lengua Sangrienta (Nyarlathotep).....	157
Leviatán (Cthulhu).....	60
Luz Sagrada (Daoloth).....	75
Madame Yi (Yidhra)	228
Mensajero de los primigenios (Nyarlathotep)	161
Morador de la Oscuridad (Nyarlathotep)	157
Mujer Abotargada (Nyarlathotep)	147
Pequeño Reptante (Nyarlathotep).....	162
Reina de Rojo (Nyarlathotep)	150
Rey de amarillo (Hastur)	108
Ser sin Piel (Nyarlathotep)	151
Tawil at'Umr (Yog-Sothoth).....	237
Ut'ulls-Hr'her (Shub-Niggurath ?).....	211
Viento Negro (Nyarlathotep).....	156
Xada-Hgla (Azathoth)	37
Yolanda (Yidhra)	228

Dioses arquetípicos

Bast	40
Dioses arquetípicos menores	80
Hipnos.....	110
Nodens.....	137
Vorvados	213

Entidades únicas

Dagón e Hidra.....	71
Fthaggua	82
M'guleloc (?).....	127
Pharol(?)	174
Saaitii (?).....	184
Yegg-ha (?).....	217
Yibb-Tstill (?).....	222
Zoth Syra y Yoth Kala	248





~ El manuscrito del gul ~

Un libro detestable, encuadernado en carne humana y con bisagras talladas en hueso, también humano. Aunque está escrito a mano en inglés, el texto es difícil de leer debido a la caligrafía salvaje y garabateada de su autor o autores. Las líneas no son rectas y el lenguaje es a menudo poco claro, ignorante y confuso. Se dice que el texto, a veces llamado «Texto del osario», fue escrito por gules bajo la dirección de Mordiggian, y habla de extraños rituales y sacramentos en nombre de este dios. Contiene detalles sobre la vida, la sociedad y los orígenes de los gules, así como sobre la relación entre los humanos y estos seres. A menudo, el texto se desvía en pasajes relativos a las «carnes más selectas» y sobre dónde se encuentran los «sabores más suculentos». Los lectores pueden necesitar superar una tirada de **CON** para evitar las arcadas y el vómito.

Un terrible efecto secundario del estudio de este texto es que el lector puede acabar transformándose en un gul. Por cada semana de estudio, debe superar una tirada de **POD** o el cambio comienza. A partir de entonces, cada semana, la persona afectada pierde permanentemente 5 puntos de APA y 1D10 puntos de Cordura, al tiempo que desarrolla el deseo y el gusto por la carne humana muerta. Una vez que la APA llega a cero, la transformación se completa. Si la víctima no ha perdido todos sus puntos de Cordura al llegar a APA cero, puede (posiblemente) permanecer en el mundo humano, manteniéndose oculto o disfrazado para que los demás no vean su espantoso

rostro, lo que puede provocar una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D6). Junto con el cambio físico, la víctima desarrolla un deseo de carne humana muerta y podrida, cuyo consumo destruye rápidamente los puntos de Cordura que le quedan. Una vez que la cordura es nula, la víctima puede desaparecer bajo tierra para unirse a una manada de gules. Los compañeros que presencien el descenso de un amigo a tal horror deben realizar una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D3) cada vez que presencien los nuevos hábitos alimenticios de su amigo.

El simple hecho de hojear este libro una vez no inflige su maldición al lector; sin embargo, existe una probabilidad acumulada del 10% después de la primera lectura de que la maldición se active.

El manuscrito del gul (texto único)

En inglés, autor desconocido, fecha desconocida

Pérdida de Cordura: 1D10

Mitos de Cthulhu: +2%/+4%

Puntuación de Mitos: 18

Estudio: 20 semanas

Hechizos sugeridos: Alimento de la vida, Atormentar, Contactar con un gul, Larvas, Llamar/Expulsar a una deidad (Mordiggian).

Encantamiento Vach-Viraj (hechizo)

Coste: puntos de magia variables; 10 POD; 1D10+3 puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 2D10+2 minutos.

El encantamiento Vach-Viraj es un ritual para la expulsión de los primigenios, aunque la tradición sugiere que solo ha sido totalmente efectivo contra Nyogtha, y se desconoce hasta qué punto su ejecución tendría efecto sobre otra entidad divina o sobre seres menores de los Mitos. Se sabe que el conjuro está recogido en el *Necronomicón*, aunque es posible que existan otras versiones (cuya exactitud puede diferir mucho).

