

Una aventura Victoriana diseñada  
por Tadevs para **La llamada de CTHULHU** Luz de Gas  
EL JUEGO DE ROL  
ENOS PROPIEDAD



# -El caso del geólogo ahogado-

*(The case of the Drowned Geologist)*

Por Luis F. García/Tadevs

*"Solo cuando el túnel está en la más absoluta oscuridad, es cuando puede volver otra vez la luz".*

*Nezha nao hai.*

Una aventura para **La Llamada de Cthulhu** JdR con ambientación decimonónica para la versión **"Luz de Gas"** del juego. Basada en los relatos "El geólogo ahogado" de Caitlin R. Kiernan; así como también en las aventuras de Sherlock Holmes de Conan Doyle, y en las novelas "Drácula" de Bram Stoker y "Viaje al Centro de la Tierra" de Julio Verne.

*Esta se la dedico a todo el clan cordobés; especialmente a **Miqui e Inma** que me dieron muchísimo por culo (con cariño, eso si) hasta que accedí a hacerles una visita. La aventura es vuestra. Y tampoco puedo olvidar a **Dani** y **Antonio** que también la disfrutaron (o eso espero) en su fin de semana de estreno.*



## CONSIDERACIONES DEL ESCENARIO

Esta es una aventura realmente mortífera aunque no demasiado exigente para los personajes, siempre y cuando den los pasos adecuados. Puede llevarse a cabo con soltura tanto con veteranos como con novatos. Los acontecimientos tienen lugar completamente en la ciudad de Whitby, situada en la costa del nordeste

de Inglaterra, al norte de Yorkshire. Los mapas que adjunto no son gran cosa pero encajan en la franja temporal en que se desarrolla la aventura y deberían cumplir con su cometido, así como servir a los requerimientos de los *investigadores* y el *Guardián*.

Como *Máster* eres libre de poder alterar el contenido de este módulo como te plazca. Lo importante es que se adecue a tus

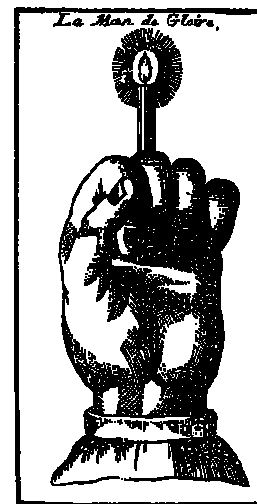
necesidades y los jugadores disfruten todo lo posible.

## INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

### DE MANHATTAN A WHITBY

Los investigadores son miembros del Museo de Historia Natural de Nueva York invitados por el Dr. Magnússon a pasar una semana en las costas de Yorkshire con el fin de buscar fósiles, adquirir especímenes zoológicos locales y datos estratigráficos que resulten de interés para el museo. Viajan hasta Whitby y se citan con Magnússon en el hotel portuario de Drawbrige Road, pero este tardará unos días en llegar desde Londres por “*acuciantes motivos laborales*”. Los investigadores son libres durante un par de jornadas para hacerse con el terreno y echar un vistazo por la localidad. Su interés paleontológico puede llevarles a visitar el museo de Historia local de Whitby, dirigido por el reverendo Henry Swales. Allí descubrirán distintas secciones nutridas por la riqueza en fósiles de la zona, con impresionantes esqueletos de ictiosaurios y plesiosaurios. También cuenta con secciones de botánica, fauna marina, y antropología en la que destacan dos tablillas de piedra caliza grabadas con escritura *Ogham*, una

forma primitiva del gaélico picto. También podrán encontrar un rincón de “*curiosidades*” donde verán un ejemplar del libro “*Se Hālignes of rāw ābirganic*” (“*Ritos de los devoradores de Cadáveres*”), y una “*Mano de Gloria*” entre otras reliquias rescatadas de la quema de brujas. Tanto las tablillas de piedra como el libro son objetos clave que serán robados posteriormente por *cultistas* para la consecución de la trama.



También pueden visitar las ruinas de la abadía de Santa Hilda en el acantilado de levante, aunque una sensación de inquietud malsana les obligará a alejarse del lugar. En cualquier caso, el discurrir de los acontecimientos no tardará en llevarles hasta allí.

### **¿Qué ocurre en la abadía?**

Esas arcadas de piedra han visto demasiado. La abadía de Santa Hilda es un edificio cargado de historia latente. Fue construida por primera vez en el 656 después de Cristo, reaprovechando “*los cimientos*” de un conjunto megalítico anterior. En ese tiempo aquel ya era un lugar de culto conocido como *Haggerlythe*, (*El Pico de las Brujas*), y era usado como punto de reunión de una serie de mujeres que dedicaban sus vidas a cultos druidicos muy anteriores a la llegada del Imperio Romano. Parte de los rituales de fertilidad que llevaban a cabo consistían en mantener relaciones sexuales con una entidad (*o entidades*) supuestamente divina conocida con el nombre de *Daoine Domhain*. Esta expresión gaélica ha sido traducida sucesivamente como *Populum Profundi* (latín), *The Deep People* (inglés) o simplemente *Profundos*. Coincidiendo con los solsticios, *Daoine Domhain* surgía de las aguas para aparearse con las hechiceras y así engendrar híbridos que posteriormente terminarían regresando al mar. Huelga decir que el nuevo monasterio albergó una

comunidad de monjas que se encargaron de mantener las *tradiciones ancestrales*, y así nada cambió.

La primera abadesa fue Hilda, que hoy en día es venerada como santa, y posteriormente fue sucedida en su cargo por Ælflæda, hija de Oswiu, el rey cristiano de Nortumbria.

Una tibia noche de verano del 867 d. C, los Vikingos daneses, espoleados por rumores de oro, joyas y libros por los que pedir rescate desembarcaron en *Raven's Hill (El Cerro del Cuervo)*, un punto situado dos millas (3,2 km.) al oeste de Whitby. Desde allí emprendieron el asedio al monasterio, pero llegaron durante *el ritual* y lo que encontraron les llenó de terror. Por suerte estos saqueadores no eran cobardes, así que tras una breve batalla contra *Daoine Domhain* y las iniciadas, decidieron encerrarlos atrancando las puertas y prendieron fuego al edificio. Las ruinas que quedan ahora datan de la reconstrucción ordenada por William de Percy en 1078 tras la conquista normanda.

Hoy en día, al cabo de los siglos, las ruinas de la abadía se encuentran abandonadas pero las tradiciones las señalan como un lugar ancestral donde se citan aquellas mujeres que no consiguen quedarse embarazadas. Popularmente se cree que pueden quedar encintas si ciertas noches del año consuman el acto sexual en el cercano cementerio de St. Mary y a continuación se bañan en el mar con el "*agua de nueve olas*", una por cada mes de gestación. ¿Es extraño pensar que *Daoine Domhain* sea el padre de las criaturas?

Sea como fuere, lo cierto es que desde tiempos inmemoriales se alzaba en el lugar un conjunto megalítico muy similar al de Stonehenge marcando el emplazamiento de un portal interdimensional, que ha sido cubierto por las distintas construcciones y actualmente se encuentra en las catacumbas de la abadía. Para abrir este portal se necesitan las tablillas de piedra de escritura *Ogham*, que colocadas en el orden, lugar y momento adecuados harán que el portal se abra conectando en el tiempo y el espacio con la ciudad sumergida de R'lyeh, pero no en el s. XIX sino durante el periodo Liásico (*Jurásico inferior*).

Durante la noche anterior tiene lugar una de las tormentas más salvajes que se recuerdan en la localidad. La mañana se levanta con la noticia del posteriormente famoso naufragio de la goleta *Demeter*, que se produce bajo circunstancias francamente misteriosas. Será el tema de conversación reinante durante el desayuno que tendrá lugar en el comedor del hotel. Se trata de un barco fantasma, puesto que encalla en las cercanías del puerto de Tate Hill sin rastro de la tripulación, a excepción del cadáver del capitán que se encuentra atado al timón. Entre las ropas del capitán encontrarán el diario de a bordo donde se relatan los acontecimientos que han llevado a la embarcación hasta su extraño destino final. En sus páginas se adivina como un grupo de profundos ha estado escoltando la goleta desde el Pacífico Sur debido a la importancia de la carga que lleva a bordo.

Dicha carga consiste en una serie de cajas de madera llenas de fósiles y otras tablillas de piedra de escritura cuneiforme destinadas a formar parte del





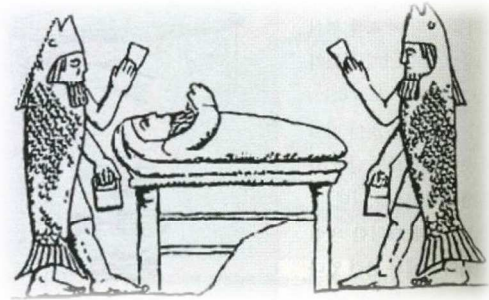
museo de la localidad. Estas tablillas, que ayudarán posteriormente a la apertura del portal dimensional que se encuentra bajo la abadía, han sido requeridas personalmente por Ifigenia Bullward, viuda de un terrateniente local (Percival Bullward) que lleva una doble vida como beata dama de alta sociedad durante el día, y como *Mháthair* (madre) del aquelarre druídico por la noche.

Con los años se ha ganado la confianza del Rev. Henry Swales y le ayuda habitualmente en “*labores de caridad*” como la limpieza y orden de las piezas del Museo de Historia local.

Movidos por la búsqueda de rocas y fósiles o por la curiosidad de ver de cerca el naufragio, los investigadores llegarán hasta la playa donde se encontrarán con un desconocido de extraña sonrisa que, aunque ellos tardarán en saberlo, es un disfrazado (*e irreconocible*) Sherlock Holmes. Holmes parece ir y venir llevando una conversación a su manera (recibiendo información pero sin dar ninguna a cambio). Pregunta a los investigadores si entre ellos hay alguno con conocimientos geológicos o paleontológicos, y que “*por motivos de interés personal*” necesita su ayuda para datar una tablilla con jeroglíficos “*de aspecto egipcio*”. Les cita para verse al día siguiente por la tarde en la biblioteca y se marcha sin despedirse. Una intensa lluvia obliga a los investigadores a volver al hotel antes de lo previsto, donde el encargado les entrega una nota de Magnússon en la que éste les dice que ha llegado antes de lo que esperaba y que se verán a la mañana siguiente durante el desayuno. También hace referencia a las divinidades *Dagón* y *Daoine Domhain*.

Durante esa noche uno de los investigadores tiene una pesadilla en la que se ve a sí mismo en la costa observando a la *Demeter* llegando a puerto mientras que un grupo de mujeres

cantan en círculo en la cima de un acantilado.



### WHITBY. 11 de Agosto de 1897. TERCER DÍA.

A la mañana siguiente la conversación de los comensales durante el desayuno se centra en el robo perpetrado en el museo de la localidad. Esperarán a Magnússon durante toda la mañana hasta la llegada de un niño pequeño que les guiará a la orilla de la playa. Allí aparece el cadáver del Dr. Magnússon que ha muerto ahogado durante la noche. Encuentran sus bolsillos repletos de fósiles y una *amonita dactylioceras* del Jurásico recién muerta en su mano, cosa imposible pues están extintas desde hace milenios.



En el Museo de Historia local encontrarán que las piezas que han sido objeto del robo son las tres tablillas de Whitby, Staithes y Fylingdales grabadas con escritura *Ogham* de la sección de antropología. El esperado cargamento de la *Demeter* proveniente del Pacífico tampoco ha llegado al museo. El

reverendo Swales esta desconcertado, pero tratará de transmitir consuelo espiritual a los investigadores por la muerte de su amigo ofreciéndoles la posibilidad de *mantener una última conversación* con Magnússon mediante una sesión *ouija*, y regalándoles la “*Mano de Gloria*” expuesta en el museo. El espíritu de Magnússon no será nada preciso en lo que respecta a las circunstancias de su muerte, pero aportará pistas que ayudarán a los investigadores a hacerse una idea del peligro que les rodea.

Esa tarde en la biblioteca, Sherlock Holmes no acude a la cita. Sin embargo los investigadores se encuentran allí fortuitamente con el explorador Arminius Vámbéry y el escritor Bram Stoker, que esta tomando notas para su futura novela *Drácula*. Arminius invita a los investigadores a unírseles en la misión de desenterrar el cadáver de una supuesta vampira para clavarle una estaca en el corazón y *dar paz* a su alma. En realidad la muchacha no es una vampira sino una pobre desgraciada que fue preñada por *Daoine Domhain* y ha fallecido durante el parto, siendo enterrada con su hijo, que resulta un caso fallido de hibridación entre profundos y humanos. Durante la noche se presentan en el cementerio y al descubrir el misterio de la fallecida y su bebé son atacados por una jauría de salvajes gules que acaban con Arminius y les obligan a huir del camposanto.



## WHITBY. 12 de agosto de 1897. CUARTO DÍA.

Al amanecer del cuarto día Sherlock les aborda de improviso en el hotel. Su tablilla también ha desaparecido, aunque conserva un calco hecho con carboncillo sobre papel de cebolla. A continuación volcará sobre los investigadores toda aquella información relevante que no hayan sido capaces de sustraer por si mismos. En la biblioteca les habla sobre las tablillas, la historia de la abadía de Santa Hilda y la investigación que le ha llevado hasta allí. Les transmite sus teorías sobre los cultos que tienen lugar cada solsticio y les previene sobre la proximidad del de verano. Les hará saber que sospecha que la muerte de Magnússon esta relacionada con los próximos rituales de fertilidad femenina. Piensa que el ritual esta muy próximo y hay que darse prisa para poder detener la catástrofe que se avecina. Los miembros del culto ya poseen todas las tablillas de piedra y no tardarán en hacer uso de ellas para conjurar el “*Doras Idir Shaol*” (*Portal entre Mundos*) que conecta Whitby con la R'lyeh sumergida.



El grupo encabezado por Holmes se dirige esa noche a la abadía, que parece ser el núcleo impío que extiende el mal en toda la zona. El lugar se encuentra totalmente desolado y vacío y las olas chocan fuertemente en la pared del acantilado. Por debajo del sonido del mar pueden



oírse una serie de cánticos atonales que provienen de una zona cercana al coro. Tras una breve bajada por las escaleras que llevan a las catacumbas encuentran la imagen que uno de los investigadores había soñado con anterioridad: un grupo de mujeres presididas por la *Mháthair* Bullward se hallan semidesnudas cantando y danzando en torno a un enorme monolito. Ante ellas se abre un enorme vórtice circular de colores azulados. Existe una forma de superar completamente la aventura con éxito, para lo que habría que cumplir con tres requisitos indispensables: Vengar el asesinato del profesor Magnússon, recuperar la mayoría de las tablillas de piedra robadas al museo de Whitby, y sobre todo conseguir cerrar el portal interdimensional evitando así que emerjan del mismo criaturas perdidas en el Espacio y el Tiempo.

Para consumir la venganza de Magnússon tendrán que acabar con la vida de la *Mháthair* Bullward, que se encontrará oficiando el ritual en un lugar preeminente junto al monolito.

Para cerrar el portal existen dos modos: el sutil y el brutal. El primero consiste en sellarlo mediante hechizos que aparecen en el libro "*Le culte des goules*", que se encuentra junto a la "*Mano de Gloria*" en la sección de *rarezas y curiosidades* del museo local. La segunda forma es simplemente dinamitar la caverna donde se reúne el culto *Oannico*, pulverizar las tablillas de piedra y colapsar la entrada. Ambas formas tienen consecuencias y entrañan sus propios riesgos y dificultades.

Si se consigue cerrar el portal sin daño para las tablillas de piedra, se recompensará que sean devueltas al Rev. Swales a cargo del museo.





## INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES



## **INTRODUCCIÓN (*Trasfondo*)**

Inglaterra, 1897. Es el fin de una era. El Imperio Británico decae soñando con viejas glorias que alzan sus copas brindando por la Reina. El florecimiento del racionalismo de la Época Victoriana insta a las asociaciones geográficas y las sociedades científicas a enviar a hombres y mujeres valientes para trazar mapas y catalogar los rincones desconocidos del globo. El poder de los movimientos laborales y las uniones comerciales, así como los avances en agricultura, viviendas, y medicina elevan a muchas personas por encima de la mera existencia ensanchando la clase media.

