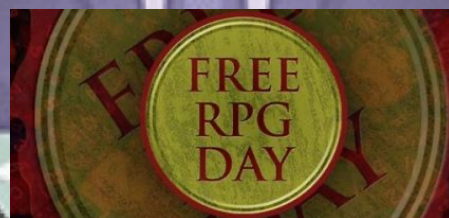


# TINY CTHULHU (Fan)

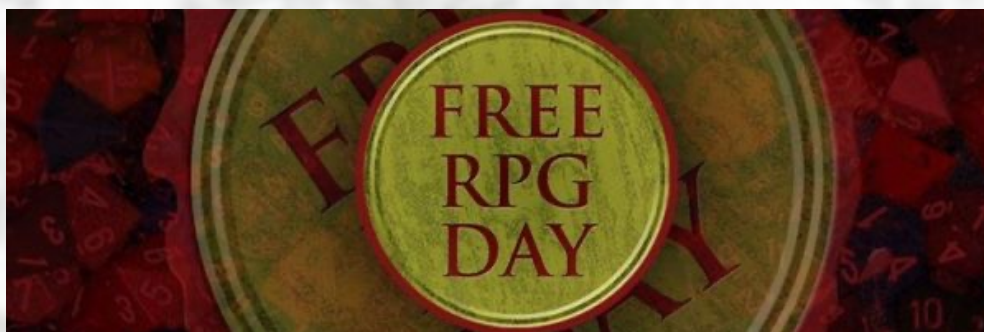


**RP  
G**  
FREE  
RPG DAY



**Autor:** Rol a Ciegas  
**Arte:** Stickers de  
H.P. Lovecraft  
de Valeriya Sikorskaya  
**Maqueta:** CiberPriest  
**V. 24-07-202**

MODO DE JUEGO.	3
CREACIÓN DE PERSONAJES (PJ) O INVESTIGADOR.	4
RASGOS	4
ARQUETIPOS.	5
HABILIDADES DISPONIBLES:	8
- GENERALES:	8
- FÍSICAS:	9
- COMBATE:	9
- (A)CIENCIAS NATURALES:	9
- (A)CIENCIAS SOCIALES:	10
- (A)HUMANIDADES:	10
- (A)ESTUDIOS MÉDICOS:	10
- REPARACIONES:	10
CORDURA.	11
COMBATE.	11
- Luchar:	11
- Esquivar o Huir:	12
- Apuntar:	12
- Conjurar:	12
DAÑO POR ARMA.	12
EQUIPO.	13
TRANSPORTES	18
MAGIA.	20
GENERADORES DE AVENTURAS	24



## **MODO DE JUEGO.**

En este juego se utilizan dados de 6 caras, los de toda la vida, usados en Parchís, La Oca y muchos juegos más.

A partir de ahora a estos dados los llamaremos D6, así pues al lanzar 1 dado se escribirá 1D6 o 1d6, si se lanzan 2, serán 2D6 o 2d6, y así sucesivamente.



Las tiradas podrán ser de tres clases:

- Tirada con VENTAJA (VEN), se lanzarán 3D6.
- Tiradas NORMALES (NOR), se lanzarán 2D6.
- Tiradas con DESVENTAJA (DES), se lanzará 1D6.

Cuando se lancen los dados, NO se sumarán los valores, y se comprobarán cuantos números salen repetidos. De esto dependerá que la tirada sea mejor o peor.

- Los 6 son aciertos TOTALES, y el GUARDIÁN dará toda la información o aplicará todo el Daño en Combate.
- Los 5 son aciertos PARCIALES y el GUARDIÁN NO dará toda la información o NO aplicará el Daño total en combate.
- Los 4 y 3 indican que no se consigue la acción a realizar.
- Los 2 son PIFIAS PARCIALES, el GUARDIÁN dará información poco fiable o aplicará Daño leve al personaje.
- Los 1 son PIFIAS TOTALES, y el GUARDIÁN NO dará información o esta será falsa o aplicará todo el Daño al personaje.