El ritual completo requiere que el hechicero se limpie y se bañe en el Elixir Tikkoun, parte del cual se bebe en el momento de comenzar. A continuación, recita el encantamiento mientras concentra su mente en una «cruz en bucle» sostenida con ambas manos. El ritual tarda aproximadamente 2D10+2 minutos en ser efectivo, y cuesta un número de puntos de magia variable, 10 puntos de POD y 1D10+3 puntos de Cordura. El POD se pierde permanentemente, mientras que se pueden obtener puntos de magia adicionales «quemando» puntos de vida. Otros pueden apoyar la ejecución invirtiendo 1 punto de magia por persona (con un coste de 1 punto de Cordura cada uno), aunque si otra persona conoce el hechizo completo (es decir, ha realizado con éxito una tirada Dificil de **POD** para aprenderlo), puede invertir cualquier número de puntos de magia o puntos de vida y la mitad del POD requerido (la pérdida de Cordura sigue siendo 1D10+3). El hechizo debe ejecutarse a menos de 500 m del primigenio, y cualquier interrupción requiere que el ritual comience de nuevo (los costes solo se aplican en el momento final del hechizo).

Si se cumplen los criterios anteriores, cada punto de magia invertido equivale a una probabilidad del 1% de tener éxito en la expulsión; así, si se invierten 40 puntos de magia, el hechizo tiene una probabilidad de éxito del 40%.

- ⑨ Algunos consideran que la «cruz en bucle» es un anj, aunque esto no está confirmado, ya que hay quien cree que se trata de un artefacto de los Mitos que aún no se ha descubierto. Corresponde al Guardián determinar de qué se trata realmente y dónde puede encontrarse.
- ⑨ Los ingredientes del Elixir Tikkoun figuran en el *Necronomicón*. Los detalles (ya sean de origen animal, mineral, extraterrestre o de otro tipo) se dejan en manos del Guardián.

PRONUNCIACIÓN DE LOS NOMBRES DE LOS MITOS

Inspirados por Lovecraft, los diversos escritores de las historias y escenarios de los Mitos de Cthulhu han creado nombres «impronunciables» para las numerosas deidades de los Mitos con el fin de resaltar su cualidad alienígena. Las siguientes vocalizaciones son la forma en que Edge las pronuncia.

Las sílabas mayúsculas son las tónicas. Por lo demás, la pronunciación sigue las normas habituales del castellano.



~ Pronunciación de los nombres de los Mitos ~

Entidad	Pronunciación
Abhoth	AB-oz
Aforgomon	a-FOR-go-mon
Ahtu	A-tu
Aphoom-Zhah	a-FUM ZA
Arwassa	ar-WA-sa
Atlach-Nacha	AT-lak NA-cha
Azathoth	a-za-ZOZ
B'Moth	BI-moz
Baoht Z'uqqa-Mogg	BA-ot ZU-ka-MOG
Bast	BAST
Bugg-Shash	BUG SHASH
Byatis	bi-A-tis
Chaugnar Faugn	CHAG-nar FAN
Corazina	co-ra-ZI-na
Cthugha	ka-ZU-ga
Cthulhu	ka-ZU-lu
Cthylla	ka-ZI-la
Cxaxukluth	XA-shu-kluz
Cyäegha	cia-E-ga