Mientras Rudolf Diesel inventa el motor que lleva su nombre y Thompson descubre el electrón, la fiebre del oro genera un frenesí de inmigración que lleva a los menesterosos de espíritu aventurero hasta Alaska y la baja California. Freud funda el Psicoanálisis, afirmando que la gente se mueve por impulsos y conflictos poderosos e inconscientes, y desarrolla una terapia donde influye en la mente del paciente mediante el análisis de los sueños. Casi simultáneamente, Lightner Witmer abre la primera clínica de psicología del mundo. En el extranjero, la reina Victoria intenta mantener la hegemonía en las colonias sudafricanas luchando contra los *bóers* holandeses, y en la patria se insta la educación gratuita para todos los niños de Gran Bretaña.





## La invitación del Dr. Arní Magnússon

Junio de 1897, Nueva York. Los PJs son de origen norteamericano, y al menos uno de ellos trabaja en el Museo de Historia Natural, en Manhattan. La mañana se presenta aburrida una vez más en el departamento de paleontología y geología. El aroma a tabaco de pipa y a cerrado flota en el ambiente. Al cabo de un rato se presenta un muchacho con uniforme de trabajo y gorra que dice traer un mensaje a nombre de uno de los PJs. Se trata de un cablegrama enviado por el doctor Arní Magnússon de la Sociedad Geológica de Londres. En dicho cable se explican con detenimiento una serie de actividades conjuntas entre el Museo de Historia Natural neoyorkino, la Sociedad Geológica londinense, y el *Heritage Centre* (*Museo de Historia local*) de Whitby. Por ello Magnússon tiene el deseo de invitarles a pasar una semana recorriendo la costa norte de Yorkshire con el fin de buscar fósiles, adquirir especímenes zoológicos locales y datos estratigráficos que resulten de interés para el museo.



### WHITBY. 8 DE AGOSTO DE 1897

Tras varias semanas de consecutivos viajes en barco, tren y carruaje, los PJs llegan a Whitby en la mañana del 8 de agosto de 1897. Por su localización geográfica y su Museo de Historia local, Whitby resulta perfecta para que el grupo la tome como lugar de descanso y “base de operaciones”.

Cualquier *Guardián* avezado podría aprovechar las circunstancias del largo viaje para ir introduciendo a los PJs en la acción, plantear alguna situación encontrada, o ir desglosando pistas que sirvan de aperitivo a lo que van a encontrarse luego. Como en este caso tampoco queremos que la partida se extienda demasiado en el tiempo, creo que es mejor que vayamos al grano y comencemos con la historia una vez están instalados en la ciudad.

Whitby es una ciudad situada en la costa del nordeste de Inglaterra, en la provincia de Scarborough, en Yorkshire del Norte. De un vistazo se observa que esta formada por casas bajas de tejados rojos y paredes encaladas. Sus habitantes se dedican mayoritariamente a la pesca y la minería. Está situada a 76 km. de York, y se extiende por ambas riberas de la desembocadura del río Esk, a lo largo del estrecho valle excavado por él. Se comunica con el resto de Yorkshire y todo el nordeste de Inglaterra mediante el ferrocarril.



Los PJs se han citado con Magnússon en el hostel de Drawbrige Road, pero este tardará unos días en llegar desde Londres por “*acuciantes motivos laborales*”. Los investigadores están libres de compromisos durante un par de jornadas que pueden aprovechar para investigar el terreno y echar un vistazo por la localidad.



### El Hostal de Mr. Wittman

Tanto los billetes como los gastos de manutención y estancia corren a cargo del Museo de Historia Natural de Nueva York al que representan, y esto incluye alojamiento y comida en el hostel portuario de Drawbridge Road que regenta el Sr. Wittman. Hijo de pescadores, Wittman es un orondo mesonero de aspecto bonachón, aunque algo bizco tras sus pequeñas gafas, de mentón amplio, y frondosas barbas sin bigote que sirven de marco a un rostro brillante. Aunque de andares lentos, siempre parece atareado y no goza de muy buena memoria. Atenderá a los PJs ante cualquier cosa que necesiten, aunque a pesar de sus buenas intenciones puede que no resulte de mucha ayuda. Las habitaciones son pequeñas aunque acogedoras, con una cama y una mesita individuales, y un baño compartido al final del pasillo del primer piso.

Las comidas se servirán a todos los huéspedes juntos en un salón comedor cerca de la chimenea. Según el horario británico el desayuno tendrá lugar a las 8-8.30 am, el almuerzo a las 12.30-13.30 pm y la cena a las 17.30-18.00 pm. El desayuno consistirá en huevos, salchichas y una taza de fuerte café solo. Los platos típicos que podrán encontrar son el estofado, bacon con col (*hervidos juntos*), y el *coddle* (*elaborado con salchichas de carne de cerdo cocidas*).



### *The Heritage Centre.* El Museo de Historia local de Whitby.

El museo comenzó siendo un pequeño gabinete de curiosidades sin mucho criterio donde los lugareños mostraban todo aquello que encontraban peculiar en sus tierras. Actualmente se trata de un pequeño centro cultural en expansión. Esta regentado por el Reverendo Henry Swales, un hombre alto, de enormes patillas grises unidas bajo la barbilla a juego con sus cejas, y que le confieren un cierto aire simiesco aunque amigable. Con el transcurrir de los años el Reverendo ha sido elegido popularmente “*conservador*” del pequeño museo, aunque a efectos prácticos solo se dedique a guardar las llaves, abrir y cerrar las puertas, y pasar el plumero de vez en cuando.

También será bastante habitual que se crucen por allí con una anciana en silla de





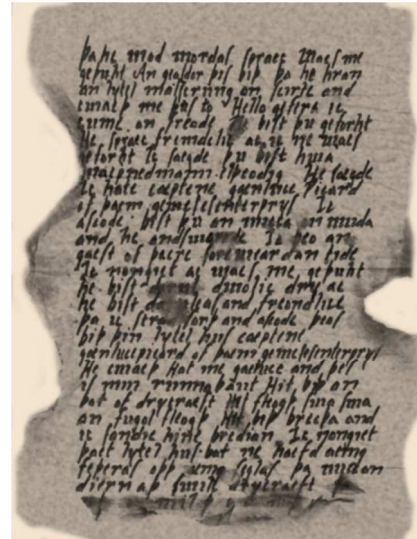
ruedas acompañada por una joven criada mulata. Se llama Ifigenia Bullward, y es una agradable y educada dama de alta sociedad que al enviudar de su marido (*Percival Bullward, un adinerado terrateniente local*) dedica su tiempo y fortuna a mantener el museo en pie.

En el museo podrán encontrar distintas salas dedicadas a los insectos, botánica, lepidópteros (*mariposas*) y peces, aunque sus piezas más llamativas son los enormes saurios que se disponen colgados de sus muros. Una tirada de **Arqueología/Geología** llevará a los investigadores a reconocer un gigantesco esqueleto de plesiosaurio y varios ictiosaurios de diversos tamaños. Una tirada de **Historia** les llevaría a encontrar una gran vitrina de fondo amarillo donde se expone el famoso fósil de cocodrilo marino que encontró William Chapman en 1758.



En la sección de Antropología encontrarán dos tablillas de piedra caliza grabadas con escritura *Ogham*, consistente en una serie de líneas rectas más cortas o largas que se entrecruzan formando pequeños rombos o triángulos. Una tirada de **Antropología/Arqueología** haría recordar a los investigadores que el *Ogham* consiste en la representación escrita de una forma primitiva del gaélico picto, y que dichas “tablillas” son lo que se conoce en Arqueología con el nombre de “*estelas funerarias*”, colocadas para marcar el enterramiento de algún miembro destacado de un clan, generalmente guerreros.

Las llamadas “tablillas” son en realidad unas grandes rocas bastas e informes de unos 25 a 30 kg de peso cada una. Se encuentran sin pulir ni tallar, y simplemente han sido escogidas para escribir por tener una cara plana sobre la que poder hacerlo.



### El rincón de las “curiosidades”

Aislada en un extremo, mal iluminada y cubierta de polvo, podrán encontrar la última sección del museo. Parece que el signo de los tiempos y el rigor científico han ido relegando aquellos trastos viejos a aquel último lugar; residuos de tiempos olvidados que provocan en los lugareños más vergüenza que otra cosa. La mayoría de las piezas que los investigadores encontrarán allí son objetos sin valor basados en supersticiones y cachivaches rescatados de la quema de brujas. Entre otros verán pentáculos, frascos, anagramas, varias vitrinas sucias, y raíces de mandrágora de formas retorcidas.

Una tirada exitosa de **Mitos de Cthulhu/Buscar libros** hará que los investigadores encuentren un pequeño ejemplar (*similar a un diario de bolsillo con tapas de cuero*) de un libro manuscrito titulado “*Se Hāignes of rāw ābirganic*” (“*Ritos de los devoradores de*

Cadáveres”), del que se desconoce su autoría.

**“Se Hālignes of hrēw ābirganic”** (Ritos de los devoradores de cadáveres)

*Transcripción inglesa manuscrita de un original gaélico del siglo V d.C. Autor: Anónimo. Redactado en inglés antiguo.* Texto druídico que recopila el corpus de creencias y actividades de una comunidad conocida como “los devoradores de cadáveres”. Cataloga prácticas de nigromancia, necrofagia y necrofilia. Se conoce la existencia de 3 ejemplares, todos en Gran Bretaña, aunque originalmente hubo dos más que se perdieron.

Un reciente estudio comparativo realizado por el eminente filólogo francés Théodore Lemoine llevó a la conclusión de que este texto es la base original sobre la que se basó François-Honoré Balfour, Conde d’Erlette para escribir su “*Cultes des Goules*” en 1702.

Se tarda en comprenderlo y en aprender sus hechizos una media de 5 meses.

**Pérdida de Cordura 1D4** (hojear) - **1D10** (lectura), **+15** a **Mitos de Cthulhu**. Contiene los siguientes hechizos: *Atadura negra, Consunción, Contactar con un gul, Convocar/Atar un Byakhee, Convocar/Atar a un Retoño oscuro, Llamar/Expulsar a Nyogtha, Llamar/Expulsar a Shub-Niggurath, Resurrección, Signo de conjuración.*

Del mismo modo, si realizan una tirada exitosa de **Ciencias ocultas**, hallarán una pequeña vitrina que alberga una “*Mano de Gloria*” en su interior.

*La Mano de Gloria es un artefacto mágico que posee la reputación de volver a su propietario invisible y de paralizar a aquellos que miran su luz. Muy buscada por ladrones y saqueadores, algunos raros ejemplares aún se dejan ver en algunos museos.*

*El nombre de “Mano de Gloria” deriva de la palabra “Maindagloire” que, a su vez, procede de la Mandrágora, raíz muy cotizada entre ocultistas de siglos pasados.*

*El artefacto consiste en la mano cortada y disecada de un ahorcado que tras ser conservada en salmuera se utiliza como “candelabro” portando 5 velas, una por cada dedo. Las velas son de grasa humana y las mechas de cabello. La tradición cuenta que, en el caso de que la vela del dedo pulgar no se encienda, una de las personas sometidas al sortilegio no se dejará someter y acabará capturando al intruso. En este caso, el posible ladrón se guardaría de robar en la casa y la evitará. Para contrarrestar el sortilegio de una Mano de Gloria, se dice que hay que rociarla con leche para apagar sus llamas. (Más información en el anexo al final de la aventura).*





### ***La “Mano de Gloria”***

Hace que la víctima entre en una especie de trance somnoliento que le impide moverse. Cuesta **2** puntos de **Magia** y **1D6** de **COR**. El realizador debe ser capaz de llevar la *Mano de Gloria* en alto, visiblemente, para que el hechizo pueda surtir efecto. Después de 1 turno el realizador debe intentar superar los puntos de magia de una víctima al azar con los suyos en la *Tabla de Resistencia*. Si logra superar la tirada, el realizador habrá conseguido hechizar a **1D8** víctimas, que quedarán paralizadas e insensibles hasta que sean liberadas del trance al ser atacadas o como consecuencia de algún acontecimiento similar.

Si el hechicero fracasa en el enfrentamiento con la víctima, la vela del dedo pulgar no se habrá encendido. Esto significa tan solo un fracaso parcial, pues habrá conseguido paralizar a **1D4** víctimas. En cualquier caso habrá consumido sus puntos de **Magia** y de **COR**.



### **La abadía de Santa Hilda y el acantilado del Este**

La abadía es un viejo edificio en ruinas que se encuentra ubicado en el acantilado del Este, desde donde parece tener un ojo puesto en el mar y otro en el pueblo que se afana en sus cercanías. El lugar, conocido como *Haggerlythe (Pico de las Brujas)*, ha sido utilizado como emplazamiento para sucesivos edificios de culto que fueron construidos y destruidos durante los siglos VII y IX, finalizando con las ruinas actuales que datan del siglo XI. Tras su último derrumbamiento, se abandonó este emplazamiento y se construyó la cercana iglesia de St. Mary, que junto a su camposanto forman el centro religioso de Whitby en la actualidad.

Por algún motivo que no sabrán explicar, los investigadores sentirán un extraño desasosiego en este lugar, que desaparecerá en cuanto se alejen del mismo. Un silencio sobrenatural domina las ruinas, sin las habituales gaviotas que frecuentan la costa, ni el soplo del viento, ni el romper de las olas. Hay algo terriblemente ominoso en la sombra que proyectan sus resquebrajados muros. En cualquier caso, si deciden resistir y pasear por las ruinas, perderán sistemáticamente 2 puntos de **COR** cada hora. Por si esto fuera poco, una fuerte lluvia comenzará a arreciar y lo más sensato será que vuelvan al hostal. Ya tendrán tiempo de regresar a la abadía más adelante.

## El naufragio de la Deméter

Al día siguiente despertarán con la extraña sensación de haber descansado poco. Una rama se ha pasado la noche golpeando las contraventanas y el viento no dejaba de aullar mientras la lluvia provocaba un constante crujir en el tejado. Cualquiera habría dicho que estaban atrapados en el interior de un barco que se hundía. No cabe la menor duda, la tormenta ha sido una de las que hacen historia. Al llegar al comedor del hostel todos los comensales se hallan inmersos en una acalorada discusión. Según cuentan, durante la noche se ha producido un naufragio. A pesar de lo que puedan pensar esto es algo relativamente común en Whitby, y más aun si el barco arribó durante la tormenta. Lo realmente curioso del asunto es que la embarcación, una goleta llamada Demeter, encalló en la costa en circunstancias que podrían calificarse de “*peculiares*”, cuando menos. No hay rastro de la tripulación, es decir, no había nadie a bordo que pudiera maniobrar el barco, exceptuando el cadáver del capitán, que ha sido encontrado atado al timón. Mientras escuchan o participan en la conversación de los lugareños, los investigadores tomarán un desayuno a base de huevos, salchichas, y una taza de fuerte café solo.



Movidos por la búsqueda de rocas y fósiles o simplemente por curiosidad para ver de cerca el naufragio (*la verdad es que todo el pueblo va a curiosear un rato*) es de suponer que los investigadores llegarán hasta la playa. Allí, al bajar la empinada escalinata que comunica el puerto de Tate Hill con la orilla del mar verán un espectáculo desolador.

Realmente la Demeter es enorme. A simple vista el casco parece encontrarse en buen estado, pero el velamen ha desaparecido prácticamente arrancado por el viento. La marea, ahora suave y traicionera, viene y va, abrazando los costados del barco con su blanca espuma en su destino final. Un elevado número de personas se afanan en recoger la carga desperdigada por la playa, mientras que un no menos numeroso grupo de marineros y curiosos los miran, apoyados en la pequeña cerca del viejo cementerio de St. Mary, chasqueando la lengua y fumando en pipa.

