

Los apóstoles de la Madre Oscura



Una aventura de para la Llamada de Cthulhu (7ª Edición)

Texto y maquetación por

Gregorio Cañavate (Greg-Sothoth)

Mapas por

Calfred Dolls

Portada por Francisco de Goya (Aquelarreman)

[Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional](#)



Los apóstoles de la Madre Oscura



Una aventura de para la Llamada de Cthulhu (7ª Edición)

Texto y maquetación por

Gregorio Cañavate (Greg-Sothoth)

Mapas por

Calfred Dolls

Portada por Francisco de Goya (Aquelarreman)

Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional



Contenido

PREPARACIÓN	5
BASE DE LA HISTORIA	5
GANCHOS PARA LOS INVESTIGADORES	6
ESCENARIO I: PORTSMOUTH, SOUTHEASTERN NEW HAMPSHIRE	7
Aduanas del puerto	9
Sociedad histórica de New Hampshire.	9
Archivo del periódico local (New Hampshire Patriot and State Gazette) ...	10
Conclusión del escenario Portsmouth	12
ESCENARIO II: THE NEW AWAKENING	12
Conclusión Escenario 2	14
ESCENARIO III: LA ISLA (A 450KM DESDE PORTSMOUTH)	14
Día 1	14
Introducción a los PNJs (dramatis personae)	16
Día 2	20
Día 3	23
Exploración	24
Subescenarios	26
Cuarto de Aperos	26
Iglesia	27
Casa de Elbers	28
Pasadizo / Cloaca / Cueva de los grabados	28
Bosque / Casa de la madre oscura	30
Huida - Sálvese quien pueda	32
Llamada Onírica	33
PERFILES DE LOS MONSTRUOS	34
RECOMPENSAS	36
PERSONAJES JUGADORES PREGENERADOS, MAPAS Y PISTAS PARA IMPRIMIR	37

Los apóstoles de la Madre Oscura

PREPARACIÓN

Esta historia está inspirada en la novela “El apóstol” de Gareth Evans (2018). Es recomendable que los PJs no hayan visto la película. La historia ha sido adaptada durante la Pandemia en primavera del 2020 a los mundos de H.P. Lovecraft (si cabe un poco más) y a las reglas de la Llamada de Cthulhu (v7). La partida está diseñada para una o dos insanas sesiones (4 o 5 horas en total) de tarde de 2 a 4 investigadores con experiencia media-alta.

La aventura marida perfectamente con un gintonic cargado de hierbas aromáticas y unos frutos secos.

BASE DE LA HISTORIA

En una pequeña isla al oeste de Nueva Escocia (Canadá) una secta funda una comunidad en 1888, “los hijos de la madre oscura”. Sus fundadores son tres hombres seguidores de la perversa diosa de la fertilidad provenientes de la costa de nueva Inglaterra. Huyen de la justicia y son acusados de horrendos crímenes (brujería) por las autoridades de EEUU. No les falta razón puesto que llevan liderando rituales adorando a la “cabra negra del millar de retoños” desde hace ya varios años. Al llegar a la isla consiguen invocar a uno de sus retoños y a través de magia negra, consiguen someterlo para fertilizar las estériles tierras de la isla canalizando su poder.

Pronto la perversa comunidad que han fundado, necesita crecer y por tanto de la presencia de mujeres. No suele ser fácil llegar sin ser invitado. La isla, oficialmente, se cree desierta, pero a sus costas llega un barco mensual en el que viajan seguidores de Shub-Niggurath y mendigos no-iniciados a los que les resultó imposible conquistar el sueño americano.

La madre oscura es generosa pero cada vez es más exigente. Para fertilizar necesita sangre humana, cada vez en mayores proporciones. La sangre proporcionada por los sectarios es limitada y la poca producción de la cosecha pronostica hambruna ese invierno. Para solucionarlo, secuestran a la hija de una familia terrateniente acaudalada y planean abastecerse con el rescate que consigan durante el próximo invierno mientras urden algún oscuro plan para exprimir más si cabe al retoño sometido.

Los investigadores se verán envueltos en el rescate de la secuestrada y, a lo largo de la aventura, descubrirán que no toda la colonia está convencida del rumbo que están tomando los líderes de la secta.

Durante la partida se formarán dos grupos enfrentados: entre los fundadores de la colonia y los investigadores. Podrán hacer uso de esa rivalidad para hacer aliados y desentrañar el mal que se esconde en lo profundo del bosque de aquella pequeña isla en medio del Atlántico.

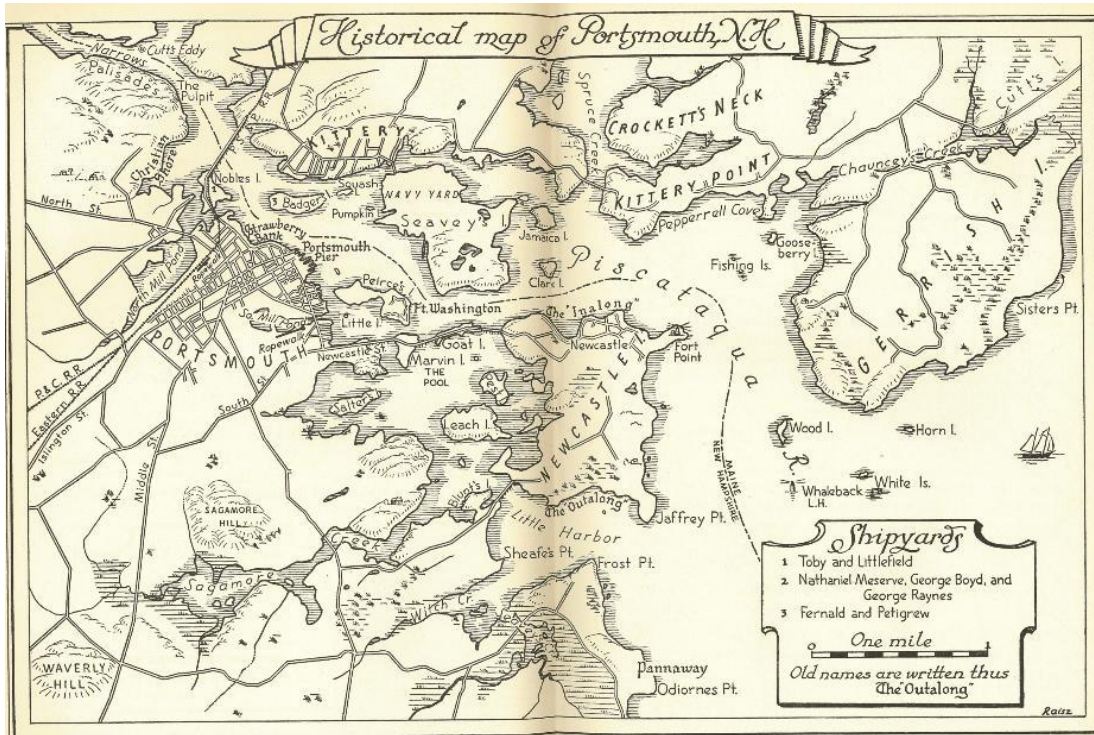


Ilustración 1 - Mapa de Portsmouth

GANCHOS PARA LOS INVESTIGADORES

Se ofrecen varias opciones como gancho para los PJs. Los cuatro primeros tienen contacto con la familia y conocen a la secuestrada. Además, tienen motivaciones extra:

- **Hermano secuestrada (ex Misionero)**, busca a su hermana. Es un antiguo misionero adicto a los opiáceos. Les une las experiencias pasadas como misioneros. No es del todo de fiar para sus padres ya que no ha seguido la tradición familiar de terratenientes agricultores.
- **Investigador privado**, a sueldo de la familia. Sin más motivación que la económica. Está vigilando al hermano de la secuestrada y finge apoyarlo en la investigación del secuestro mientras investiga su posible implicación.

- **Profesor universitario Ciencias Naturales o Biología.** Pretende desarrollar su tesis doctoral en la desconocida botánica de la isla desierta.
- **Antropólogo,** está interesado en la relación del folclore de esa zona de EEUU con deidades de la antigua Grecia y China. Ha escuchado que en las islas cercanas a Nueva Escocia pudiera haber restos arqueológicos que lo demuestren.

Otras opciones de PJs que encajan muy bien en la trama:

- **Policía infiltrado,** en busca de los proscritos que fundaron la isla.
- **Mendigo/a,** en busca de un antiguo compañero que ingresó en la comunidad.

ESCENARIO 1: PORTSMOUTH, SOUTHEASTERN NEW HAMPSHIRE

La acción comienza el 19 de Septiembre de 1908 en Portsmouth, que es una pequeña población de New Hampshire (EEUU) limítrofe con Canadá. Allí las actividades principales son los cultivos de fresas (la familia de la secuestrada son los mayores terratenientes) y la industria naval a través del astillero local. El guardián deberá tener en cuenta el año para limitar las armas y otras tecnologías.



Ilustración 2 Market Square en Portsmouth, 1900-1910

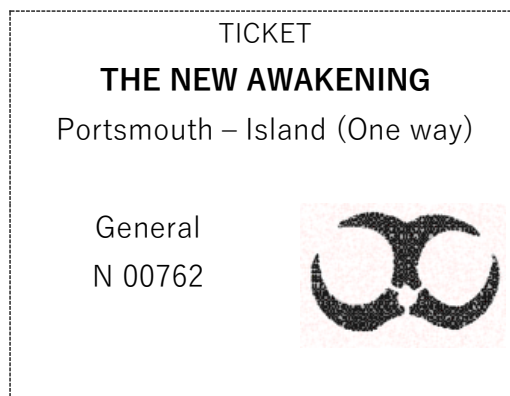
Una **carta** ha llegado a los Blackwood, la familia de la secuestrada:

“Pagaréis, tendréis que pagar por vuestros errores. Recibís abundantes cosechas de la mano generosa de la Madre que gastáis caprichosamente. Deberéis compensar la deuda contraída o será vuestra hija la que pague”

Están asesorados por el jefe de policía amigo de la familia, ya que los Blackwood disponen de una situación social ventajosa debido al cultivo de fresas del que son los máximos productores del condado.

