



# VÁSTAGOS DE SHUB-NIGGURATH

RUBÉN G. COLLANTES  
ENRIQUE CAMINO



La llamada de  
**CTHULHU**





# V Á S T A G O S D E SHUB-NIGGURATH

## AUTORES

Rubén G. Collantes and Enrique Camino

## EDICIÓN

Francisco Javier Valverde García

## ILUSTRACIÓN

Andrés Sáez Martínez «Marlock»  
Shutterstock

## MAQUETACIÓN

Laura Faílde

## CORRECCIÓN

Marta de la Serna

## PRUEBAS DE JUEGO

Nuestro agradecimiento a Leyenda.net

*Call of Cthulhu* © 1981-2023 Chaosium Inc. All rights reserved.

© Shadowlands Ediciones.

Juegos de mesa y rol, S.L.

Calle Pere IV, 51, 4º 4º, 08018 Barcelona

<https://shadowlandsgames.com/> [info@shadowlandsgames.com](mailto:info@shadowlandsgames.com)

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the Call of Cthulhu game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain.

If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at [mythos@chaosium.com](mailto:mythos@chaosium.com).



La llamada de  
CTHULHU



**GUÍA DE CAMPAÑA**  
V Á S T A G O S D E  
**SHUB-NIGGURATH**

## LOS MITOS DE CTHULHU EN LA ACTUALIDAD

**D**ecía Sandy Petersen que la época adecuada para jugar con los Mitos es el presente, y que H.P. Lovecraft y su círculo situaban sus historias en los años 20 porque era su presente y no porque esta década tuviera algo especial. Y estamos de acuerdo, es más fácil causar terror en un entorno familiar. Ese «enfrentarnos con la normalidad» lo hace inesperado y sorprendente.

*Vástagos de Shub-Niggurath* es una historia de los Mitos de Cthulhu en la era contemporánea. Para traer los Mitos a nuestro mundo y lograr que causen terror —o al menos miedo, intranquilidad— había que rearmarlos de una manera que les permitiera cumplir su cometido —¡aterrarnos!— en la era moderna. «Esa historia de Lovecraft ya la hemos leído en cien versiones y hemos visto la película. El vuelco de esa trama ya no sorprende. Ese estilo de criatura ya no da miedo. Eso no se lo cree nadie»... Para evitar esto había que reconvertir, reinterpretar los Mitos, en función de los miedos actuales. Las profundidades oceánicas siguen siendo un lugar desconocido y potencialmente terrible, y los cementerios siguen ejerciendo esa mezcla de atractivo y repulsa, pero muchos otros conceptos del terror tradicional han ido abandonándose. Hoy en día, los miedos del «ciudadano medio» son muy diferentes. Eso es lo que hemos pretendido mostrar.

Nuestros Mitos, sin perder su esencia, su carácter extraterrestre y su inabarcabilidad, se reinventan y beben del propio concepto de vida, de nuestra relación como humanos con la naturaleza —¿es el coste de doblegar a la naturaleza nuestra propia extinción?— y del transhumanismo —¿podemos trascender nuestra naturaleza y convertirnos en «humanos mejorados»? ¿Renunciaríamos en este caso a la individualidad?—. Los Mitos de *Vástagos de Shub-Niggurath* representan estas preguntas. Y con ello, encarnan nuestros miedos.

## SHUB-NIGGURATH COMO FUERZA ELEMENTAL Y NECESARIA PARA LA VIDA

Shub-Niggurath es una divinidad exterior, un primigenio de más allá del tiempo y del espacio. Además, es una encarnación de la fecundidad. La impredecibilidad que Shub-Niggurath insufla en todos los seres vivos es la que dota a estos de individualidad. No es algo que esta divinidad decida voluntariamente, sino que emana de ella de manera natural como efecto de su mera existencia.

