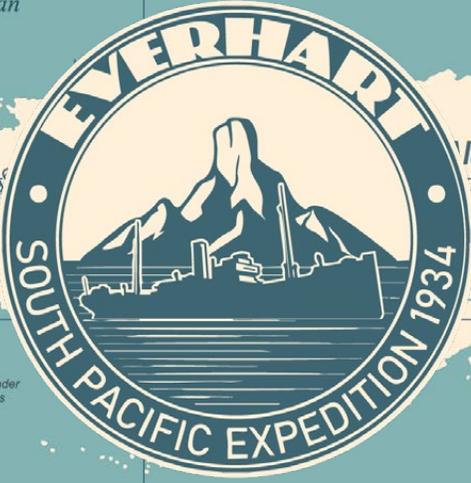


EN ORILLAS HOSTILES

Una aventura de inicio para
Call of the Sea: The Everhart Expedition

ShadowLands





PACIFIC OCEAN

UNITED STATES

MEXICO

PACIFIC OCEAN

Mu?

NEW ZEALAND



EN ORILLAS HOSTILES

Autor: Carlos Ferrer Peñaranda

Edición y corrección: Marta de la Serna y Francisco Javier Valverde

Ilustraciones: Out of the Blue y Alberto Martínez «Kisama»

Maquetación: Laura Failde

Pruebas de juego: Andrés García, Danny «Darofar» Fonseca, Enric Muraday, Pau «Blackonion»

Call of Cthulhu © 1981-2025 Chaosium Inc. All rights reserved.

La llamada de Cthulhu © 2025 Edge Studio (UBIK). All rights reserved.

Call of the Sea™ is a trademark of Out of the Blue Games S.L.

Call of the Sea: The Everhart Expedition © 2025 Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.

C/Pere IV, 51, 4º 4ª, 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.



CALL OF THE SEA

EN ORILLAS HOSTILES

CARLOS FERRER

Una aventura de inicio para
Call of the Sea: The Everhart Expedition

La llamada de
CTHULHU



EN ORILLAS HOSTILES

«En orillas hostiles» es una aventura corta para *La llamada de Cthulhu* que se puede jugar de forma independiente o como preludio a los acontecimientos de la campaña *Call of the Sea*.

Los personajes jugadores naufragan debido al ataque de una misteriosa criatura marina y su embarcación encalla en unos arrecifes, no lejos de la costa. Para sobrevivir tendrán que llegar a la orilla y, una vez allí, encontrar una manera de entrar en unas misteriosas ruinas para protegerse antes de que el ser venga a por ellos. Para ello deberán entender el funcionamiento de un extraño mecanismo, ideado por la desaparecida civilización naacal.

TRASFONDO

Nos encontramos en la Polinesia Francesa en 1930. La adinerada familia francesa Frogier regresa a Tahití después de unas vacaciones en el atolón de Rangiroa. Navegan en el Costa Azul, un yate de recreo de madera de 25 metros de eslora y 5 de manga. No dispone de velamen y confía en su motor diésel. Dispone de camarotes y sala de estar de aspecto lujoso, con decoración art decó, y otros espacios como bodega, sala de máquinas, cabina, camarotes de la tripulación y cocina.

Al poco de salir del puerto, se desata una fuerte tormenta y el yate se ve desviado de la ruta. Debido a los envites del mar, el motor deja de funcionar, y el capitán y otro tripulante, que podrían haberlo reparado, son barridos de cubierta. El bote de desembarco también se pierde entre las olas.

Tras una semana a la deriva, divisan una isla en el horizonte, hacia donde los arrastra la corriente. No lo saben, pero se trata de los restos del mítico continente de Mu, donde habitó hace miles de años la civilización de los naacal. Desde su hundimiento, el lugar es considerado sagrado por los profundos.

Estos, que siguen habitando las ciudades sumergidas de lo que en su tiempo fue Mu, mantienen vigilada la isla para evitar que los humanos la descubran. Uno de los guardianes es una criatura que ellos llaman Tikaréi y que fue creada por los naacal. Tikaréi ha detectado la embarcación de los personajes y se dispone a atacarla.

La aventura dispone de seis investigadores pregenerados. Si juegas con menos de seis jugadores, los pregenerados que sobren pueden ser personajes no jugadores con los que enriquecer la trama y crear nuevas situaciones dramáticas.



EL ATAQUE

Una vez que se haya explicado a los jugadores los sucesos previos, la aventura comienza con la visión de la isla, a la que el yate se va aproximando lentamente. Bajo un cielo completamente nublado y una llovizna que empieza a caer, la isla se revela como agreste y selvática, coronada por una montaña en su centro. El Costa Azul se dirige a unos arrecifes cercanos a la playa.

