

NAZARENE'S LOT

POR RUBÉN G. COLLANTES
Y ENRIQUE CAMINO



La llamada de
CTHULHU



NAZARENE'S LOT

AUTORES

Rubén G. Collantes y Enrique Camino

EDICIÓN

Francisco Javier Valverde García

ILUSTRACIÓN

Andrés Sáez Martínez «Marlock»
Shutterstock

MAQUETACIÓN

Laura Falde

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://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

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.



La llamada de
CTHULHU

Primera edición.





INTRODUCCIÓN

Nazarene's Lot se fundó entre los años 1690 y 1693, en la época en que se celebraron los juicios por brujería de la vecina ciudad de Salem. Se ubica a unos cien kilómetros al norte de Boston, y su nacimiento está supuestamente unido a la industria maderera y la tala de árboles, ya que comenzó siendo un pequeño asentamiento de leñadores. En realidad, pocos conocen el verdadero origen de Nazarene's Lot, solo se sabe que fue el lugar de exilio de Jacob Willard, uno de los pocos supervivientes acusados de brujería en Salem.

Más tarde, entre 1750 y 1763, el pueblo disfrutó de una época de prosperidad gracias a los negocios de la familia Willard, que hicieron florecer la economía local. Los pactos arcanos entre Jacob Willard y Shub-Niggurath, la Cebra Negra, estaban detrás de este enorme éxito empresarial. **Henry Willard**, nieto mestizo de Jacob, siguió el camino de su abuelo. Willard perfeccionó sus habilidades esotéricas mediante el estudio constante de libros prohibidos. Esto le permitió amasar una gran riqueza, así como encontrar la manera de protegerse contra sus enemigos.

Durante mucho tiempo, Nazarene's Lot se mantuvo como uno de los enclaves más fértiles del estado de Massachussets. Pero todo cambió cuando la paranoia de Henry Willard lo llevó a crear una zona de protección alrededor del pueblo, con el objetivo de impedir un hipotético ataque o robo, llevando a la locura a cualquier extraño que entrara. Muchas muertes y desapariciones se produjeron durante ese tiempo, hasta que diversos testigos sorprendieron a Willard en pleno ritual sacrificando a un lugareño.

En 1765, Willard fue ajusticiado por la turba, sin darle tiempo de defenderse. Tras un linchamiento en la plaza del pueblo, su cabeza fue separada del cuerpo y sus restos fueron arrojados a una caverna situada a las afueras de Nazarene's Lot.

Un año después, al descubrir que muchos de los vecinos visitaban la cueva escondidas, construyeron allí una iglesia, bloqueando la entrada al sepulcro del hechicero.

La huella del hechicero

Antes de morir, Henry Willard dejó impreso en su ánimo el sentimiento de impotencia que sintió durante sus últimos momentos de vida. Este eco, o huella psíquica, siempre ha estado presente en Nazarene's Lot desde entonces. No se trata de su fantasma, ni de un ente consciente. Esta huella psíquica es un eco indeleble de la rabia y desesperación con la que murió Willard, al no poder defenderse de sus enemigos. Este fuerte sentimiento concentra el conocimiento arcano de los Willard y el poder que activa el círculo de protección de Nazarene's Lot, derivado del hechizo llamado **Raíces profundas** —ver siguiente epígrafe—. Asimismo, los restos de Willard emiten mensajes oníricos y visiones, que incitan a las personas más frágiles a continuar con el culto a Shub-Niggurath.

Este escenario transcurre en 1983, más de doscientos años después de la muerte de Henry Willard. En esta época Nazarene's Lot es un pueblo fantasma, que ni siquiera aparece en los mapas de carretera. Varios meses antes del inicio de la aventura, un grupo de niños fugados de un hogar de acogida se refugia en la granja de Finn, cercana a Nazarene's Lot. Desde el primer día, los niños comienzan a tener extraños sueños en los que se les revela la localización de algo muy importante escondido bajo la iglesia.

Guiados por estas visiones, los niños encuentran los restos del hechicero en una cripta subterránea, bajo el suelo de la iglesia abandonada. Al principio no se percatan de su poder, pero una niña del grupo, Charlotte Evergreen —la más afectada por las visiones—, recoge los huesos de Willard y los lleva a la granja. Al llegar allí, ella y Peter Faraday, otro de los niños, tienen una fuerte discusión. Peter, que intuye el peligro y nota a Charlotte muy rara, quiere que la niña se deshaga de los huesos. La pelea termina con los huesos arrojados por Peter a la pocilga de la granja, lo cual traerá terribles consecuencias.

Los huesos de Willard son devorados por una enorme cerda, adoptada por los niños unos días antes. La cerda, tras devorar los huesos, se convierte en el catalizador del influjo producido por la huella psíquica del hechicero. El animal, dotado ahora de una inteligencia primitiva y oscura emparentada con la esencia de los primeros Willard de Salem, controlará también el poderoso hechizo que protege Nazarene's Lot de los forasteros.

Pronto los niños descubren el asombroso cambio que se ha producido en la cerda y quedan totalmente subyugados por ella, de forma que acaban rindiéndole culto como si fuera un ídolo sagrado. La Diosa Cerda ahora muestra a los niños cómo realizar los ritos del culto a Shub-Niggurath, cómo protegerse de los enemigos y cómo hacer los sacrificios rituales. Durante sus cacerías, los niños ya han capturado al menos a tres personas y las han sacrificado en honor a la Cabra Negra de los Bosques, ofreciendo sus cuerpos a la Diosa Cerda como alimento. Y seguirán haciéndolo hasta que alguien los detenga.

Raíces profundas

Este hechizo de protección permanece latente en Nazarene's Lot; está vinculado a la naturaleza y al ecosistema del pueblo. Es uno de los secretos arcanos concedidos a Willard por Shub-Niggurath. El conjuro sumerge en una terrible pesadilla a todo aquel que entre sin permiso en el lugar protegido, usando para ello cualquier herramienta al alcance de la naturaleza fértil que habita la zona: animales, plantas, insectos... cualquier ser de la naturaleza puede ser usado para expulsar al extraño fuera del círculo de protección o para acabar con su vida, si fuera necesario.



En cada localización de este escenario se describen posibles maneras de plantear los efectos del hechizo Raíces Profundas. El Guardián debe sentirse libre de modificar cualquier detalle para obtener un mejor resultado con sus jugadores. Aconsejamos que se usen simplemente como referencia. Eso sí, estas escenas no deberían ser mortales. Como ya se ha comentado, la intención es plantear un desafío a los jugadores y disminuir los puntos de **Cordura**.

Además de los efectos producidos por el hechizo, la huella psíquica de Willard provoca extrañas visiones a los investigadores que fallen tiradas de **Cordura** en situaciones o lugares concretos. Algunas de estas visiones están descritas en los epígrafes de cada localización, y otras, si fueran necesarias, se dejan al criterio del Guardián.