La carta llega acompañada con un **billete de barco** a un destino desconocido. La partida es desde un viejo embarcadero en los alrededores de Portsmouth para 3 días posteriores a la fecha actual.

Una tirada de arte/artesanía desvelará que el símbolo del sello parece haber sido hecho a partir de otro, modificando burdamente aquel, quitando alguna de las partes. Otra tirada difícil de idea puede desvelar que ha sido modificada con algún propósito aparente no muy claro.



Una tirada de ciencias ocultas desvelará que existe un símbolo similar con 3 pares de cuernos en vez de dos y que está relacionado con dioses de la fertilidad de la antigua Grecia (Deméter en Sicilia), la cultura Azteca (Coatlicue), China (diosa Houtu) o de los Andes (Pachamama). Otra de mitos de Cthulu podría hilar más fino y relacionar el símbolo con Shub-Niggurath, la diosa perversa de la fertilidad.

La cantidad exigida son 10.000\$, una gran cantidad para la época, que la acaudalada familia sería capaz de reunir, pero los padres acusarán al hijo que es exclérigo, jugador y adicto a los opiáceos, de haber contraído una deuda de juego por la que han secuestrado a su hermana.

Hundido, el personaje principal se refugia en una timba clandestina en la trastienda de un pub con un estudiante de Biología, una amiga antropóloga y un investigador privado de incógnito que envían los padres para vigilar al hijo, del cual no se fían.

PJs que se sugieren además del principal:

- Un estudiante/profesor de Biología que habla de una isla desierta cercana en la que quiere basar su tesis ya que apenas hay estudios sobre ella (según sus conocimientos).
- Una antigua amiga historiadora antropóloga, comenta que los griegos tenían diosas de la fertilidad y que sabe de pueblos que todavía las adoran.
- Un investigador privado de incógnito que envían los padres con el fin de vigilar al hijo del que no se fían por su mala vida en los últimos años.

Durante la timba los PJs discuten sobre la carta de secuestro y las intenciones de los secuestradores. Además, deberían llegar a la conclusión de que deben intentar llegar a la isla de incógnito y que posiblemente aceptar pagar el rescate lleve a la muerte de la señorita Evelyn Blackwood y a la desaparición del dinero. Para que los investigadores lleguen a esa conclusión se dará la opción de que indaguen en el origen de los mezquinos habitantes de la isla.

Aduanas del puerto



Ilustración 3 Portsmouth, desde el puerto naviero

Investigar en sus registros dará la información de la salida semanal de un barcucho de vapor, con nombre *New Awakening*, destino desconocido. Si se interroga (Tirada intimidar, persuasión o 5\$ de propina) al agente de aduanas reconoce que hace la vista gorda con el destino y los pasajeros a cambio de unos dólares por viaje. El barco paga en cualquier caso las tasas portuarias y todo el mundo sabe dónde va y es precisamente donde nadie (salvo fanáticos y desesperados sociales)

quieren ir. El viaje está totalmente controlado por la tripulación del barco y su capitán Matheu Koch.

Sociedad histórica de New Hampshire.

Este es el único museo de la ciudad. Es donde podrán encontrar datos relacionados con la isla y supersticiones locales. Una visita a la institución cultural y permitirá arrojar luz sobre diversos temas. Si los investigadores están perdidos, se le puede ofrecer hacer una tirada de busca libros que

revelará una de las siguientes pistas (2 si tienen éxito difícil y 3 si es extremo):

1. Se descubre que hay poca información sobre fauna y flora de la isla, aun habiendo información sobre otras islas similares. (Naturaleza, Botánica, Zoología, etc)
2. La isla estuvo habitada por poblaciones vikingas pero sin registros de habitantes en los últimos 100 años. Sólo asentamientos temporales. (Historia, Antropología, Arqueología)
3. Hay muchas referencias a adoraciones paganas en la costa noreste de EEUU a deidades relacionadas con la fertilidad incluida la estatuilla de la foto datada de hace unos 70 años (Antropología o Ciencias Ocultas).

Si demuestran saber sobre el tema en cuestión que están buscando, una tirada con un dado de bonificación sobre ese tema les abrirá las pistas descritas.



Ilustración 4 – Edificio de la sociedad histórica y la reliquia

Archivo del periódico local (New Hampshire Patriot and State Gazette)

Si van buscando pistas sobre la secta, una tirada de buscar libros (difícil si no saben lo que están buscando) hará al investigador encontrar varios anuncios de hace unos años o meses que llaman sobre él la atención:

Si el pobre recurría a mí, yo lo ponía a salvo,
y también al huérfano si no tenía quien lo ayudara.
Me bendecían los desahuciados;
¡por mí gritaba de alegría
el corazón de las viudas!
Job 29:12-13

El Espíritu de ella está sobre mí,
por cuanto me ha ungido
para anunciar buenas nuevas a los pobres.
Me ha enviado a proclamar libertad a los cautivos
y dar vista a los ciegos,
a poner en libertad a los oprimidos.
Lucas 4:18

Todas van acompañadas de una cita para lo que parece ser una misa ambulante. Además se puede ver en el pie del anuncio el símbolo de 3 cuernos bastante pequeño.

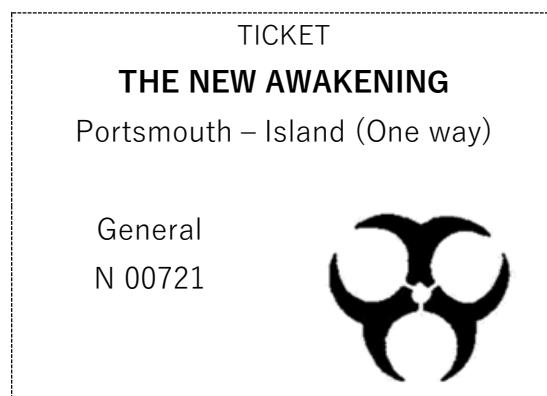
Una tirada de teología/historia/idea hará recordar al investigador que el versículo original empieza:

El Espíritu del Señor está sobre mí, ...

Si se pregunta sobre ese tipo de anuncio el responsable del periódico creará recordar que los paga un tipo de congregación religiosa. No hay nombres ni registros. Pagaban el anuncio al contado y por correo.

Los sectarios usan estos anuncios para la captación de marginados sociales no iniciados. Organizan una misa improvisada al mes aproximadamente.

Si se visita el lugar de la misa más reciente (puede ser un solar o un almacén abandonado), de hace 4 días, se podrá encontrar panfletos con varios versículos similares con ofreciendo una nueva vida en un paraíso terrenal. Una éxito en tirada de descubrir o difícil de suerte mostrará 1D4 de billetes de barco pisoteados o arrugados en la basura para el siguiente barco que sale a la isla. Una tirada de idea (no debería ser necesaria) hará ver a los investigadores que el sello en este caso tiene 3 pares de cuernos (al contrario del que poseen).



En este momento los investigadores deberán ser conscientes de que el billete que acompaña a la carta está “marcado” a propósito, si no han sido capaces de deducirlo por ellos mismos previamente. Podrán usar los billetes encontrados para usarlos para llegar a la isla camuflados con el resto de parroquianos a los que se les ha prometido una vida mejor. Si falta algún billete para el grupo de investigadores, podrán falsificarlo sin necesidad de tirar dados. El guardián deberá ser generoso en este punto para no llevar la partida a un punto muerto (o hacia una muerte prematura).

Conclusión del escenario Portsmouth

El propósito de este escenario es dar a los investigadores el máximo número de pistas posibles antes de embarcarse definitivamente en la aventura. Deben de intuir el peligro de la misión, el carácter malvado de la colonia y su enlace con adoraciones fuera de las religiones socialmente aceptadas en el norte de América. No es impredecible que se hagan con todas las pistas y tal vez el cómo se van a camuflar en el pasaje sea la parte más determinante. Para ello deberán disponer de pasajes “no marcados”, bien encontrados previamente, falsificados o dando un cambiao en la cola de embarque.

ESCENARIO II: THE NEW AWAKENING

Un viejo barco a vapor espera en el embarcadero más alejado del muelle de Portsmouth. Son las 20:00 y una cola de unas 20/30 personas se forma a las inmediaciones de la barcaza, que con más de 40 años ya fue amortizada hace tiempo. Tres de los tripulantes ayudan a embarcar a los pasajeros mientras comprueban los billetes y suben el equipaje. Mujeres, hombres y niños todos de clase aparentemente baja esperan pacientemente su turno para un viaje de futuro incierto, pero más prometedor que la América continental que los escupe como despojos humanos en los que se han convertido.

Nota para el guardián: La mayoría de los pasajeros son personas con pocos o ningunos recursos que están probando suerte con la promesa de empezar de cero. También hay un porcentaje importante de sectarios que van y vienen de la isla por diversos motivos.

Para entrar satisfactoriamente en el barco, los investigadores deberán primeramente tener los pasajes. Si alguno entrega el pasaje que venía en la carta de rescate podrá tirar Suerte o Descubrir para ver de reojo como la tripulación marca con tiza su maleta o marca alguna de sus pertenencias.



Ilustración 5- The New Awakening

Si alguno llega a la cola con el billete marcado, el guardián deberá hacerle tirar Descubrir o Suerte para que se alerte de que los otros billetes son diferentes ligeramente. Una tirada exitosa de “juego de manos” permitirá dar el cambiazo a algún pasajero en un descuido.

Una vez embarcados, los investigadores serán hacinados en el suelo de los pasillos entre la carga: maletas, animales, sacos de provisiones, etc. La travesía a la isla dura toda la noche y parte de la mañana. Durante el trayecto los investigadores podrían sufrir algunas preguntas indiscretas por parte de los pasajeros o tripulación tipo “¿No los habíamos visto antes en las congregaciones?” (Tirada conjunta de suerte). Si la tirada falla los investigadores deberán dar alguna respuesta convincente o probar alguna tirada de Intimidar o Charlatanería para salir del paso.