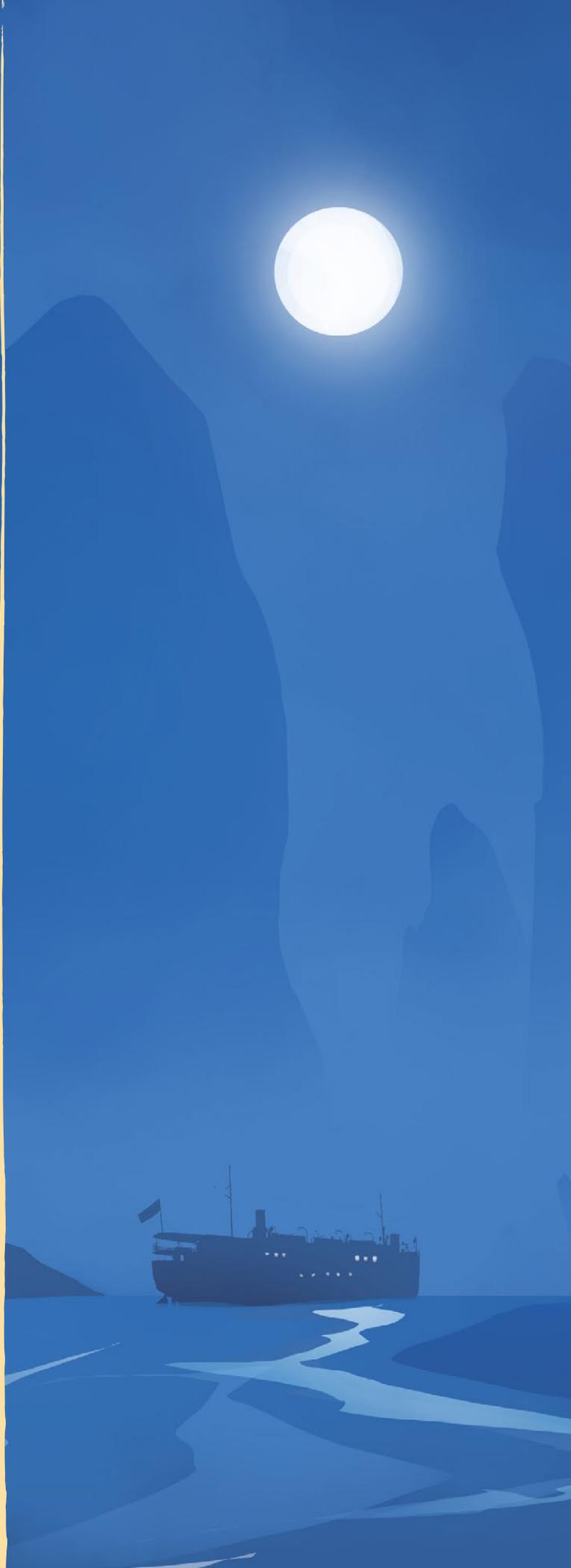
De pronto se escuchan unos golpes en el casco. Acto seguido, un fuerte impacto en la popa impulsa la embarcación hacia las rocas. El choque se producirá en unos instantes: es el momento de actuar. Alguien puede dirigirse al timón y tratar de virar. Con una tirada de **Pilotar: Embarcación** puede reducir la magnitud del impacto y hacer que el barco encalle sin sufrir grandes desperfectos. Otros pueden tratar de ponerse a salvo. Si a juicio del Guardián su estrategia es correcta, no sufrirán daño en el choque.

Si el impacto se produce en toda su magnitud, las rocas quebrarán el casco y el Costa Azul comenzará a hundirse hasta quedar medio sumergido. Quien no estuviera sujeto o a salvo, sufrirá 1D6 de daño.

Instantes después del choque, emergerá del agua un largo brazo articulado, similar al de los crustáceos, recubierto de un fino vello y acabado en una pinza. Se retuerce en el aire, abriéndose y cerrándose, buscando algo (**COR 0/1D6**). La pinza pertenece a Tikaréi y es capaz de guiarse por el olor. En este punto, los investigadores pueden declarar qué hacen.

Si hay investigadores en cubierta, la pinza se lanzará a por el de mayor **Tamaño**, con un porcentaje de impacto del 40%. Si no esquiva el ataque, la víctima quedará atrapada y sufrirá 1D3 de daño por aplastamiento. Al asalto siguiente, el monstruo se la llevará al agua, donde el sujeto comenzará a ahogarse y seguirá sufriendo daño cada asalto. Podrá liberarse con un éxito Extremo en **Fuerza** o si alguien hiere el brazo, en cuyo caso este se retraerá y volverá al agua.

Si los investigadores buscan algo en concreto dentro del barco, desde un arma a una lata de gasoil o una linterna, el Guardián puede juzgar por sentido común en qué parte del barco se encuentra y, en su caso, pedir tiradas de **Suerte** o **Descubrir**.



LOS ARRECIFES

Los investigadores se encuentran atrapados en unas rocas, con un monstruo al acecho. La llovizna se transforma en lluvia y suenan truenos en la lejanía. La playa está a unos 150 metros de distancia. Es posible llegar hasta ella nadando, lo que requiere una tirada de **Nadar** e impide llevar nada en las manos. Si se falla la tirada, el investigador pierde un objeto valioso o padece la pérdida de 1D4 Puntos de Vida debido al agotamiento o a un golpe contra alguna roca. En todo caso, al llegar a la playa estará, de momento, a salvo de Tikaréi.

También pueden caminar entre las rocas para aproximarse a la playa. Esto es especialmente complicado y requiere un éxito Difícil en **Saltar**.

Si falla, el investigador se lastimará y sufrirá 1D6 de daño, y además perderá cualquier cosa que lleve en las manos. En cualquier caso, llegarán a una zona en la que las piedras dan paso a troncos de madera afilados, una construcción evidentemente artificial. Desde allí es posible llegar a la playa a nado sin necesidad de realizar ninguna tirada, ya que el agua solo cubre hasta la cintura.