En ciertas tiradas, el GUARDIÁN podrá decidir que los 4 también sean aciertos Parciales, pasando a ser aciertos Totales los 5 y 6.

Cada PERSONAJE (PJ) o también llamado investigador, al ser creado, tiene ciertas Habilidades con Ventaja.

Podrán adquirir más según se vaya ganando experiencia.

### **CREACIÓN DE PERSONAJES (PJ) O INVESTIGADOR.**

- Poner un nombre, edad, sexo y raza al personaje.
- Elegir nacionalidad y profesión.
- Hacer una breve descripción de las inquietudes, creencias y del físico del PJ.

### **RASGOS**

Se repartirán 4 (5 si se quieren PJ más fuertes) puntos entre los siguientes RASGOS. Mínimo 1, Máximo 3.

- **MENTE** (MEN), indica los dados a lanzar para las TIRADAS de Conocimiento General o Control Mental. El número de dados asignado se sumará a los puntos de CORDURA (PC).

- **CUERPO** (CUE), indican los dados a lanzar para las tiradas de Resistencia Física, Veneno, Enfermedad, Clima, etc. el número de dados asignado se sumará a los puntos de vida (P.V).

(**OPCIONAL**: Para más variedad, jugabilidad o diversión del juego, se podrá poner una **TARA o DESVENTAJA FÍSICA** al pj. afectando en las tiradas cuando se active la **TARA**)

## **ARQUETIPOS.**

Se elegirá uno de los siguientes:

\* Indican que en el COMBATE tiran con DESVENTAJA, a menos que cojan alguna Habilidad de COMBATE.

# Indica un Idioma distinto al materno.

**(A)** o **(E)**, indican que son Habilidades (A) Académicas o (E) Especiales, por tanto se tirarán con DES. A menos que se hayan escogido al crear el PJ o se escojan con Puntos de Experiencia (PX).

### **ANTICUARIO: \***

(A) Arte, (A) Historia, Tasación. Elegir 2 Habilidades más. P.V.: 7+CUE.

### **ARTISTA: \***

Aquí se incluyen ACTRÍCES, ACTORES, DIBUJANTES, ESCULTORES, PINTORES ...

(A) Arte, Expresión artística, # Idioma. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 8+CUE.

### **ABOGADO: \***

(A) Derecho, # Idioma, Persuadir. Elegir 2 Habilidades más. P.V.: 7+CUE.

### **AVENTURERO o CAZATESOROS: \***

Descubrir, Embaucar, (E) Pilotar, Pistola. Elegir 1 Habilidad más. P.V.: 9+CUE.

### **ATLETA: \***

Aquí se incluyen ATLETAS, ACRÓBATAS, Elegir 3 Habilidades Físicas. Elegir 2 Habilidades más entre las otras. P.V: 10+CUE

**DETECTIVE o AGENTE FEDERAL : \***

Alerta, Descubrir, Pistola. Elegir 2 Habilidades más.  
P.V: 8+CU.

**DILETANTE: \***

Elegir 5 Habilidades. P.V:7+CUE.

**HISTORIADOR: \***

Buscar Libros, # Idioma, (A) Historia. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 7+CUE.

**LADRÓN:**

(E) Cerrajería, (E) Robar, Sigilo. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 8+CUE.

**MANITAS: \***

Bricolaje, Electricidad, Mecánica. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 8+CUE.

**MARINERO CIVIL o MILITAR:**

Descubrir, Fusil ( Pistola si es oficial), Navegación.  
Elegir 2 Habilidades más. P.V: 9+CUE.

**MATÓN:**

Alerta, Callejeo, Pelea. Elegir 2 habilidades más  
P.V. 10+CUE.

**MÉDICO: \***

(A) Cirugía, (A) Farmacia, (A) Medicina. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 7+CUE.