Si alguno de los investigadores decide acercarse a la Demeter para echar un vistazo, encontrarán que a nadie parece importarle que curioseen por allí. Una pareja de guardias se encuentran vigilando la zona con bastante aburrimiento, mientras hacen tiempo hasta la llegada del juez y las *fuerzas vivas* que procedan al levantamiento del cadáver. Si los guardias les preguntaran, una tirada fácil de **Charlatanería** podría convencerlos de que uno de los investigadores es médico. En el barco no encontrarán gran cosa. Ya es mediodía y la mayor parte de la carga ha sido descargada y llevada al puerto. En cambio el cuerpo del capitán es harina de otro costal. El olor dulzón de la putrefacción incipiente hace que nadie se acerque a él. El rigor mortis ha hecho que sus manos se aferren como garras al timón, mientras que su cabeza ha quedado caída hacia atrás con la mandíbula desencajada en un grito mudo y las cuencas de los ojos vaciadas a picotazos por las gaviotas. Una tirada fácil de **Descubrir/Buscar libros** hará que los PJs encuentren un pequeño librito que asoma un poco por el bolsillo de la chaqueta del cadáver. Se trata del diario de a bordo (*acudir al anexo final de Ayudas de juego*).



Deambulando por la playa, una tirada exitosa de **Geología/Arqueología** hará que los PJs encuentren un erizo de mar fosilizado en muy buen estado que se hallaba parcialmente oculto en la arena de playa. Una tirada de **Descubrir/Discreción** hará que el investigador en cuestión descubra que el gesto de agacharse a coger el erizo ha sido observado atentamente por un individuo que no se encuentra lejos.

### El extraño desconocido

El individuo no tardará en acercarse. Resulta francamente difícil describirle pues tiene el más común de los rostros y sin embargo hay algo en él que no termina de encajar. Es bastante alto, ligeramente encorvado, bien vestido (*con un chaquetón y un bombín*), de rostro alargado con una barba blanca sin bigote, bien recortada (*a lo Abraham Lincoln*), y un pelo espeso igualmente blanco con el flequillo peinado de punta (*a lo Tintín*). El rasgo que más destaca de su rostro son sin duda sus ojos, oscuros y profundos; una mirada de suma inteligencia que parece leer en el interior de las personas. Tanto su boca como su nariz muestran un ligero (*pero constante*) rictus de disgusto, como si tuviera un regusto amargo en el paladar. Aun así es fácil ver como el desconocido fuerza una sonrisa extraña en presencia de los investigadores.

Los PJs pueden tener la oportunidad (siempre a elección del *Guardián*) de intentar reconocerle. Solo un crítico en **Descubrir** puede revelarles que no es otro que Sherlock Holmes, detective de consulta, que se encuentra ataviado con un disfraz. En cualquier caso, si el PJ lo reconociera dudaría de si mismo, pues recordará haber leído en los periódicos que la muerte de Holmes tuvo lugar varios meses atrás en las cataratas de Reichenbach, en Suiza.



Abordará a los investigadores preguntándoles directamente si entre ellos hay alguno con conocimientos geológicos o paleontológicos, y que “*por motivos de interés personal*” necesita su ayuda para datar una tablilla con jeroglíficos “*de aspecto egipcio*”. Dice haber encontrado esa tablilla haciendo excavaciones privadas en estratos del Liásico, allí mismo, en la playa de Tate Hill. Una tirada fácil de **Arqueología/Geología/Historia** permitirá a los investigadores saber que eso es del todo imposible, ya que la existencia del hombre, y por tanto la aparición y uso de la escritura es varios miles de años posterior. Aun así el desconocido insistirá en que la tabla de piedra existe y les ofrecerá verla para recabar información. El desconocido en ocasiones divaga, parece ir y venir llevando la conversación a su manera (*recibiendo toda la información posible pero sin dar ninguna a cambio*). En ocasiones parece que habla para si mismo.

Si deciden ir con él (*lo lógico, por otra parte*), el desconocido les guiará hasta la pensión “*Morrow House*”, una posada portuaria en la calle Hudson. Allí podrán ver la tablilla de piedra. Si no lo deducen por si solos, una tirada de **Idea** llevará a

los PJs a la conclusión de que la pieza es muy similar a aquellas que vieron en el museo local. El desconocido les contará que existen otras piezas similares: una de ellas encontrada por un minero en la costa de Saithes, y que se encuentra en un gabinete de Glasgow. Otra pieza apareció en 1865 en Fylingdales y aunque en algún momento desapareció (posiblemente robada) pero se conservan dibujos y varios calcos. Acto seguido el desconocido parecerá recordar algo muy importante y se marchará no sin antes decirles apresuradamente que les esperará a la tarde siguiente en la biblioteca.

Si por el contrario los investigadores no se fían de un tipo tan raro y deciden no acompañarle, el desconocido respetará su decisión educadamente, pero les citará para verse al día siguiente por la tarde en la biblioteca, y se marchará sin despedirse.



### La nota

La lluvia de nuevo hace acto de presencia y vuelve a forzar el regreso de los investigadores al hostel de Drawbridge Road antes de lo previsto. Cuando llegan al hostel los investigadores tendrán que hacer una tirada oculta de **Suerte** para saber si Mr. Wittman consigue acordarse o no de entregarles una nota que el Dr. Magnússon ha dejado para ellos. En caso de no recordarlo, se la dará a lo largo del día siguiente. No seamos malos (*todavía*).

La nota es tal y como sigue a continuación:

*“Querido [-nombre del P.J-], te volveré a llamar mañana a primera hora. Por favor, espérame. He llegado a Whitby antes de lo que esperaba. Tengo mucho que contarte: unos fósiles poco habituales que se han hallado en Devon Lias y que ahora se encuentran a mi cuidado. ¿Te resultan familiares el dios fenicio Dagón o el mito irlandés de los Daoine Domhain? Hasta mañana.*

*Tuyo, A.M.”*

Durante esa noche, el investigador al que va dirigida la nota tendrá una pesadilla en la que se ve a sí mismo en la costa observando a la *Demeter* llegar a puerto mientras deja atrás un océano de carne oscura donde se revuelven enormes masas rezumantes, sobre un celaje de fondo que hierve en formas y colores en constante cambio. Un firmamento sin aire donde las estrellas caen hacia arriba. De las profundidades surgen ruidos de deslizamientos y gorgoteos lejanos que parecen corear el cántico atonal de un grupo de mujeres semidesnudas que danza en corro en la cima de un acantilado. Por más que lo intenta no consigue verles el rostro, solo tienen una boca que se traga el vacío. Teme por sus seres queridos.

### El expolio

El día despierta desapacible, aunque es de esperar que nuestros investigadores lo afronten con una perspectiva positiva pues según creen ha llegado el momento de reunirse finalmente con el Dr. Arní Magnússon. Por desgracia, aunque aun no lo sepan, se trata de un día plagado de decepciones. Prepararán su equipo de geología y se vestirán con ropa cómoda apropiada para largas caminatas por la costa. Durante el desayuno la conversación de los comensales se centra

en que un grupo de ladrones se ha internado la pasada noche en el Museo de la localidad y diversos enseres han sido robados. Los allí presentes no sabrán precisar qué es lo que se ha echado en falta.

Si deciden esperar a Magnússon durante lo que resta de mañana podrán leer en *el Dayligrath* toda la crónica del naufragio del Demeter, así como las elucubraciones y conjeturas populares acerca de la desaparición de su tripulación, que varían desde la locura del capitán hasta la estupidez de los marineros borrachos, pasando por ataques piratas, o graves tifones en alta mar. Cerca de la hora del almuerzo, llegará un niño pequeño, de unos 8 años, que se presentará diciendo que alguien le manda en su busca, y ante la duda citará el nombre de uno de los investigadores presentes en la mesa. Si los PJs deciden realizar una tirada de **Crédito/Persuasión/Charlatanería** y la superan con éxito, el niño confesará que un hombre al que desconoce le ha pagado seis peniques para que les lleve al acantilado del Oeste donde se ha ahogado un hombre esta pasada noche. Si superan otra tirada de **Persuasión**, el niño confesará llamarse Edward, y también les contará que es el hijo del zapatero.



Al llegar al lugar encontrarán el cadáver de un hombre tendido bocarriba con los brazos y las piernas abiertas, a la orilla del mar. El cuerpo esta rodeado por un

elevado número de agentes de Scotland Yard. El niño que les guió hasta el lugar habrá desaparecido misteriosamente de su lado. Sin duda alguna el ahogado es el Dr. Magnússon. Una tirada de **Charlatanería/Persuasión** exitosa, junto con una interpretación creíble, permitirá a los PJs conseguir que los policías les permitan investigar e incluso registrar el cadáver. Una tirada positiva de Descubrir les permitirá encontrar un recibo de papel doblado del que se deduce que Magnússon alquiló una habitación en la pensión Morrow House, en Hudson Street. También verán que tiene los bolsillos llenos de piedras, por lo que la policía creará que se trata de un suicidio primero, y posiblemente después un asesinato. Los Pjs podrán descubrir a simple vista que en realidad las piedras de sus bolsillos son fósiles y que los habría puesto allí él mismo, pues su trabajo es recolectarlos. Del mismo modo encontrarán que la mano del cadáver se encuentra cerrada en un puño, de forma muy extraña. Si deciden investigarlo encontrarán lo que una tirada exitosa de **Biología/Arqueología** les definiría como una pequeña amonita del género *Dactylioceras* del tamaño de una moneda. El espécimen agoniza en sus últimos segundos de vida mientras los investigadores lo sostienen en sus manos. Todos aquellos con conocimientos profesionales de **Biología/Arqueología** tendrán que hacer una tirada de **COR** por la que, si fallan, perderán 1D4 puntos; pues todos ellos saben a ciencia cierta que ese espécimen debería estar fosilizado, ya que esa especie esta extinta desde el Jurásico inferior, hace milenios.

Si deciden presentarse en el Museo de Historia local verán que solo un policía se encuentra guardando el lugar, sin demasiado interés por el asunto. El reverendo esta desolado sollozando en un rincón. Dentro descubrirán que las piezas que han sido objeto del robo son las tres tablillas de piedra de Whitby, Staithes y Fylingdales grabadas con escritura



Ogham de la sección de antropología. Si hablan con el reverendo les comentará que esta consternado con la desaparición de las tablillas, y no solo eso, pues el esperado cargamento de fósiles que venía a bordo de la *Demeter* proveniente del Pacífico tampoco ha llegado al museo (*aunque los agentes portuarios dicen que las cajas se recuperaron y se tramitó su envío*).

Una tirada exitosa de **Cerrajería** llevaría a un investigador avisado a la conclusión de que la cerradura no ha sido forzada, y por tanto quien entró tenía una copia de las llaves. Un crítico de **Psicología/Seguir rastros** haría que se descubriera que no existe un patrón lógico en el vandalismo y los destrozos que se han realizado en el interior del museo; dichos destrozos no se han hecho porque se buscara algo concreto, sino como para disimular... la idea es muy vaga.

Una tirada de Descubrir les hará ver que el libro "*Se Hālignes of rāw ābirganic*" ("*Ritos de los devoradores de Cadáveres*") también ha desaparecido de su vitrina.



### ***La cara oculta del reverendo***

Si los investigadores comentaran al reverendo la reciente muerte del Dr. Magnússon, este parecerá mucho más apenado y preocupado de lo que ya estaba. En primer lugar su preocupación se debe a una serie de fondos que iba a recibir el museo a través de una gestión que iba a realizar el propio Magnússon. En segundo lugar intentará sonsacar a

los PJs si creen que el buen doctor pudo haber sido víctima de un asesinato. En caso afirmativo, el reverendo les comentará como "*según sus creencias*" aquellas personas que fallecen de manera brusca y dejan asuntos sin resolver no consiguen encontrar la paz. Seguidamente el reverendo les propondrá, a cambio de su privacidad y discreción, un medio para mantener una "*última conversación*" con el difunto Dr. Magnússon, que sirva a los presentes como consuelo espiritual, a la vez que ayude al difunto como medio para encontrar la luz.

Si los PJs acceden, el reverendo les llevará a una habitación privada presidida por una mesita cubierta con un tapete. Allí, y con la puerta bien cerrada, se confesará abiertamente seguidor de las teorías de Hippolyte Léon Denizard (*Allan Kardec bajo pseudónimo*), un pedagogo e hipnólogo parisino que sistematizó la llamada *doctrina espírita*.

Tras la preparación previa, el reverendo contactará con el espíritu del que fue el Dr. Magnússon. La ouija responderá a una pregunta cada vez, siempre y cuando pasen una tirada de **Ciencias Ocultas** antes de formularla. La forma de las respuestas siempre será mediante "*si*", "*no*" y aquellas palabras deletreadas sobre el tablero que el *Guardián* considere que sirvan como pistas útiles para los investigadores. Aquí las posibilidades son diversas según la prisa o creatividad del *Guardián*. Una versión suave de la sesión puede aportar palabras como "*asesinato*", "*mathair*", o "*peligro*", y una versión más fuerte y explícita daría cosas como "*Cthulhu*", "*Dagon*", "*brujas*", "*puerta*" o directamente "*portal*", "*Oannes*", "*Bullward*" e incluso frases completas como "*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*". Las tiradas positivas pueden premiarse con puntos de experiencia en la habilidad de **Ciencias Ocultas**, las referencias a los Mitos con Px en **Mitos de Cthulhu**, y los

fallos serán castigados con pérdidas de **COR**. Una vez hayan saciado su sed de información o curiosidad, el espíritu de Magnússon se despedirá y se marchará en paz.

Posiblemente el reverendo ya tenga una leve idea del futuro que espera a los investigadores, así que les regalará la "*Mano de Gloria*" expuesta en el museo. No sabe si funcionará, pero es muy posible que la necesiten tarde o temprano.



### ***Extrañas compañías***

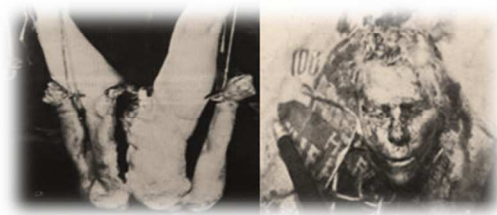
Al salir de la sesión de ouija, un *Guardián* generoso recordaría a sus investigadores que desde el día anterior tienen una cita concertada con *el desconocido* (Sherlock Holmes) en la biblioteca de la ciudad. Por desgracia, y por segunda vez en el mismo día los investigadores esperarán sin esperanza, pues, al igual que Magnússon ese desconocido tampoco podrá acudir a su cita. Si los PJs deciden echar un vistazo por los libros de la biblioteca, podrán encontrar información sobre la historia local, la historia (oficial) de la Abadía, y con una buena tirada podrán encontrar datos sobre la heráldica y genealogía del apellido Bullward: Un antepasado de Percival Bullward viajó a ciertas islas del Pacífico donde hizo fortuna y volvió rico y

poderoso. Por otro lado los investigadores no habrán realizado el viaje en balde pues mientras desesperan verán que en una mesa apartada en un rincón hay dos hombres que no guardan silencio y perturban la quietud de la, por otro lado, solitaria biblioteca. Ambos dan breves sorbos a una botella de whiskey que inútilmente tratan de disimular escondiéndola como colegiales que copian en un examen. Son Arminius Vámbéry y Bram Stoker. El primero de ellos relata extrañas historias mientras realiza grandes aspavientos y alza la voz, y el segundo le observa embobado tomando notas frenéticamente en una pequeña libreta. Stoker es un escritorzuelo irlandés aficionado al teatro que se encuentra veraneando, como de costumbre, en Whitby. "*¡Dracul, Dracul! ése será el título*", grita mientras a su lado se apilan diversos libros que tratan sobre leyendas locales y temas orientales. Arminius hará partícipes a los investigadores de sus relatos de viajes y les confesará su intención de asaltar el cementerio y desenterrar esa misma noche el cadáver reciente de Martha Graham, una mujer que, según creen, ha muerto víctima de vampirismo. Una tirada de ***Psicología*** mostrará a los PJs que no están tan borrachos como parecía en un principio, sino más bien nerviosos y enardecidos por la perspectiva de la noche. Su determinación parece total.