Cualquier Pifa o fallo en una tirada forzada hará que Tikaréi emerja (**COR 1/1D10**) y se abalance sobre el individuo en cuestión. Los investigadores dispondrán de un asalto para reaccionar. Si corren hacia el interior de la bahía, la criatura no podrá atacarlos de momento, pero se lanzará a las rocas con la intención de superarlas. Durante su maniobra, los investigadores que lo estén observando podrán ver su cuerpo entero.



LA PLAYA

La playa conforma una bahía de arena blanca rodeada de vegetación selvática. Al fondo se alza una pared rocosa de unos quince metros de altura, que aísla la playa del resto de la isla. En teoría, sería posible escalar el acantilado, pero sin el equipo adecuado y con la lluvia haría falta una tirada de **Trepar Extrema** que, de fallarse, acabaría con el investigador cayendo desde 1D10+5 metros.

En la propia playa, en el límite entre la arena y el terreno cubierto de hierba se alza un tiki polinesio de piedra tallada que mide aproximadamente un metro de altura. Representa a un hombre con cabeza de pez y una enorme boca abierta. Si alguien la examina, encontrará en el interior un cuchillo de basalto de extraña factura, ajena a la cultura polinesia. El arma, además de tener un uso ritual, si se blande contra Tikaréi, hace que la criatura dude y no actúe durante un asalto.

De entre los árboles y arbustos, al pie del acantilado, emergen unas ruinas de piedra: restos de columnas y mampostería. Al llegar al lugar, los investigadores se encontrarán con una zona despejada. Parece claro que alguien mantiene la vegetación a raya, lo que explicaría por qué la construcción no ha sido devorada por la selva. El estilo arquitectónico no es polinesio. Con una tirada de **Arqueología** se puede relacionar con el de la ciudad de Nan Madol, en la Micronesia, a miles de kilómetros de aquí. Con **Ciencias ocultas** es posible relacionarlo con la mítica civilización naacal, que en su día habitó el desaparecido continente de Mu, según las teorías pseudocientíficas de la época.





LAS RUINAS

La puerta

La puerta de la construcción tiene tres metros de altura y está hecha de piedra recubierta de filigranas y misteriosos glifos elaborados por una cultura desconocida (la naacal, como podrá saberse con **Ciencias ocultas**). No tiene cerradura ni tirador, ni parece que haya ningún medio para abrirla.

La puerta solo cederá cuando se derrame un fluido en la boca del pez (ver «El ojo»). Entonces, sonará un chasquido y se abrirá lentamente, de forma casi sobrenatural.

Los relieves

Hay una pared de piedra de sillería cubierta por unos murales de estilo naacal. En ellos se ven personas ataviadas con ropas ceremoniales que vierten un líquido sobre un hombre desnudo en un foso (**Ayuda 1**). En los relieves contiguos se ve la misma escena, pero el hom-

bre del foso ha sido sustituido por un ser tentacular con brazos y piernas, muy parecido al monstruo que los ha atacado en los arrecifes, si lo han visto entero (**Ayuda 2**). Al lado, una procesión de guerreros y sacerdotes rodean a una figura que, por escala, debe de ser gigantesca, y que tiene múltiples bocas y ojos. Los sacerdotes parecen estar recogiendo en recipientes un líquido que mana de él. En el centro de este ser hay una ranura vertical de unos cinco centímetros de longitud (**Ayuda 3**).

El cuchillo de basalto encaja perfectamente en la ranura y, si se introduce, acciona una fuente de fluido negro en otro lugar (ver «El ojo»). Cuando se extrae la hoja, el fluido deja de manar. Cualquier objeto similar de más de quince centímetros de largo puede producir el mismo efecto, como un cuchillo convencional o un trozo de madera cortado para ello. Una ramita cabría en la ranura, pero se romperá antes de accionar el mecanismo. Los investigadores deberán utilizar el ingenio o fabricar algo que sirva para el efecto, lo quizá requiera las habilidades de **Mecánica**, **Supervivencia** o **Arte/Artesanía**.



El ojo

Otra pared se alza justo al pie del acantilado. Está formada por un único e inmenso bloque de basalto encajado en la roca. En él hay grabado un ojo del tamaño de una sandía. Su pupila es un orificio que penetra profundamente en la piedra y del que emana un indescriptible olor orgánico. A los pies de la pared sobresalen cinco pequeñas esculturas de unos treinta centímetros. Todas representan a criaturas con una expresión desquiciada que miran hacia arriba y con la boca abierta. Sus fauces son orificios que llevan a algún tipo de conducto. Representan a un pájaro, un pez, una tortuga, un murciélago y un lagarto.

Cuando se introduce el cuchillo en la ranura del relieve antes mencionado (ver «Los relieves»), del ojo comienza a manar un fluido negro y espeso. El líquido se derrama a lo largo de la pared y no cae sobre ninguna de las esculturas, simplemente desaparece por un desagüe.

Para hacer que las puertas se abran, es necesario que entre algo de este cieno en la estatuilla del pez. Es posible deducir que esa es la figura clave gracias al tiki o también oliendo las esculturas. La del pez es la única de la que parece emanar un olor similar al de la pupila del ojo.