**NATIVO (Aborígen, Indígena ...): \***

Alerta, Arma Nativa, Descubrir, # Idioma, (Lugareños), (E) Rastrear. Elegir 1 Habilidad más. P.V: 8+CUE.

**OCULTISTA: \***

Buscar Libros, Etiqueta, (E) Ocultismo. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 7+CUE.

**PERIODISTA: \***

Descubrir, Etiqueta, Persuadir. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 8+CUE.

**POLICÍA:**

Callejeo, Descubrir, Porra. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 9+CUE.

**SACERDOTE: \***

Buscar Libros, # Idioma (Latín y otro más), (A) Teología. Elegir 2 Habilidades más. P.V: 8+CUE.

**SOLDADO:**

Alerta, Descubrir, Fusil (Pistola si es Oficial). Elegir 2 Habilidades más. P.V: 9+CUE.

**PROFESOR DE UNIVERSIDAD: \***

Buscar Libros, # Idioma. Elegir 3 Habilidades(A) más. P.V: 7+CUE.



## **HABILIDADES DISPONIBLES:**

### **- GENERALES:**

**Alerta.** (Idea, Intuición).

**Buscar Libros.**

**Descubrir.**

**Callejear.**

(E)**Cerrajería.**

**Conducir.** (Elegir entre Auto, Maquinaria, Moto).

**Conducir Carruaje.** (Siglo XIX).

**Crédito.** (Credibilidad y Conseguir Dinero ).

**Embaucar.** (Convencer mediante engaños ).

(E)**Electrónica.** (Época actual).

**Expresión Artística.** (Se aplica también para Falsificar).

**Etiqueta.** (Saber hablar y protocolo).

**Idioma.** (Se pueden elegir varios, cada uno equivale a una Habilidad).

(E) **Informática.** (Época actual).

(E) **Magia.** (Esta Habilidad NO se podrá elegir al crear el PJ, ver Reglas de Magia ).

(E) **Mitos de Cthulhu.** ( Esta habilidad NO se podrá elegir al crear el PJ. Por cada D6 que se consiga perderá 3 PC PERMANENTES ).

**Navegación.** (Orientarse y Manejar Barco en Lago, Mar o Rio, Orientarse en Tierra o Volando ).

**Ocultarse.**

(E)**Ocultismo.** (Leyendas, Mitología y Rituales).

**Persuadir.** (Convencer diciendo la verdad).

**Primeros Auxilios.** Cura de Emergencia 1d3).

(E)**Pilotar.** (Globo o Dirigible Siglo XIX, Helicóptero a partir de 1940 ).

(E)**Psicología.**

(E)**Rastrear.** (También sirve como Supervivencia ).

(E)**Robar.**

**Sigilo.**

**Seducir.** (Conseguir algo usando sus encantos ).

**Tasación.**

(A)**Teología.** (Religiones más conocidas ).

### **- FÍSICAS:**

**Atletismo.** (Correr, Saltar, Tregar).

**Equitación.**

**Esquivar.** (DESVENTAJA, si no se elige ).

**Fuerza.**(Levantar, empujar peso. ).

**Lanzar.** (Se puede usar para COMBATE ).

**Nadar.**

### **- COMBATE:**

**Arco.** (Incluye ballesta).

**Arma de Filo.** (Cuchillos, espadas, hachas...).

**Porra.** (Barra de metal, Bastón, Martillo, Palo o Rama de árbol, etc.).

**Pistola.** (Revólver, Pistola).

**Subfusil.**

**Fusil.**

**Escopeta.**

**Pelea.** (Cabezazo, patada y puñetazo ).

### **- (A)CIENCIAS NATURALES:**

**Astronomía.**

**Biología.**

**Botánica.** (Siglo XIX).

**Física.**

**Geología.**

**Química.**

**Zoología.** (Siglo XIX).

- (A)**CIENCIAS SOCIALES:**

**Antropología.**

**Arqueología.**

- (A)**HUMANIDADES:**

**Arquitectura.**

**Arte.**

**Derecho.**

**Historia.**

- (A)**ESTUDIOS MÉDICOS:**

**Cirugía.**

**Farmacia.**

**Medicina.**

**Psicoanálisis.**

- **REPARACIONES:**

**Bricolaje.** (Carpintería, herrería, Pintura, ).

**Electrónica.** (Época actual).

**Electricidad.**

**Mecánica.**

La habilidad de mitos de CTHULHU, siempre se tirará con desventaja al menos al principio.