Muchas veces hemos oído hablar de la maldad implícita de los primigenios. Sin embargo, el propio canon no siempre es coherente al presentar las intenciones de estos dioses. El mismo Lovecraft, en *Más allá de los eones*, dice a través del personaje de T'yog, un alto sacerdote de Shub-Niggurath, que en caso de guerra, Shub-Niggurath, Nug, Yeb, y Yig, el dios serpiente, están preparados para ponerse del lado de la humanidad. Esto podría ser la confirmación de que en el fondo no hay lucha atávica de bien contra mal, sino una necesidad de mantener un equilibrio.

Shub-Niggurath es un ser vivo. En algún momento nació y en algún momento morirá. Mientras, recorre las etapas de un ciclo eviterno. Cada 744 años Shub-Niggurath muere. Se apaga. Cuando esto ocurre la naturaleza también decae. Hay especies que aparecen o se extinguen. Comunidades animales y vegetales que cambian de hábitos. También se dice que los bebés nacidos en estos periodos carecen de sentimientos, que no tienen alma, que se comportan como monstruos. La entropía apenas influye en los seres vivos durante estos días. Y enseguida Shub-Niggurath renace. Se reenarna en sí misma. Cuando esto ocurre la primavera es perfecta, ninguna cría sufre deformaciones y (casi) nadie enferma.

Los que han estudiado este fenómeno, pues ha habido otros antes que nosotros, saben que hay tres fases en cada ciclo de la diosa: *peperit* (nacimiento), *puer* (juventud) y *propinquus* (cierre). Las «3P».





## LA CAMPAÑA: VÁSTAGOS DE SHUB-NIGGURATH

---

Desde el principio de los tiempos Shub-Niggurath ha representado la variabilidad de la vida. Como encarnación de la fecundidad, su presencia implica la aparición de la impredecibilidad. Por eso todos los seres vivos son diferentes, por eso hay mutaciones. Por eso hay cambio y evolución. Y por eso hay errores, decadencia y podredumbre. Caos y locura.

Como toda fuerza de la naturaleza, Shub-Niggurath pasa por diferentes ciclos en su existencia. Igual que nosotros nacemos, crecemos, nos reproducimos y morimos, este ente está sujeto, si bien no necesariamente como nosotros lo entendemos, al paso del tiempo. Y ahora le toca morir.

Durante la campaña, los *personajes jugadores* descubrirán la existencia de Shub-Niggurath, lo que representa y lo que su existencia conlleva. Según avancen los escenarios irán viendo señales de que la deidad está a punto de morir y qué consecuencias puede tener su desaparición en la humanidad tal como la conocemos. También descubrirán cómo los humanos están contribuyendo a ese proceso de destrucción —al desarrollar nuevas formas de fecundidad artificiales, los procesos naturales se hacen menos necesarios—.

Toda la trama de fondo de la campaña se desarrolla de manera paralela a los escenarios, que se podrán jugar de manera independiente o como una campaña compacta dividida en seis actos. El final de la campaña presentará una dicotomía

ética, moral, y «antinatural» a los jugadores, quienes deberán elegir entre aceptar el riesgo del mal como parte de la existencia de cada individuo o apostar por una nueva especie humana.

## ARIADNA

---

Ariadna Valverde nació con varias mutaciones físicas que le hacían sentir como un «monstruo» y le impedían convertirse en madre. Esto último le mortificaba especialmente, así que trató de buscar remedio en la medicina natural. Lo que la naturaleza había corrompido, la naturaleza lo podría arreglar. Comenzó a relacionarse con diversos grupos ecologistas y se sometió a varias pseudoterapias. Tras años de tentativas, Ariadna se topó con dos terribles realidades: nada en la naturaleza iba a poder ayudarle y no se podía cambiar la forma en la que la naturaleza funcionaba.

Y ahí Ariadna dijo basta. Dio la espalda a las pseudociencias y a las teorías no contrastadas y se volcó en la ciencia contemporánea. Fecundación *in vitro*, edición genética... a su alrededor, al alcance de las puntas de sus dedos deformes sin uñas, la ciencia estaba superando a la naturaleza: podía crear vida, una vida que no estaba expuesta al desorden de la casualidad, una vida más que humana. Y así fue como Ariadna se fue convirtiendo en una experta en genética. Pero llegó un momento en que la ciencia dejó de ofrecerle respuestas, y fue entonces cuando encontró a Los Hijos de Amaltea.