Los investigadores tendrán que apañárselas para guiar el recorrido del fluido negro hasta su destino. Lo más fácil es usar una rama o una hoja acanalada. Es importante saber si alguno de personajes toca el líquido. Si explícitamente tratan de evitarlo, puedes pedir una tirada de **Destreza** si crees que su estrategia requiere de algo de habilidad. Si no se protegen o fallan en su empeño, describe cómo algunas gotas caen en la piel del investigador. Su contacto escuece y deja unas marcas verdosas. Esto será de relevancia en la conclusión de la aventura.

Si cae fluido negro en la boca equivocada, de pronto del ojo saldrá un chorro de líquido que salpicará a todos los presentes.



EL REGRESO DE TIKARÉI

Es de esperar que los investigadores examinen las ruinas bajo la presión de encontrarse acorralados entre el acantilado y el monstruo marino. Tikaréi llegará en breve a la playa buscando a sus víctimas, por lo que pronto tendrán que vérselas con él.

Cuando los investigadores fallen una tirada y creas que la consecuencia más apropiada es que la tarea se prolongue demasiado, o consideres que pierden el tiempo de forma significativa, Tikaréi saldrá del agua y alcanzará la playa. Entonces lanzará un aullido escalofriante y comenzará a moverse sirviéndose de sus manos y pies. Al segundo fallo o pérdida de tiempo, el monstruo llegará a las ruinas o allá donde los investigadores se encuentren.

En el caso de que tomen alguna precaución para entretener o detener a la criatura, esto puede darles un margen de tiempo extra, si crees que la acción puede surtir efecto. Un señuelo hecho con su propia ropa podría funcionar.

Cuando Tikaréi aviste a los investigadores, se dirigirá por defecto hacia quien esté herido, ya que el olor de la sangre lo atrae poderosamente. Es posible subirse a un árbol o a un saliente del acantilado para ponerse a salvo, lo que requerirá una tirada de **Trepar**. Si el ser no puede alcanzar una presa, desistirá e irá a por la más cercana. Debido a que se guía por el olor, resulta inútil esconderse de él. Sin embargo, es posible camuflar el propio olor, por ejemplo con gasóleo, o crear señuelos con sangre que lo distraigan.



CONCLUSIÓN

Cuando los investigadores consigan abrir la puerta y la crucen, verán al otro lado un túnel hecho con grandes bloques de piedra cortada. Cerca de la entrada hay una palanca en la pared. Si se acciona, es posible abrir y cerrar la puerta.

El corredor termina en una caverna por la que transcurre un río subterráneo. Amarrada a un pequeño muelle de madera hay una barca no muy distinta de las que utilizan los pescadores de Tahití.

Si alguno de los investigadores se ha manchado con el fluido negro, es el momento de que haga una tirada de **Suerte**. Si la pasa, se sentirá enfermo y notará con horror cómo las manchas verdes se han extendido por su piel. Necesitará ayuda para caminar, pero no sucederá nada más, al menos en esta aventura.

En caso de fallar la tirada, se verá preso de una extraña psicosis: empatizará con el monstruo que los acecha y con la isla, a la que considerará su hogar, y sentirá

que sus compañeros son seres extraños que deben ser purgados. El jugador que lo interpreta debe ser informado de sus nuevos objetivos, que debería cumplir lo mejor posible. Ante esto, tener en cuenta que ser atacado o traicionado por un compañero requiere una tirada de **Cordura** de 0/1D4 o 1D6, según el grado de cercanía.

La manera de escapar de la isla es subirse a la barca, liberar el amarre y dejarse llevar por la corriente. Se deslizarán por una cueva y al poco llegarán el mar por una estrecha zona entre rocas y dos filas de troncos afilados. Será necesaria una tirada de **Pilotar (Embarcación)** para conseguir llegar a mar abierto sin incidentes. En caso de fallar, todos deberán tirar **Fuerza**. El personaje con peor resultado caerá y se perderá entre las olas.

Poco después, la tormenta amainará y los rayos de sol comenzarán a filtrarse entre las nubes. La aventura puede acabar aquí, con los investigadores supervivientes alejándose de la isla rumbo a un destino más esperanzador.



CRIATURAS



TIKARÉI

La criatura es una creación de los naacal, concebida a partir de un ser humano expuesto a la sangre negra de Tserenz, tal como relatan los murales. Los profundos se hicieron cargo de él y de otros de su raza, y desde entonces los utilizan para proteger la isla de los extraños.

Tikaréi tiene el aspecto de un inmenso cangrejo anaranjado en cuya parte frontal asoma un gran torso humano provisto de una cabeza calva y sin ojos, con una gran boca dentada como único rasgo reconocible. Uno de sus brazos es humano, aunque de mayor tamaño, y el otro es una larga pinza articulada y extensible capaz de alcanzar más de diez metros de largo.

En combate puede usarla para atrapar a una víctima. Si esta no lo esquiva, queda apresada y sufre 1D3 de daño cada asalto o hasta que se libere, lo que puede conseguir con un éxito Extremo en una tirada de **Fuerza**.

Tikaréi es una criatura ciega y se guía por el olfato y el oído. Unos pelillos que recorren todo su cuerpo le sirven de sensores naturales. La sangre, humana o de animal, lo atrae especialmente.