En realidad, aunque ellos no tienen ni idea, la muchacha (*la difunta Martha Graham*) fue preñada por *Daoine Domhain* y ha fallecido durante el parto, siendo enterrada con su hijo, que es un caso fallido de hibridación entre *profundos* y humanos.

Si les sobra valor y están lo suficientemente locos como para seguir a Arminius y a Stoker, a medianoche se presentarán en el cementerio en busca de la tumba de Martha Graham, y a la luz de los candiles comenzarán a cavar en el frío suelo mientras una lluvia fina y

suave cae sobre ellos. Al poco tiempo dan con la tapa del ataúd y lo abren. Un intenso olor a podredumbre inunda sus fosas nasales. El cadáver se haya completamente desnudo y en un estado lamentable. Una tirada de **Medicina** fácil les llevará a la clara conclusión de que el inmundo corte que lleva desde la vagina hasta el esternón demuestra que el bebé ha intentado ser extraído por todos los medios sin tener ninguna consideración por la vida de la madre (*Tirada de **COR**, pérdida de 1D4+1*).



A los pies de la muerta encuentran un hatillo de telas que envuelve el cuerpo del bebé. Mientras el brazo derecho es completamente normal, el izquierdo es un pequeño tentáculo rosado a partir de la articulación del codo, que recuerda a los de los cefalópodos (*Tirada de **COR**, pérdida de 1D6*). Los ojos, enormes y ciegos, ocupan la mayor parte del rostro, que se hunde en donde debería estar la nariz para desembocar en una barbilla huidiza de labios belfos. Unas finas branquias enmarcan la cabeza desde la barbilla hasta detrás de las orejas (*Tirada de **COR**, pérdida de 1D6*). En la parte inferior del cuerpo, las piernas se encuentran totalmente unidas y una pequeña membrana colgante ocupa el lugar donde estarían los pies (*Tirada de **COR**, pérdida de 1D6*). Gracias a una tirada de **Medicina/Biología** pueden pensar que se trata de un caso de bebé sirena o “sirenomelia”.

Mientras se hallan investigando el cadáver, se verán rodeados por un coro de gorgoteos y gemidos que se elevan en la noche. Al poco tiempo unas garras surgen

de la profundidad de la tierra arrastrando a la muerta y su bebé hasta el fondo de una sima. Sugén de la tierra unas criaturas de extraña semejanza con los seres humanos, inclinadas hacia delante, de andar bípedo y rasgos faciales vagamente caninos. Sus cuerpos de piel oscura y gomosa brillan bajo la tenue capa de agua y légamo que les cubre (*Tirada de **COR**, pérdida de 1D6+5*). Son gules que viven en túneles bajo el cementerio buscando alimento, y esta noche se han reunido unos cuantos (*estadísticas en el anexo final*). Los investigadores tendrán que luchar con ellos y/o tratar de no perecer en la huida. Vamberry será atacado por uno de ellos, y Stoker huirá presa del pánico gritando “¿Strigoi, Strigoi!” para nunca volverle a ver.



### **Plaga de ranas**

Al llegar al hostel totalmente derrotados por el cansancio o las heridas, es de suponer que se dirigirán a sus correspondientes habitaciones para descansar y pensar en todo lo ocurrido. Por desgracia hay fuerzas superiores que observan con disgusto sus



descubrimientos y pesquisas, pensando que ya han llegado demasiado lejos. Todos los investigadores tendrán que realizar una tirada de **Suerte** (*preferiblemente tras la pantalla, para evitar una masacre*). Si no la superan significará que entre las sábanas de sus camas les espera un oscuro regalo. Allí ha sido colocado un pequeño sapo venenoso que escondido bajo los pliegues de la ropa de cama espera para acabar con la vida de los PJs. El sapo intentará atacar en cuanto sienta movimiento en la cama, que es su escondite. El ataque del sapo es prácticamente letal tanto por mordedura como por simple contacto (*por las glándulas venenosas de su piel*). Aquellos PJs paranoicos que no se vayan a la cama sin hacer un registro metódico de sus habitaciones podrán encontrar al sapo gracias a una tirada exitosa de **Descubrir/Escuchar** que haya sido lo suficientemente razonada y *razonable* por parte de los investigadores. Si por desgracia son confiados y se acuestan directamente o no pasan las tiradas anteriormente mencionadas, sentirán un pequeño (*pero doloroso*) mordisco en la noche, o algo frío y húmedo que se frota sutilmente contra la planta de su pie descalzo, y al cabo de media hora comenzarán a sentirse mal (*descripción de los síntomas y posibles curas en el*



*anexo final de Estadísticas*).

### **Un maestro del disfraz**

Sean cuales sean las consecuencias de la noche anterior, el amanecer del cuarto día presagia la recta final de la aventura. Si los investigadores deciden recabar información sobre el origen de los sapos, nadie sabrá absolutamente nada. Una muy buena tirada de **Suerte** hará que Wittman, el dueño del hostel, recuerde haber visto por las zonas comunes a la criada mulata que suele empujar la silla de ruedas de la viuda Bullward. Esto quizá pueda darles una pista sobre quienes han podido ser los culpables. Durante el desayuno, *el desconocido* les aborda de improviso. Viene agotado y lleno de magulladuras, y les relatará como ha sido víctima de una emboscada y su tablilla de piedra también ha desaparecido. Solo conserva un calco hecho con carboncillo sobre papel de cebolla. Si se encuentran en una de las habitaciones privadas, confesará que no tiene sentido continuar con la mascarada, se quitará los dientes falsos, la peluca, cejas y barba postiza, y se presentará ante ellos como Sherlock Holmes, detective de consulta. Les relatará como lleva un mes siguiendo la pista a ciertas sectas siniestras que no reparan en actividades de la más deleznable



naturaleza para llevar a cabo sus macabros planes. Todo comenzó con una serie de pequeños robos, asesinatos, desapariciones, embarazadas que no sobrevivían al parto, el hundimiento del *Demeter*...

Parece tratarse de un culto a la deidad marina *Oannes*, llamado *Dagón* por los sacerdotes filisteos, *Dagán* entre los fenicios y sidonios para quienes se trataba de la divinidad suprema, *Dagnu* en ugarítico, *Dagana* para los acadios, o *Domhain* para los druidas celtas... *Oannes/Dagón* ha sido adorado a lo largo y ancho de todo el Oriente como una divinidad que encarna la fertilidad, y su secreto se esconde en las raíces etimológicas de su nombre: “*dagan*” en caldeo significa “*semilla*”, mientras que “*dag*” en hebreo antiguo significa “*pez*”. *El pez que siembra su semilla*. Por si esto fuera poco, en el panteón cananeo recibe los títulos de “*padre de los hombres*” y “*creador de las criaturas*”.



Se cree que *Oannes*, también llamado *Uanna*, era un ser mitológico, considerado un semidiós mitad pez mitad humano. Su existencia esta confirmada a través de sus sucesivos contactos con las culturas sumeria, caldea y babilonia. Cada cierto tiempo, y en unas fechas concretas del año, aparecía en el golfo Pérsico y se cuenta que solía hablar con los hombres, enseñándoles buenos modales, letras, matemáticas, música, arquitectura, etc. Según el sacerdote historiador Beroso el

caldeo, bajo el reinado de Dahös aproximadamente en el año 2780 a.C. aparecieron otros seres descritos con forma anfibia, mezcla de humano y pez, y sus nombres fueron: *Eudocus*, *Eneugamus*, *Eneuboulus* y *Anemeutus*. Curiosamente Beroso se refería a estas entidades con el apelativo *Musarus* que significa literalmente “*seres repulsivos*”. Más tarde, según Apolodoro, por el año 2450 a.C. y bajo el reinado de Enmenduranki, apareció el último de estos seres al que se le llamó *Anodaphus*.

Sherlock también les habla sobre las tablillas, la historia de la abadía de Santa Hilda (que puede encontrarse en la sección de *Información para el Guardián*) y la investigación que le ha llevado hasta allí. Les transmite sus teorías sobre los cultos que tienen lugar cada solsticio y les previene sobre la proximidad del de verano. Cada solsticio un grupo de estas criaturas anfibias se acerca a la costa para procrear con mujeres que posteriormente fallecen durante el parto. Sherlock no sabe con qué fin llevan a cabo estas prácticas pero sospecha que la desaparición de todas las tablillas de piedra tiene una relación directa con el solsticio de verano, que tendrá lugar en la noche siguiente. Les hará saber que sospecha que la muerte de Magnússon esta relacionada con los próximos rituales de fertilidad femenina, posiblemente el doctor consiguiera por casualidad a través de sus fósiles más información de la que debía y pagó por ello con su vida.



Holmes piensa que el ritual esta muy próximo y hay que darse prisa para poder detener la catástrofe que se avecina. Los miembros del culto ya poseen todas las tablillas de piedra y no tardarán en hacer

uso de ellas para conjurar el “*Doras Idir Shaol*” (Portal entre Mundos). Cuando este portal se abra, ¿quién sabe qué habrá al otro lado? (*aunque ellos no lo sepan aun, el portal conecta con la ciudad sumergida de R'lyeh*).

En este momento es de suponer que los investigadores querrán armarse hasta los dientes (*si es que eso les sirve de algo*) o salir corriendo en dirección contraria. Una vez los PJs hayan saciado su sed armamentística, suponemos que el grupo, encabezado por Sherlock Holmes (*esta vez ya vestido con su propio atuendo y tocado con la gorra de cazador que ha popularizado el cine*) se dirigirá esa noche a la abadía, que parece ser el núcleo impío que extiende el mal en toda la zona.

Al llegar a la cumbre del acantilado del Oeste, el lugar se encuentra totalmente desolado y vacío y las olas chocan fuertemente en la pared del abismo. En el ambiente se respira una extraña sensación de sobrenaturalidad. Por debajo del sonido del mar y traídos en ráfagas por el viento salado, pueden oírse una serie de voces femeninas que dan forma a cánticos atonales provenientes de una zona cercana al derruido coro.

En el interior de la iglesia, una de las desgastadas losas de mármol que cubre una tumba olvidada se abre a un túnel con escaleras talladas en la roca. Parece un paso excavado hacia las catacumbas. La ausencia total de luz artificial no resulta un problema ya que puede verse perfectamente gracias a un extraño efluvio luminoso de color verde azulado que parece emanar fantasmagóricamente



de los muros de piedra.

### ***Doras Idir Shaol, el Portal entre los Mundos***

El sonido de los cánticos aumenta su volumen a cada paso, y tras un recodo, allí esta: la imagen de las pesadillas, esa escena que uno de los investigadores había soñado con anterioridad: un grupo de seis mujeres presididas por la *Mháthair* Bullward se hallan semidesnudas cantando y danzando en torno a un enorme monolito. La *Mháthair* se encuentra medio recostada sobre la losa pétrea de un podio bajo un monolito repleto de jeroglíficos. Ahora entienden por qué se la veía siempre en silla de ruedas, sus piernas son dos enormes tentáculos que se mueven y agitan como si tuvieran vida propia, aferrándose a las esquinas de la losa de piedra y agitándose en el aire al ritmo insano de la música arcana (*Tirada de COR, pérdida de 1D6*). Tras ellas, como enmarcando la escena se abre un enorme vórtice circular de colores azulados y verdosos, como si al mar le hubiera surgido una boca paralizada en un eterno bostezo. En la distancia pueden ver como surgen destellos similares a relámpagos que iluminan la caverna con breves instantes de luz clara y cegadora (*Tirada de COR, pérdida de 1D4*).



En las cercanías del portal, una tirada de exitosa de ***Descubrir/Biología*** revelará que cada vez que se produce un destello, una criatura cruza el portal. Esas criaturas son *amonites* del tipo *nautilus*, y pequeños animales marinos propios del Jurásico inferior. Una tirada de



**Descubrir** revelará que las tablillas de piedra se encuentran en los vértices del portal formando un octógono irregular.

Siempre hay dos formas de hacer las cosas. Los *investigadores* pueden elegir entrar como un elefante en una cacharrería o realizar sucesivas tiradas de **Discreción/Ocultarse** (tantas como considere el *Guardián*) e intentar aproximarse a hurtadillas hasta las cercanías del aquelarre. También cabe reseñar que pueden utilizar el hechizo de la “*Mano de Gloria*” provocando una parálisis del sueño en las sacerdotisas (ojo, no tiene efecto en los *profundos*).



Las sacerdotisas de Oannes les atacarán en cuando les vean, pero los investigadores tendrán una oportunidad pues se encuentran en un trance orgiástico. La *Máthair* Bullward es harina de otro costal; se encuentra enfrascada en la lectura invocatoria del libro “*Se Hālignes of rāw ābirganic*” (“*Ritos de los devoradores de Cadáveres*”). Con él intenta atraer a *profundos* para que se aparean con las sacerdotisas. En tiempo relativo de juego, si el portal se mantiene abierto 10 minutos y los jugadores no han conseguido cerrarlo, entrarán por él un número de *profundos* igual al número de jugadores +1. Si el portal se mantiene abierto 5 minutos más (un total de 15 min.) lo atravesará un despistado *Kronosaurio* que, sacado de su ambiente natural, intentará atacar a todo

lo que se mueva (*Tirada de COR, pérdida de 1D20, descripción y estadísticas en el anexo final*).



Aunque parezca increíble, existe una forma de superar completamente la aventura con éxito, para lo que habría que cumplir con tres requisitos indispensables:

- Vengar el asesinato del profesor Magnússon.
- Recuperar la mayoría de las tablillas de piedra robadas al museo de Whitby.
- Y (sobre todo) conseguir cerrar el portal interdimensional evitando así que emerjan del mismo todo tipo de criaturas perdidas en el Espacio y el Tiempo.

Para consumir la venganza de Magnússon tendrán que acabar con la vida de la *Mháthair* Bullward, que se encontrará oficiando el ritual en un lugar preminente junto al monolito.

Para cerrar el portal existen dos modos: el sutil y el brutal. El primero consiste en sellarlo mediante hechizos que aparecen en el libro “*Se Hālignes of rāw ābirganic*” (“*Ritos de los devoradores de Cadáveres*”), que se encuentra junto a la “*Mano de Gloria*” en la sección de rarezas y curiosidades del museo local. La segunda forma es simplemente dinamitar la caverna donde se reúne el culto *Oannico*, pulverizar las tablillas de piedra y

colapsar la entrada. Ambas formas tienen consecuencias y entrañan sus propios riesgos y dificultades. También pueden intentar agarrar una de las tablillas de piedra y tirar de ellas para romper el vínculo que la une a las demás. Tocar las tablillas en ese momento provoca una pérdida de **COR** instantánea de 1D100, sin mencionar que si se consigue, el portal comenzara a absorber todo lo que haya en la cueva como si de un agujero negro se tratara. Esto enviaría a los PJs a las oscuras aguas de *R'lyeh*, varios km. bajo las aguas del Pacífico. *Puede que antes de perecer por la falta de oxígeno, lo último*

*que observen sea como una inmensa criatura de rostro cefalopoide se agita al despertar de un sueño de eones.*

Por otro lado, si se consigue acabar con la secta y cerrar el portal sin daño para las tablillas de piedra, habrá una recompensa extra si las devuelven al Rev. Swales para que sean expuestas en el museo. Tras la batalla contra las sacerdotisas de Oannes, Sherlock Holmes desaparecerá misteriosamente sin despedirse ni dejar rastro alguno.