El hechizo otorga poder para controlar a un grupo de animales y volverlos agresivos contra un objetivo. Puede crear visiones de pesadilla que duran un breve periodo de tiempo (1D10 asaltos), si los investigadores afectados no superan la tirada de **Cordura**. O puede usar fenómenos meteorológicos para desorientar y causar desasosiego en el objetivo. El grado de dificultad queda a discreción del Guardián, teniendo en cuenta que lo divertido es plantear desafíos a los investigadores y no hacerles imposible llegar hasta el final del escenario. Un buen momento para usar este hechizo será cuando los investigadores crean que tienen al alcance de la mano una victoria, interponiendo una dificultad en el último momento.

NOTAS PREVIAS

Este escenario puede ser usado como prefacio a la campaña de Shadowlands Ediciones, *Vástagos de Shub-Niggurath*, o como partida independiente para jugar en una o dos sesiones. Es apta tanto para jugadores veteranos como para aquellos que quieran tener un primer contacto con los juegos de rol y la ambientación lovecraftiana.

Por ello, el escenario es más bien lineal e incluye bastantes consejos a la hora de desarrollar las escenas. Obviamente, no pretendemos que el Guardián se sienta obligado a seguir todas las recomendaciones que se dan en los apartados para el Guardián, de hecho, la idea es que quien dirija el escenario lo haga suyo y, por tanto, debe sentirse libre de modificar cualquier contenido.

Advertimos que en este escenario se usan niños como antagonistas, inspirándonos en novelas como *El juego de los niños* de Juan José Plans, *El señor de las moscas* de William Golding o en los relatos *Los chicos del maíz* de Stephen King y *El blues de la sangre de cerdo* de Clive Barker; así como en otras fuentes. El objetivo es que el planteamiento dramático y ético que ofrece a los jugadores este tipo de antagonista sugiera al grupo reflexiones de interés. No obstante, si consideras que esta concepción puede ser un problema en tu mesa de juego, no dudes en convertir a este grupo de niños en personas adultas fugadas de un hospital mental o de una cárcel, por ejemplo.

Usar este escenario como introducción a la campaña *Vástagos de Shub-Niggurath*

En este escenario se incluyen personajes pregenerados. Uno de ellos, Arnold Flaherty, es un *personaje no jugador* que aparece en el primer capítulo de la campaña *Vástagos de Shub-Niggurath*. Ten en cuenta que el escenario está pensado para que Flaherty sobreviva, y pueda actuar así en el futuro como *personaje no jugador* en dicha campaña. Es una forma de alimentar la empatía de los jugadores hacia este personaje y de desarrollar un mundo propio y reconocible que una ambas aventuras.

En el transcurso de la aventura incluimos algunas herramientas para ayudar al Guardián en esta tarea. De todas formas, si al jugar este escenario Flaherty muriera, siempre se puede contar con un familiar para cumplir con su papel en la futura campaña, si bien no tendría el mismo impacto. Es un riesgo que hemos querido correr, porque el beneficio para la campaña si sobrevive es mayor —y más probable— que el perjuicio en caso de que no lo haga.

Es decir, sea cual sea el final de nuestro querido Flaherty, disfrutad de la partida.

Adaptar la aventura a otra época o lugar

Si la intención es trasladar este escenario de manera independiente a otra época o lugar, o como parte de una campaña propia, no hay problema para ello. Las pistas usadas en la investigación son aptas para la época clásica —años veinte— o para cualquier otra. El pueblo de Nazarene's Lot tiene un vínculo con la ciudad de Salem en el pasado que no condiciona la trama y que se puede omitir.

EL ESCENARIO

El escenario comienza en 1983. Nazarene's Lot y sus alrededores están incluidos en un proyecto para la construcción de un embalse. Se ha cercado el área que abarcará el futuro embalse, y sus carreteras están cerradas al tránsito desde hace unos meses. Según el USBR (United States Bureau of Reclamation), la zona está completamente deshabitada.

El nuevo proyecto del Embalse Brooks ha requerido que la empresa constructora y la autoridad municipal hayan reunido a un grupo de profesionales en diversas materias para hacer un estudio del terreno. El grupo es enviado al norte de Boston, en el interior del condado de Massachussets, con la intención de recabar toda la información histórica, documental y topográfica de Nazarene's Lot para planificar su destrucción.

Los jugadores interpretan al grupo de profesionales. Su objetivo es prevenir cualquier contratiempo en el proyecto del embalse y recopilar los documentos históricos de mayor relevancia que haya en los registros locales, que se ubican en la sacristía.

En cuanto a los niños, su objetivo es, en primer lugar, averiguar quiénes son los investigadores y cuáles son sus intenciones. Si se percatan de que los personajes pueden ser un peligro para el pueblo, no dudarán en hacérselo saber a la Diosa Cerda para activar el hechizo de Raíces Profundas. También podrían inutilizar sus vehículos e intentar acabar con ellos, como recurso extremo.

Los niños estarán observando a los investigadores durante toda la partida, hasta que sea inevitable la confrontación en la granja de Finn. Sería buena idea que, antes de que los investigadores abandonen Nazarene's Lot para ir hacia la sacristía, uno de ellos, de manera aislada, tuviera algún contacto con alguno de los niños, para crear empatía. Esto dotará de dramatismo las escenas siguientes.

Si los investigadores usan la radio del coche para pedir ayuda, la asistencia se demorará hasta el desenlace de la partida. Aunque puede ocurrir que los niños inutilicen la radio, de tal manera que solo pueda transmitir, pero no recibir señal. De esta manera, los investigadores no podrán estar seguros de que su mensaje sea captado. Y se nos ocurre que un final con coches de policía llegando a Nazarene's Lot con el hechizo de Raíces profundas activo podría resultar memorable.

Recuerda que los investigadores pregenerados tienen objetivos diferentes e incluso opuestos. Invitamos al Guardián a disfrutar azuzando los conflictos entre ellos.



NAZARENE'S LOT

El camino hasta el pueblo está lleno de socavones y grietas. A ambos lados de la carretera se extienden grandes prados y arboledas. El único signo de civilización es la señal de carretera cortada en la zona donde se proyecta construir el Embalse Brooks.

La acción comienza con la llegada de los personajes al desolado pueblo de Nazarene's Lot, a media tarde. De la vieja localidad solo queda en pie la calle principal bordeada por ruinosas casas de piedra, literalmente engullidas por la naturaleza del entorno. Se percibe un olor a carne descompuesta que parece emanar de las flores. Nubes de mosquitos cubren el silencio con sus zumbidos. No se ven cables de teléfono ni sistema eléctrico. Y para mayor inquietud, los recién llegados tienen la extraña sensación de ser observados a cada momento.

En la plaza central hay una gran estatua de piedra que representa un tocón de árbol de enormes dimensiones, con un hacha clavada en su base superior. El hacha tiene algo de óxido en su hoja, que impregna el tocón con un color sanguinolento.

Información que pueden encontrar en Nazarene's Lot

✂ Un vistazo a la estatua de la plaza central revela una inscripción en el mango del hacha:

«Fuera de Nazarene's Lot, el mundo no existe; solo el purgatorio, la tortura, el propio infierno. 1696.»

Una tirada de **Arte (Literatura)** con éxito confirma que esta frase pertenece al drama *Romeo y Julieta*, de W. Shakespeare. El párrafo completo dice así:

«Fuera del recinto de Verona, el mundo no existe; solo el purgatorio, la tortura, el propio infierno. La proscripción es la muerte con un supuesto nombre; llamar a esta destierro es cortarme la cabeza con un hacha de oro y sonreír al golpe que me asesina.»