Si pierde la mitad de sus Puntos de Vida, se retirará al mar, aunque regresará más tarde, cuando se haya curado. Regenera 1 Punto de Vida por hora.

FUE	80	CON	90	TAM	140	DES	60	INT	10
APA	-	POD	50	EDU	-	COR	-	Mov	6

Puntos de Vida: 23

Bonificación al Daño: +2D6

Corpulencia: 3

Esquivar 30%.

Pinza 40% (20/10), daño: presa+1D3

Aplastar 35% (17/7), daño 1D3+2D6.

Habilidades: Descubrir 50%.



INVESTIGADORES



GUILLAUME FROGIER

Funcionario, 50 años.
Robusto, con bigote y gafas.

El señor Frogier fue destinado a Tahití como vicegobernador en 1920 y desde entonces ha estado trabajando en la isla para la Administración colonial. Pertenece a la clase alta marselesa y es un hombre conservador y severo, que fue oficial durante la Guerra Mundial. Aficionado a la caza y la pesca, considera su destino en la Polinesia Francesa como una bendición. Recientemente se ha permitido la compra de un yate, el Costa Azul. Mantiene una relación secreta con Poerava, la niñera de sus hijos, pero no está enamorado de ella.

FUE	60	CON	70	TAM	75	DES	60	INT	70
APA	70	POD	75	EDU	80	COR	75	Mov	5

Puntos de Vida: 14
Bonificación al Daño: +1D4
Corpulencia: 1
Suerte: 30

Habilidades: Armas de fuego (fusil 50%, arma corta 40%), Charlatanería 45%, Ciencia (Biología 30%), Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 50%, Intimidar 50%, Nadar 50%, Naturaleza 50%, Persuasión 50%, Pilotar (Embarcación) 35%, Psicología 45%, Saltar 30%, Sigilo 30%, Supervivencia (Trópico) 45%, Tregar 30%.

Equipo: Pipa, tabaco, fósforos, petaca.



BLANCHE FROGIER

Diletante, 40 años. Rubia y pecosa.

La señora Frogier es una mujer aficionada a las artes y, gracias a su fortuna familiar, ha logrado acumular una gran colección. Esta sigue creciendo ahora en su nueva vida en Tahití, aunque enriquecida de arte nativo, del que Blanche se ha enamorado. Su influencia se hace notar en los nuevos cuadros que pinta. A diferencia de su marido, Blanche es alegre y soñadora, y se codea sin problemas con las gentes de baja extracción social y con los polinesios.

FUE	50	CON	70	TAM	55	DES	65	INT	75
APA	60	POD	85	EDU	80	COR	85	Mov	6

Puntos de Vida: 12
Bonificación al Daño: 0
Corpulencia: 0
Suerte: 50

Habilidades: Arte (Pintura y escultura) 80%, Arqueología 30%, Charlatanería 50%, Descubrir 60%, Escuchar 40%, Esquivar 40%, Nadar 40%, Naturaleza 50%, Persuasión 50%, Psicología 60%, Saltar 40%, Sigilo 30%.

Equipo: Colgante de plata con cruz de Caravaca, espejito, lupa, bloc de dibujo y carboncillo.



MARGOT FROGIER

Estudiante, 18 años. Con gafas y pelo recogido en una coleta.

La hija mayor de los Frogier, Margot, nunca ha llevado bien su estilo de vida en Tahití y echa de menos Francia y a sus amigos y familiares de Marsella. Como reacción a su destino, se ha encerrado en sus libros y sus discos, que se hace traer de ultramar. Arisca y callada, pero culta y brillante, es la intelectual de la familia. Cuando su padre compró el yate y comenzaron a navegar por su cuenta los fines de semana, trabó amistad con el grumete, Heimana, un chico nativo y, sin saber muy bien cómo, ha iniciado una relación pasional con él. Trata de mantenerlo en secreto, ya que su padre la mataría si se enterara.

FUE	60	CON	65	TAM	55	DES	70	INT	80
APA	75	POD	75	EDU	70	COR	75	Mov	9

Puntos de Vida: 12
Bonificación al Daño: 0
Corpulencia: 0
Suerte: 60

Habilidades: Arte (Escultura) 40%, Arqueología 40%, Ciencia (Biología) 25%, Ciencias ocultas 25%, Charlatanería 40%, Descubrir 50%, Encanto 75%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Nadar 60%, Naturaleza 50%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Saltar 30%, Sigilo 30%.

Equipo: Diario personal, estilográfica, gafas.



ALPHONSE FROGIER

12 años. Rubio y pecoso.

El hijo pequeño de los Frogier tenía apenas dos años cuando sus padres se mudaron a Tahití y ha crecido en el mundo mixto de la colonia, asistiendo a un colegio francés pero en contacto con la cultura nativa. Quizá por ello nota una distancia con sus padres y todo lo que representan, y no se siente cómodo con su situación de privilegio. Alphonse es un niño problemático, dado a las peleas y las trastadas, y en ocasiones se ha escapado de casa, poniendo a sus padres de los nervios. Ignora a su hermana, trata a su madre con condescendencia y se enfrenta constantemente a su padre.