Si los investigadores lo desean podrán intentar entablar conversación con algún tripulante. Con 1D100, habrá un 40% de posibilidades de que el interrogado sea un mendigo o un convicto buscando empezar de cero. Un 30% de que no le respondan y otro 30% de que sea un sectario e intenten hacer un contrainterrogatorio. Si consiguen hablar con alguien este les hablará de las bondades de la madre negra y de lo bien que le han dicho que se vive en la isla, con un poco de trabajo duro puedes prosperar”. El guardián podrá incluir el siguiente suceso:

“Por un bandazo del barco una caja donde había un animal vivo, vuelca y el animal queda liberado a los pies de los investigadores.”

Si los investigadores lo intentan devolver a su jaula, alguien del pasaje lo arroja al mar aludiendo a que el ser humano no puede intervenir en los designios de Ella. El resto del pasaje asiente y calla.

Conclusión Escenario 2

Hasta aquí el guardián deberá haber llevado a los investigadores a “buen puerto”. No sería conveniente que alguno hubiera jugado tan mal sus cartas como para ser arrojado por la borda, pero todo pudiera ser. Si alguno de los investigadores usó el billete original, la tripulación y su conexión en tierra le apartarán de la tripulación al desembarcar con algún pretexto, pero con el fin de registrarlo e interrogarlo. El guardián podrá dar una segunda oportunidad antes de que los sectarios lo maten en un par de días. El resto de investigadores serán llevados con el resto de nuevos colonos.

ESCENARIO III: LA ISLA (A 450KM DESDE PORTSMOUTH)



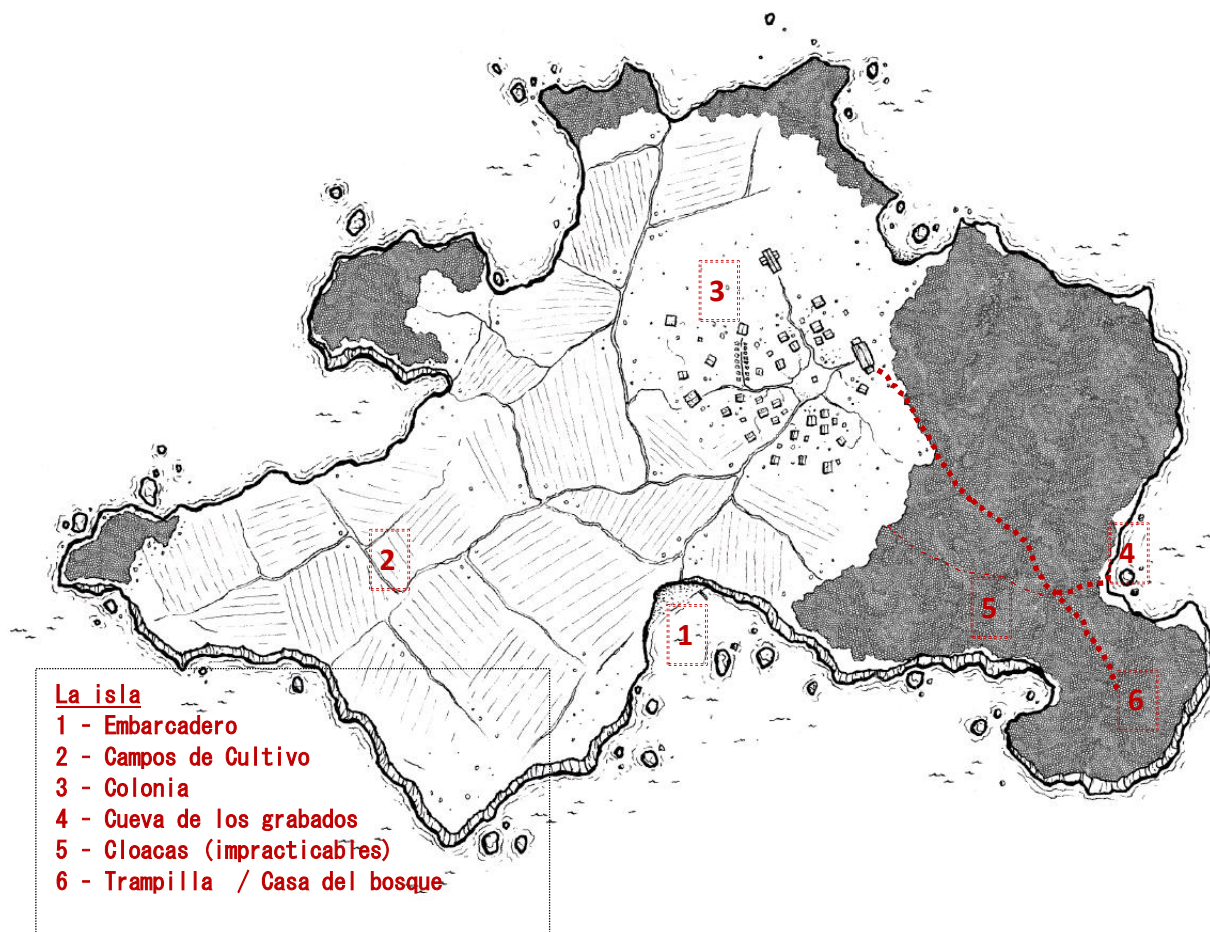
Ilustración 6 - La llegada a la isla

Se narran una serie de acontecimientos que sucederán, si nadie lo remedia, en los días indicados. Estos acontecimientos precipitarán la acción de la investigación. El barco de vapor, que se pierde en la lejanía, tiene planeado regresar en 3 días. Si han

desembarcado el lunes al medio día, el jueves a esa hora estará listo de vuelta para otro desembarco. y sirven de detonador de una especie de “cuenta atrás” para que los investigadores intenten resolver el misterio. Además, se describirán los sub-escenarios dentro de la isla para dar libertad a los PJs a desarrollar su investigación.

Día 1

Al llegar a la isla “The New Awakening” fondea a las afueras de la bahía. Su difícil acceso hace que los pasajeros sean llevados a tierra mediante botes que tienen su amarre en la isla. Una inmensa bandada de gaviotas y otras aves marinas da la bienvenida al grupo. Los graznidos son ensordecedores y parecieran ser portadores de algún tipo de mensaje amenazante. La isla está repleta de acantilados donde estas anidan. La vegetación, arriba de los mismos, es verde y a tramos amarillenta. Ningún árbol crece cerca de las paredes aunque se puede divisar un pequeño bosque así como lo que parecen campos de cultivo más en el interior.



La colonia se compone de unas 30 casas (una por familia), lo que parece iglesia cristiana pero sin símbolos exteriores como cruces o similares. En el centro del poblado hay una especie de plaza de tierra aplastada que domina una escultura en piedra de granito negra de lo que parece ser una virgen pero con rasgos muy ambiguos entre humanos y animales.

Los investigadores son llevados a una fila para registro en la isla donde se toman sus nombres y se le preguntará brevemente por su pasado. Se les recuerda que sus pecados previos han sido perdonados y que aquí tienen la oportunidad de empezar de cero. Se les da un “pack de bienvenida” consistente en ropas de trabajo y una hogaza de pan. Se avisa a los investigadores de que existe toque de queda y está prohibido salir fuera de las habitaciones si no es por una causa justificada.

Los jugadores son conducidos a unos barracones de madera donde se les aloja en habitaciones individuales. Las habitaciones son modestas y el mobiliario


consiste en un catre de lana cardada, un escritorio y una silla. Además, hay una lámpara de aceite en cada cuarto, así como un frasco de cristal vacío y una pequeña y afilada cuchilla que llama la atención de los investigadores. El propósito del frasco y la cuchilla es que los huéspedes se hagan un sangrado cada noche. Por la mañana podrán observar que el resto de habitaciones han dejado el frasco más o menos lleno en el pasillo común al lado de la puerta. El sangrado quita 1PV recuperable si se descansa esa noche. Este proceso deberá ser realizado cada noche que los investigadores pasen en la barraca. En caso de no llenar el frasco, los PJs pudieran poner el foco sobre ellos. Por ejemplo, si durante dos noches seguidas no se hicieran el sangrado, podrían ser llevados al cuarto de aperos (ver más adelante).

En el caso de que se hagan el sangrado y quieran dormir. Cada jugador será susceptible de llamadas oníricas de Shub Nigurath que se manifestará en forma de pesadillas y/o visiones sobre los acontecimientos de la isla. Las llamadas pueden afectar a la cordura de los investigadores si no pasan cada noche una tirada de POD, pero dará información sobre como liberar a su retoño. Se enumeran las pesadillas/visiones en la sección **Llamada onírica** donde viene la pérdida de cordura asociada a cada una.

Introducción a los PNJs (dramatis personae)


John Elbers (líder de la secta)

Elbers lidera la colonia haciendo de guía espiritual. Tiene unos casi 60 años y calva prominente. Es el mayor de los 3 sectarios que huyeron de Nueva Inglaterra y encontraron en una remota isla de Canadá el lugar perfecto donde establecerse y pasar desapercibidos. Sus prácticas de brujería llamaron la atención de la policía en EEUU y decidió salir huyendo tras una redada en su pueblo natal donde la mayoría de los vecinos practicaban un culto a Shub-Niggurath. Es bastante inteligente y ha coordinado la estrategia de crecimiento de la colonia desde hace 20 años con éxito hasta hace poco encadenando 1 año de hambrunas con otro que se prevé desastroso. Dentro de su fanatismo es capaz gestionar la comunidad como si de un pueblo normal se tratara, pero tras cada acción o plan hay un objetivo común que es la adoración de su cruel diosa.

Caract	Puntos	Habilidades: Charlatanería 80%, Persuasión 50%, Encanto 60%; Carpintería: 40%; Ciencias Ocultas 40%, Mitos de Cthulhu 20%; Escuchar 30%; Alemán 60%	
FUE	50		
CON	60		
TAM	50		
DES	50		
INT	80		
POD	80		
APA	65		
EDU	55		
PV	11		
BD	0		
P. Magia	16	Hechizos: Convocar retoño oscuro / Atar retoño oscuro. Expulsar Shub Niggurath. Atar Ghules. Bendecir cadenas (variante bendecir hoja): La usa para retener al retoño por medio de cadenas mágicas que dañan a la criatura si se mueve. Requiere renovarla cada semana.	
Armas: Cuchillo Grande 40% Daño: 1D8; Fusil Lee-Enmfield, 45%, Daño: 2D6+4, Usos:1, Cargador: 5, Alcance 110m, FD:100.			