Un uso exitoso de **Historia**, recordando hechos importantes en el año mencionado (1696) y la cercanía de Nazarene's Lot con Salem, hace suponer una conexión con los juicios por brujería celebrados en esta última localidad.

✂ El Guardián debe pedir a aquellos jugadores que investiguen de cerca la estatua una tirada de **Cordura** 0/1D4. El investigador que falle la tirada sufrirá una

visión bastante extraña: del tajo del tronco, donde el hacha se hunde en la madera, verá emanar un hilo de sangre hasta el suelo, formando un reguero carmesí.

Esta visión durará solo unos segundos, el tiempo suficiente para crear cierta desazón.

SACRISTÍA

A poca distancia de las ruinas de Nazarene's Lot se encuentra la sacristía. En origen, fue erigida por los primeros habitantes del pueblo como sala de reuniones. Construida en madera sobre cimientos de piedra caliza y coronada con tejas de arcilla, aún permanece en buen estado.

El edificio tiene dos plantas. La puerta y contraventanas están cerradas. En el tejado faltan bastantes tejas, lo cual le sirve a una familia de cuervos para entrar y salir a su antojo.

✂ Un simple vistazo a la puerta de entrada, que no está cerrada con llave, revela algunos arañazos recientes en la cerradura.

✂ Superar una tirada de **Ciencia (Arquitectura)** indica que el edificio probablemente tenga un sótano usado como bodega o almacén, algo que es típico de la región.

Planta baja

✂ **Sala de reuniones:** ocupa casi toda la planta y está presidida por una gran chimenea de piedra. En el techo hay manchas de humedad provenientes de la planta superior. Sobre una de las paredes hay colgado un retrato de Henry Willard (1713-1765) (**ayuda de juego 1**).

En la chimenea hay cenizas recientes, y el olor a papel quemado aún está presente en la sala. Una tirada con éxito en **Descubrir**, buscando entre las cenizas, confirmará que recientemente se han quemado varios libros allí. Entre los restos se encuentran las suficientes pistas como para confirmar que los libros formaban parte de los registros de la iglesia.

✂ **Cocina:** de estilo colonial, con una mesa de madera y varios armarios empotrados. En la base de uno de los armarios se encuentra la trampilla que da acceso a las escaleras del sótano. El polvo y las latas oxidadas sobre la portezuela demuestran que nadie ha accedido al sótano desde hace varios años.

✂ **Sótano:** botellas de vino y tarros de cristal con comida en mal estado cubren las húmedas paredes de tierra

apelmazada. Del techo, construido con vigas de madera, cuelgan grandes raíces y hongos que desprenden un olor nauseabundo y cenagoso. Entre cajas apiladas y estanterías de madera apolillada hay almacenadas piezas de vajilla de porcelana envueltas en descoloridas hojas de papel. Las hojas usadas son páginas del cuaderno de dibujo de un niño (**ayuda de juego 2**).

Si los investigadores pasan algo de tiempo en el sótano, deberán hacer una tirada de **Cordura 0/1D4**. El investigador que no supere la tirada con éxito escuchará extraños susurros provenientes de la pared

más cercana a la iglesia. Esta alucinación solo durará unos segundos.

Planta superior

✘ **Habitaciones:** tres dormitorios de diferentes dimensiones, con muebles antiguos y olor a naftalina. En los armarios los jugadores pueden encontrar algunas prendas de ropa de hace décadas, colchas y mantas en buen estado. Todas las habitaciones, excepto una, tienen una estufa de hierro de grandes proporciones. La única habitación sin estufa tiene la instalación de salida de humos (los niños requisaron la estufa hace menos de un mes).

✘ **Estudio:** una gran biblioteca con cientos de libros y archivos de registro, inflados y podridos por la humedad, rodea la sala. En el techo, una gran mancha cubierta de moho revela las filtraciones del tejado.

El gran escritorio tiene los cajones abiertos y hay algunas hojas en blanco dispersas por el suelo. También hay una silla con varios tomos de enciclopedia sobre su asiento, cerca de las repisas de la biblioteca. Una tirada con éxito en **Seguir rastros** confirmará que alguien ha revuelto este lugar hace menos de una semana, y se encontrarán huellas pequeñas de pies descalzos sobre la cubierta del último volumen que hay apilado en la silla (donde se subió uno de los niños).

Una tirada en **Buscar libros** sobre la biblioteca señala algunos libros desordenados en las estanterías. Según los huecos entre los libros, faltan los primeros registros de la iglesia (1767-1768).

Una lectura en diagonal (1 - 2 horas) de los registros más antiguos (finales del siglo XVIII) dará con varias notas sobre casos de posesión demoníaca en el pueblo. Sin embargo, no se describen en detalle. También se menciona que la iglesia de Nazarene's Lot se edificó sobre una cueva natural, pero no se aclara nada más sobre este hecho. **Es importante que los investigadores sean conscientes de que la existencia de un circuito de cavernas subterráneas podría poner en peligro el proyecto del Embalse de Brooks.**

Una tirada con éxito en **Buscar libros** sobre los registros más antiguos o en referencia a H. Willard dará con cierta familia llamada Willard, que se insta-

Si el hechizo **Raíces profundas** está activo durante la visita al sótano, un racimo de gruesas raíces que cuelgan del techo intentará atrapar al más incauto de los investigadores.

RAÍCES

Tienen la apariencia de varias raíces gruesas y endurecidas colgando del techo.

FUE 75	CON 75	TAM 85	DES 80	INT -
APA -	POD 50	EDU -	COR 1/1D6	PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: -

Ataques: Ataca enroscándose en el cuello de su objetivo. La víctima debe superar una prueba de **DES** para evitarlo o será apresada y colgada hasta ser liberada por terceros o morir estrangulada. Una vez capturado, el personaje sufrirá pérdida de 1D4 PV por asalto. Se puede intentar liberar con una tirada enfrentada de FUE.

Tentáculo / 85% / 1D4+1

Protección contra el daño: El fuego les hace el doble de daño. Hay que tener en cuenta que un ataque con fuego a las Raíces conlleva un 50% de daño colateral al investigador que tenga apresado en el momento del ataque.

Pérdida de Cordura: 1/1D6 si se le ve en movimiento o se recibe un ataque de este.

Si los investigadores acaban combatiendo con las Raíces y vencen, el Guardián deberá pedir una tirada de INT a cada uno. Los investigadores que no la superen se fijarán, de nuevo, en los hongos junto a las raíces —como se especifica en la descripción del sótano, más arriba— y notarán que estos desprenden unas extrañas esporas, posiblemente alucinógenas. Este descubrimiento devuelve la confianza para encontrar una explicación científica sobre lo ocurrido a los investigadores que hayan fallado la tirada

Nazarene's Lot

ló en el lugar proveniente de Salem en 1692, durante los juicios por brujería.

A partir del año 1930 no existen más registros porque el pueblo fue abandonado en la Gran Depresión.

✂ **Desván:** al desván se accede desde una escalera plegable oculta tras una trampilla en el techo de la biblioteca.