FUE	55	CON	70	TAM	50	DES	75	INT	65
APA	70	POD	65	EDU	60	COR	60	Mov	9

Puntos de Vida: 12
Bonificación al Daño: 0
Corpulencia: 0
Suerte: 40

Habilidades: Charlatanería 60%, Combatir (Pelea) 50%, Descubrir 60%, Encanto 40%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Lanzar 40%, Nadar 50%, Naturaleza 35%, Persuasión 30%, Psicología 30%, Saltar 45%, Sigilo 40%, Supervivencia (Trópico) 30%, Tregar 60%.

Equipo: Tirachinas, canicas, navaja.



HEIMANA

Grumete, 16 años. Moreno y de complexión atlética.



POERAVA

Niñera y criada, 35 años. Morena, alta y delgada.

Heimana es hijo de una familia de pescadores tahitianos que tuvo la suerte de enrolarse en la tripulación del Costa Azul para hacer labores de grumete. El mar le apasiona y su sueño es llegar a capitanear algún día un gran barco a motor, como el yate o los transbordadores que conectan las islas. Heimana es de carácter noble e ingenuo, y se siente atraído por la cultura francesa. De hecho, chapurrea francés sin problemas. Margot, la hija de sus patrones, se ofreció a enseñarle a escribir en sus ratos libres y todo derivó en una relación pasional que ambos tratan de mantener en secreto. Heimana está locamente enamorado, aunque no tiene muchas esperanzas de que la cosa acabe bien.

FUE	75	CON	75	TAM	65	DES	70	INT	60
APA	75	POD	60	EDU	40	COR	60	Mov	9

Puntos de Vida: 14
Bonificación al Daño: +1D4
Corpulencia: 1
Suerte: 30

Habilidades: Artesanía (Madera) 50%, Charlatanería 30%, Combatir (Pelea) 50%, Descubrir 50%, Encanto 40%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Lanzar 60%, Nadar 60%, Naturaleza 40%, Orientación 50%, Persuasión 40%, Pilotar (Embarcación) 50%, Psicología 40%, Saltar 30%, Sigilo 30%, Supervivencia (Trópico) 40%, Tregar 65%.

Equipo: Cuchillo de monte, collar de dientes de tiburón, brújula.

Poerava es una mujer tahitiana, natural de Papeete, la capital, educada en un colegio católico francés y que siempre se ha ganado la vida como criada de familias de colonos ricos. Desde hace cinco años trabaja para los Frogier, haciéndose cargo de los niños, entre otras tareas. Se ha ganado el respeto de ambos a fuerza de una mezcla de autoridad y confianza.

Mantiene de forma involuntaria una relación secreta con el señor Guillaume, a quien no osa contrariar. Recientemente ha descubierto que está embarazada, lo que supone una vergüenza, ya que no está casada. Todavía no se lo ha contado al señor Frogier.

FUE	60	CON	60	TAM	60	DES	65	INT	70
APA	60	POD	75	EDU	60	COR	75	Mov	8

Puntos de Vida: 12
Bonificación al Daño: 0
Corpulencia: 0
Suerte: 60

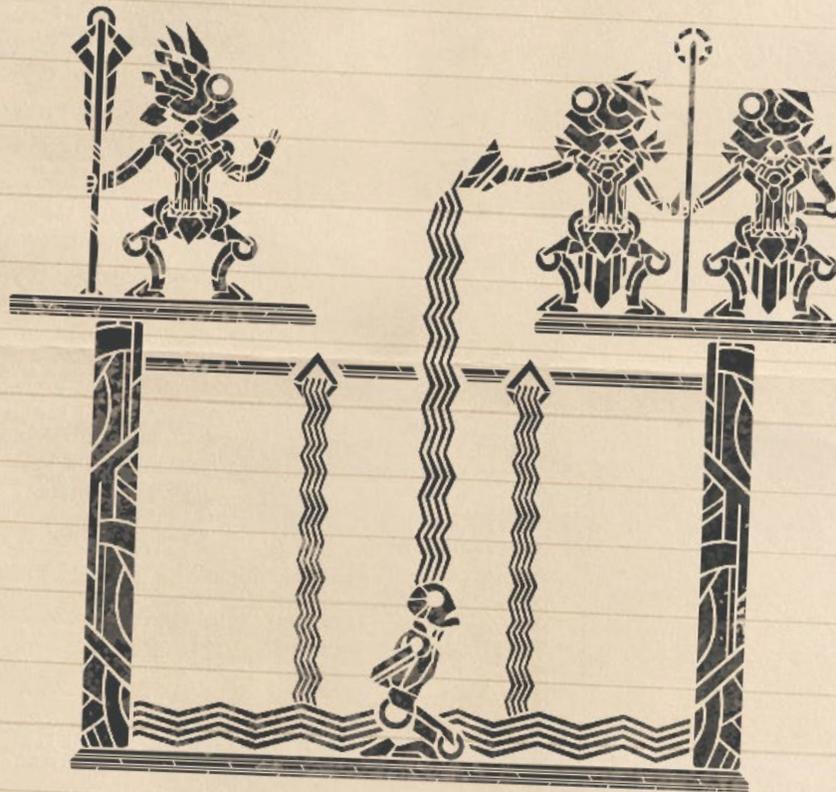
Habilidades: Artesanía (Madera) 40%, Charlatanería 40%, Descubrir 60%, Encanto 70%, Escuchar 50%, Esquivar 40%, Intimidar 50%, Nadar 40%, Naturaleza 50%, Persuasión 45%, Psicología 60%, Saltar 30%, Sigilo 50%, Supervivencia (Trópico) 35%.