Abraham Fricker (mano derecha)

Es el más joven de los 3 (unos 40). Tiene una complexión fuerte y ha sido hasta ahora un fiel seguidor de Elbers al que ahora ve como un viejo débil y que se ha ablandado con los años. Rito tras rito ha perdido completamente la cordura y está dispuesto a mantener atado al retoño oscuro y alimentarlo con la ayuda del Gul. Con el paso de estos años ha aprendido los secretos del libro mágico que maneja Elbers y se ve con confianza para ocupar su puesto como líder de la congregación. Solo es cuestión de tiempo que se presente la oportunidad para ello. Tiene una hija de unos 17 años con la que vive, su único punto débil, ya que hará cualquier cosa para protegerla.

Caract	Puntos	Habilidades: Charlatanería 50%, Intimidar 60%, Artesanía metal: 40%; Ciencias Ocultas 30%, Mitos de Cthulhu 18%; Escuchar 30%; Seguir Rastros 20%; Alemán 60%	
FUE	70	<p>Hechizos: Convocar retoño oscuro / Atar retoño oscuro. Expulsar Shub Niggurath. Atar Ghules.</p> <p>Armas: Pelea 50%; Hacha de leñador 40% 1D8+2+BD; Escopeta de calibre 12, 55%, Daño: 4D6/2D6/1D6, Usos:1 o 2, Cargador: 2, Alcance 10/20/50 m. FD:100.</p>	
CON	60		
TAM	70		
DES	60		
INT	55		
POD	70		
APA	50		
EDU	40		
PV	13		
BD	+1D4		
P. Magia	14		


Matheu Koch (mano izquierda)

A día de hoy tienes unos 45 años. Su motivación es el culto a Shub-Niggurath. Es el más culto de los tres y además es un marino experto como mercante y pescador. En una de sus salidas dio con la isla y condujo al grupo la primera vez para allí asentarse. Coordina los viajes periódicos al continente y la defensa de la isla, ya que conoce a la perfección la costa de la misma. Las complicaciones del ultimo año han hecho repensarse su estancia en la isla pero no ha tomado la decisión por miedo a sus otros dos “colegas”. Si la cosa se complica demasiado (ver día 3 - todo se precipita), no dudará en dejar la isla con el resto de colonos.

Caract	Puntos	Habilidades: Carpintería: 40%; Ciencias Ocultas 30%; Escuchar 50%; Mitos de Cthulhu 10%; Nadar 40%; Navegar 60%; Seguir rastros 50%; Sigilo 30%; Tregar 50%	
FUE	50		
CON	80		
TAM	40		
DES	80		
INT	55		
POD	50		
APA	70	Hechizos: Atar Ghules. Bendecir cadenas (variante bendecir hoja).	
EDU	65		
PV	12		
BD	0		
P. Magia	10	Armas: Pelea 40%; Hachuela 40% 1D6+1; Escopeta de calibre 12, 35%, Daño: 4D6/2D6/1D6, Usos:1 o 2, Cargador: 2, Alcance 10/20/50 m, FD:100.	

Ronald Oldfield (policía de incógnito)


Llegó a la isla junto a los investigadores en auxilio de su compañero Michael Lanegan que desembarcó de incógnito como vagabundo hace varias semanas. Pertenece a la policía canadiense, que en colaboración con el gobierno estadounidense están investigando a 3 prófugos que se creían desaparecidos. El guardián podrá poner en juego a Oldfield si ve en apuros a los investigadores. Bien para sumarse al grupo o bien como cabeza de turco si los investigadores se ven muy acosados por los sectarios.

Caract	Puntos	Habilidades: Buscar Libros: 20%; Cerrajería 40%, Equitación: 60%; Escuchar 40%; Idioma (francés) 60%; Navegar barco 20%; Persuasión 50%; Primeros auxilios 45%; Seguir Rastros 50%; Supervivencia 55%	
FUE	60		
CON	65		
TAM	50		
DES	70		
INT	55		
POD	50		
APA	70	Hechizos: No.	
COR	50		

EDU	55	Armas: Pelea 70%; Cachiporra 40% 1D8; Escopeta/Fusil 60% (no dispone de ninguna en la isla),
PV	11	
BD	0	
P. Magia	10	


Evelyn Blackwood

Es una mujer ya madura de unos 40 años pero que conserva toda la belleza de su juventud. La pasión por su hermano pequeño la ha llevado a seguirle por sus misiones en todo el mundo. A pesar de su aspecto frágil y de las secuelas del secuestro, es muy resistente y estará en plenas facultades en cuanto quede liberada.

Caract	Puntos	<p>Habilidades: Antropología 20%; Idioma (Latín) 40%; Nadar 40%, Ocultarse 35%; Persuasión 50%; Psicología 30%; Sigilo 60%; Trepar 55%;</p> <p>Hechizos: No.</p> <p>Armas: Pelea 70%; Daga/Cuchillo 40%; Arma de Fuego Corta 60% (desarmada).</p> 
FUE	50	
CON	75	
TAM	40	
DES	50	
INT	60	
POD	70	
APA	65	
COR	70	
EDU	80	
PV	11	
BD	0	
P. Magia	14	

Anna Fricker

De unos 17 años ha crecido en la isla sobreprotegida por su padre, que está esperando que cumpla los 18 para iniciarla en la adoración a la cabra negra. Durante su vida ha aprendido lo suficiente como para saber que los rituales isleños son de todo menos normales. Está considerando salir de la isla ya que la sobreprotección de su padre le impide tener más que relaciones esporádicas con jóvenes de la isla. Estos acaban desapareciendo o abandonando la isla cuando su padre descubre su relación sentimental. Ayudará a los investigadores a abandonar la isla si la llevan con ella, pero en ningún caso hará daño a su padre.

Caract	Puntos	Habilidades: Alemán 40%; Artesanía 60%, Ciencias Ocultas 10%; Escuchar 60%; Naturaleza 50%; Mitos de Cthulhu 5%; Ocultarse 55%; Sigilo 60%; Tregar 55%;	
FUE	60	Hechizos: Atar/Expulsar Ghules.	
CON	65	Armas: Pelea 40%; Horca 50% 1D6+1; Escopeta 70%	
TAM	50		
DES	50		
INT	70		
POD	60		
APA	70		
COR	20		
EDU	40		
PV	11		
BD	0		
P. Magia	12		

Día 2

No es buena idea que se les haga tarde a los investigadores en su primera homilía. La gente anda apresurada a la misa matinal. El templo, construido en madera y piedra, está dentro del poblado. Funcional y sin mucha floritura se asemeja a una iglesia con forma de cruz, al fondo hay un púlpito y unas 15 hileras de bancos ocupan el resto de la habitación. Dos ventanas a cada lado la iluminan. Toscos motivos naturales adornan la estancia, grabados en madera de flora y fauna que pudiera ser de la isla y algún cuadro de poco valor artístico con lo que parecen ser campos de cultivos de cereal. Los parroquianos ya están todos sentados cuando lleguen los investigadores y el sermón a punto de empezar. John Elbers oficia la ceremonia. El sermón está plagado de referencias a la biblia pero con leves modificaciones y referencias a una deidad femenina. Además, se hace hincapié en la salvación a través del trabajo duro y los poderes de su deidad.

¿Cuántas veces habéis pedido una segunda oportunidad y se os ha negado? ¿Cuántos de vosotros habéis sido aplastados brutalmente por una sociedad que solo valora el dinero por encima de cualquier dogma? ¿Acaso no obtenemos de la naturaleza todo lo que necesitamos? ¿Qué le damos nosotros a cambio? ¿Quiere acaso ese dinero?

El rico avaricioso, el ladrón, la ramera, el borracho, aquí en la isla sois todos iguales. Ella no diferencia de circunstancias sociales o raza. Ella provee, Ella todo lo da y todo lo quita. Nuestro sudor y sangre pueden lavar ese pasado. De hecho, aquí no hay pasado. La isla es un nuevo comienzo para vosotros que seréis acogidos por Ella y por su estirpe.

Bienaventurados los pobres en espíritu, porque de ellos es la salvación. Bienaventurados los que lloran, porque ellos serán consolados. Bienaventurados los mansos, porque ellos recibirán la tierra por herencia. Bienaventurados los que tienen hambre y sed de justicia, porque ellos serán saciados. Bienaventurados los misericordiosos, porque ellos alcanzarán misericordia. Bienaventurados los de limpio corazón, porque ellos serán su fuente de vida. Bienaventurados los pacificadores, porque Ella los acogerá en su seno. Bienaventurados los perseguidos por causa de la justicia, porque de ellos es la eterna salvación. Bienaventurados son los que por mi causa sean humillados, injuriados, vituperados, desterrados y perseguidos, y digan toda clase de mal contra ellos, mintiendo, alégrense y sean felices, porque su galardón es grande junto a Ella.