En su interior se guardan apilados muebles y cajas, además de una cabeza de ciervo disecada. La familia de cuervos que habita el desván es bastante territorial y puede que se defienda ante los invasores –ver la nota al margen–. Entre los muebles se hallan enmarcados los viejos planos de este edificio y de la iglesia –**ayuda de juego 3**–.

Una tirada con éxito de **Descubrir** dará con un pequeño trozo de marfil tallado con restos de hilo dorado, entre varios objetos brillantes escondidos en el nido de los cuervos. El marfil ha sido tallado para dotarlo de la apariencia de un diente humano. Cualquiera de los investigadores que use con éxito **Ciencias (Medicina)** o **EDU** sobre el objeto confirmará que es una prótesis dental bastante antigua

(la prótesis pertenece a la calavera de Henry Willard, encontrada por los niños en la cripta de la iglesia).

Si el hechizo **Raíces profundas** está activo durante la visita al desván, los cuervos emprenderán un ataque enloquecido contra los investigadores. Podrá haber entre quince y veinte cuervos.

CUERVOS

Si atacan en masa, su TAM aumentará hasta 90 y su daño sería 1D10. Cada ataque con éxito que consiga un investigador sobre el grupo de cuervos reducirá en cinco el grupo y su TAM. Cuando el grupo sea de menos de diez cuervos, su daño se reducirá a 1D8; cuando el grupo de cuervos sea de menos de ocho, su daño será 1D6, y con menos de seis su daño será 1D4.

FUE 35	CON 50	TAM 30	DES 110	INT -
APA -	POD 45	EDU -	COR 0/1D6	PV 5

Bonificación al daño: -1/0

Corpulencia: -1/0

Movimiento: 8

Ataques: Garras y pico 45% / 1D4

Esquivar 50%



EL PUENTE CUBIERTO

Un antiguo puente cubierto de madera cruza el río de camino a la iglesia. La fuerte corriente forma una nube de espuma alrededor de la estructura, dando la impresión de ser la entrada a un lugar ajeno a la realidad. El puente resiste bastante bien el paso del tiempo, al ser una de las últimas construcciones creadas por los vecinos de Nazarene's Lot antes de abandonar el pueblo. Incluso parece lo suficientemente ancho y resistente como para aguantar el peso de un automóvil o una camioneta. Dentro del túnel que forma el puente cubierto, se puede ver un vehículo abandonado entre las sombras. Es una antigua furgoneta oxidada y sin ruedas, colocada de manera transversal.

Si el hechizo **Raíces profundas** está activo cuando los investigadores pasen por el puente, no serán conscientes de que hay un gran panal de abejas entre las sombras de las vigas del techo hasta que sea demasiado tarde. En ese caso, las abejas atacarán a los investigadores. Recuerda que Frank Gambetta (uno de los personajes pregenerados) es alérgico a sus picaduras.

Para crear más tensión en esta escena, puede jugarse como una emboscada. Los niños pueden haber colocado abrojos metálicos en el interior del puente para pinchar las ruedas del coche en el que van los investigadores. También pueden intentar pinchar las ruedas mediante el disparo certero de una flecha. Incluso el Guardián puede haber mencionado anteriormente, al comienzo de la aventura, que una de las ventanillas del automóvil no cierra bien, y crear el pánico cuando lo recuerden.

El puente es suficientemente largo como para que se necesiten tres asaltos para cruzarlo en un vehículo, sin necesidad de una tirada de **Conducir automóvil**; otra opción es intentar cruzarlo en dos asaltos arriesgándose a colisionar con la furgoneta abandonada en medio del puente, y acabar empotrado en una de las paredes de madera.

ENJAMBRE DE ABEJAS

El enjambre ataca a los investigadores durante 2D6+1 asaltos. La única manera de protegerse es aislarse de ellas. Si un investigador recibe más de dos ataques, deberá pasar una tirada de **CON** o sufrir un shock en su sistema inmunológico que lo dejará inactivo tras 1D4 asaltos, hasta que sea estabilizado. Si el investigador es alérgico, la tirada a superar será de su **CON/5**, o quedará inactivo tras 1D4 asaltos, hasta ser estabilizado.

IGLESIA

Fue erigida en 1766, es de estilo gótico renacentista y está construida con granito, extraído de las canteras de Quincy.

La iglesia se alza sobre un promontorio rocoso donde ni siquiera el musgo ha sido capaz de crecer por alguna extraña razón. Del muro que la rodeaba solo queda una línea de piedras torcidas y gastadas por el tiempo. Cuatro escalones anteceden el gran arco de la entrada. La cubierta almenada recuerda a la de un castillo medieval, con un rosetón central de cuatro pétalos en su torre. De las vidrieras solo quedan restos de los cristales coloreados, semienterrados por el tiempo.

En este lugar los investigadores se pueden encontrar con Brandon Payne. En una cabaña no muy alejada de la iglesia, en ese margen del río, vive Brandon. Ha perdido a Laila, su perra guía, y se encuentra un poco desorientado.

Brandon Payne

Brandon es ciego. Aparenta unos ochenta años de edad, aunque seguramente tenga bastantes menos. Luce una barba poblada, tiene pocos dientes y ojos velados por la ceguera. Vive de su huerto y sus animales, aunque a veces el Servicio Forestal le trae algunos alimentos.

Brandon conoce parte de la historia de Nazarene's Lot, y estará encantado de compartirla con los investigadores si son educados con él. Incluso los invitará a su casa para enseñarles su colección de bordado.

Información que puede compartir:

✘ Nazarene's Lot fue un asentamiento de leñadores durante el siglo XVII. Un siglo más tarde, durante un breve periodo de tiempo, se convirtió en una de las zonas más prósperas de la región, hasta que una enfermedad se llevó a la tumba a muchos de sus ciudadanos, en 1765. Una leyenda dice que la enfermedad fue la maldición de un brujo.

Desde entonces, las cosas no han ido bien en Nazarene's Lot. Durante la Gran Depresión, en 1930, la serrería cerró sus puertas y sus habitantes comenzaron a emigrar a Boston.

En 1931, el último párroco cerró la iglesia y la sacristía, y se marchó para no volver.

✘ Por la zona acostumbraban a venir algunos excursionistas, pero hace tiempo que ninguno se acerca por

Nazarene's Lot

esta región. Hace unas semanas, escuchó a un grupo de niños cantar y armar jaleo en la vieja granja de Finn. Pero no ha vuelto a saber de ellos, aunque a veces siente que alguien lo observa; también su perra Laila ha notado esa presencia.

✘ En su casa, Brandon tiene una colección de bordados realizados por él. Entre los paisajes de bosques y animales siempre hay una figura con rostro de calavera —**ayuda de juego 4**—. Si se le pregunta sobre esta figura, Brandon reconoce que perdió la vista de niño y que solo puede dibujar lo que aparece en sus sueños.

INTERIOR DE LA IGLESIA

Las vigas desnudas dejan gran parte del techo al descubierto, bajo el cual anidan murciélagos. Los restos del mobiliario se ocultan bajo los escombros y el guano. Un simple vistazo al interior de la iglesia deja ver la improvisada excavación realizada recientemente en las losas del suelo. Alguien ha quitado una de las pesadas losas cercanas al altar, dejando al descubierto una abertura en el suelo. Entre los grandes trozos de la losa, si uno de los investigadores supera una tirada de **INT** para componer el puzle, se puede leer:

«Aquí yace Henry Willard» (1713-1765).
Mal de Nazarene's Lot.»