Los Hijos de Amaltea es el nombre de un culto que adora a la naturaleza como dadora y guardiana de todo lo vivo. Sus miembros también adoran a Shub-Niggurath, como encarnación de la fertilidad, aunque no son capaces de concebir a la diosa como un ente específico. «Los hijos» saben que se acerca un final de ciclo, y que esto puede dar origen, si se gestiona convenientemente, a un salto conceptual en lo que llamamos vida. Así que están decididos a hacer lo que sea necesario para que esto ocurra.

La relación de Ariadna con los diversos grupos de Los Hijos de Amaltea con los que trabó contacto no fue sencilla, ya que sus fines eran muy diferentes. A día de hoy Ariadna es una apátrida dentro del grupo, una traidora para algunos. En cualquier caso, la secta le ha proporcionado conocimientos sobre los Mitos, especialmente sobre Shub-Niggurath, como un componente necesario, pero perverso, de la humanidad. Sabe que se acerca un final de ciclo y pretende crear un escenario en el que Shub-Niggurath, en vez de reencarnarse en sí misma, lo haga en un ente creado por la propia Ariadna. Este ente será una mezcla de materia orgánica y una inteligencia artificial que eliminará todo componente de imprevisibilidad. Ariadna no es lo suficientemente poderosa todavía para crear esta nueva «vida», y en algunas ocasiones necesitará utilizar a los personajes para su beneficio, presentándose ante ellos como una aliada.

## TEMAS DE LA CAMPAÑA

---

Como dijimos al principio, uno de los planteamientos de *Vástagos de Shub-Niggurath* es hacer que los Mitos representen los miedos actuales sin perder su esencia. Algunos de los temas que presentamos a continuación sirven como motor de la acción, otros son efectos secundarios de los primeros, y se presentan como eventos para dar «color» a las historias principales.

### LA FERTILIDAD Y LA REPRODUCCIÓN

La reproducción es la forma que tenemos los seres vivos de perpetuar la especie. Es por tanto connatural a nosotros y algo que, como colectivo, debemos asegurar que siga ocurriendo. La naturaleza a veces comete errores, y hay individuos, en todas las especies, incapaces de reproducirse. Los avances médicos y científicos permiten corregir gran parte de estas situaciones. Pero a la vez, con esa vieja máxima tan humana de «lo hicimos porque se podía hacer», la misma ciencia que nació para ayudar, ha cruzado el límite de la ética y se puede utilizar para fines que hace unos años nadie era capaz siquiera de imaginar. Lo que nos lleva a...

### LA INDIVIDUALIDAD Y LA IDENTIDAD

La posesión más preciada de cada ser humano es su individualidad. Podemos tener miedo a perder una mano o a quedar en silla de ruedas, pero nada nos aterra más que dejar de ser nosotros mismos o no reconocernos. Pero, ¿somos realmente



únicos? La posibilidad científica de la clonación abrió el debate, pero el tema ya había aparecido en las mentes de autores de ficción mucho antes. En la era actual, el robo de identidad es algo que ya ha empezado a ocurrir. ¿Cómo defendernos de ello? ¿Cómo convencer a alguien de que somos quienes decimos que somos? Por supuesto, el hecho que pueda haber varias copias de una persona nos hace pensar en...

### EL TRANSHUMANISMO Y EL SIGUIENTE PASO EN LA EVOLUCIÓN DE LA ESPECIE HUMANA

¿Se puede vencer a la muerte? Si se pudiera, ¿dejaría de ser necesaria la reproducción? ¿Cuál sería la forma de vencer a la muerte? ¿Podríamos «descargar» nuestra memoria y ¡nuestra personalidad! en una máquina? Lo que se crearía, ¿seríamos nosotros o una copia de nosotros? ¿Dónde quedaría la individualidad si se pudieran recuperar «copias de seguridad» de las personas?