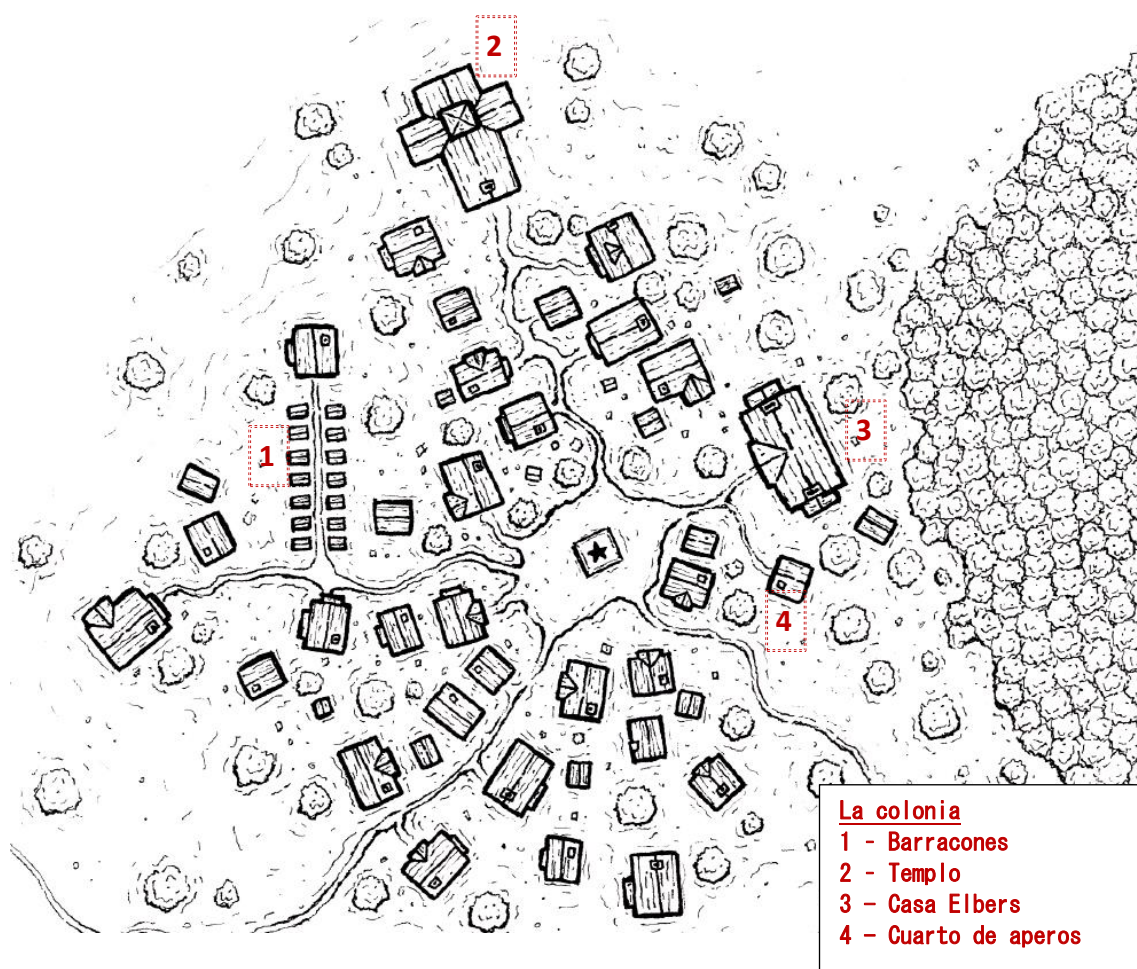
Ella es misericorde y poderosa, nos da sus frutos y alimenta nuestras cosechas. Cada surco en la tierra, cada nueva criatura venida a este mundo tiene su bendición, pero solo si somos sus mas fieles servidores. Ella es también implacable con aquellos que no lo son y solo con su sacrificio se puede apaciguar su ira.

Elbers maneja dos tomos durante la misa. Uno de ellos son anotaciones suyas de pasajes de la biblia adaptados al culto primigenio y el otro es un tomo extraño que guarda bajo el atril en un cajón bajo llave (Tirada de Descubrir). Ver subescenario Iglesia.

Al tajo:

El segundo día, durante la jornada de trabajo comunal, el guardián podrá introducir a varios de los PNJs durante las diversas tareas que se les asignen a los investigadores como carpintería o construcción. Si los investigadores se interesan en recopilar historias por transmisión oral podrán oír algunas como que otra vez han vuelto a nacer otro cordero muerto con malformaciones o que las vacas están dando leche agria, además no parece que los cultivos de maíz estén creciendo lo suficiente. Pudiera ser que si se ganaran la confianza (Tirada de Encanto) de alguno les dejaran caer la caída de la popularidad de Elbers el pastor de la congregación, al fin y al cabo, el último invierno fue bastante duro y hubo varias muertes por enfermedad y hambre y este no pinta mucho mejor. La fe en lo que parece ser la diosa a la que adoran no parece estar minada. Los aldeanos la describen como un ser poderoso capaz de bendecir las cosechas y el ganado. Su diosa no tolera la herejía y eso pudiera ser el motivo de las pobres últimas cosechas.

Nota para el guardián: La mayoría (2/3) de los aldeanos son sectarios afines a Elbers, Fricker y Koch que se unieron a la colonia después de que aquellos se instalaran allí huyendo de la justicia estadounidense. Son adoradores de Shub-Niggurath desde antes de llegar a la isla. El resto han sido captados durante las diversas misas ofrecidas en el continente. La fe de estos últimos es menor debido a la precariedad en la que se encuentran, pero difícilmente (éxito extremo en Tirada de Encanto o Persuasión) lo van a expresar por miedo a represalias. Aquellos que lo hacen “abandonan la isla” misteriosamente sin avisar, o vuelven con algún miembro amputado, la cordura perdida y su fe reforzada.



Fiesta nocturna y registro de habitaciones:

Esa noche hay fiesta en la aldea, las mujeres preparan comida al fuego, mientras los hombres montan varias hileras de mesas. La fiesta tiene una doble función: subir la moral de los colonos y sobre todo aprovechar para registrar las habitaciones de los recién llegados, sospechosos de tener entre sus filas a policía de incógnito o al enviado por la familia Blackwood. Si los

investigadores esconden algo en sus cuartos se encontrarán en apuros. Si aprovechan la fiesta para seguir investigando la isla, la casa de Elbers se encontrará otra vez libre para acceder al pasadizo.

Si el registro termina sin detenidos, los fundadores decidirán traer a la señorita Blackwood a la plaza del pueblo y probar suerte amenazando con acabar con su vida si no aparecen el/los infiltrado/s. En este momento los investigadores pueden decidir comenzar el rescate, pero los sectarios (al menos 4) rodearán a la secuestrada durante toda la noche en medio de la plaza armados con diversas armas blancas y 2 escopetas de calibre 12 y un fusil de cerrojo 22.

Si los investigadores no atacan, descubrirán que todo era un farol y devolverán a la secuestrada a la casa del bosque bien entrada la mañana. El objetivo final de los sectarios es cobrar la recompensa y en la mente de Fricker sacrificarla para el retoño oscuro y así intentar una mejora de la cosecha.

Día 3

Todo se precipita:

Parte de la congregación ha perdido la confianza en Elbers como líder de la secta. Una serie de malas decisiones ha llevado a la colonia a una hambruna casi segura. Durante estos años Fricker ha ido adquiriendo notoriedad entre los fieles y ciertos poderes a base de furtivas noches de estudio del libro de Elbers **"Maravillas de la naturaleza negra"**. Actualmente se ve con confianza suficiente para dar el relevo a Elbers. Tiene un plan en mente y pasa por aumentar los sacrificios humanos para alimentar al retoño oscuro subyugado.

La gota que ha colmado el vaso ha sido el fracaso del cobro del secuestro ideado por Elbers y su negativa a dejar paso a Fricker. Además, sospecha que la indulgencia de éste ha podido provocar la huida de la isla de algún adepto no del todo convencido, que pueda haber alertado a las autoridades tras un viaje solo de vuelta. Fricker cree que una buena purga puede servir para reforzar la colonia y de paso para cebar a la horrenda criatura de la casa del bosque y por consiguiente obtener una buena cosecha este verano.

Si los investigadores han llegado vivos al tercer día en la isla, la traición de Fricker a Elbers va a servir para precipitar los acontecimientos. El guardián puede describir algún vodevil ideado por Fricker para ajusticiar o hacer desaparecer a Elbers: homicidio por autodefensa; simular un accidente; una ejecución pública por mancillar el honor de su hija. El resultado será el mismo, Fricker ocupará el puesto de cabecilla de la colonia y la señorita

Blackwood será llevada a la casa del bosque para que la devore la criatura que allí se aloja. Esto será presenciado por los jugadores si todavía no han sido descubiertos.

La secuestrada y el cadáver de Elbers son llevados a la casa del bosque en un carro tirado por caballos a través del mismo. Si los jugadores no han conseguido descubrir el atajo del túnel van a tener la oportunidad de seguir a pie y desde la distancia el carromato (tirada de seguir rastros o discreción).

No se ha contemplado la posibilidad de que los investigadores exploren el bosque. Queda a discreción del Guardián el dar esa posibilidad. El bosque se ha planteado en esta aventura como muy difícil de explorar si no hay indicios o pistas evidentes de la ubicación de la caseta. Es un bosque anómalamente frondoso y perversamente cambiante, lleno de estrechas travesías que forman un laberinto dinámico donde la maleza pareciera crecer y desaparecer en cuestión de pocas horas. La mayoría de los colonos no se atreven a adentrarse y los cabecillas del grupo (salvo que necesiten transportar algo pesado) prefieren coger el atajo de los túneles.

Exploración

Es probablemente durante la noche, cuando los investigadores quieran aprovechar la oscuridad de la noche para buscar a la señorita **Blackwood** y reconocer el terreno. El guardián exigirá una tirada de sigilo conjunta (añade un dado de bonificación por nocturnidad). Si se falla hay un 40% de posibilidades que los ruidos alarmen a algún colono cotilla (este dato es solo para el guardián). Si es así, en 1D10+1 asaltos aparecerá una cuadrilla de 1D4 sectarios horcas y garrotes en mano. Solo les salvará una tirada extremadamente difícil de elocuencia o una excusa que convenza al guardián. Si lo quieren hacer durante el día, no añadas el dado de bonificación en la tirada conjunta de sigilo, la posibilidad de llamar la atención será del 60% y los curiosos aparecerán en 1D6+1 asaltos.

Si todo va bien y son discretos se les dará la opción de explorar los subescenarios de la isla. Lo ideal sería poder reconocer dos cada 24h como máximo apurando hasta el regreso del “The new awakening.”

Sugerencias para marcar el ritmo:

Depende del número de jugadores y de la estrategia que sigan (puede que quieran dividirse) el guardián deberá saber marcar el ritmo de los acontecimientos. Tal vez tenga sentido permitir que puedan explorar varios escenarios dentro de la aldea en una sola noche por grupo. **Por la distancia, llegar a la casa del**

bosque debería llevar varias horas que ocuparan toda la noche o casi todo el día (lo mismo para la cueva de los grabados). Reconocer el terreno por el día es a simple vista más arriesgado y se les debería transmitir así a los jugadores. En cualquier caso, puede que el tiempo apremie y necesiten arriesgar.