Equipo: Estuche de costura, frasco de aceite perfumado monoi.

AYUDAS DE JUEGO

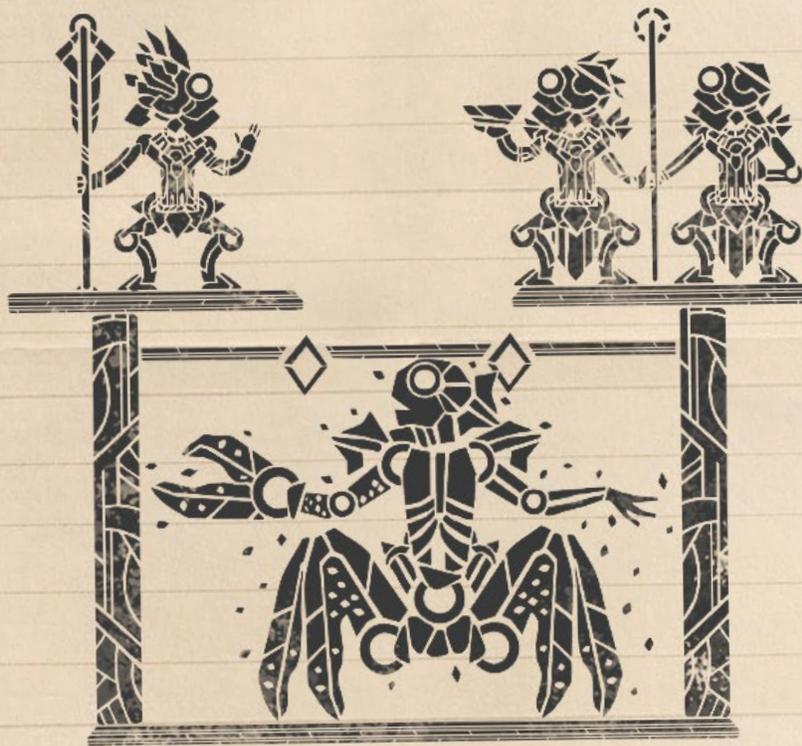
AYUDA DE JUEGO 1

Primer mural

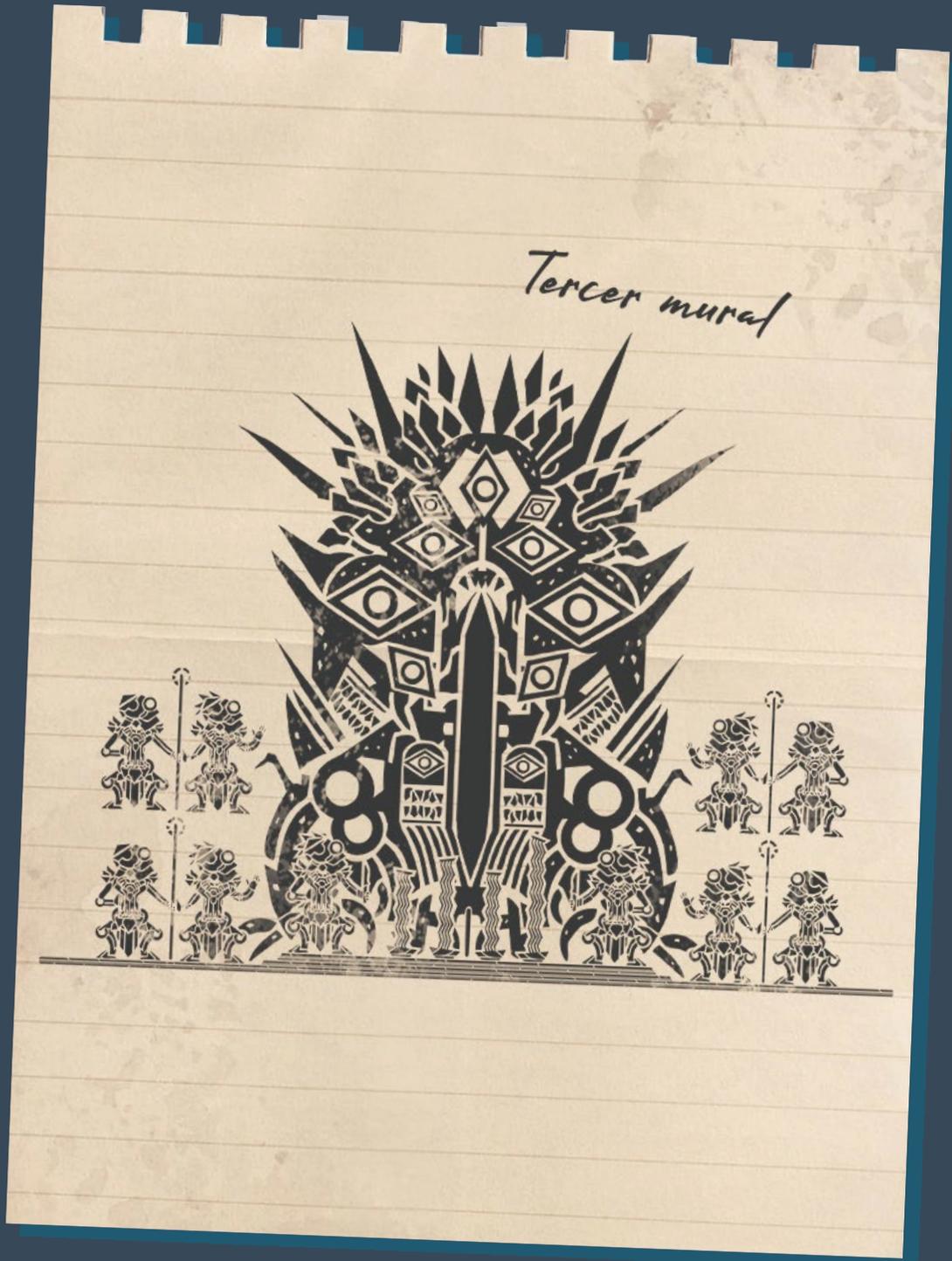


AYUDA DE JUEGO 2

Segundo mural

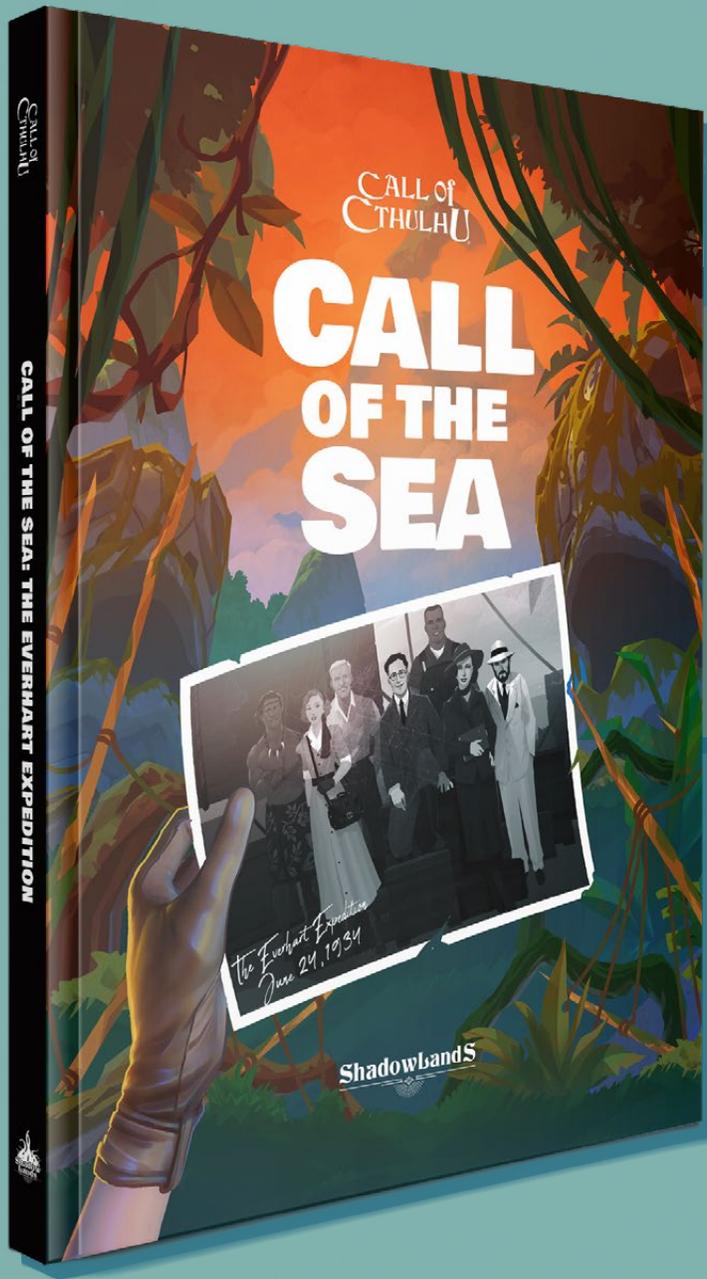


AYUDA DE JUEGO 3



CALL OF THE SEA

THE EVERHART EXPEDITION



Una nueva campaña para
La llamada de Cthulhu

**DISPONIBLE
EN BACKERKIT
EL 22 DE ABRIL**





Greenland
(Denmark)

Baffin Bay

Labrador Sea

Quebec

Island of Newfoundland

ATLANTIC OCEAN

Norwegian Sea

Denmark Strait

ICELAND

Reykjavik

Jan Mayen (Norway)

Norwegian Sea

Svalbard (Norway)

Barents Sea

60°

ATLANTIC OCEAN

30°

ATLANTIC OCEAN

0°

30°

ATLANTIC OCEAN

Cape of Good Hope

Prince Edward Islands (South Africa)

Crozet Islands (France)

Aventura de inicio para *Call of the Sea: The Everhart Expedition*

El viaje de vuelta en yate de unas tranquilas vacaciones en la Polinesia Francesa se ve interrumpido por el ataque inesperado de una monstruosa criatura. Con el barco encallado en unos arrecifes, la costa que se divisa cercana parece la única escapatoria... o quizá acabe convirtiéndose en una auténtica ratonera.



La llamada de
CTHULHU

CALL OF THE SEA

22 DE ABRIL EN BACKERKIT