Cuanto más se avanza en la trama y más Mitología de CTHULHU se va encontrando, se podrá ir tirando con Normal o con Ventaja, si bien esto afectara a la locura del personaje, que irá en aumento conforme se vayan descubriendo nuevos mitos.

## **CORDURA.**

Los puntos de CORDURA (PC) se calculan tirando  $2D6 + MEN$ .

Los PC, indican la fuerza de Voluntad del PJ, que se perderán a medida que vaya experimentando los horrores de los Mitos.



El GUARDIÁN decidirá que tipo de Tirada se hará, entre  $1D6$ ,  $2D6$  o  $3D6$ , según lo terrible del Horror experimentado.

- Cada resultado de 1 equivale a 2 puntos de PC perdidos.
- Cada resultado de 2 equivale a un punto de PC perdidos.

## **COMBATE.**

Este juego, a diferencia de otros similares, es muy letal para los personajes. Así pues dependiendo del arma, ya sea artificial o natural, hará mas o menos daño.

El daño depende de el tipo de ataque y los aciertos en la tirada de dados.

Durante cada asalto de combate se podrán realizar dos acciones distintas, a continuación se dará una lista con los distintos tipos de acciones que se pueden hacer durante un turno de COMBATE.

### **- Luchar:**

Bien sea con los puños o con algún tipo de arma, esta acción es la que se realiza cuando se quiere hacer daño al oponente, pudiéndose hacer dos veces durante un Asalto.

### **- Esquivar o Huir:**

Esta acción se puede realizar cuando se quiere eludir el daño o presa de un oponente, siempre se tirará con DES, a no ser que el GUARDIÁN diga lo contrario o se tenga la Habilidad de esquivar escogida con VEN. Se pueden esquivar tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Esta acción se podrá realizar dos veces por Asalto.

### **- Apuntar:**

Esta acción se podrá realizar durante un turno o los dos turnos del Asalto. Cada turno del Asalto que se realice esta acción, se añadirá un dado hasta un máximo de una tirada con Ventaja, si ya se tiene Ventaja en cuerpo a cuerpo o disparar, cuando se realice esta acción, podrá acertar al objetivo en una parte determinada del enemigo, causando más daño o dejándolo incapacitado.

### **- Conjurar:**

Aunque hay pocos conjuros de combate, si se realiza un conjuro de estos, se necesita las dos acciones del Asalto, la primera para realizarlo y la segunda para poder lanzarlo, y siempre se hará con DESVENTAJA o NORMAL, dependiendo de la dificultad del Hechizo, y durante todo el Asalto el personaje estará expuesto a los ataques del enemigo.

## **DAÑO POR ARMA.**

Como ya hemos comentado este juego es más mortal que otros similares, y a continuación se ofrece una Tabla del acierto y el valor del DAÑO (DÑ), según el Resultado (Rt), el Arma (AR), y de la Distancia Máxima (DI) en metros.



Pelea, Bastón, Cuchillo, Hacha Pequeña, Navaja o Similares:

RT 5/DÑ 1/DI 2m. RT 6/DÑ 2/DI 2 m.

Barra Metal, Cuchillo grande, Espada, Hacha Leñador, Machete, Porra, Vara o similares:

RT 5/DÑ 2/DI 3 m. RT 6/DÑ 4/DI 3 m.