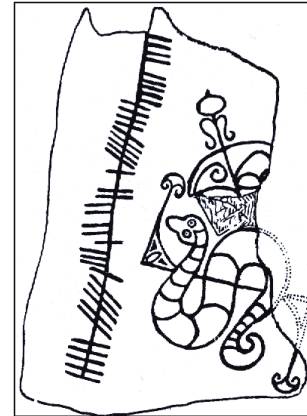
#### **Tabla de Recuperación de Cordura:**

- *Destruir/Sellar el portal:* 2D6 **COR**.
- *Matar a las sectarias:* 1D8 **COR**.
- *Matar a los Profundos:* 1D20 **COR**.
- *Matar al Kronosaurus:* 1D20 **COR**.
- *Demoler las catacumbas:* 1D8 **COR**.
- *Recuperar el libro:* 1 **POD**, -1D10 **COR** y +15 *Mitos de Cthulhu*
- *Recuperar al menos 3 tablillas:* 10 Px y 2.500 libras esterlinas como recompensa.

# INFORMACIÓN EXTRA, CURIOSIDADES, MAPAS, Y AYUDAS DE JUEGO:

## Escritura Ogham

La escritura Ogam, Ogham u Ogum, fue un sistema de signos alfabético utilizado para representar gráficamente los lenguajes irlandés y picto sobre monumentos pétreos, en su mayoría entre los años 400 y 600 d.C. En su más simple forma, consiste de cuatro grupos de trazos o muescas, cada conjunto incluye cinco letras estructuradas a partir de 5 marcas, creando de este modo 20 grafías. Un quinto grupo de cinco símbolos, llamado *forfeda* ("letras adicionales"), fue posiblemente un desarrollo posterior.



Existen teorías que datan el alfabeto Ogam como anterior al siglo V antes de Cristo. Sin embargo, de esa época no se conoce ningún ejemplo escrito. Se trataba de una lengua druidica que nunca se usó en inscripciones públicas, solo para escritos sagrados y hablada en rituales. Se usaba fin de poder comunicarse secretamente incluso en público, asignando valores representativos a ciertas posiciones o gestos, por ejemplo, de las manos o dedos. En crónicas celtas posteriores (*por ejemplo, el Libro de Ballymote o el libro de Taliesin*) se hacen referencias a Cos-ogham (*ogam de la pierna*) y Sron-ogham (*ogam de la nariz*) que sugieren que tal uso no se restringía a la mano o los dedos.

## Mano de Gloria



La *Mano de Gloria* es un amuleto más bien inquietante, que posee la reputación de volver a su propietario invisible y el de paralizar a aquellos que miran su luz. Muy buscada por ladrones y saqueadores, algunos raros ejemplares aún se dejan ver en algunos museos.

El nombre de "*Mano de Gloria*" deriva de la palabra "*Mandaglore*" que, a su vez, procede de la Mandrágora, mágica raíz muy cotizada entre ocultistas de siglos pasados. La *Mano de Gloria* tiene cinco velas por cada dedo de la mano. La tradición cuenta que, en el caso de que la vela del dedo pulgar no se encienda, una de las personas sometidas al sortilegio no se dejará someter y acabará capturando al ladrón. En este caso, el ladrón se guardará de robar en la casa y la evitará. Para contrarrestar el sortilegio de una *Mano de Gloria*, la leyenda quiere que se le tire leche para apagar sus llamas.

Para fabricar una *Mano de Gloria*, según la edición de 1826 del "*Diccionario Infernal*" de Collin de Plancy, hay que hacer lo siguiente:

*"Esta mano de gloria es la mano de un ahorcado, que hemos de preparar de la siguiente manera: se envuelve en un trozo de sábana mortuoria, prensándola fuertemente para que pueda salir el resto de sangre aún contenida en sus venas; luego se deposita en un jarrón de terracota, con sal, sal de piedra (nitrato de potasio), pimienta en grano y ...., todo bien*



*pulverizado. Se deja reposar durante quince días; después, se expondrá al sol en época de canícula, hasta que quede bien disecada; si el sol no bastara, se puede poner en un horno encendido con esparraguera y verbena. Luego se compondrá una especie de vela, con la grasa del ahorcado, cera virgen y sésamo de Laponia; se sirve uno de la mano de gloria como de un candelabro para tener esa maravillosa vela encendida. En todos los sitios donde se irá con ese diabólico instrumento, aquellos que moran en ellos permanecerán inmóviles, sin poder moverse como si estuvieran muertos."*

El "Petit Albert", nombre de un célebre diccionario francés decimonónico, añade que las mechas han de trenzarse con los cabellos del propietario de la mano.

Collin de Plancy añade que el hecho de que ya no se ahorca tanto como antes, hace que la fabricación de esas manos sea cada vez más difícil. Añade la leyenda siguiente:

*"Dos magos, que acudieron a una posada para robar, con la intención de sustraer las pertenencias de los allí presentes, pidieron al propietario pasar la noche al lado del fuego de la chimenea; éste, caritativo, les dejó permanecer allí. Cuando todo el mundo fue a acostarse, la sirvienta, que no se fiaba del sospechoso aspecto de aquellos dos viajeros foráneos, se escondió tras una puerta espíandoles a través de la cerradura, para ver qué hacían. Vio como los dos hombres sacaron de un saco una mano de muerto, untando con un ungüento los cinco dedos de aquella extremidad cadavérica y encendiéndolos a excepción de uno que no conseguían encender, pese a los repetidos intentos; y esto porque, como la sirvienta comprendió, de todos los que dormían en la posada ella era la única que permanecía despierta, ya que los demás dedos estaban prendidos para sumir en un hipnótico y profundo sueño a aquellos que ya estaban durmiendo. Fue inmediatamente a despertar al patrón, pero no lo consiguió por mucho que lo sacudiera de la cama, como tampoco pudo conseguirlo con los demás clientes hasta que no se apagasen los dedos de la mano del muerto. Mientras tanto, los ladrones empezaban con su cometido en una habitación contigua. Viéndose descubiertos por la mujer, los dos magos se largaron con su triste botín y desaparecieron en la oscuridad de la noche."*



*Los ladrones no pueden servirse de la mano de gloria cuando se ha tenido la precaución de frotar el quicio de la puerta con un ungüento, compuesto de hiel de gato negro, grasa de gallina blanca y de sangre de lechuza; dicho ungüento debe hacerse durante la canícula."*

El Heritage Centre (museo de historia local) de Whitby, exhibe también una de las llamadas "manos de gloria": se trata de la mano de un ahorcado disecada y conservada en salmuera, normalmente la mano del crimen si se trataba de un homicidio, o si no, la izquierda (la "sinistra"). Decían que si se hacía una vela empleando como uno de los ingredientes la grasa obtenida del cuerpo de un malhechor ahorcado o del dedo de un niño nacido muerto y se ponía la vela en la mano de gloria, quedaría paralizado todo aquél a quien se le mostrase la mano. Debido a esta creencia, algunos ladrones la empleaban como alumbrado al entrar en casa ajena. En el siglo XVII, varias embarazadas fueron muertas por ladrones para fabricar tales velas y luego emplearlas como *mano de gloria*. Cuenta la leyenda que la *mano de gloria* más poderosa de todas, la *Sigillum Emeth*, fue obra del mago John Dee, y que desapareció tras la muerte de éste.

## Sapo de Caña (*Rhinella Marina*)



También conocido como sapo neotropical gigante o sapo marino, es un anfibio anuro, de la familia *Bufonidae*. Es grande y terrestre, nativo de Centroamérica y Sudamérica. Está incluida en la lista de las 100 especies exóticas invasoras más dañinas del mundo de la *Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza*. Es un reproductor prolífico; las hembras depositan un solo grupo desovando un gran número de huevos. Los adultos tienen una longitud promedio de 10 a 15 cm; el espécimen más grande registrado pesó 2,65 kg y alcanzó 38 cm desde el hocico hasta la cloaca.

Posee grandes glándulas venenosas, y tanto adultos como renacuajos son altamente tóxicos para la mayoría de los seres vivos. A pesar de que carece de dientes, sus encías son muy duras y desiguales y aprieta con tanta fuerza la parte que agarra que simplemente el contacto con su saliva o los poros de su piel puede ser letal para un ser humano. Los síntomas son una sucesión de hinchazón en todo el cuerpo, color amarillo en la piel como en la ictericia, la lengua y los labios negros, pérdida progresiva de la facultad de hablar, dificultades respiratorias como en el asma, fuerte dolor de estómago, vómitos, sudores fríos, vahídos, síncope, y finalmente la muerte.

Para precaver tan funestos efectos, y desprender el humor venenoso que está pegado a la piel, se debe lavar al instante la parte mordida con agua, orina, y vino; y si hubiese la sospecha de que el veneno ha podido ser ingerido con la comida o bebida, es preciso dar al instante un vomitivo, y hacer uso de las lavativas, *alexipharmacos*, *diaphoréticos* y otros atenuantes propuestos para la mordedura de los demás animales venenosos. En ocasiones también resulta útil meter al enfermo en un baño de agua muy caliente, y forzarle a que haga un ejercicio violento por mucho tiempo.

## Kronosaurus

Kronosaurus ("lagarto de Cronos") es un género extinto de *pliosaurios* de cuello corto que vivieron en el Cretácico inferior (hace 125 a 99 millones de años), en lo que hoy es Australia y Sudamérica. Se encontraba entre los *pliosaurios* más grandes y debe su nombre al líder de los Titanes, Cronos.

Los cronosaurios fueron unos gigantescos reptiles marinos carnívoros, los más grandes de entre los *plesiosaurianos* conocidos, que vivieron desde mediados hasta finales del período Cretácico, hace 120 millones de años. Poseían un cráneo robusto que medía hasta 2,7 metros de largo.



La longitud de Kronosaurus fue estimada inicialmente en 12,8 metros. Los dientes del Kronosaurus eran largos (excedían los 7 cm), sin embargo, estos carecían de bordes cortantes y la forma distintiva en tetraedro de los dientes de *Pliosaurios* y *Liopleurodon*. Mantenían una dieta carnívora y se han hallado grandes marcas de dentelladas redondeadas, en el cráneo de un *elasmosaurio* (*Tuarangisaurus*) australiano de la época Albiana que posiblemente se produjeron a raíz del ataque de un Kronosaurus.

## CUADERNO DE BITÁCORA DEL "DEMETER"

*De Tasmania a Whitby*

- **25 de Mayo.** Terminamos de embarcar el cargamento, arena de plata y cajas cargadas de material geológico experimental. Por la tarde zarpamos. Viento del este, fresco. Tripulación: cinco manos, dos oficiales, cocinero y yo (capitán).

[...]

- **17 de junio.** Al amanecer nos acercamos a la isla de Gilbert para hacer aguada y dejamos atrás las Galápagos. El mar huele a agua estancada.

Algunos marineros inquietos. Todo correcto. Reanudamos viaje a las 4 p. m.

[...]

- **13 de julio.** Atlántico Sur. Hace días que perdimos de vista la costa de Sudamérica. La tripulación se encuentra insatisfecha por algo. Parecen asustados, pero no dicen por qué.
- **14 de julio.** Me encuentro un tanto ansioso por la tripulación. Todos los hombres son de confianza y han navegado conmigo otras veces. El piloto tampoco pudo averiguar lo que les sucede; sólo se dijeron que había algo, y se santiguaron repetidamente mientras echaban miradas recelosas por la borda. No confían en nosotros. El piloto perdió los estribos con uno de ellos ese día y le dio un puñetazo.

Esperaba una pelea feroz, pero todo está tranquilo. No ha habido consecuencias. El ser a agua podrida persiste.

[...]

- **16 de julio.** El piloto enfermó en la mañana que uno de la tripulación, Petrovsky, ha desaparecido. No pude dar más datos. Tomé guardia a haber a las ocho campanas, anoche; fue relevado por Abramov, pero no fue a acostarse a su litera. Los hombres, muy deprimidos, dijeron todos que ya esperaban algo parecido, pero no dijeron más sino que había algo bajo el barco, algo que nos sigue. El piloto se está poniendo muy impaciente con ellos; temo más incidentes enojosos más tarde.
- **17 de julio.** Atlántico Norte. Ayer, uno de los hombres, Olgaren, llegó a mi cabina y de una manera confidencial y temerosa me dijo que él pensaba que había "fantasmas del mar" a bordo del barco. Me narró que en su guardia había estado escondido detrás de la cámara de cubierta, pues arreciaba la lluvia de tormenta, cuando intuyó las siluetas de unos hombres bajos, gordos y de piel abetargada y oscura, que caminaban arrastrando lentamente unos pies zambos mientras subían la escalera de la cámara en dirección a estribor, para luego asomarse por la borda y desaparecer bajo el oleaje tras un fuerte golpe de mar. Los seguí cautelosamente oyendo una conversación que ambos individuos, según sus propias palabras, mantenían en "la lengua de las ranas", pero cuando llegué cerca recorrí el navío hasta la proa y no encontré a nadie. Compré que las escotillas estaban cerradas. Le entré un pánico supersticioso, y temo que ese pánico se haya contagiado a los demás.



*Adelantándoseme, hoy haré que registren todo el barco cuidadosamente, de proa a popa y organizaré turnos de guardia nocturna.*

*Más tarde ese mismo día reuní a toda la tripulación y les dije que, como ellos evidentemente pensaban que había alguien en el barco, lo registraríamos de proa a popa.*

*El primer oficial se enojó; dijo que era una tontería, y que ceder ante ideas tan tontas desmoralizaría más a los hombres; dijo que él se comprometía a mantenerlos en orden a punta de garrote. Lo dejé a él encargado del timón, mientras el resto comenzaba a buscar, manteniéndolos todos unos al lado de otros, con linternas; y no dejamos una esquina sin registrar. Todo lo que había eran unas grandes cajas de madera con el sello *Đuđurskaútslandið innsiglið*, llenas de piedras. Los hombres estaban mucho más aliviados cuando terminamos el registro, y se dedicaron a sus faenas con alegría. El primer oficial refunfuñó por haber adulterado el cargamento, pero no dijo nada más.*

[...]

- **24 de julio.** Tormenta. Parece que pesa una maldición sobre este barco. Ya teníamos una mano menos, y al entrar en la bahía de Vizcaya con un tiempo de los diablos, otro hombre ha desaparecido anoche, sin dejar rastro. Como el primero, dejé su guardia y no se lo volví a ver. La peste del mar ha vuelto. Todos los hombres tienen miedo; envié una orden aceptando su solicitud de que las guardias se hagan dobles, pues tienen miedo de estar solos. El piloto, furioso. Temo que podamos tener algunos problemas, ya que él y los hombres pueden emplear la violencia.

[...]

- **28 de julio.** Cuatro días de infierno, bamboleándonos en una especie de tifón, y con vientos tempestuosos. Nadie ha podido dormir. Todos los hombres están cansados. Apenas sé cómo montar una guardia, ya que ninguno está en condiciones de seguir adelante. El segundo oficial se ofreció voluntariamente a timonear y hacer guardia, permitiendo así que los hombres pudieran dormir un par de horas. El viento está amainando; el mar todavía terrorífico, pero se siente menos, ya que el barco ha ganado estabilidad. Poseidón nos tiene en sus manos.
- **29 de julio.** Otra tragedia. Esta noche tuvimos guardia sencilla, ya que la tripulación está muy cansada para hacerla doble. Cuando la guardia de la mañana subió a cubierta no pudo encontrar a nadie a excepción del piloto. Comenzó a gritar y todos subieron a cubierta. Minucioso registro, pero no se encontró a nadie, tan solo un rastro de algas pestilentes. Ahora estamos sin segundo oficial, y con la tripulación en gran pánico. El piloto y yo acordamos ir siempre armados de ahora en adelante, e investigar cualquier señal de la causa.
- **30 de julio.** Noche. Todos regocijados pues nos acercamos a Inglaterra. Tiempo magnífico, todas las velas desplegadas. Me retiré por agotamiento; dormí profundamente; fui despertado por el oficial diciéndome que ambos hombres, el de guardia y el piloto, habían desaparecido. Solo quedamos dos tripulantes, el primer oficial y yo, para gobernar el barco.

[...]