Y hablemos de mejorar la especie. ¿Es apropiado convertirnos parcialmente en máquinas para ser mejores o «durar» más? En el fondo llevamos siglos haciéndolo: prótesis dentales, brazos y piernas ortopédicas, y más recientemente marcapasos, implantes cocleares... Si ya hemos modificado tantas partes de nuestro cuerpo, ¿por qué no modificar también el cerebro? Ya puestos, nada nos impide mejorar nuestras capacidades. Y este punto nos invita a pensar en...

### LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En 1996, Garry Kasparov venció en un torneo de ajedrez a un ordenador específicamente programado para derrotarle. Un año después, fue la máquina la que venció. Desde entonces, ningún humano ha sido capaz de vencer a una máquina. Casi tres décadas después, en 2018, se creó un programa informático que aprendió a jugar al ajedrez a partir de las reglas básicas. No se le mostró ninguna partida ni se le enseñó teoría del juego. Tras pasar tan solo cuatro horas jugando contra sí misma se convirtió en el mejor jugador de ajedrez de la

historia, batiendo «sin esfuerzo» a uno de los mejores programas de ajedrez del mundo, con el que no perdió ni una sola partida.

En resumen, hace años que en términos de capacidad de procesar volúmenes de información las máquinas nos han dejado atrás. Desde la humilde calculadora que tenemos sobre el escritorio a los programas que determinan el precio de los billetes de avión, o los algoritmos que deciden qué más mostrarnos en las tiendas *on-line*. Y ahora, nosotros mismos estamos enseñando a las máquinas a ir más allá. A reconocer patrones, a tomar decisiones, a considerar términos éticos... en definitiva, a pensar.

Por supuesto, como los anteriores temas, no es algo nuevo en el ideario colectivo. A la pregunta «¿qué ocurriría si les diéramos a las máquinas la oportunidad de gobernarnos?» diversos autores han dado respuestas variadas. Pero quizá la pregunta que hay que hacer es otra. Volviendo a esa antigua máxima humana, ¿es el gobierno de las máquinas un fin inevitable, ya que, en ocasiones, las cosas se hacen simplemente porque pueden hacerse?

### LOS CAMBIOS EN LA NATURALEZA

El cambio climático, la subida del nivel del mar, las abejas que desaparecen... parece que solo hay un final posible y no es muy alentador.

Este es el telón de fondo en *Vástagos de Shub-Niggurath*. Cada uno de los participantes tiene su rol, y no todos lo han elegido voluntariamente. Ariadna quiere subvertir el orden conocido por un «buen motivo», según ella. Pero, ¿cómo aplicamos la ética humana cuando ya no sabemos si podemos llamar humanidad a lo que queda? La respuesta la tendrán que dar tus jugadores. Buena suerte con lo que elijan.

Como *game master*, puedes añadir color presentando pequeños eventos aparentemente inconexos e irrelevantes, en segundo plano. Por ejemplo, hacer referencia a:

- Cantidad: «un millar de retoños corruptos», salas de espera llenas, parques llenos, hormigueros rodeados de centenares de hormigas, etc.



- Crecimiento: viveros, piscifactorías, colegios, etc.
- Crecimiento en lugares inusitados: «la naturaleza se abre camino», briznas de hierba en el interior de edificios, etc.
- Crecimiento desmesurado: ramas y raíces invadiendo los caminos en un parque, personas y animales con hipertrofias, etc.
- Maternidad: una noticia en segundo plano hablando de que el ala de neonatos del hospital está desbordada, embarazadas «en todas partes», etc.
- Naturaleza.
- Organismos modificados genéticamente.

### METAJUEGO

Las campañas de rol son experiencias que cambian la vida de los personajes. En el caso de los Mitos, personas más o menos mundanas se enfrentan a conocimientos arcanos y acaban salvando —o condenando— a toda la humanidad con sus decisiones.