Los escenarios se pueden recorrer de forma aleatoria pero siempre se podrá sugerir un orden lógico que haga de la partida más disfrutable y con sentido. Se puede hacer llamar la atención durante la primera noche en la casa de aperos, al fin y al cabo, se estará usando de cuarto de tortura durante esa noche, y/o de la casa de Elbers, que en ese momento se encontrará vacía. Se podría describir como Elbers abandona su casa y se dirige con otros sectarios al cuarto de aperos. Irrumpir en él durante la tortura precipitará los acontecimientos y pondrá en riesgo la misión, que al fin y al cabo es localizar y rescatar a la señorita Blackwood. Además, los investigadores deberían ir desarmados hasta encontrar las armas en el cuarto (ver subescenario) al cual podrían entrar una vez terminada la primera sesión del martirio.

Es indispensable que los investigadores descubran el pasadizo que conecta la casa de Elbers con la cueva cuanto antes. Allí es donde se encuentra la clave para el hechizo de “atar retoño oscuro” y además conecta con la casa del bosque donde está Evelyn. Sin los hechizos siempre se podrá usar la fuerza bruta. Además, acceder a la casa atravesando el bosque es una empresa que requiere más tiempo del que se dispone.

Si llegan a la casa antes del segundo día a la cabaña del bosque, sin armas, hechizos, etc. el guardián podría poner un grupo de sectarios haciendo guardia en la puerta como medida disuasoria. Si de todas formas accedieran a la casa y terminaran con el Gul, deberán optar por enfrentarse al retoño. Otra posibilidad es que el retoño les proyecte la alucinación de la cueva, con los libros de Elbers en el sueño, y describiendo el sometimiento mágico. Puede que así lo dejen con vida para desatarlo de forma mágica más tarde, una vez se hayan hecho con los libros y runas. Hay que pensar que quedan varios días hasta que vuelva el barco y pocas posibilidades de sobrevivir con los sectarios tras su pista. Un escenario caótico con el retoño deambulando por la isla pudiera darles algunas opciones más de embarcar de vuelta.

Tabla de sugerencias de exploración de escenarios por día. X es recomendable y XX es muy recomendable para una fluidez de la historia con más coherencia para los investigadores. En cualquier caso la aventura ha sido probada llegándose a la casa del bosque antes que a otros escenarios ya en la noche del día 1 y tuvo un resultado positivo para los valientes jugadores.

	Iglesia	Cuarto de aperos	Casa Elbers	Cueva Grabados	Casa Bosque
Día 0 (llegada)	X	XX	X		
Día 1	X	XX	XX	X	
Día 2	X	X	XX	XX	X
Día 3 (Regreso del barco)				X	XX

Subescenarios

Cuarto de Aperos

Siniestro cuarto de aperos y pequeño almacén de herramientas, casi todas ellas dañadas y desgastadas por el uso. Este cuarto de unos 30 metros cuadrados sirve últimamente de sala de torturas para sospechosos de espionaje y rebeldía por parte de los capos de la colonia. En las semipodridas paredes apenas se sostienen unas estanterías que algún día estuvieron ordenadas y ahora sirven para albergar herramientas reconvertidas en aparatos de tortura rápida: martillos y cinceles desgastados y manchados de sangre, clavos enrobinados y cuerdas que parece que pidieran ser usadas alguna que otra vez más para atar a pobres desgraciados que osen contravenir a los líderes de la secta. En el centro del cuarto hay una silla de madera donde amarrar a los díscolos para un breve escarmiento o incluso dar matarile a sospechosos de amenazar el orden de la colonia. Durante la primera noche de llegada y el día siguiente, se usará para hospedar e interrogar o bien al polizón del barco o un PNJ introducido por el guardián, Michael Lanegan espía del gobierno Canadiense. Si los investigadores deciden investigar el cuarto durante la primera noche o por la mañana del segundo día podrán ser testigos de la tortura (1D3 de torturadores siempre incluyendo a Abraham Fricker). La única forma de ver lo que pasa es a través de unos tablones en una de las paredes que no están bien clavados (Tirar Descubrir o Carpintería). Aquí los investigadores que no dispongan de ningún arma podrán hacerse con alguna de las siguientes herramientas:

- Hachuela, Hoz: 1D6+1+BD /Toque / Combatir (Hacha)
- Bastón: 1D8+BD /Toque / Combatir (Pelea)
- Cuchillo oxidado: 1D4+1+BD /Toque / Combatir (Pelea)
- Cable estrangulador: 1D6+BD / Toque / Combatir (Cable)

Nota para el guardián: Si para liberar al secuestrado los investigadores deciden irrumpir cuando hay secuestradores (y los eliminan), se dispararán las alarmas, al cabo de las pocas horas, al estar muertos o desaparecidos Fricker y sus secuaces. Si irrumpen cuando no hay sectarios (la primera noche o después de

la tortura) podrán hacerse con las armas. El cadáver del interrogado desaparecerá después del segundo día dejando un evidente charco de sangre como pista de su presencia y un rastro de la misma que sale al exterior y desaparece en lo que parecen ser huellas de carro que se pierden junto a otras en el camino principal. Una tirada de primeros auxilios o medicina revelará que la sangre es probablemente humana y que es difícil que la persona haya sobrevivido. Además, se encontrará un carné militar encima de una mesa de un tal Michael Lanegan guardia canadiense. Además de una carta con remitente desconocido:

Querido Michael,

Me alegra que hayas encontrado tu hueco en el sitio tan maravilloso que describes y tanto buscábamos.

Recientemente he perdido el trabajo y he aprovechado un domingo por la mañana para asistir a una de esas misas que me aconsejaste. He podido comprobar que el pastor y su culto es en verdad lo que esperaba tal y como me describías en tu anterior carta. He decidido por tanto acompañarte y unirme al culto y así serte de apoyo. Espero poder hacerlo en el barco que parte el 21 de Septiembre.

Deseando verte, se despide de ti tu primo Ronald.

06 de Septiembre de 1908

Iglesia

La iglesia solo está operativa durante las mañanas para la hora de culto. Estando accesible el resto de la jornada para curiosidad de los investigadores. La puerta está cerrada (tirar cerrajería) pero con probabilidad haya alguna ventana mal cerrada por la que colarse (tirada sigilo con un dado de bonificación) Al fondo, en el púlpito, los investigadores pueden encontrar dos libros guardados en el cajón. El primero es una versión extraña de la biblia con anotaciones propias (10\$ por su rareza. Semanas: 1, +2 Ciencias Ocultas). El segundo se llama **“Maravillas de la naturaleza negra”** está en inglés y por precaución le faltan dos páginas con parte de las runas y símbolos mágicos que son necesarias para realizar los hechizos que contiene. También es usado para recitar algún pasaje durante las misas. Los libros son accesibles con una tirada fácil de fuerza para abrir el cajón donde se encuentran y una difícil de Descubrir si no se sabe lo que se busca.

Libros:

Biblia Adaptada: Autor desconocido, versión de un antiguo testamento adaptado por algún sectario adorador de Shub-Niggurath. No contiene hechizos y su propósito es adoctrinar a nuevos fieles. (Semanas: 1, +2 en Ciencias Ocultas)

Maravillas de la naturaleza negra. Autor: G. Cane-Crusader. Es una versión ampliada de "Maravillas de la naturaleza. Morryster. Inglés. Semanas: 11. 1D10 Cordura, MCI:3; MCT:6; Puntuación Mitos: 29. Hechizos: Convocar retoño oscuro / Atar retoño oscuro (faltan runas). Expulsar Shub Niggurath. Atar Ghules.

Casa de Elbers

La casa se diferencia poco del resto de las de la colonia. Es un poco más grande, robusta y mejor cuidada. Está hecha en madera y piedra. Consta de un salón central bastante amplio y adornado de forma austera. En él hay una chimenea bastante grande y un pilar de madera justo al lado. Consta de 3 habitaciones: una para Elbers, para su hija Anna y otra que hace la función de cuarto auxiliar.

Los tocones de leña al lado de la chimenea esconden (tirada de Descubrir o Idea) una trampilla que es la entrada a un pequeño pasadizo subterráneo por el que se puede acceder de manera opcional desde el exterior si se rompen los tablones que ocultan los cimientos de la vivienda.

Si los investigadores acceden durante la noche podrán despertar a Anna, que casi seguramente esté durmiendo en su habitación. Las posibilidades de que se encuentre el reverendo son del 25%.

Es interesante que el guardián haga llamar la atención de los investigadores sobre la casa de alguna manera para que la asalten como muy tarde la segunda jornada ya que es la puerta para acceder a la cueva de los grabados y la casa del bosque. Pudiera hacerlo por ejemplo con entradas y salidas de Elbers y sus secuaces.

Pasadizo / Cloaca / Cueva de los grabados

El pasadizo tiene la anchura para el paso de una persona y 1,5m de altura. Está excavado en el suelo aprovechando el paso de antiguos ríos subterráneos. A tramos transcurre por piedra viva y a tramos en tierra excavada con el techo apuntalado con maderas para evitar derrumbes. No dispone de sistema de alumbrado

y los investigadores deberán llevar su propia luz o lo recorrerán de forma más lenta (Destreza o menos para evitar una caída que quite 1PV).

A unos 200 ms de recorrerlo el camino se cruza con otro más pequeño por el que transcurre el alcantarillado de la colonia. Esta ha excavado un rudimentario sistema de cloacas que desemboca toda en la galería que cruza el pasadizo. La cloaca atraviesa discreta por debajo de unos maderos instalados para evitarla. Además del olor nauseabundo, en esta parte del túnel los investigadores podrán sentir una aterradora fuerza (Tirada de Poder) que proviene de la cloaca.