Arco, Carabina, Lanza, Pistola, Subfusil o similares:

RT 5/DÑ 2/DI 20/30 m. RT 6/DÑ 3/DI 20/30 m.

El subfusil puede disparar por acción o en Ráfaga. Si dispara en ráfaga multiplica x2 el DÑ.

1 Ráfaga por asalto, y recargar lleva otro Asalto.

Fusil, Escopeta o Similares:

RT 5/DÑ 3/DI 80/100 m. RT 6/DÑ 4/DI 80/100 m.

Ambos tiene 2 disparos por Asalto, y ambos tardan 1 Asalto en recargar.

El Fusil tiene 8 disparos.

La escopeta multiplica x2 el DÑ a menos de 10 m.

## **EQUIPO.**

el equipo es parte fundamental de cualquier investigador que se precie. Todos los objetos que lleve el PJ se considera equipo, y este puede variar según cada Investigador, así pues el equipo sirve para las distintas acciones que realizarán nuestros PJs, desde tomar apuntes, escalar una pared de roca o el arma que lleva para defenderse de un enemigo.

Para simplificar el transporte del equipo que puede llevar un investigador encima haremos que cada objeto ocupe un bolsillo, así pues, dependiendo del número de

bolsillos que lleve el PJ, incluyendo los complementos, equivaldrá a un objeto, hay que tener en cuenta que hay objetos que ocupan 2 y hasta 3 bolsillos.

La primera situación es cuando el PJ solo lleva su traje normal, y en este tiene hasta 4 bolsillos.

Otros 3 más si lleva cinturón y botas.

La segunda ocasión es cuando el PJ lleva un Complemento tipo bolsa o zurrón, que puede ser de lona gruesa o cuero, colgado a su hombro. En este caso tendrá hasta 6 bolsillos más aparte de los que tenga en el traje.

La tercera opción es llevar un Complemento tipo mochila, también de lona gruesa o cuero, que le otorga al PJ tener hasta 12 bolsillos más aparte de los que lleve en el traje.

Si el PJ decide llevar zurrón y mochila, llenos de objetos, entonces tendrá un sobrepeso y las tiradas Físicas tendrán un penalizador de 1D6.

A continuación se ofrece una lista de algunos objetos y el número de bolsillos que ocupan, para dar una idea al GUARDIÁN.

<b>Objeto</b>	<b>Bolsillos (BLS)</b>	<b>Precio \$</b>
Aceite de Farol (1 Bote, 12 horas luz C/U)	1	3
Baterías de Linterna (10 unidades. 12 horas luz)	1	5,5
Botiquín	3	20
Cantimplora 1,5 litros	1	2
Cuerda y garfio 15 mts	2	10
Equipo de escalada	3	25
Farol de aceite	2	5
Gafas de repuesto	1/2	25
Gasolina para encender 1 bote de 1/2 litro	1	2
Lápiz y libreta	1/2	1
Linterna	2	15
Palanca	1	5
Paquete cigarrillos y encendedor	1	1,5
Saco de dormir	3	10
Tabaco y pipa	1	5

Arma	Bolsillos BLS	Ataques	Precio \$
Cuchillo, hacha pequeña, martillo, navaja	1	2	2
Espada, hacha, machete	3	2	20
Arco, ballesta, lanza	3	2	15
Pistola, revolver	1	2	30
Subfusil	2	2 / ráfaga	60
Fusil, escopeta	3	2	70

Protección	Defensa	Precio \$
Cazadora de cuero	-2	5
Gabardina blindada	-3	30
Cota de mallas	-4	75





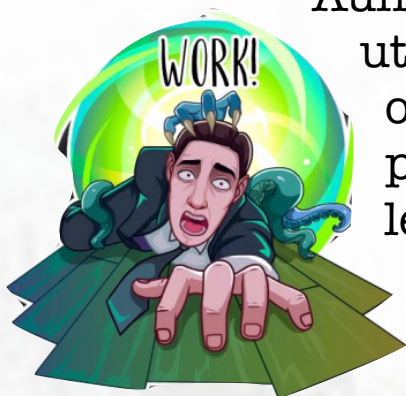
## TRANSPORTES

Haremos un breve resumen en líneas generales de los distintos transportes que había entre la década de 1920 y 1930. Un GUARDIÁN podrá buscar en Internet para dar más información y detalles de dichos medios de transporte. Gracias a las cadenas de montaje, los automóviles eran más baratos y el público podía conseguirlos más fácilmente.