- **2 de agosto.** Trepúsculo. Me desperté después de pocos minutos de dormir escuchando un grito, que parecía dado al lado de mi puerta. No podía ver nada por la neblina. Corrí a cubierta y choqué contra el primer oficial. Me dice que escuchó el mismo grito y corrió, pero no había señales del hombre hacia la guardia. Otro menos. ¡Señor, ayúdanos! El primer oficial intuye que ya debemos haber pasado el estrecho de Dover, pues en un momento en que se aclaró la niebla alcancé a ver North Foreland, en el mismo instante en que escuché el grito del hombre. Si es así, estamos ahora en el Mar del Norte, y sólo Dios puede guiarnos en esta niebla, que parece moverse con nosotros; y Dios parece que nos ha abandonado.
- **3 de agosto.** A medianoche fui a relevar al hombre en el timón y cuando llegué no encontré a nadie allí. El viento era firme, y como navegamos hacia donde nos lleve, no había ningún movimiento. No me atreví a dejar solo el timón, por lo que grité al oficial que viniera. Después de unos segundos subí corriendo a cubierta. Traía los ojos desorbitados y el rostro macilento, por lo que temo mucho que haya perdido la razón. Se acercó a mí y me susurró con voz renca, colocando su boca cerca de mi oído, como si temiese que el mismo aire escuchara: "Están aquí; ahora lo sé. Al hacer guardia anoche los vi, uno alto y corpulento con membranas en las manos, el otro muy grueso, de labios caídos y sus ojos... sin vida, de muñeca, negros y quietos... Estaban cerca de la proa, mirando al mar. Me acerqué a rastras al más grande y le hundi mi cuchillo; y al atravesarlo brotó ese asqueroso olor del agua salada." Al tiempo que hablaba sacó su cuchillo y lo agitó salvajemente en el aire. Se estaba alzando un viento peligroso, y yo no podía dejar el timón. Está loco; completamente delirante de locura, y no tiene sentido que trate de detenerlo. Quedo aquí, al cuidado del timón y escribiendo estas notas.
- **4 de agosto.** Todavía niebla, que el sol no puede atravesar. Estoy solo. Sé que el sol ha ascendido porque soy marinero, pero no sé por qué otros motivos. No me atrevo a abandonar el timón; así es que pasé aquí toda la noche, y en la velada oscuridad de la noche los vi, ¡uno de ellos! Dios me perdone, pero el oficial tuvo razón al saltar por la borda. Era mejor morir como un hombre; la muerte de un marinero en las azules aguas del mar no puede ser objetada por nadie, ¡pero ellos están ahí! Esperan bajo el barco en silencio. Yo soy el capitán, y no puedo abandonar mi barco. Salvaré mi alma y mi honor de capitán. Dios y la Virgen Santísima y los santos ayuden a una pobre alma ignorante que trata de cumplir con su deber...

# The Dailygr

Domingo, 8 de Agosto, 1897

## Misterioso naufragio en Tate

Whitby.- Una de las tormentas más fuertes y repentinas que se recuerdanacaba de pasar por aquí, con resultados extraños. El tiempo un tanto bochomoso, pero de ninguna manera excepcional para el mes de agosto. Lanoche del sábado fue tan buena como cualquier otra, y la gran cantidad de visitantes fueron ayer a los bosques de Mulgrave, la bahía de Robin Hood, elmolino de Rig, Runswick, Staithes y los otros sitios de recreo en los alrededoresde Whitby. Los vapores Emma y Scarborough hicieron numerosos viajes

a lolargo de la costa, y hubo un movimiento extraordinario de personas que iban y venían de Whitby. El día fue extremadamente bonito hasta por la tarde, cuandoalgunos de los chismosos que frecuentan el cementerio de la iglesia de East Cliff, y desde esa prominente eminencia observan la amplia extensión del mar visiblehacia el norte y hacia el este, llamaron la atención un grupo de "colas de caballo" muy altas en el cielo hacia el noroeste. El viento estaba soplando desde elsureste en un grado suave

Ren  
foll  
imp  
The  
tha  
rela  
the  
beh  
of a  
exp  
in li  
its  
beh  
con  
or v  
It m  
tote  
thin  
dec  
mos  
rati



# THE WHITBY GAZETTE

**Worms Center for the Performing Arts**, 27579 Crossfield Drive in Roll, on Saturday, March 20 at 2 and 4 p.m. Tickets are \$38 for adults and \$19 for students for the evening performance and \$30 for adults and \$15 for students at the matinee performance. For reservations, call 564-0403.

• **UPCOMING** — The Palos Verdes Peninsula United School District and Friends of School Music host the 15th Palos Verdes Elementary Choral Festival on March 23, 24 and 25 at the Norris Center for the Performing Arts, 27570 Crossfield Drive in RHE. All shows begin at 7:30 p.m. For tickets, call the Norris box office at 544-0403.

• **ONGOING** — The **Distinctive Edge**, 29250 S. Western Ave., Suite 113 in R/W, continues "Third Time's a Charm," an exhibit of 3-D collages by artist Steve Jacobsen, through March 30. For gallery hours, call 833-2613.

• **CANADIAN** — "Natural Treasures" exhibition contin-

## Enigmático robo en el Museo de Historia local 'Heritage Centre'

Two years ago, U.S. Navy personnel and their families assigned to the Arleigh Burke-class destroyer USS *Ritzybrook*, were treated to a rare experience when Terry Fleming and his local Irish-American band, *Linefire*, traveled to the base to entertain them on St. Patrick's Day. Fleming and the other five members of *Linefire* were delighted and honored to be able to go to Japan and tell the spirits, if only for a few hours, of the Navy personnel and their families.

For the third year in a row, Fleming—a local insurance broker in Rolling Hills by day and an entertainer by night—and the band travel to entertain the Navy men, women and families at various bases throughout Japan.

Flournoy, the leader of the band on accordion and harmonica, actually is the only member of the band from Ireland. Other members include lead singer Jake Delaney, a civil engineer in Newport Beach; Terry Doyle, guitarist, a news director with CBS news; Dennis Doyle, Celtic harpist, a professor at Glendale College; Kevin Wood, keyboards and bagpipes, music

teacher and assistant director of the Orange County Symphony; and Mike Tiffani, bass, a computer engineer. The band has been playing the length and breadth of California for the past 25 years. They have played at jobs, wakes, weddings, birthdays and on occasions where there was little cause for throwing a party.

Flerning says it was by coincidence the band got the opportunity to travel to Japan. Another band was unable to travel at the last minute and so he and his band were offered the opportunity to go in their place.

With some trepidation they made their first try and with the overwhelming response they received at Azusa, are keen they had better quickly adjust. On a damp St. Patrick's Day, hundreds of families, clad in many shades of green, whooped it up, using their hands and clapped on a storm. As the evening wore on, many in the audience were unprepared to try their hand or foot at the Irish jig, with much encouragement from the band.

Even though the forest home, the Arragi hut — situated a few hours



A couple of the families even took time out from their busy schedule to host Terry and the band members. They treated them to a guided tour of the base and accompanied them on a few exciting trips off the base, visiting beautiful ancient temples, mountains and several great lakes.

On a visit to downtown Tokyo, the band came across what they assumed was a very rare sight, a place called "Bersally Market," an Irish pub located in the heart of a bustling downtown. Upon checking the establishment out, they discovered a real authentic Irish Pub with excellent Guinness and great pub grub. It also

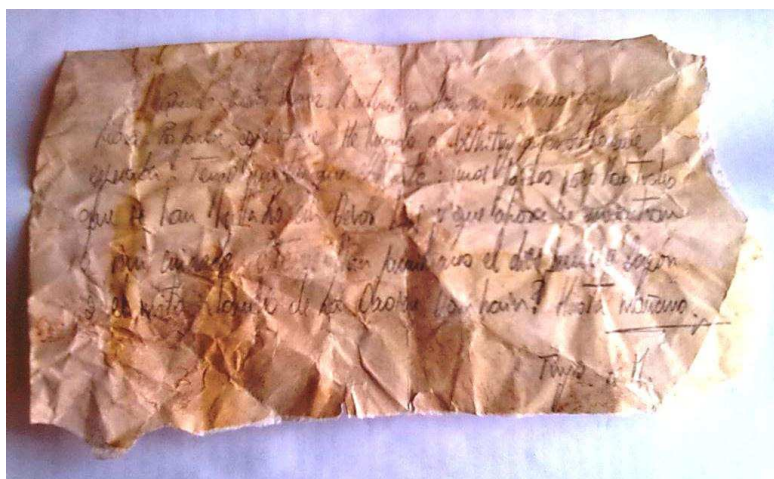
and entertained the locals for a full day-filled house. It turned out that we got out of major establishments in the city.

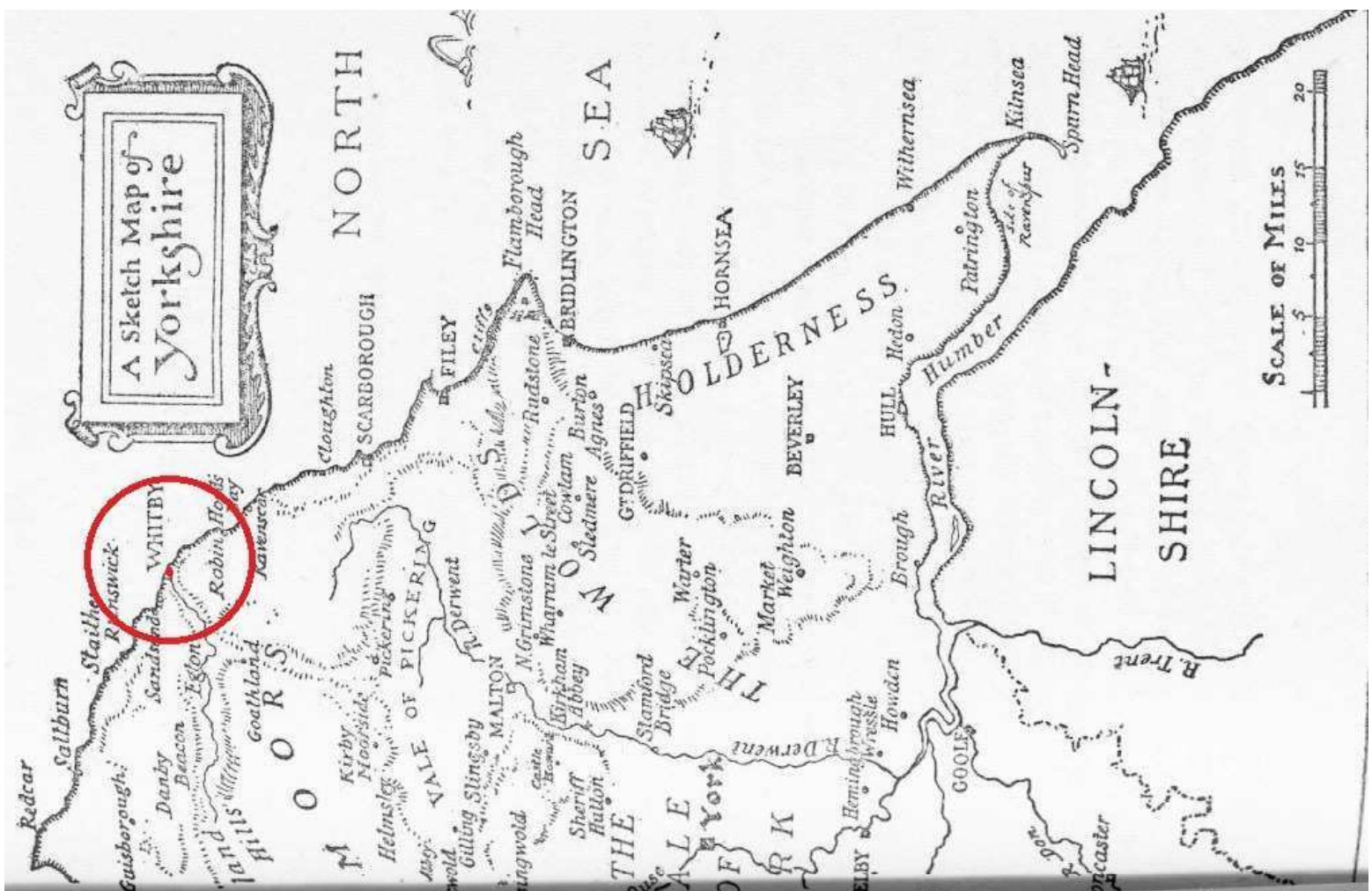
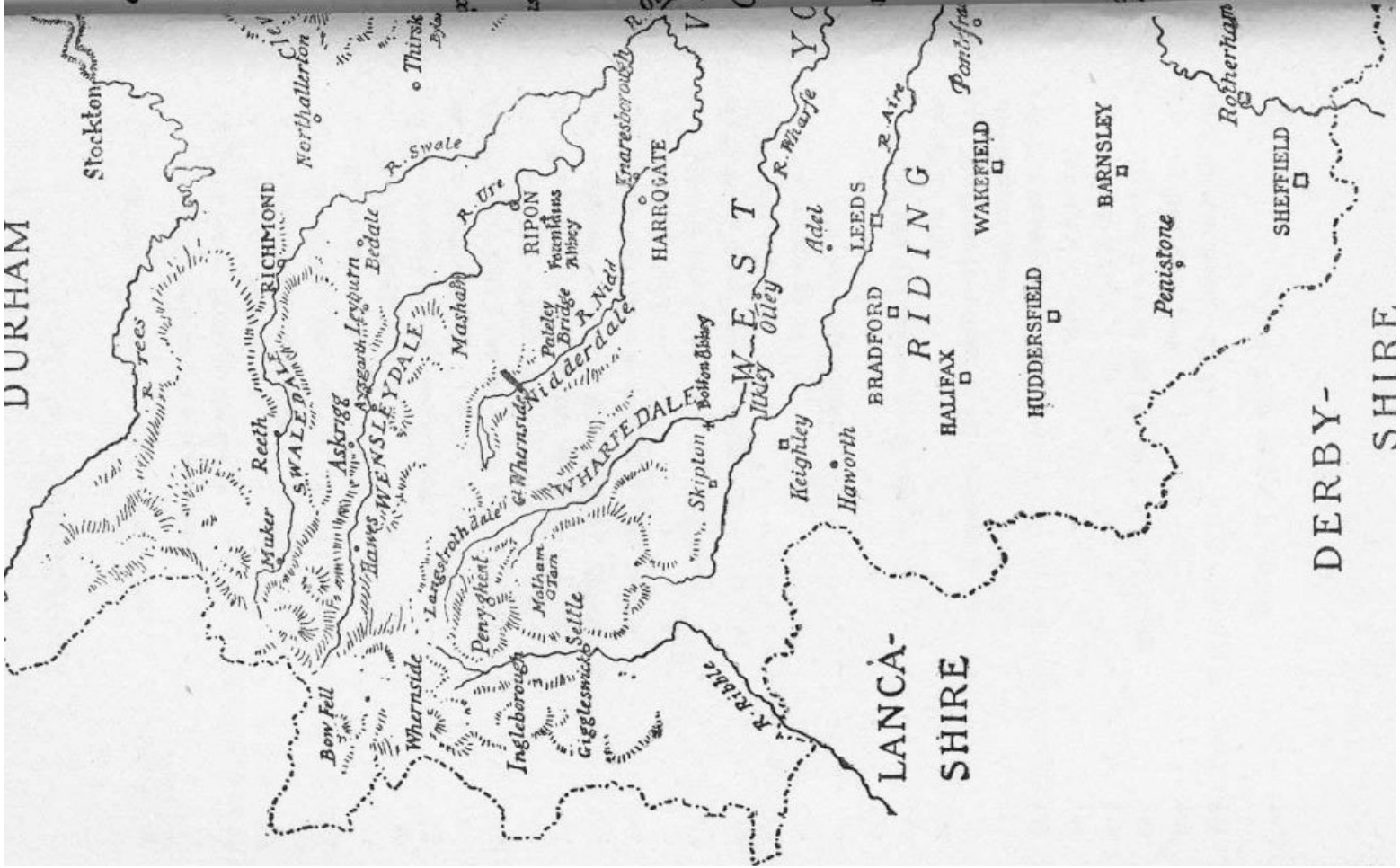
A special bond developed between the two families and their families and already exchange visits had occurred when the two families were on leave in the United States.