~ Pronunciación de los nombres de los Mitos ~

Entidad	Pronunciación	Entidad	Pronunciación
Cymaeghi	ci-ma-E-gi	Pharol	FAR-ol
Cythulos	cy-TU-los	Q'yth-az	Qi iz-AZ
Dagón e Hidra	da-GON e I-dra	Quachil Uttaus	KUA-chil u-TAUS
Daoloth	DAO-loz	Rhan-Tegoth	ran-TE-goz
Eihort	El-jort	Rlim Shaikorth	RI-lim SHAI-korz
Ecuación Kruschtya	e-cua-CIÓN KRUSH-tia	Saaitii	sa-AI-ti
Fthaggua	fa-ZA-gua	Sebek	se-BEK
Ghatanothoa	ga-ta-no-ZO-a	Shub-Niggurath	SHUB-ni-gu-RAZ
Ghizguth	giz-GUZ	Shudde M'ell	SHU-de MEL
Ghroth	GROZ	Tawil at'Umr	ta-WIL a-TUM-er
Gla'aki	gla-A-ki	Tru'nembra	TRU NEM-bra
Gnophkehs	nof-KES	Tsathoggua	tsa-ZO-gua
Gol-goroth	GOL-go-ROZ	Tulzscha	TULZ-sha
Groth-golka	GROZ-GOL-ka	Ubbo-Sathla	U-bo SAZ-la
Hastalyk	AS-ta-lik	Ut'ulls-Hr'her	UT uls-RE ER
Hastur	as-TUR	Vorvados	vor-VA-dos
Hziulquoigmnzah	zil-quo-IM-za	Vulthoom	vul-ZUM
Idh-yaa	ID-ya	Xada-Hgla	SHA-da-GLA
Iod	IOD	Y'gonolac	Y go-lo-NAK
Ithaqua	I-za-kua	Yegg-ha	YEG-A
Kassogtha	ka-SOG-ta	Yibb-Tstll	YB TIS-tel
Lilith	LI-liz	Yidhra	YI-dra
M'guleloc	EM gu-le-LOC	Yig	YIG
Madame Yi	ma-DAM YI	Yog-Sothoth	YOG so-ZOZ
Mh'ithrha	MI IZ-ra	Yolanda	yo-LAN-da
Mordiggian	mor-DI-gian	Ythogtha	Y-ZOG-ta
Nctosa y Nctolhu	en-TO-sa y en-TO-lu	Yumeng'tis	yu-MEN TIS
Nodens	NO-dens	Zathog	za-ZOG
Nug y Yeb	NUG y YEB	Zhar y Lloigor	ZAR y LLOI-gor
Nyarlahotep	niar-la-zo-TEP	Zoth Syra y Yoth Kala	ZOZ SY-ra y YOZ KA-la
Nyogtha	ni-OG-ta	Zoth-Ommog	ZOZ-o-mog
Ossadagowah	o-sa-da-go-UÁ	Zu-che-quon	zu-che-QUON

DEIDADES DE LOS MITOS

Que no está muerto lo que puede yacer eternamente, y con los extraños evos aun la muerte puede morir...

Estas páginas recopilan antiguos secretos, suposiciones y datos fehacientes sobre los terroríficos seres divinos y alienígenas de los Mitos de Cthulhu. Entidades inmensas que van más allá de la comprensión humana y que se describen con vívidos detalles gracias a una minuciosa investigación.

Aquí encontrarás verdades fundamentales del cosmos, que podrás utilizar para sustentar e inspirar innumerables aventuras introduciendo a Cthulhu, Hastur, Azathoth y muchos otros a tus partidas. Con más de 110 entradas relativas a primigenios, dioses exteriores, dioses arquetípicos, avatares y seres únicos, este libro proporciona una plétora de ideas para sumergir tus campañas y escenarios en el corazón de la tradición de los Mitos de Cthulhu.

¿QUÉ ES LA LLAMADA DE CTHULHU?

La llamada de Cthulhu es el juego de rol de misterio y terror de Chaosium ambientado en el mundo de los Mitos de Cthulhu. Los jugadores asumen el papel de investigadores de lo extraño, lo arcano y lo desconocido: gente normal que resiste a pesar del precio que supone para su cuerpo y su alma. Enfrentándose a sectas extrañas, magia insólita y monstruos de otro mundo, solo ellos pueden salvar a la humanidad y al mundo de los terrores del más allá.

Todas las entradas han sido actualizadas para la 7ª edición de *La llamada de Cthulhu* y expanden en gran medida las versiones anteriores. Con nuevas ilustraciones del magistral artista Loïc Muzy, los numerosos horrores de los Mitos cobran una vida impresionante.

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

EDGE



Call of Cthulhu © 1981–2025 Chaosium Inc. *Malleus Monstrorum Volume II: Deities of the Mythos* © 2015, 2020, 2021 Chaosium Inc. *Call of Cthulhu*, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales registradas de Chaosium, Inc. La llamada de Cthulhu es marca comercial registrada de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. © 2025 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, Asmodee Chile • Avenida Ricardo Lyon 222, Oficina 601 • Providencia (Santiago) - Chile • www.asmodee.cl. Impreso por PBTisk en la República Checa.

EDGE-STUDIO.NET

MALLEUS MONSTRORUM
DEIDADES DE LOS MITOS
SKU: ESCTH27ES

PRINT ID: 11/2025 PBT 2026-1
EAN: 8435407633490