<b>Vehículo</b>	<b>Pasajeros</b>	<b>Velocidad Km/h</b>	<b>Autonomia Km</b>	<b>Carga soportada</b>
Automovil	5	100	300	
Motos	2	110	200	
Moto con sidecar	3	110	200	
Camión	3	80	350	
Camión con remolque	3	80	350	10 toneladas
Avión particular	2	200	500	100 kg
Líneas de autobús	Los autobuses eran medios de transporte muy utilizados pues unían casi todos los pueblos de un país, a veces la parada del autobús se encontraba a varios km. del pueblo. También hacían paradas cerca de granjas y fábricas y había servicio urbano de transporte en las grandes ciudades			
Líneas de metro	Las grandes ciudades tenían líneas de metro que conectaban toda la ciudad con la periferia y con las zonas industriales.			
Líneas de ferrocarril	Se encuentran por todo los países desarrollados y en las colonias de países europeos.			
Líneas marítimas	Los transportes marítimos viajaban por todos los mares y conectaban a los países con todo el mundo, se puede ir en un barco de pasajeros o en un carguero, que sería más barato.			
Líneas aéreas	Los vuelos se realizaban entre el mismo país o el mismo continente, pues su autonomía era de unos 900 km, max. y el número de pasajeros podría variar entre 4 y 10.			
Alternativas	En las zonas más rurales o los países menos desarrollados se utilizaban animales de carga, como caballos, mulos, asnos, bueyes, en desiertos se usaban camellos o dromedarios y en zonas frías se usaban carros con esquís tirados por caballos o perros.			

## MAGIA.



Aunque es rara de encontrar y difícil de utilizar, este juego contiene Magia, de objetos, libros, pergaminos, etc., que proviene tanto de viejas mitologías y leyendas, como de seres cósmicos y de otros planos dimensionales.

Dependiendo de la dificultad del conjuro, se podrá hacer una tirada con

DESVENTAJA (DES) o una tirada NORMAL

(NOR). NUNCA se podrá tirar conjuros con VENTAJA (VEN), y cada vez que se lance un hechizo, se perderán PC, independientemente del resultado, que puede ser satisfactorio o provocar una catástrofe en sí mismo.

A continuación nombraremos algunos hechizos y explicaremos que efectos tiene el hechizo al ser conjurado tanto en el ambiente, los enemigos o amigos y en el mismo PJ.

- **BRASERO RITUAL.** DES (1D6), 1PP permanente, 0 PC:

Materiales: Madera con 500 años de edad, polvo de oro, polvo de platino y mercurio. Entre los días del equinoccio de primavera hasta el equinoccio de otoño, se podrá hacer un caldero encantado para rituales, para ello se debe echar un puñado de polvo de oro y de platino, así como los de algún compuesto de mercurio. A continuación se sacrificará un animal pequeño, derramando la sangre sobre el brasero. Se quemará un trozo de madera con al menos 500 años de edad y se sostendrá el brasero sobre el humo del madero.

- **ENCANTAR ARMA**, DES. 1D6. pérdida 1 PC permanente:

Convierte un arma en mágica, causando daño a algunos seres que pueden resistir el daño de las armas normales o servirá para rituales. Se podrán hechizar armas contundentes, martillos, barras de metal, etc. Armas de filo, cuchillos, espadas, hachas, machetes, etc.