For more information about  
InterLink, log on to  
[www.bentley.com/interlink](http://www.bentley.com/interlink).

thebridge

**THE BRIDGE** by Ted Schacht  
 The Milwaukee is a historic industrial center • Described as the last American auto/steel hub • The city is a place of lost and reclaimed  
 New Village Press (2014) 207pp • Hb, \$24.95, \$22.95  
 Amazon: Search by title or at <http://bit.ly/25A-M07A>  
 or visit [www.TheBridgeBook.com](http://www.TheBridgeBook.com)  
 Coverdell #BX 140304 21 • 500 words  
 SPECIES: 477626 • ARIAL: 477626 • 477626

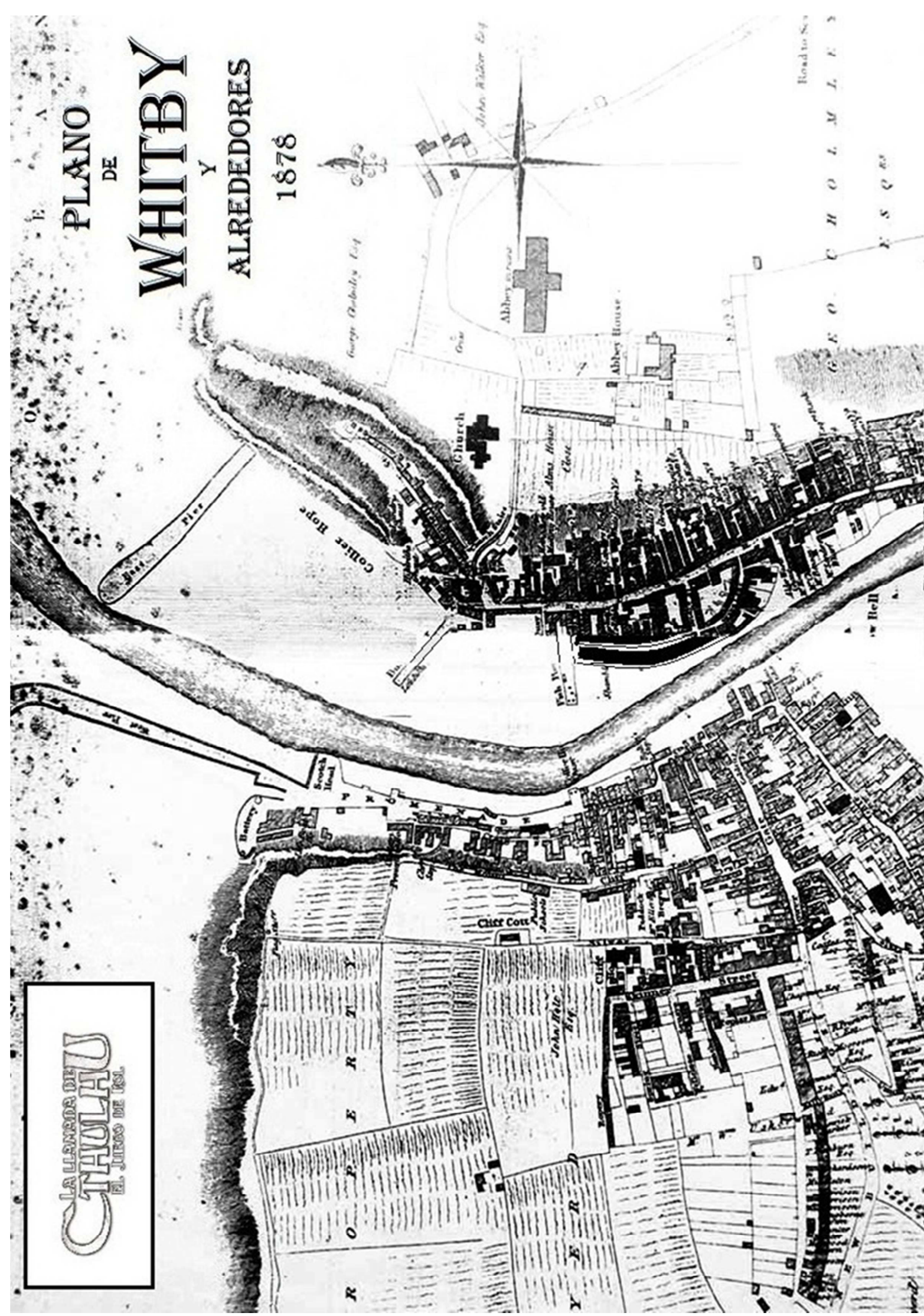
[illegible][illegible]



A Sketch Map of  
Yorkshire

SCALE OF MILES  
0 5 10 15 20







8

2

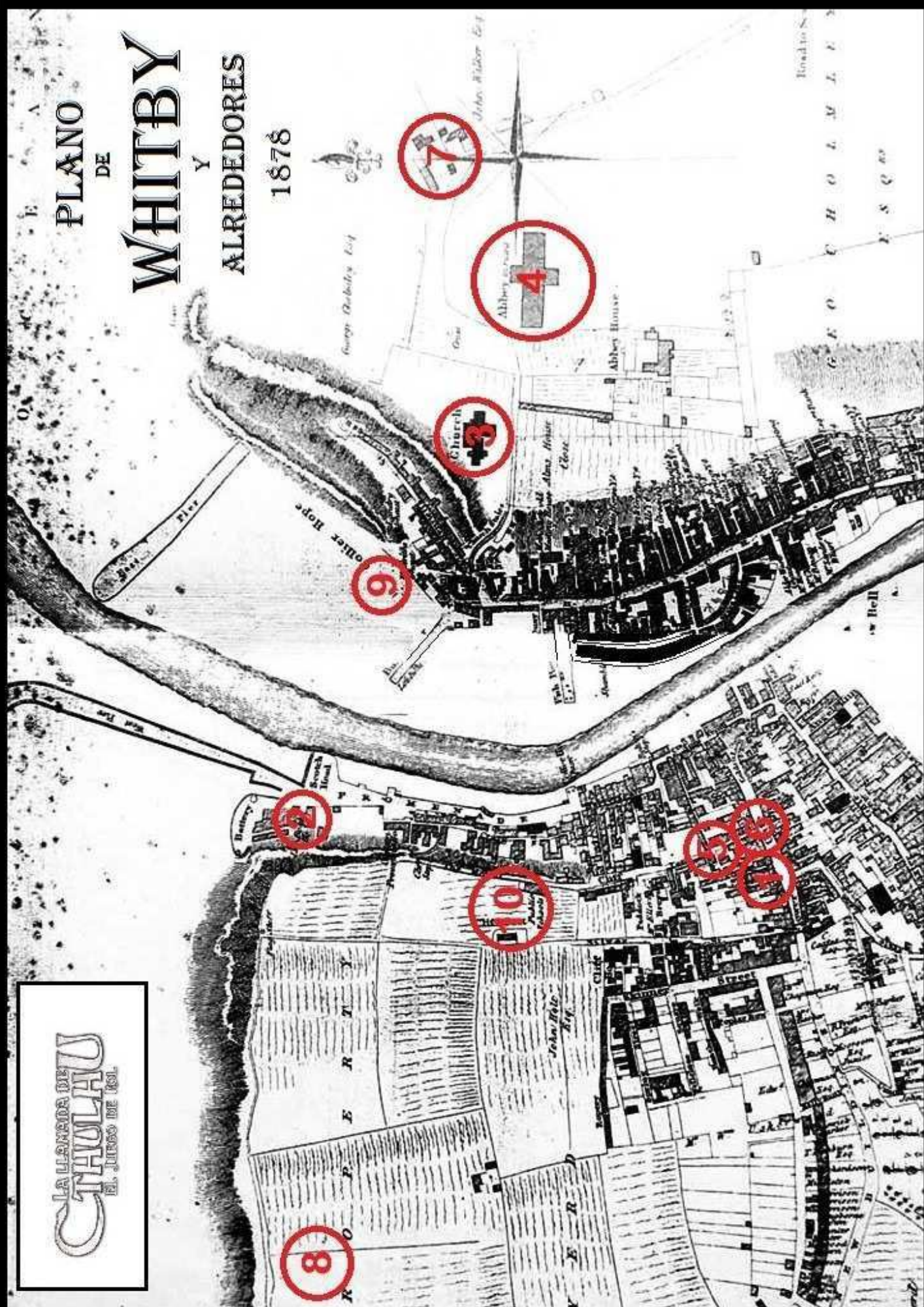
9

3

10

4

7

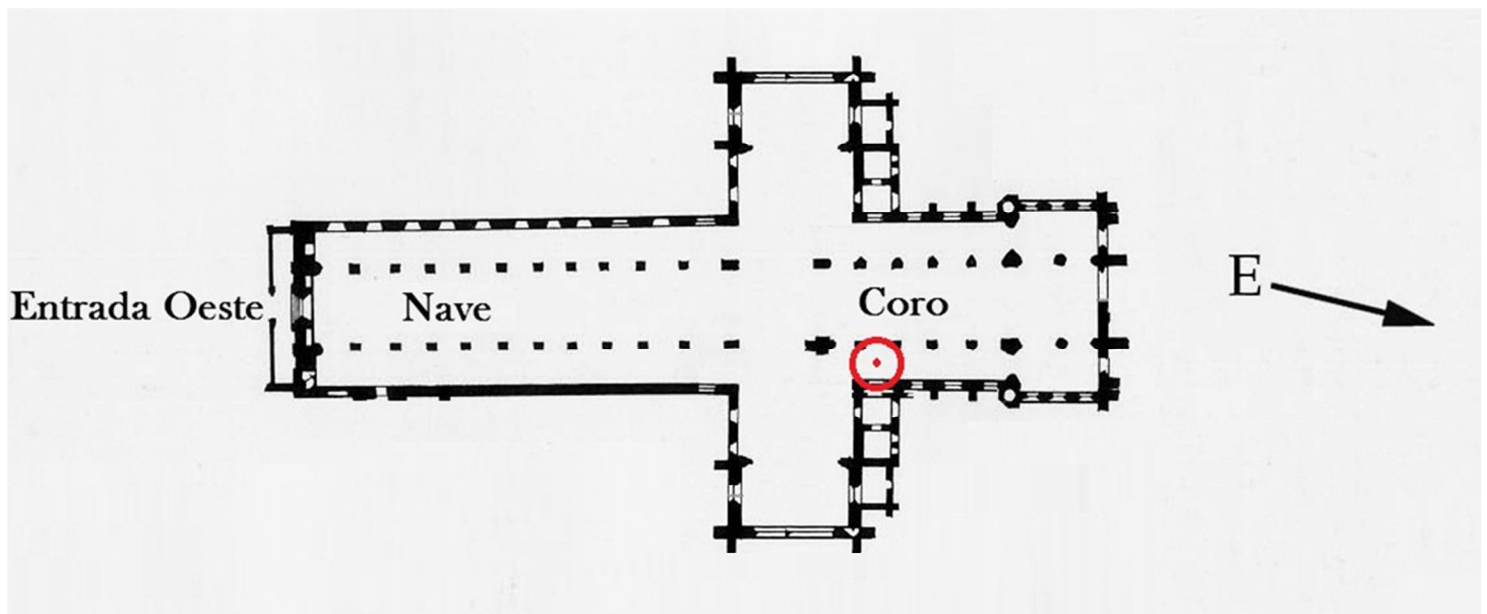






**LECTURA DEL PLANO DE  
WHITBY Y ALREDEDORES.  
1878**

- |   |  |
|---|--|
| 1- Hostal de Drawbridge Road                    | 5- Estación de Trenes  |
| 2- <i>Heritage Centre</i> , Museo de Whitby     | 6- Biblioteca de Whitby  |
| 3- Iglesia de St. Mary (y cementerio)           | 7- Acantilado del Este   |
| 4- Abadía de St. Hilda. (y <i>Haggerlythe</i> ) | 8- Acantilado del Oeste  |
|   | 9- Puerto de Tate Hill/Lugar de naufragio de la <i>Demeter</i> |
|   | 10- Pensión Morrow House, en Hudson Street.                    |



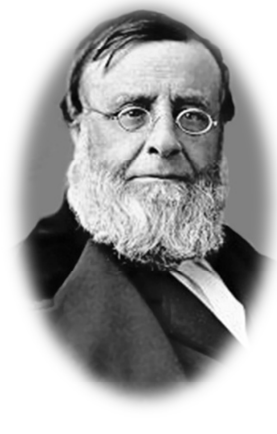
**Planta de la Abadía de Whitby**  
(Recreación completada)



## SEMBLANZAS



Dr. Arní Magnússon



Mr. Wittman



Rev. Henry Swales



Mrs. Ifigenia Bullward



*Betsie*



*El desconocido*



Prof. Arminius Vámbéry



Abraham 'Bram' Stoker



Sherlock Holmes

## ESTADÍSTICAS (*dramatis personae*)

### **EL EXTRAÑO DESCONOCIDO/SHERLOCK HOLMES**

FUE	17	DES	16	INT	19
CON	18	APA	9	POD	18
TAM	15	COR	94	EDU	18

Puntos de vida: 17

**Habilidades:** Antropología 41%, Arqueología 49%, Regatear 53%, Botánica 72%, Camuflaje 74%, Química 48%, Escalar 77%, Tasar 50%, Literatura criminal 90%, Mitos de Cthulhu 5%, Debate 86%, Diagnosticar enfermedades 29%, Disfrazarse 99%, Esquivar 76%, Conducir carruaje 62%, Charlatanería 96%, Primeros auxilios 51%, Geología 82%, Escondarse 88%, Historia 65%, Saltar 66%, Leyes 90%, Buscar libros 79%, Lengua 44%, Escuchar 86%, Forzar cerraduras 85%, Realizar mapas 63%, Ocultismo 55%, Oratoria 68%, Farmacia 85%, Forzar cerraduras 66%, Psicología 100%, Cabalgar 57%, Espiar 81%, Esconder 94%, Nadar 78%, Arrojar 78%, Rastrear 83%, Tratar veneno 35%, Violín 63%, Zoología 73%

**Lenguas (habladas/leídas):** *Cornish* 25/50%, Francés 90/85%, Alemán 65/60%, Griego 50/75%, Latín 75/80%, Fenicio/Caldeo 22/45%.

**Ataques:** Puño 85%, 1D3 + 1D4 de Daño;  
Esgrima 81%, 1D6+1D4 de Daño;  
Baston/porra 79%, 1D6+1D4 de Daño;  
Patada 67%, 1D6+1D4 de Daño;  
Revolver del Calibre 38 25%, 1D10 de Daño;  
*Baritsu* (lucha libre japonesa) 82%

A causa de que la habilidad principal de Holmes es el boxeo, puede atacar dos veces en cada turno con sus puños, la primera vez con **DES** 16 y la segunda con **DES** 8.

### **SAPO VENENOSO DE CAÑA (*Rhinella Marina*)**

FUE	1D4	DES	2D6	TAM	1D4
CON	1D4	POD	2D6		

Movimiento: 12 saltando. Puntos de vida: 3

**Bonificación media al daño:** +2D10 (por veneno)

**Ataques:** Mordisco 20%

**Habilidades:** saltar 90%, ocultarse 80%

**Hábitat:** Centroamérica y Sudamérica.

### **GULES (*Ghouls*, burlones comedores de carroña)**

FUE	17	DES	13	INT	13
CON	13	APA	9	POD	13
TAM	13				

Mov 9. Puntos de vida 13

**Bonificación media al daño:** +1D4

**Ataques:** Garras 30%, daño 1D6 +bd

Mordisco 30%, daño 1D6 + agarrón automático

**Armadura:** las armas de fuego y los proyectiles les hacen sólo la mitad del daño obtenido en la tirada (redondeando las fracciones hacia arriba).

**Hechizos:** se lanza 1D100. Si el resultado es superior a la INT del gul, la criatura no conocerá ningún hechizo. Si es igual o inferior el gul conocerá tantos hechizos como el resultado de la tirada, o los que decida el *Guardián*.