Si los investigadores deciden zambullirse en la cloaca (huir de una persecución podría ayudar), deberán hacerlo con metro y pico de aguas fecales. Un hedor nauseabundo inundará las fosas nasales de los investigadores haciendo vomitar a los más pudorosos. La cloaca está conectada con una cueva que de tiempos inmemorables ha servido a los habitantes de la isla para practicar ritos religiosos. Una influencia mágica recorre a cloaca hasta la caverna donde retoños oscuros fueron invocados en varias ocasiones. Los retoños aceptan las ofrendas y sacrificios en nombre de Shub-Niggurath. La última vez hace unos pocos años por Elbers y sus secuaces. Esa energía hace que el retoño se manifieste en forma de horrenda visión (**Ver Llamada onírica**). La acción de los gases pestilentes de la cloaca hará el resto. Los investigadores deberán tirar poder con un dado de penalización. La horrenda aparición hace perder 1D3/1D6 de puntos de cordura.

Al llegar a la cueva, de unos 50m², esta está iluminada por la luz de una entrada a 10ms de alto que da los acantilados de la isla y que solamente con una tirada difícil de trepar se puede alcanzar (fallar la tirada significa perder 1D8 PV por la dura caída). Alcanzarla desde fuera requiere otra tirada normal de trepar, pero esta vez el fallo es directamente la caída al vacío.

Sobre una de las paredes de la cueva, sobre la que se cuela la luz del sol (y de la luna llena durante la noche) se pueden diferenciar diferentes grabados y runas que se han usado por parte de las civilizaciones que habitaron la isla con el mismo perverso motivo. Indios nativos, Vikingos y ahora los colonos ha realizado sacrificios a Shub-Niggurath con el fin de obtener su beneplácito. La bondad es algo que esta diosa primigenia desconoce. Siempre sedienta de sacrificios ha sabido exprimir a sus seguidores para sembrar el mal y obtener la sangre de terceros o de ellos mismos. El suelo se encuentra llenos de huesos de animales y alguno humano de diversas épocas. Todos se amontonan alrededor de un altar esculpido en la piedra viva y sobre el cual la luz de la luna llena deja adivinar manchas de sangre resacas de hace semanas. Con un poco de memoria o lápiz y papel los investigadores podrán completar los grabados del libro

“Maravillas de la naturaleza negra” y ejecutar el hechizo “Convocar retoño oscuro / Atar retoño oscuro” . Los grabados por sí solos no servirán para ejecutar el hechizo. Ver hechizos de atadura independiente. Coste 1 punto de cordura + 1 punto de magia / asalto. Se necesita vencer una tirada enfrentada de poder con el retoño y estar a menos de 100m del objetivo.

Bosque / Casa de la madre oscura

En lo más profundo del bosque, escondido entre hojarasca y hierbajos se encuentra la trampilla por la que se accede al pasadizo que llega a la casa de Elbers. Como a 30m se encuentra una destartada casa de madera. Alrededor de ella crece la vegetación la cual pareciera querer engullirla. Las enredaderas y espinos se retuercen unos con otros entremezclando el verde oscuro de las primeras con el amarillo ocre de los segundos.

La puerta se encuentra cerrada pero se puede abrir de un empujón. La luz tenue de varias lámparas de aceite deja entre ver el insano lugar. Sorprende, que la vegetación crece también en el interior de la cabaña. Algunos hongos se aferran alimentándose de las paredes podridas que inesperadamente todavía siguen en pie. Pareciera que aquel ecosistema hubiera creado una estructura entre las plantas leñosas y los tablones de las paredes. El ambiente es asfixiante, mezcla de humedad y olor a materia orgánica en descomposición. Solo el suelo se encuentra despejado similar a los senderos originados por animales en los bosques. La casa se divide en 3 habitaciones contiguas. La primera parece ser lo que antes era un refugio de caza con una mesa y sillas de madera engullidas por la vegetación.

Además, hay una pequeña despensa a modo de jaula metálica sin ningún contenido apreciable. La siguiente habitación está separada por una pared y conectada con una puerta de madera que conduce a la antesala del horror. Un sistema de raíles, ganchos y cadenas en el techo sirven para colgar cuerpos troceados de animales (caballos, cabras, etc) y entre los cuales hay enganchados dos sacos cerrados. Si los investigadores los abren descubrirán que al menos uno de ellos contiene el cuerpo del agente secreto y en el otro se encuentra Evelyn Blackwood todavía viva (en el caso de no estar en la plaza del pueblo). Los sacos se pueden descolgar con una tirada de fuerza. En el otro extremo, en una pila de latas llenas de aceite, estas se amontonan de forma caótica. Si los investigadores no revelan su identidad Evelyn gritará de terror pudiendo alertar al Servidor Gul que guarda la casa. Esta criatura sirve a los macabros intereses de la congregación alimentando al retoño oscuro que se encuentra en la siguiente habitación. Sus orígenes son inciertos, pero lo más probable es que fuera un antiguo sectario transformado tras años de magia negra. Un potro

de tortura sirve para desmembrar y desangrar poco a poco a las víctimas más voluminosas. El potro se encuentra ocupado actualmente por un anónimo colaborador que se acuesta semiinconsciente con las dos piernas amputadas y los muñones cubiertos en sal para parar la hemorragia (1/1D3 puntos de cordura) y así dosificar el sacrificio. En el lado opuesto de la habitación se encuentra encadenada la encarnación de Shub-Niggurath. Está atada mediante un hechizo permanente que se renueva cada luna llena con una ceremonia que tiene lugar en la cueva de los grabados. Una canaleta oxidada pende del alto techo desde el lado opuesto de la estancia haciendo de conducto para llevar la sangre de los sacrificios a las fauces hediondas de la criatura. Si consiguen llegar hasta aquí sin ser vistos podrán observar el macabro ritual de alimentación de las múltiples fauces del retoño, que con cada bocado hace que la vegetación de la isla reverdezca (empezando por la de la casa). El guardián puede describir cómo crecen las plantas tras cada bocado. El Gul atacará a los investigadores si son descubiertos para defender y saldrá huyendo por un pasadizo que se encuentra en la segunda habitación y se pierde en las profundidades si ve muy amenaza su vida. El guardián podrá incluir algún otro sectario o PNJ si lo cree conveniente. El retoño se puede liberar por medios mágicos, pero el agradecimiento y la compasión no entran en su vocabulario. También se puede matar por medios físicos, bien quemándolo con el aceite almacenado para las lámparas o mediante las armas. En cualquier caso, cada ataque al retoño requiere posicionarse al alcance de sus tentáculos. Tan solo bañando de aceite con la canaleta al monstruo evitará un ataque de sus múltiples extremidades.

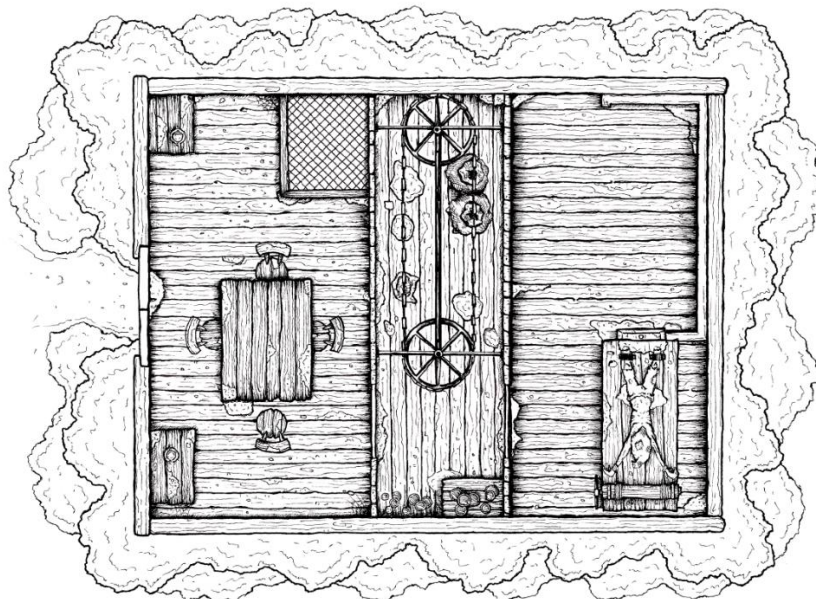


Ilustración 7 - La casa en el bosque

Huida - Sálvese quien pueda

Para dar un extra a la aventura el Guardián puede crear varias situaciones que provoquen el pánico y una huida masiva de la isla. Como resultado de la muerte del retoño, el Guardián puede provocar una escena apocalíptica en la isla relacionada el poder que ejercía la criatura en la vegetación de la isla: árboles cayendo muertos, pastos amarilleando en segundos, rocas que se sujetaban a raíces cayendo por colinas y acantilados que se desmoronan, corrimientos de tierras que provocan la caída de varios edificios del poblado, ...

Si liberaron al retoño este podrá optar por refugiarse en el bosque o vagar por la isla con sed de venganza. Puede que quieran alargar la aventura hasta matarlo o coger el barco dirección al continente. The New Awakening estará esperando fuera de la bahía. La lucha por los pocos botes será encarnizada.