Para hechizar un arma de fuego y que sea efectiva, se deberá hechizar la munición, pues si no las balas no tendrían efecto sobre el Ser al que se ataca.

Pifia hará que el arma se rompa o la munición estalle.

- **OLVIDAR RECUERDO**. NOR (2D6), 2 PP, 2PC:

Este hechizo hace que un objetivo olvide un recuerdo en concreto, el lanzador del conjuro, debe conocer dicho recuerdo, sufrirá una pérdida de PC, pues revivirá en si mismo todo lo que su objetivo haya vivido. El recuerdo no se borrará pero se bloqueará y no afectará más al objetivo.

Pifia. El recuerdo No se bloquea y además el hechicero absorberá el recuerdo como propio, con todas sus consecuencias durante 1D6 dias.

- **ROBAR VIDA**. DES (1D6), 3 PC temporal:

El conjurador deberá tener a su víctima a la vista, y entonces podrá empezar el hechizo. La víctima empezará a sentirse mal, y poco a poco irá cogiendo un color ceniciento y perdiendo las fuerzas hasta que todos sus puntos de vida hayan sido robados y absorbidos por el hechicero, a razón de 1 PV por Asalto. La víctima se irá convirtiendo en una especie de cadáver



momificado, causando la pérdida de 2 PC a los que lo vean.

Cada 4 puntos de vida absorbido, el hechicero podrá subir un punto de vida o un punto de poder.

Pifa. El hechicero pierde 1D3 PV, se curará como herida.

- **SUGESTIÓN**. DES (1d6), duración 1D6 Asaltos:

El conjurador podrá hacer que un ser humanoide que tenga parentesco con genes humanos, como los profundos, Ghoules, Hombres Lobo, Hombre Serpiente, etc. NO afecta a muertos vivientes (Momias, Vampiros, Zombis, etc.), puede ser dominado, realizando todo lo que él brujo le pida, incluso pudiendo atentar contra su vida. Sin embargo para poder realizar este conjuro el hechicero debe encontrarse a menos de 5 metros del objetivo, y debe tener contacto visual con los ojos del objetivo en todo momento, si este contacto visual se rompe por cualquier motivo, la víctima podrá recuperarse tras un asalto, pudiendo realizar acciones inmediatamente. Todo el que vea al conjurador, perderá 1D6 PC. si no se supera la tirada.

Pifa. El conjurador será dominado por el objetivo 1D6 Asaltos.

- **VELA de PODER.** Pérdida 1 PC permanente:

### **Materiales:**

- Cera virgen de una colmena africana, creada de forma natural. ( NO tiene que estar en África ).
- Polvo de diamante.
- Polvo de carbón mineral de España.
- Pelo de una doncella virgen, nacida entre el 20 de Octubre y el 20 de Febrero.

### **Realización:**

Se funde la cera virgen y se mezcla con el polvo de carbón y el polvo de diamante, luego se vierte en un recipiente de barro que tendrá unas inscripciones ( ENCANTAR OBJETO o ARMA ) para hechizar la vela, allí se le colocará la mecha de pelo de la doncella virgen, una vez hecha la vela, se puede romper el recipiente y la vela estará lista para usarla.

## **GENERADORES DE AVENTURAS**

Tablas para aventuras, se lanzarán los dados indicados y se mirará la Tabla, en ella habrá escritas palabras que el GUARDIán deberá ordenar para crear una aventura, si no le gusta la palabra o clave que ha salido, puede cambiar tranquilamente, volver a tirar o crear una nueva, esto no es algo obligatorio, es solo para dar una idea de creación aleatoria de aventuras.