Pero, ¿qué ocurre cuando uno de los *personajes jugadores* muere en un escenario? Fácil, el jugador se hace otro personaje y se busca una excusa para integrarse en el grupo original. Es decir, la experiencia que cuenta es la que viven los jugadores. En un proceso tan largo como una campaña, y en un entorno tan peculiar como los Mitos de Cthulhu, es inevitable que entre en juego el metarrol. Definamos como metarrol el uso de conocimientos propios del jugador —ignorados por el *personaje jugador*— para que su personaje actúe de una manera diferente a la que determinaría la lógica y, generalmente, a beneficio del personaje y del jugador. ¿Se enfrentaría una persona «normal» a esa criatura, o saldría corriendo? Seguramente se enfrentaría si supiera que tiene solamente X Puntos de Vida. ¿Se le ocurriría a alguien insistir en sacar más información a ese bedel, solo porque no ha dudado al dar su nombre? Generalmente, si al preguntar por el nombre de un *personaje no jugador* el *game master* no duda, es que ese personaje tenía un nombre asignado y por lo tanto es importante para la partida.

Así que, seamos realistas, no se puede evitar el metarrol del todo, así que utilicémoslo en nuestro beneficio. *Vástagos de Shub-Niggurath* tiene seis capítulos. Los dos primeros capítulos podríamos decir que son sucesos independientes. Los *personajes jugadores* que participan en ellos son diferentes de los de los siguientes escenarios. La idea es poner en marcha los cerebros de tus jugadores. Que sean ellos, y no sus personajes, los que vayan detectando patrones, los que se den cuenta de qué nombres se repiten e imaginen cómo puede ir evolucionando la historia.

Uno de los momentos de las partidas de investigación que nosotros más disfrutamos cuando hacemos de *game master*, es cuando se para la acción y los jugadores ponen en común sus suposiciones para intentar llegar a una explicación de los eventos. Demos énfasis a esos momentos. Queremos que los jugadores estén presentes en varios lugares y en varios momentos —a través de diferentes grupos de personajes— para que perciban la globalidad de lo que está ocurriendo. En nuestra campaña no vamos a empezar por un hilo sencillo que lleve a un ovillo enorme. Vamos a ir proporcionando a los jugadores la visión de conjunto pero nos vamos a guardar parte de la información. Buscamos que esa perspectiva sea un acicate para que tus jugadores expriman sus cerebros y utilicen todo lo que han aprendido a través de sus diferentes personajes. A partir del tercer escenario, con una pausa en el cuarto, el grupo de *personajes jugadores* es el que va a terminar de desenmarañar la madeja —si es que es capaz de encontrarla—, jugando el tercer, el quinto y el sexto escenario.

## SUMARIO

### CAPÍTULO I

**Sinopsis:** la secta Los Hijos de Amaltea pretende fecundar a una mujer con la semilla de Shub-Niggurath. Su fundador, el biólogo Alexander Neville ha modificado el ADN extraterrestre de la semilla para que sea compatible con la especie humana y ha realizado con ella varios experimentos. Tras perfeccionar la semilla, ha creado la Clínica de Fertilidad







Amaltea para probarla con las pacientes. Ha encontrado a la que puede ser la «madre perfecta» y le ha realizado una fecundación *in vitro*. Los *personajes jugadores* deberán descubrir qué ha pasado con esta paciente.

**Eventos:** planteamiento de las ideas generales sobre la fecundidad y su relación con Shub-Niggurath. Presentación de la organización Los Hijos de Amaltea. Introducción del personaje de Ariadna Valverde.

**Tema:** fecundación artificial extraterrestre.

**Personajes jugadores:** personajes pensados para jugar solo este capítulo.

## CAPÍTULO II

---

**Sinopsis:** un grupo de Los Hijos de Amaltea liderado por Jonas Evergreen se oculta tras la organización ecologista Madre Gaia. Mediante un ritual que le revela la propia Shub-Niggurath, Evergreen intenta crear un espécimen humano mejorado utilizando contenedores humanos: tres mujeres deseadas de ser madres que piensan que son sometidas a un rito de fertilidad. Tras el ritual, Ariadna roba los conocimientos arcanos de Los Hijos de Amaltea usando a los *personajes jugadores* como señuelo.