Al lado de los trozos de losa hay una antigua azada, un par de mazorcas de maíz reseca, y huellas de pisadas infantiles con restos de estiércol. Del interior del agujero abierto en el suelo sale el pestilente olor de una tumba cerrada y los ladridos de un perro.

LA CRIPTA

Usando una cuerda, los investigadores podrán descender sin problemas, pero subir sin ayuda sería casi imposible. Una mala caída ocasionaría pérdida de 1D4 PV.

El suelo está cubierto por huesos de animales y antiguas herramientas desgastadas. La cripta es una cueva natural, donde los antiguos vecinos de Nazarene's Lot arrojaban a los animales muertos o los restos de la cacería que no podían aprovechar. Ahora, de sus paredes cuelgan decenas de cruces de hierro de diferentes tamaños.

En su interior se encuentra Laila, la perra extraviada de Brandon Payne. Al fondo, acurrucado a un lado de la pared, está Peter Faraday, uno de los niños, junto a una pila de restos de mazorca de maíz y un cubo lleno de agua.



La huella psíquica de Willard aún está muy presente en esta cueva. Los investigadores que no superen una tirada de **Cordura** (1D4/1D6) verán brotar sangre de las cruces y sentirán un temblor bajo sus pies. Esta visión solo durará unos pocos asaltos.

Si el hechizo **Raíces profundas** está activo cuando los investigadores bajen a la cueva, el perro de Payne les atacará; e incluso podría atacar a su amo si tiene la oportunidad. Cualquiera podría decir que los síntomas del animal son de la rabia.

En la cueva vive una colonia de ratas (2D6+8 individuos). Permanecen ocultas bajo los huesos de animales y son prácticamente invisibles hasta que salgan a la superficie para atacar a los investigadores.

LAILA

Labrador retriever

FUE 70 **CON** 95 **TAM** 60 **DES** 130 **INT** -
APA - **POD** 65 **EDU** - **COR** 0/1D4 **PV** 7

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Ataques: *Garras y dientes 55%, 1D6 +1*

Esquivar 40%

COLONIA DE RATAS

Las ratas atacan en manada. Cualquier ataque con éxito de un investigador acabará con la vida de una o dos ratas. El fuego las mantiene a raya, y huirán si muere más de la mitad de la colonia.

FUE 30 **CON** 55 **TAM** 35 **DES** 135 **INT** -
APA - **POD** 60 **EDU** - **COR** 0/1D4 **PV** 9*

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Ataques: *Garras y dientes 45% / 1D3 (si atacan de manera individual) o 2D6 (si atacan en masa)*

Esquivar 55%

*(Si atacan de manera individual)

Peter Faraday

Tiene catorce años. Es el único niño que no ha sucumbido a la influencia de Willard, aunque su **Cordura** está bajo mínimos. Si los investigadores no logran una tirada exitosa en **Psicoanálisis** al tratar con él, Peter responderá entre balbuceos y saltando de un punto a otro de la información. Incluso puede que entre en estado de pánico si algún personaje se muestra agresivo.

Faraday pertenece al grupo de niños que se fugaron de una casa de acogida y que ahora habitan la granja de Finn. Él fue quien convenció a los demás para huir y ocultarse en el bosque. También fue quien propuso cobijarse en la granja deshabitada hasta que dejaran de buscarlos. Los sueños comenzaron la primera noche que pasaron en la granja. Les parecía increíble que todos hubieran tenido el mismo sueño, en el que alguien les hablaba de un tesoro oculto bajo las ruinas de la vieja iglesia. Estuvieron de acuerdo en ir a inspeccionar la iglesia en busca del tesoro.

Al encontrar los huesos bajo la iglesia, Charlotte Evergreen y él discutieron. De hecho, Faraday era el más carismático del grupo y rivalizaba siempre con Charlotte a la hora de influir en el resto de niños. Faraday acabó la discusión arrojando los huesos a la pocilga, y esto hizo enfurecer a la niña. De alguna manera, Faraday sentía miedo de aquellos huesos; pero la influencia de Willard había hecho mella en Charlotte hasta tal punto que tendió una trampa a Faraday para llevarlo de nuevo a la iglesia y encerrarlo en la cripta hasta el día de hoy.

Peter está tan afectado que si lo llevan a la granja de Finn, es fácil que sucumba al influjo de la Diosa Cerda y que traicione a los investigadores.

GRANJA DE FINN

De la antigua granja solo queda en pie el granero y la pocilga. La casa está en ruinas.

En el granero viven los niños, que duermen en jergones improvisados bajo apestosas pieles de animales llenas de mugre y sangre reseca. En un rincón, hay pilas de leña seca y una estufa como las de las habitaciones de la sacristía.

La estancia está inundada de montañas de basura y de un olor repulsivo. Colgando de las vigas y ventanas hay todo tipo de huesos de animales. El repiqueteo que producen cuando el viento los mueve pone la piel de gallina.

En el exterior, en la parte trasera del granero, se ubica la pocilga. Como es un lugar muy resbaladizo, cualquier acción en su interior requieren tiradas de Forma física o el investigador caerá al suelo. Está construida con maderas y carteles de anuncios de una antigua gasolinera. Tiene una chapa ondulada y oxidada como tejado, cubierta de hojas amarillentas. No hay ventanas. Desde el interior de la pocilga proviene la pesada respiración de un enorme animal.

Frente a la puerta hay una valla de madera a modo de cerco, que rodea un corral de suelo embarrado y cubierto de excrementos de cerdo. Una tirada con éxito de **Descubrir** permitirá encontrar varios huesos. Una inspección de los mismos requiere una tirada en **Medicina**, lo que facilitará identificarlos como de procedencia humana (**Cordura** 0/1D4). Un conteo de estos huesos indicará que corresponden a más de un cuerpo. También se pueden encontrar varios objetos personales, como los restos aplastados de unas gafas, una pulsera con un nombre ilegible grabado en ella y un par de tarjetas de crédito hechas añicos, con las marcas de bestiales dientes.

Aquí vive la Diosa Cerda –ver descripción más adelante–.

DESENLACE

La granja de Finn está pensada como localización para que se produzca el desenlace de la aventura. La Diosa Cerda es la representación del terror y la rabia de Henry Willard antes de ser asesinado. Su poder se ha alimentado del vínculo que ha establecido con los niños y gracias a los sacrificios realizados en su nombre. Todo ello mantiene más viva que nunca la huella de Willard en este lugar.

Durante el trascurso de la partida, los niños esperan la oportunidad de conseguir un nuevo sacrificio para la Diosa Cerda, usando el hechizo de Raíces profundas para dividir a los investigadores; incluso puede que dificulten los logros de los personajes de manera indirecta, saboteando el vehículo, la radio, creando pistas falsas, etc. Si el grupo de jugadores logra llegar a la granja de Finn, la última opción de los niños será convencer a los investigadores de que vayan a la pocilga, donde la Diosa Cerda los devorará. Pueden intentar cualquier estrategia, como fingir que uno de los niños está herido. Al fin y al cabo, son niños. No sería lógico que los jugadores decidan acabar con ellos sin una buena razón. Y los niños nunca atacarán a los investigadores de manera directa. Como último recurso, pueden intentar herir al investigador más fuerte o que tenga más posibilidades de escapar. Si en esta escena los investigadores buscan una respuesta a la confesión de Faraday, los niños alegarán que Peter Faraday miente.