## Tabla de contratación.

### ¿Quien nos contrata?

Tira 2d6	Descripción
2	Sueños extraños y recurrentes
3	La policía busca nuestra ayuda
4	Un niño/a ha perdido su mascota
5	Un viejo amigo nos pide ayuda
6	Nuestro jefe nos manda un trabajo
7	Testamento de un familiar
8	Tienes extraños recuerdos que habías bloqueado
9	La desaparición de un amigo/a
10	Recibes un extraño paquete a tu nombre sin remitente
11	Realizas un viaje en tren
12	Aparece un familiar muerto delante de tu casa

## Tablas de escenario.

### ¿Dónde vamos?

Tira 2d6	Descripción
2	Sótanos oscuros de un edificio o cloacas de una ciudad
3	Vieja granja abandonada que nadie quiere alquilar
4	Mansión polvorienta a las afueras de la ciudad
5	Denso bosque sombrío
6	Montañas con ruinas milenarias
7	Un país extranjero dónde hace calor
8	Un país extranjero dónde hace frío
9	Una mina reabierta hace poco tiempo
10	Un pueblecito perdido
11	Un manicomio
12	Un apacible pueblecito de pescadores

## ¿Qué indicios hay?

Tira 2d6	Descripción
2	Se ven extrañas figuras por la noche
3	Rumores de una antigua leyenda local
4	La gente desaparece o huye sin dar explicaciones
5	Ha desaparecido un barco o un autobús con personas
6	Extraños ruidos ultraterrenales
7	Pequeños terremotos localizados en la zona
8	Han excavado las tumbas de un cementerio local. y robado los cuerpos
9	La caza o la pesca ha desaparecido y no se escuchan ruidos ni se ven peces
10	Algo aúlla en un edificio abandonado y los vagabundos no van allí por miedo
11	Ganado o mascotas aparecen muertas y destripadas por la zona
12	El viejo Ray, que murió hace 5 años, aparece de nuevo sentado en su hamaca fumando su vieja pipa

## ¿Qué hay oculto?

Tira 2d6	Descripción
2	Unos gángsters intentan asustar a la población para hacer contrabando
3	Los pueblerinos han encontrado monedas de oro y no las quieren declarar al gobierno
4	Un lugareño a encontrado cómo abrir un portal a otro plano
5	Una secta intenta asustar a los lugareños
6	Profundos o Ghoules intentan recuperar un objeto discretamente
7	Se ha encontrado un extraño objeto que tiene poderes mágicos
8	Una secta intenta resucitar a los cadáveres para dominar el lugar
9	Un retoño oscuro camina por los bosques de la zona
10	Una araña del end se oculta en algún sitio oscuro del lugar
11	Nyarlathept se divierte un poco a su modo
12	Se ha abierto un vórtice en una casa del lugar y están saliendo seres extraños

## ¿Qué lo complica todo?

Tira 2d6	Descripción
2	Una gran corporación apoya el horror que allí está sucediendo
3	Un brujo fingirá ayudarnos y luego intentará eliminarnos
4	Hombres serpientes tienen una camada en el sótano de una casa de la zona
5	Un Lloigor camina por los bosques del lugar
6	Varios Mi-go están intentando horadar el sótano de una casa cercana
7	Un grupo de apacibles personas son en realidad una secta caníbal
8	Tienen 5 días para resolver el asunto, o el pueblo será destruido por una bestia horrible
9	Un brujo manda Bhyackees para secuestrar niños y niñas y llevárselos a su guarida
10	Un errante dimensional perseguirá a los investigadores hasta darles caza
11	Un Jig es perseguido por un Perro de Tíndalos, y hasta darle caza, nada podrá pararlo o o sí...
12	Fantasmas del lugar dominan las máquinas que atacan a la gente, influidos por Nyarlathotep

## ¿Qué pueden encontrar como ayuda?

Tirar 1D6.

Tira 1d6	Descripción
1	Conjuro para expulsar Servidores
2	3 Espadas mágicas
3	Símbolo de protección arcano para 4 personas
4	Gafas de Mórtlal para ver lo invisible
5	Polvo de Suriman -4 armadura 12 dosis, dura 1D6 asaltos
6	Ayuda de Damas Blancas, Brujas