**Habilidades:** Descubrir 50%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Excavar 75%, Olfatear la putrefacción 65%, Saltar 75%, Tregar 85%.

**Pérdida de COR:** ver a un gul cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

### ABRAHAM 'BRAM' STOKER (Escritor dramaturgo)

FUE	11	DES	12	INT	15
CON	13	APA	14	POD	15
TAM	14	COR	76	EDU	17

Puntos de Vida: 16

Bonificación media al daño: +1D3

**Ataques:** Puño 60%, 1D4 de Daño;

Revolver del Calibre 38 42%, 1D10 de Daño;

**Habilidades:** Arte (*poesía y teatro*) 90%, Buscar libros 90%, Ciencias ocultas 50%, Lengua propia 90%, Historia 60%, Arma corta 35%.

### ARMINIUS VÁMBÉRY [*Hermann Bamberger*] (Explorador orientalista)

FUE	16	DES	15	INT	10
CON	17	APA	13	POD	9
TAM	15	COR	45	EDU	18

**Habilidades:** Antropología 30%, Arte 30%, Astronomía 10%, Ciencias ocultas 80%, Descubrir 50%, Disfrazarse (*de derviche*) 90%, Historia 60%, Orientarse 80%, Seguir rastros 40%, Escopeta 80%, Arma corta 80%.

Puntos de Vida: 20

**Bonificación media al daño:** +1D4

**Ataques:** Puño 60%, 1D4+2 de Daño;

Revolver del Calibre 38 80%, 1D10 de Daño;

### PROFUNDOS (Humanoides branquíferos)

FUE	14	DES	10	INT	13
CON	10	APA	9	POD	11
TAM	17				

Mov 8/10 Nadando. Puntos de vida 13 – 14

**Bonificación media al daño:** +1D4

**Ataques:** Garra 25%, daño 1D6 +bd

Lanza de caza \*25%, daño 1D6 +bd

\**arma empalante*

**Armadura:** 1 punto de piel y escamas

**Hechizos:** a discreción del guardián, los profundos con POD 14 o más conocen al menos 1D4 hechizos.



**Pérdida de COR:** ver a un *profundo* cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

### **MÁTHAIR MRS. IFIGENIA BULLWARD**

FUE	11	DES	9	INT	16
CON	8	APA	12	POD	11
TAM	9	COR	10	EDU	18

Puntos de vida: 10

**Ataques:** Tentáculos 50%, daño 1D4 +2

**Hechizos:** Crear portal en el tiempo, Contactar con un Gul, Contactar con un Profundo, Contactar con un Dios/Cthulhu, Atraer un banco de peces.

**Objetos mágicos:** Libro “*Se Hālignes of rēw ābirganic*” (“*Ritos de los devoradores de Cadáveres*”).

**Habilidades:** Confundir 64%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Mentir 72%, Mitos de Cthulhu 68%, Ocultar 30%, Ocultarse 50%

**Pérdida de COR:** Descubrir su auténtica naturaleza híbrida cuesta 1/1D6 puntos de *Córdura*.

### **SACERDOTISAS DEL *DAOINE DOMHAIN***

FUE	15	DES	12	INT	13
CON	19	TAM	12	POD	14

Puntos de Vida: 15

**Ataques:** Arma corta 45%, daño 1D8

Puño 70%, daño 1D3

Daga 35%, daño 1D4 +2

### **CRONOSAURIO (*Kronosaurus Pliosauridae*)**

FUE	22	DES	19	TAM	25
CON	13	POD	11		

Mov 4/10 nadando. Puntos de vida: 17

**Bonificación media al daño:** +2D6

**Ataques:** Mordisco 60%, daño 1D10 +bd

**Hábitat:** Cretácico inferior (*hace 125 a 99 millones de años*), en la zona que hoy corresponde a Australia y Sudamérica.

**Pérdida de COR:** ver a un Cronosaurio vivo cuesta 1D20 puntos de *Cordura*.



Nombre del investigador Alan Shearer  
 Ocupación Profesor de universidad, asesor  
 Títulos, licenciaturas Doctorado en Geología  
 Lugar de nacimiento Londres  
 Trastornos mentales Hematofobia (miedos: sangre)  
 Sexo Masculino Edad 31 años

### Características y tiradas

FUE 15 DES 16 INT 13 Idea 65  
 CON 13 APA 12 POD 16 Suerte 80  
 TAM 14 COR 80 EDU 15 Conocim. 75  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño +1D4



Nombre del Jugador

### Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

### Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

### Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

### Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)		<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)		<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	48	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)		<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)		<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	42
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)		<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	50	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	42
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)		<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)		<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)		<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	35
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)		<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)		<input type="checkbox"/>		OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	60	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)		<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	50	<input type="checkbox"/> Inglés antiguo	41	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	8	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)		<input type="checkbox"/>		ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	70	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)		<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)		<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)		<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	55
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	45	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	

### Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) Escopeta	55	2D6		10m	2	2	
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)		1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							





Nombre del Jugador

Nombre del investigador Sarah Shearer  
 Ocupación Ex-enfermera, esposa  
 Títulos, licenciaturas Enfermería  
 Lugar de nacimiento Nueva York  
 Trastornos mentales Aracnofobia  
 Sexo Femenino Edad 29

### Características y tiradas

FUE 11 DES 14 INT 16 Idea 80  
 CON 12 APA 13 POD 15 Suerte 75  
 TAM 15 COR 75 EDU 14 Conocim. 70  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño +1D4

### Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

### Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

### Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

### Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%) 80
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%) 40	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) 25
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) 50	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%) 24	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) 48		
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%) 21	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%) 51		
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%) 61	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%) 55	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	<input type="checkbox"/> Latín 26	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%) 8	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)		
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)		
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) 70	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%) 35		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
			<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)

### OTRAS HABILIDADES

### ARMAS DE FUEGO

### Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )								
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%) 75	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )								
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )								
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%) 60	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )								
<input type="checkbox"/> ( ) Navaja oculta 65	1D6+bd	1	toque	1	12	<input type="checkbox"/> ( )								
<input type="checkbox"/> ( )						<input type="checkbox"/> ( )								





Nombre del investigador **Jonah Leland**  
 Ocupación **Anticuario**  
 Títulos, licenciaturas **Universidad de Miskatonic, MSc**  
 Lugar de nacimiento **Arkham, MA**  
 Trastornos mentales **Necrofobia (miedo: cadáveres)**  
 Sexo **Masculino** Edad **63**

### Características y tiradas

FUE 6 DES 6 INT 15 Idea 75  
 CON 14 APA 6 POD 7 Suerte 35  
 TAM 16 COR 35 EDU 20 Conocim. 100  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño nada

Nombre del Jugador

### Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

### Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

### Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

### Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%) 75	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)
<input type="checkbox"/> (*) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%) 42	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%) 20	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> Pintura 85	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%) 76
<input type="checkbox"/> Poesía 91	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2) 12		
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)		
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%) 97	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)		
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%) 55	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%) 61		
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%) 88	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)		
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5) 100	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
			<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)

### OTRAS HABILIDADES

### ARMAS DE FUEGO

### Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( ) Pistola c.45	20	1D10	00	15m	2	6	10
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							



Nombre del investigador **Ronald Thiermes**  
 Ocupación **Profesor de Arqueología**  
 Títulos, licenciaturas **Universidad de Miskatonic, BA**  
 Lugar de nacimiento **Boston, MA**  
 Trastornos mentales **Hematofobia (miedos: sangre)**  
 Sexo **Masculino** Edad **33 años**

### Características y tiradas

FUE 10 DES 16 INT 12 Idea 60  
 CON 15 APA 9 POD 11 Suerte 55  
 TAM 15 COR 55 EDU 17 Conocim. 85  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño +1D4



Nombre del Jugador

### Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

### Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

### Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

### Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)		<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)		<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	90	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)		<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)		<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	57
<input type="checkbox"/> (#) Arte (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)		<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)		<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)		<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)		<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)		<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)		<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)		<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)	
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	57	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	32			OTRAS HABILIDADES	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	93	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)		<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)		<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)		<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)		<input type="checkbox"/> Sumerio antiguo	55	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)		<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)		<input type="checkbox"/>		ARMAS DE FUEGO	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	59	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)		<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)		<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	45	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	45
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)		<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	85	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	62	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)		<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	

### Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) Revolver lg	45	1D10	99	20m	2	8	9
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)		1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							



Nombre del investigador .....  
 Ocupación .....  
 Títulos, licenciaturas.....  
 Lugar de nacimiento.....  
 Trastornos mentales.....  
 Sexo..... Edad.....

### Características y tiradas

FUE \_\_\_\_\_ DES \_\_\_\_\_ INT \_\_\_\_\_ Idea \_\_\_\_\_  
 CON \_\_\_\_\_ APA \_\_\_\_\_ POD \_\_\_\_\_ Suerte \_\_\_\_\_  
 TAM \_\_\_\_\_ COR \_\_\_\_\_ EDU \_\_\_\_\_ Conocim. \_\_\_\_\_  
 99 - Mitos de Cthulhu \_\_\_\_\_ Bonificación al daño \_\_\_\_\_

Nombre del jugador

### Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

### Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

### Puntos de vida

MUERTO	INCONSCIENTE	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

### Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)
<input type="checkbox"/> (*) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)		
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)		
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)		
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)		
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)		
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)		<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
			<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)

### OTRAS HABILIDADES

### ARMAS DE FUEGO

### Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)		1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)		especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)		1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							



## *Datos personales*

*Nombre del investigador* .....

*Residencia* .....

*Descripción personal* .....

*Familia y amigos* .....

*Episodios de locura* .....

*Heridas y lesiones* .....

*Marcas y cicatrices* .....

## *Historial del investigador*

## *Ingresos y aborros*

*Ingresos anuales* .....

*Dinero en efectivo* .....

*Aborros* .....

*Propiedades* .....

*Bienes inmuebles* .....

## *Libros de los Mitos estudiados*

## *Objetos mágicos/hechizos aprendidos*

*Objetos* .....

*Hechizos* .....

*Equipo y paraviones*

*Ser ser encontrado*



# La llamada de CTHULHU

Era Victoriana

Nombre del investigador **Alan Shearer**  
 Ocupación **Profesor de universidad, asesor**  
 Títulos, licenciaturas **Doctorado en Geología**  
 Lugar de nacimiento **Londres**  
 Trastornos mentales **Hematofobia (miedos: sangre)**  
 Sexo **Masculino** Edad **31 años**

## Características y tiradas

FUE 15 DES 16 INT 13 Idea 65  
 CON 13 APA 12 POD 16 Suerte 80  
 TAM 14 COR 80 EDU 15 Conocim. 75  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño +1D4



Nombre del Jugador

## Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

## Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

## Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

## Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%) 48	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%) 42
<input type="checkbox"/> (M) Arte (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%) 50	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%) 42
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%) 35
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<input type="checkbox"/>	<b>OTRAS HABILIDADES</b>
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%) 60	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%) 50	<input type="checkbox"/> Inglés antiguo 41	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%) 8	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	<input type="checkbox"/>	<b>ARMAS DE FUEGO</b>
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%) 70	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%) 55
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%) 45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)

## Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabeza (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( ) Escopeta	55	2D6		10m	2	2	
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a		<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							
<input type="checkbox"/> ( )							<input type="checkbox"/> ( )							

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

\* = Comunicación y Manipulación

■ = Pertenecen a las cinco categorías



# La llamada de CTHULHU

Era Victoriana



Nombre del investigador Jonah Leland  
 Ocupación Anticuario  
 Títulos, licenciaturas Universidad de Miskatonic, Msc  
 Lugar de nacimiento Arkham, MA  
 Trastornos mentales Necrofobia (miedo: cadáveres)  
 Sexo Masculino Edad 63

## Características y tiradas

FUE 6 DES 6 INT 15 Idea 75  
 CON 14 APA 6 POD 7 Suerte 35  
 TAM 16 COR 35 EDU 20 Conocim. 100  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño nada

Nombre del Jugador

## Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

## Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

## Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

## Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	75	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	.....
<input type="checkbox"/> (*) Arte (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	42	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	20	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	.....
<input type="checkbox"/> Pintura	85	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	76
<input type="checkbox"/> Poesía	91	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	.....
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Trepár (40%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	12	<input type="checkbox"/> .....	.....	<b>OTRAS HABILIDADES</b>	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	97	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<b>ARMAS DE FUEGO</b>	
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	55	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	61	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	.....
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	88	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	.....
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	100	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	.....
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....		

## Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabeza (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) Pistola c.45	20	1D10	00	15m	2	6	10
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

\* = Comunicación y Manipulación

■ = Pertenecen a las cinco categorías



# La llamada de CTHULHU

Era Victoriana

Nombre del investigador **Ronald Thiermes**  
 Ocupación **Profesor de Arqueología**  
 Títulos, licenciaturas **Universidad de Miskatonic, BA**  
 Lugar de nacimiento **Boston, MA**  
 Trastornos mentales **Hematofobia (miedos: sangre)**  
 Sexo **Masculino** Edad **33 años**

## Características y tiradas

FUE 10 DES 16 INT 12 Idea 60  
 CON 15 APA 9 POD 11 Suerte 55  
 TAM 15 COR 55 EDU 17 Conocim. 85  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño +1D4



Nombre del Jugador

## Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

## Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

## Puntos de vida

MUERTO	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

## Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	90	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	57
<input type="checkbox"/> (M) Arte (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	.....
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Tregar (40%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	57	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	32	<input type="checkbox"/> .....	.....	<b>OTRAS HABILIDADES</b>	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	93	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> Sumerio antiguo	55	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<b>ARMAS DE FUEGO</b>	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	59	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	.....
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	45	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	45
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	85	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	.....
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	62	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	.....

## Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabeza (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) Revolver lg	45	1D10	99	20m	2	8	9
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	.....	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	.....	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	<input type="checkbox"/> ( ) .....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

\* = Comunicación y Manipulación

■ = Pertenecen a las cinco categorías



# La llamada de CTHULHU

Era Victoriana

Nombre del investigador Sarah Shearer  
 Ocupación Ex-enfermera, esposa  
 Títulos, licenciaturas Enfermería  
 Lugar de nacimiento Nueva York  
 Trastornos mentales Aracnofobia  
 Sexo Femenino Edad 29

## Características y tiradas

FUE 11 DES 14 INT 16 Idea 80  
 CON 12 APA 13 POD 15 Suerte 75  
 TAM 15 COR 75 EDU 14 Conocim. 70  
 99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonificación al daño +1D4



Nombre del Jugador

## Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

## Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

## Puntos de vida

MUERTO	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43		

## Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)	<u>80</u>
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> (M) Arte (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)	<u>24</u>	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)	.....
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)	.....
<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (05%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Trepas (40%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	<u>48</u>	<input type="checkbox"/> .....	.....	<b>OTRAS HABILIDADES</b>	
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<u>21</u>	<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	<u>51</u>	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<u>61</u>	<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (01%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<u>55</u>	<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	.....	<input type="checkbox"/> <u>Latín</u>	<u>26</u>	<input type="checkbox"/> .....	.....
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<u>8</u>	<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<b>ARMAS DE FUEGO</b>	
<input type="checkbox"/> (M) Conducir carruaje (20%)	.....	<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	.....	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)	.....
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)	.....
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	.....	<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (EDU x 5)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar embarcación (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)	.....
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> .....	.....	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar globo (01%)	.....	<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)	.....

## Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabeza (10%)	.....	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	<u>75</u>	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	.....	especial	2	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	<u>60</u>	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> ( ) Navaja oculta	<u>65</u>	1D6+bd	1	toque	1	12	<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	<input type="checkbox"/> ( )	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

C = Comunicación

F = Físico

I = Intelecto

M = Manipulación

P = Percepción

\* = Comunicación y Manipulación

■ = Pertenecen a las cinco categorías







LA LLANADA DE  
**CTHOLAU**  
EL JUEGO DE LOS

PLANO  
DE  
**WHITBY**  
Y  
ALREDEDORES  
1878