Este escenario puede terminar cuando los investigadores se encuentren ante el enorme animal erguido sobre sus patas traseras, con el grupo de niños a su alrededor amamantándose de sus ubres; mientras, escuchan la llamada de Henry Willard salida de la garganta de la Diosa Cerda, pidiéndoles unirse a su culto.

También puede terminar con una escena de acción, en la que los investigadores intenten acabar con la Diosa Cerda mientras una bandada de pájaros oscurece el cielo, una marabunta de insectos se expande alrededor de los personajes y visiones de pesadilla azotan la mente de los investigadores hasta perder la razón.

O, finalmente, puede acabar con la llegada de la «caballería» antes de que los investigadores mueran intentando matar a la enorme bestia. Varias patrullas de policía se presentan en la granja y abaten a golpe de cartucho a la Diosa Cerda. Los niños son llevados de nuevo a un hogar de acogida o a un centro especial para tratar su demencia.

Sea como sea, con esta aventura se intenta alcanzar un descenso a la locura al estilo clásico, con momentos entretenidos y sin necesidad de grandes giros de guion.

Esperamos que os guste la visita a Nazarene's Lot y disfrutéis del horror.

NIÑOS PERDIDOS

Un grupo de niños que ha escapado de un centro de acogida. Llevan unos pocos meses viviendo en la granja de Finn. Visten con harapos, van descalzos y llevan su piel cubierta de pinturas imitando las de las tribus indígenas. Usan armas primitivas y hechas por ellos mismos, y ocultan su rostro con máscaras de animales, muy parecidas a las máscaras japonesas.

Tras tener visiones inducidas por la huella psíquica de Willard, han perdido parte de su humanidad y de su cordura. Ahora son niños salvajes, un claro reflejo de las civilizaciones primitivas, incluyendo su religión y jerarquía social. Adoran a la Diosa Cerda y cumplen sus órdenes, siendo siempre interpretadas y comunicadas a los demás niños por Charlotte Evergreen.

| CHARLOTTE EVERGREEN

Catorce años. Es la más influenciada por Willard. Es la líder del grupo de niños, manipuladora y engreída. Lleva una máscara de conejo.

FUE 50 CON 100 TAM 50 DES 90 INT -
 APA - POD 85 EDU - COR - PV 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Ataques: Arco 65%, 2D6

Combatir (Pelea) 36%, 1D3

Esquivar 45%

Habilidades: Charlatanería 35%, Crédito 40%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Persuasión 48%, Seguir rastros 25%, Sigilo 65%

| RUDOLPH

Doce años. Siempre usa ramas y hojas para camuflarse con su entorno. Lleva una máscara de oso. Siente respeto por Evergreen y no le cae bien Faraday. Obedece a la Diosa Cerda.

FUE 60 CON 80 TAM 50 DES 65 INT 80
 APA - POD 85 EDU - COR - PV 13

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 9

Ataques: Lanza 60%, 1D8

Combatir (Pelea) 45%, 1D3

Esquivar 32%

Habilidades: Charlatanería 15%, Crédito 10%, Descubrir 30%, Escuchar 20%, Saltar 40%, Seguir rastros 45%, Sigilo 75%, Preparar 40%

| RACHEL

Diez años. Sabe imitar los sonidos de los animales. Lleva una máscara de zorro. Es la más joven e influenciada de los niños. Siente mucha simpatía por Faraday y tiene miedo a la Diosa Cerda.

FUE 40 CON 50 TAM 40 DES 50 INT 45
 APA - POD 50 EDU - COR - PV 9

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 8

Ataques: Honda 40%, 1D4

Combatir (Pelea) 20%, 1D3 + Bonif. daño

Esquivar 25%

Habilidades: Descubrir 20%, Escuchar 40%, Saltar 30%, Seguir rastros 15%, Sigilo 40%, Preparar 30%

| DANNY

Trece años. Tiene cráneos de pequeños animales colgados de su ropa. Lleva una máscara de carnero. Es bastante influenciado. Solo obedece a la Diosa Cerda y a Charlotte Evergreen.

FUE 65 CON 70 TAM 55 DES 50 INT 40
 APA - POD 50 EDU - COR - PV 13

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 8

Ataques: Lanza 50%, 1D8

Combate (Pelea) 25%, 1D3

Esquivar 25%

Habilidades: Descubrir 20%, Escuchar 40%, Saltar 30%, Seguir rastros 55%, Sigilo 35%, Preparar 30%

| DIOSA CERDA

FUE 105 CON 95 TAM 90 DES 65 INT 60
 APA - POD 80 EDU - COR 2/1D8+1 PV 19

FUE	CON	DES	TAM	INT	POD
105	95	65	90	60	80

Bonificación al daño: +1D6

Corpulencia: 2

Movimiento: 8

Ataques: Combatir (Pelea, armas naturales) 45%, 2D6 +

Bonif. daño

Esquivar 32%

Armadura: 1 punto

Hechizos: Raíces profundas

AYUDAS DE JUEGO

1. RETRATO DE HENRY WILLARD:

Entre los papeles que tiene en sus manos hay algunos símbolos relacionados con la magia arcana.



2. DIBUJOS INFANTILES:

Aparece una figura con cabeza de calavera (a la calavera le falta un diente). También hay una escena donde un cuerpo sin cabeza arde en llamas, y una iglesia con raíces que se hunden en la tierra. **Cordura 1/1D6.**



3. PLANOS DE LA SACRISTÍA Y LA IGLESIA:

En el plano de la sacristía se señala la entrada a un sótano. En el de la iglesia, faltan algunos pliegues y aparece una nota en latín: «Ibi cubavit venefici». Allí está el cubil del brujo.



4. BORDADOS:

Paisajes de naturaleza y animales. Siempre aparece una figura con rostro de calavera (a la calavera le falta un diente) y huesos al lado de la iglesia, como en los dibujos infantiles. **Cordura 1/1D4.**



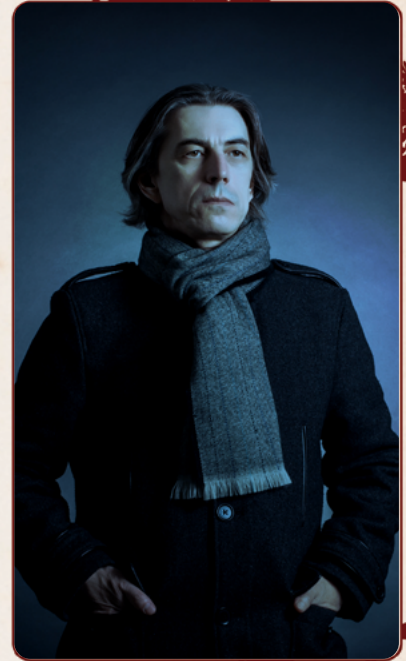


INVESTIGADORES

La llamada de CTHULHU

ACTUALIDAD

Nombre *Arnold Flaherty* Jugador
 Género *Hombre* Edad *39* Ocupación *Cura antropólogo*
 Lugar de residencia Lugar de nacimiento
 Descripción *Especialista en historia y folclore*