**Eventos:** se muestra al personaje de Ariadna Valverde como antagonista de Los Hijos de Amaltea,

aunque no se vislumbran sus verdaderos propósitos.

**Tema:** el «verdadero» equilibrio de la vida.

**Personajes jugadores:** personajes pensados para jugar solo este capítulo.

## CAPÍTULO III

---

**Sinopsis:** Ariadna Valverde ha comenzado a construir un contenedor artificial para alumbrar a un heredero de Shub-Niggurath. Para engendrar al heredero de la diosa son imprescindibles las glándulas pineales de los líderes de Los Hijos de Amaltea, que han sido modificadas genéticamente y están preparadas para canalizar un poder de gran magnitud. Valverde utiliza los resultados fallidos de los experimentos de fecundación realizados por Los Hijos de Amaltea, los llamados «Vástagos de Shub-Niggurath», para asesinar a algunos líderes de la organización y así conseguir sus glándulas.

**Eventos:** Ariadna Valverde pone en marcha su plan para conseguir el poder de Shub-Niggurath. Se sugiere la existencia de una inteligencia artificial que será la heredera de la diosa primigenia. Los *personajes jugadores* descubren los sucesos de los capítulos anteriores.

**Tema:** Vástagos de Shub-Niggurath.

**Personajes jugadores:** jugarán este capítulo y los capítulos 5 y 6.



## CAPÍTULO IV

---

**Sinopsis:** en la Siria del s. XIII, un grupo de caballeros de la Orden de San Juan recibe la misión de infiltrarse en un castillo cruzado para recuperar un viejo código escondido en una biblioteca secreta. Durante su viaje, los caballeros tomarán contacto con ciertas tradiciones zoroástricas que los llevará hasta la Torre del Silencio. Bajo la torre, una sociedad de descastados caníbales planea que su dios reemplace a Shub-Niggurath en el orden natural de las cosas.

**Eventos:** se descubre el ciclo vital de Shub-Niggurath. Los descastados precedieron a Ariadna Valverde en su intento de reemplazar a la diosa, y así lo entenderán los jugadores.

**Tema:** el ciclo vital de La Cabra Negra de los Bosques.

**Personajes jugadores:** personajes pensados para jugar solo este capítulo.

## CAPÍTULO V

---

**Sinopsis:** de nuevo en la época actual, los *personajes jugadores* descubren las experiencias vividas por los caballeros de la Orden de San Juan en el s. XIII. Con esta información y el conocimiento acumulado de los capítulos anteriores, los *personajes jugadores* desentrañan los planes de Ariadna Valverde.

Durante la trama, llegan hasta la inteligencia artificial creada por Valverde.

**Eventos:** se descubre cómo Ariadna Valverde intenta acaparar el poder de Shub-Niggurath y quién será la heredera de la diosa, una inteligencia artificial.

**Tema:** el plan de Ariadna.

**Personajes jugadores:** personajes pensados para jugar el capítulo 3, 5 y 6.

## CAPÍTULO VI

---

**Sinopsis:** tras dar con la inteligencia artificial que herederá el poder de la diosa primigenia, los *personajes jugadores* experimentan, en una realidad virtual inducida por la «máquina», cómo sería el futuro de la humanidad sin el influjo de Shub-Niggurath. Finalmente, vuelven a la realidad antes de que termine el ciclo de la diosa, teniendo la posibilidad de poner fin a los planes de Ariadna Valverde. O no.

**Eventos:** se muestra a los jugadores el posible resultado del éxito de los planes de Ariadna Valverde. Al final del capítulo, los *personajes jugadores* deberán decidir de qué lado están, antes de que termine el ciclo.

**Tema:** el final del ciclo y el principio del fin.

**Personajes jugadores:** personajes pensados para jugar el capítulo 3, 5 y 6.