CARACTERÍSTICAS

FUE 45 (22/9) CON 60 (30/12) TAM 70 (35/14) DES 50 (25/10) Mov 8 (+1/-1)
 APA 75 (37/15) INT Idea 90 (45/18) POD 50 (25/10) EDU 75 (37/15)

PUNTOS DE VIDA

P.V Máximos 13
 P.V Actuales
 Herida grave
 Inconsciente
 Moribundo

CORDURA

Cordura Inicial 50
 Cordura Actual
 Locura temporal
 Locura indefinida

PUNTOS DE MAGIA

P.M Máximos 10
 P.M Actuales
SUERTE
 Suerte Inicial 55
 Suerte Actual

HABILIDADES

	%	1/2	1/5		%	1/2	1/5		%	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	1	0	0
Armas de fuego				<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	40	20	8	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) ...	0	0	0
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)	45	22	9	Crédito (00%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	55	27	11
Arte/Artesanía (05%)				<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)			
<input type="checkbox"/> Literatura	30	15	6	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	30	15	6
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	30	15	6
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	55	27	11	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	35	17	7
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Informática (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	10	5	2
Ciencia (01%)				<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				Lengua propia (EDU)				<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	5	2	1
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> inglés	75	37	15	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	20	10	4
Combatir				Otras lenguas (01%)				<input type="checkbox"/> Equitación	5	2	1
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Latín	60	30	12	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)..	20	10	4	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/>			

ARMAS

ARMAS	NORMAL	DIFÍCIL	EXTREMO	DAÑO	ALCANCE	ATAQUES	MUNICIÓN	AVERÍA
Desarmado	25%	12%	5%	1D3+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño
 Corpulencia
 Esquivar (12/5)



TRASFONDO

Descripción personal *Varón de 39 años. Pelo castaño oscuro. Ojos marrones.*

Ideología / Creencias.....

Allegados.....

Lugares significativos.....

Posesiones preciadas.....

Rasgos.....

Lesiones y cicatrices.....

Fobias y manías.....

Tomos arcanos, hechizos y artefactos.....

Encuentro con entidades extrañas.....

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto

Dinero.....

Bienes.....

NOTAS

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDAD Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia.....	100/96+
Fracaso.....	> Habilidad
Normal.....	≤ Habilidad
Difícil.....	1/2 Habilidad
Extremo.....	1/5 Habilidad
Crítico.....	01

Forzar tirada: debes justificar la repetición; no se puede forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida Grave = pérdida de > 1/2 de los PV máximos en un solo ataque

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalment; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1PV al día.

Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



La llamada de CTHULHU

ACTUALIDAD

Nombre *Gloria Méndez* Jugador
 Género *Mujer* Edad *26* Ocupación *Arquitecta*
 Lugar de residencia Lugar de nacimiento
 Descripción



CARACTERÍSTICAS

FUE $\begin{matrix} 45 & 22 \\ & 9 \end{matrix}$ CON $\begin{matrix} 50 & 25 \\ & 10 \end{matrix}$ TAM $\begin{matrix} 75 & 37 \\ & 15 \end{matrix}$ DES $\begin{matrix} 45 & 22 \\ & 9 \end{matrix}$ Mov $\begin{matrix} 8 & +1 \\ & -1 \end{matrix}$
 APA $\begin{matrix} 80 & 40 \\ & 16 \end{matrix}$ INT $\begin{matrix} 70 & 35 \\ & 4 \end{matrix}$ POD $\begin{matrix} 50 & 25 \\ & 10 \end{matrix}$ EDU $\begin{matrix} 80 & 40 \\ & 16 \end{matrix}$

PUNTOS DE VIDA

P.V Máximos $\begin{matrix} 10 \end{matrix}$
 P.V Actuales $\begin{matrix} \end{matrix}$
 Herida grave $\begin{matrix} \end{matrix}$
 Inconsciente $\begin{matrix} \end{matrix}$
 Moribundo $\begin{matrix} \end{matrix}$

CORDURA

Cordura Inicial $\begin{matrix} 50 \end{matrix}$
 Cordura Actual $\begin{matrix} \end{matrix}$
 Locura temporal $\begin{matrix} \end{matrix}$
 Locura indefinida $\begin{matrix} \end{matrix}$

PUNTOS DE MAGIA

P.M Máximos $\begin{matrix} 14 \end{matrix}$
 P.M Actuales $\begin{matrix} \end{matrix}$
SUERTE
 Suerte Inicial $\begin{matrix} 55 \end{matrix}$
 Suerte Actual $\begin{matrix} \end{matrix}$

HABILIDADES

	%	1/2	1/5		%	1/2	1/5		%	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	1	0	0
Armas de fuego				<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) ...	0	0	0
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)	20	10	4	Crédito (00%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	20	10	4
Arte/Artesanía (05%)				<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)			
<input type="checkbox"/> Pintura	45	22	9	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	50	25	10
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	1	0	0
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	70	35	14	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	25	12	5
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Informática (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	10	5	2
Ciencia (01%)				<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> Geología	70	35	14	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)			
<input type="checkbox"/> Arquitectura	80	40	16	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				Lengua propia (EDU)				<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	5	2	1
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> Inglés	80	40	16	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	20	10	4
Combatir				Otras lenguas (01%)				<input type="checkbox"/> Equitación	5	2	1
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Español	60	30	12	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Latín	15	7	3	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)..	20	10	4	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/>			

ARMAS

ARMAS	NORMAL	DIFÍCIL	EXTREMO	DAÑO	ALCANCE	ATAQUES	MUNICIÓN	AVERÍA
Desarmado	25%	12%	5%	1D3+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño $\begin{matrix} 0 \end{matrix}$
 Corpulencia $\begin{matrix} 0 \end{matrix}$
 Esquivar $\begin{matrix} 25 & 12 \\ & 5 \end{matrix}$



TRASFONDO

Descripción personal *Especialista en arquitectura colonial. Sabe que cualquier descubrimiento le serviría para destacar en su profesión. Siempre está a la espera de una buena oportunidad.*

Ideología / Creencias.....

Allegados.....

Lugares significativos.....

Posesiones preciadas.....

Rasgos *Mujer de 26 años. Pelo rubio. Ojos claros.*

Lesiones y cicatrices.....

Fobias y manías.....

Tomos arcanos, hechizos y artefactos.....

Encuentro con entidades extrañas.....

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDAD Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
Fracaso..... > Habilidad
Normal..... ≤ Habilidad
Difícil..... 1/2 Habilidad
Extremo..... 1/5 Habilidad
Crítico..... 01

Forzar tirada: debes justificar la repetición; no se puede forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto.....

Dinero.....

Bienes.....

NOTAS

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida Grave = pérdida de > 1/2 de los PV máximos en un solo ataque

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalment; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1PV al día.

Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



La llamada de CTHULHU

ACTUALIDAD

Nombre *Sharpay Wong* Jugador
 Género *Mujer* Edad *32* Ocupación *Agente del USBR*
 Lugar de residencia Lugar de nacimiento
 Descripción



CARACTERÍSTICAS

FUE 60 (30/12) CON 65 (32/13) TAM 75 (37/15) DES 60 (30/12) Mov 8 (+1/-1)
 APA 60 (30/12) INT Idea 65 (32/13) POD 45 (22/9) EDU 60 (30/12)

PUNTOS DE VIDA

P.V Máximos 13
 P.V Actuales
 Herida grave
 Inconsciente
 Moribundo

CORDURA

Cordura Inicial 45
 Cordura Actual
 Locura temporal
 Locura indefinida

PUNTOS DE MAGIA

P.M Máximos 13
 P.M Actuales
SUERTE
 Suerte Inicial 55
 Suerte Actual

HABILIDADES

	%	1/2	1/5		%	1/2	1/5		%	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	1	0	0
Armas de fuego				<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) ...	0	0	0
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)	40	20	8	Crédito (00%)	46	23	9	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	45	22	9
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	10	5	2
Arte/Artesanía (05%)				<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	65	32	13
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	1	0	0
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2)	40	20	8	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	45	22	9
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	52	26	0
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Informática (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	30	15	6
Ciencia (01%)				<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	45	22	6
<input type="checkbox"/> Biología.....	50	25	10	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)			
<input type="checkbox"/> Geografía.....	40	20	8	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	52	26	10	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				Lengua propia (EDU)				<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	5	2	1
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Inglés.....	55	27	11	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	52	26	10
Combatir				Otras lenguas (01%)				<input type="checkbox"/> Equitación.....	5	2	1
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Chino cantonés.....	30	15	6	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)..	45	22	9	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/>			

ARMAS

ARMAS	NORMAL	DIFÍCIL	EXTREMO	DAÑO	ALCANCE	ATAQUES	MUNICIÓN	AVERÍA
Desarmado	60%	30%	12%	1D3+BD	-	1	-	-
Cuchillo de supervivencia	60%	30%	12%	1D4+2+BF				
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño +1D4
 Corpulencia 1
 Esquivar 40 (25/10)



TRASFONDO

Descripción personal *Con conocimientos en medicina. Sabe que varios casos de desapariciones cercanos a la zona del embalse están sin resolver. Tiene la orden de encontrar pistas relacionadas con esos casos y mantener la investigación en secreto hasta encontrar alguna pista relacionada con ellos.*

Ideología / Creencias.....

Allegados.....

Lugares significativos.....

Posesiones preciadas.....

Rasgos... *Mujer de 32 años. Pelo negro. Ojos negros.*.....

Lesiones y cicatrices.....

Fobias y manías.....

Tomos arcanos, hechizos y artefactos.....

Encuentro con entidades extrañas.....

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDAD Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

- Pifia 100/96+
- Fracaso > Habilidad
- Normal ≤ Habilidad
- Difícil 1/2 Habilidad
- Extremo 1/5 Habilidad
- Crítico 01

Forzar tirada: debes justificar la repetición; no se puede forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

EQUIPO Y POSESIONES

Llave de la sacristía
.....
.....
.....
.....
.....
.....

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto

Dinero.....

Bienes.....

NOTAS

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje	Personaje
Jugador	Jugador
Personaje	Personaje
Jugador	Jugador
Personaje	Personaje
Jugador	Jugador
Personaje	Personaje
Jugador	Jugador

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1PV..... *Medicina cura +1D3 PV*

Herida Grave = pérdida de > 1/2 de los PV máximos en un solo ataque

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalment; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1PV al día.

Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



La llamada de CTHULHU

ACTUALIDAD

Nombre *Frank Gambetta* Jugador
 Género *Hombre* Edad *46* Ocupación *Constructor*
 Lugar de residencia Lugar de nacimiento
 Descripción



CARACTERÍSTICAS

FUE **50** ²⁵/₁₀ CON **80** ⁴⁰/₁₆ TAM **80** ⁴⁰/₁₆ DES **50** ²⁵/₁₀ Mov **8** ⁺¹/₋₁

APA **50** ²⁵/₁₀ INT **60** ³⁰/₁₂ POD **45** ²²/₉ EDU **45** ²²/₉

PUNTOS DE VIDA

P.V Máximos **16**
 P.V Actuales
 Herida grave
 Inconsciente
 Moribundo

CORDURA

Cordura Inicial **45**
 Cordura Actual
 Locura temporal
 Locura indefinida

PUNTOS DE MAGIA

P.M Máximos **9**
 P.M Actuales
SUERTE
 Suerte Inicial **55**
 Suerte Actual

HABILIDADES

	%	1/2	1/5		%	1/2	1/5		%	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	1	0	0
Armas de fuego				<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) ...	0	0	0
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)	65	32	13	Crédito (00%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	35	17	7	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	40	20	8	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	10	5	2
Arte/Artesanía (05%)				<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)			
<input type="checkbox"/> Interpretación.....	30	15	6	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	30	15	6
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	45	22	9	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	1	0	0
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2)	25	12	5	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	25	12	5
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	1	0	0	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	50	25	10	<input type="checkbox"/> Informática (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	25	12	5
Ciencia (01%)				<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	50	25	10	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	45	22	9
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				Lengua propia (EDU)				<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	5	2	1
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> italiano.....	60	30	12	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	20	10	4
Combatir				Otras lenguas (01%)				<input type="checkbox"/> Equitación.....	5	2	1
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%)	25	12	5	<input type="checkbox"/> inglés.....	40	20	8	<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)..	20	10	4	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/>			

ARMAS

ARMAS	NORMAL	DIFÍCIL	EXTREMO	DAÑO	ALCANCE	ATAQUES	MUNICIÓN	AVERÍA
Desarmado	25%	12%	5%	1D3+BD	-	1	-	-
Revólver .45	65%	32%	13%	1D10+2				
Naxaja.....	25%	12%	5%	1D4+BF				
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño
 Corpulencia
 Esquivar ¹²/₅



TRASFONDO

Descripción personal *La USBR (United States Bureau of Reclamation) lo ha contratado para ocultar y sabotear cualquier impedimento que paralice el proyecto del embalse. Su constructora logrará pingües beneficios si el proyecto sigue adelante.*

Ideología / Creencias.....

Allegados.....

Lugares significativos.....

Posesiones preciadas.....

Rasgos *Varón de 46 años. Pelo negro. Ojos negros.*

Lesiones y cicatrices *Alérgico al veneno de abeja.*

Fobias y manías.....

Tomos arcanos, hechizos y artefactos.....

Encuentro con entidades extrañas.....

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto

Dinero.....

Bienes.....

NOTAS

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....
Personaje.....	Personaje.....
Jugador.....	Jugador.....

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDAD Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
 Fracaso..... > Habilidad
 Normal..... ≤ Habilidad
 Difícil..... 1/2 Habilidad
 Extremo..... 1/5 Habilidad
 Crítico..... 01

Forzar tirada: debes justificar la repetición; no se puede forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1PV..... Medicina cura +1D3 PV

Herida Grave = pérdida de > 1/2 de los PV máximos en un solo ataque

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente.**

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo.**

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalment; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1PV al día.

Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