Llamada Onírica

<p>La casa en el bosque (0/1D6)</p> <p>Andas desorientado por un bosque. Es muy frondoso, muchos de los árboles están podridos y sobre ellos crecen plantas parásitas como enredaderas. El color de las hojas te recuerda a esa olmeda que había cerca de casa de tus padres atacada por algún tipo de enfermedad. Te llama la atención que aunque la enfermedad cubre el bosque las plantas crecen por doquier. Los espinos te han dejado tus piernas como un Cristo y el pantalón hecho jirones. No sabes porqué, pero tienes que seguir avanzando. Te parece que el tenue sendero que seguías desapareciera tras tus pasos como por arte de magia. No se escucha el canto de ningún ave, ni el ruido de ninguna alimaña escapar de tus torpes pasos. Cuando llegas a un claro observas una cabaña de madera cubierta de vegetación. Crees ver algo de luz deslizarse por debajo de la única puerta que tiene. No hay ventanas. Algo te llama desde el interior de la cabaña. No son voces, es un impulso incontrolable. Abres la puerta con las manos. Una especie de maraña de sarmientos vivientes sale de la misma, te atrapa. No ofreces resistencia mientras afilados y minúsculos dientes que salen de los sarmientos te devoran tu piel y luego tu carne. El dolor es tan intenso que nunca creíste que pudiera existir una sensación tal. Cierras los ojos mientras te dejas devorar muy poco a poco.</p>	<p>La cueva de los grabados (0/1D6)</p> <p>Estás en una cueva, te parece oír las olas de un mar embravecido. Es de noche, pero la luz de la luna entra de pleno por una claraboya natural del techo de la misma. La boca te sabe a una mezcla entre sangre y salitre. Ves que hay varias personas, que no distingues a reconocer, van cubiertos de unas túnicas oscuras y miran hacia la pared del fondo de la cueva. Allí hay varios grabados que aparecen borrosos en tu sueño. Uno de ellos está en esa misma pared mirando en dirección contraria. Parece que condujera una ceremonia. Todos repiten unos versos acompañados de una tonada de ritmo y melodía primitivos que parecieran acentuar su significado, para ti incomprendible. Consigues diferenciar las palabras- <i>“Iä! Iä! Subnigurath”</i> - que se repite varias veces y a la que responden el resto:</p> <p><i>“¡Bendícenos, tus más fieles sirvientes y destructores de la luz, oh cabra negra de los mil esquejes!”</i></p> <p>El líder de la misa negra saca un cuchillo de debajo de su túnica. En ese momento caes en la cuenta de que estás tumbado e inmovilizado sobre un altar de piedra. Se te acelera el pulso. En ese momento la inclinación de la luna hace que sus rayos caigan sobre su persona. Intentas escapar pero es tarde, el cuchillo atraviesa tu pecho.</p>
<p>Aparición en la cloaca (1D3/1D6)</p> <p>La visión del retoño puede manifestarse en su forma más habitual, como una criatura arbórea negra, fibrosa y viscosa de la cual se ramifican pezuñas, bocas y brazos serpenteantes. Estos saldrían de las aguas fecales o incluso de las propias paredes de tierra en forma de raíces reptantes. También pudiera aparecerse con la forma de su madre, una cabra humanoide con tres grandes cuernos retorcidos o incluso en forma semihumana en forma medio de anciana desnuda medio cabra y medio árbol. Puede que si hay varios investigadores la ilusión sea diferente para cada uno que la sufra. Eso queda a discreción del guardián. La ilusión será tan realista que solo con una tirada difícil de conocimiento podrán comprender que no es real.</p>	

PERFILES DE LOS MONSTRUOS

Servidores Guls (sátiros carroñeros)

Rara vez aquellas figuras eran completamente humanas, aunque con frecuencia se acercaban en diverso grado a lo humano. La mayoría de los cuerpos, si bien toscamente bípedos, tenían una tendencia a inclinarse hacia delante y un cierto aire canino. La textura de muchos de ellos era de una aspereza bastante desagradable al tacto. ¡Parece como si los estuviera viendo! ...

... A veces los mostraba en grupos en cementerios o pasadizos subterráneos, y a menudo aparecían luchando por la presa o, mejor dicho, el tesoro descubierto.

«H.P. Lovecraft» - El modelo de Pickman.

El origen de estos seres se desconoce, pero fueron traídos por los sectarios desde Nueva Inglaterra donde hace siglos fueron personas adoradoras de la cabra oscura. Actualmente sirven a los intereses de los colonos y hacen de guardianes de la casa en el bosque y de su huésped. Van desarmados, pero son capaces de hacer varios ataques en segundos con sus garras sucias y afiladas. Además, intentarán un morder al enemigo reteniendo el mordisco para desistir de otro tipo de ataque.

Guls		3 ataques por asalto Morder y Retener: 40%. 1D4 por asalto. Hace presa (tirada enfrentada de fuerza) Garra: 40%, 1D6 + BD + infección si no se trata Esquivar: 40% Armadura: Armas de fuego y proyectiles hacen la mitad de daño. Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 70%, Saltar 75%, Sigilo 70%, Tregar 85%. Pérdida de Cordura: 0/1D6 Hechizos: 1) Atar Retoño Oscuro 2) Ajar un miembro (8 puntos de magia): Hace que se pudra un miembro y se marchite. Ejecución instantánea. 10m de alcance. Se hace tirada enfrentada de poder. 1D8 PV + 2D10 de CON + 1D4/1D8 Cordura
Caract	Puntos	
FUE	80	
CON	70	
TAM	60	
DES	70	
INT	65	
POD	65	
PV	13	
BD	+1D4	
P. Magia	13	
Movimiento	9	

Retoño Oscuro (de Shub-Niggurath)

Esos sueños sobre el ser negro que era como un árbol, que andaba por los bosques y echaba raíces en un determinado lugar para ponerse a rezar con todas aquellas bocas...

...Acudió arrastrándose cuesta arriba hasta el altar y el sacrificio, y era negro como aquella monstruosidad de mis sueños, como aquella cosa negra con cuerdas y en forma de árbol y con una gelatina verdosa de los bosques. Y subió con sus pezuñas y bocas y brazos serpenteantes. Y los hombres se inclinaron y retrocedieron y entonces aquello se acercó al altar donde había algo que se retorció encima, que se retorció y chillaba. La monstruosidad negra se inclinó sobre el altar y entonces oí un zumbido por encima de los gritos al agacharse.

«Cuaderno encontrado en una casa deshabitada»– Robert Bloch

El retoño se encuentra secuestrado mágicamente por la secta y alimentado con todas las precauciones. Mientras esté atado por magia solo podrá atacar con sus ramas tentaculares si los investigadores se acercan lo suficiente. Si queda liberado atacará con cualquiera de sus armas.

Retoño Oscuro		5 ataques / asalto. Pisoteo 1/asalto Mientras esté atado mágicamente atacará golpeando con los 4 tentáculos /ramas más gruesas 80% BD. Además, puede apresar y drenar la fuerza del adversario con sus bocas succionadoras (1D10 + 5) FUE/Asalto (reglas v7). El adversario solo podrá gritar y retorcerse inútilmente mientras su fuerza se desvanece para siempre. Pisotear con sus enormes pezuñas 40% 2D6 + BD. Esquivar 40%. Armadura: las balas y proyectiles le quitan 1PV (2 si empala). Las armas cuerpo hacen a cuerpo el daño normal. Cordura: 1D3/1D10. Hechizos: Conoce 7 hechizos a discreción del guardián.
Caract	Puntos	
FUE	220	
CON	80	
TAM	200	
DES	80	
INT	70	
POD	90	
PV	30	
BD	+4D6	
P. Magia	18	
Movimiento	8	



Ilustración 8 - La criaturita por Marek Kwapiński (vía ArtStation).

RECOMPENSAS

Recompensaremos a los investigadores con puntos de cordura y de mitos de Cthulhu por acciones exitosas:

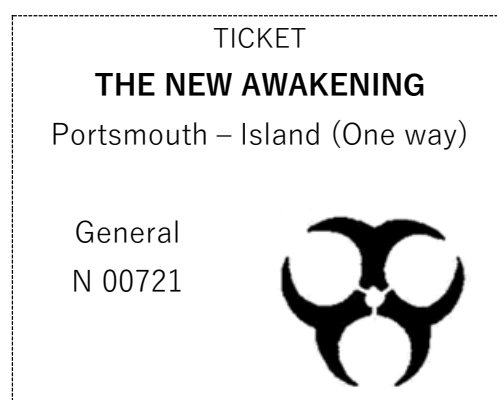
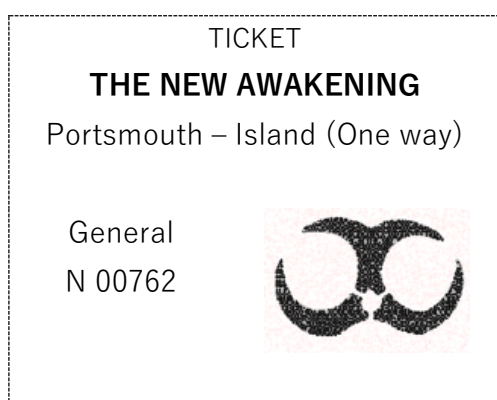
- +1D4 por matar a un Gul (máximo por investigador)
- +1D8 por matar al retoño (máximo por investigador)
- +1D6 por salir con vida de la isla con Evelyn
- +2 puntos en mitos de Cthulhu si se enfrentaron al Retoño

PERSONAJES JUGADORES PREGENERADOS, MAPAS Y PISTAS PARA IMPRIMIR

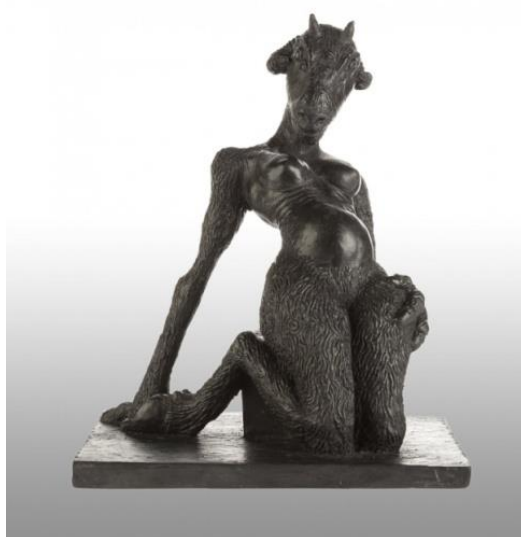
La carta de secuestro

“Pagaréis, tendréis que pagar por vuestros errores. Recibís abundantes cosechas de la mano generosa de la Madre que gastáis caprichosamente. Deberéis compensar la deuda contraída o será vuestra hija la que pague”

Los billetes



La estatua del museo



Anuncios en el periódico local

Si el pobre recurría a mí, yo lo ponía a salvo,
y también al huérfano si no tenía quien lo ayudara.
Me bendecían los desahuciados;
¡por mí gritaba de alegría
el corazón de las viudas!
Job 29:12-13

El Espíritu de ella está sobre mí,
por cuanto me ha ungido
para anunciar buenas nuevas a los pobres.
Me ha enviado a proclamar libertad a los cautivos
y dar vista a los ciegos,
a poner en libertad a los oprimidos.
Lucas 4:18

Carta para Lanegan

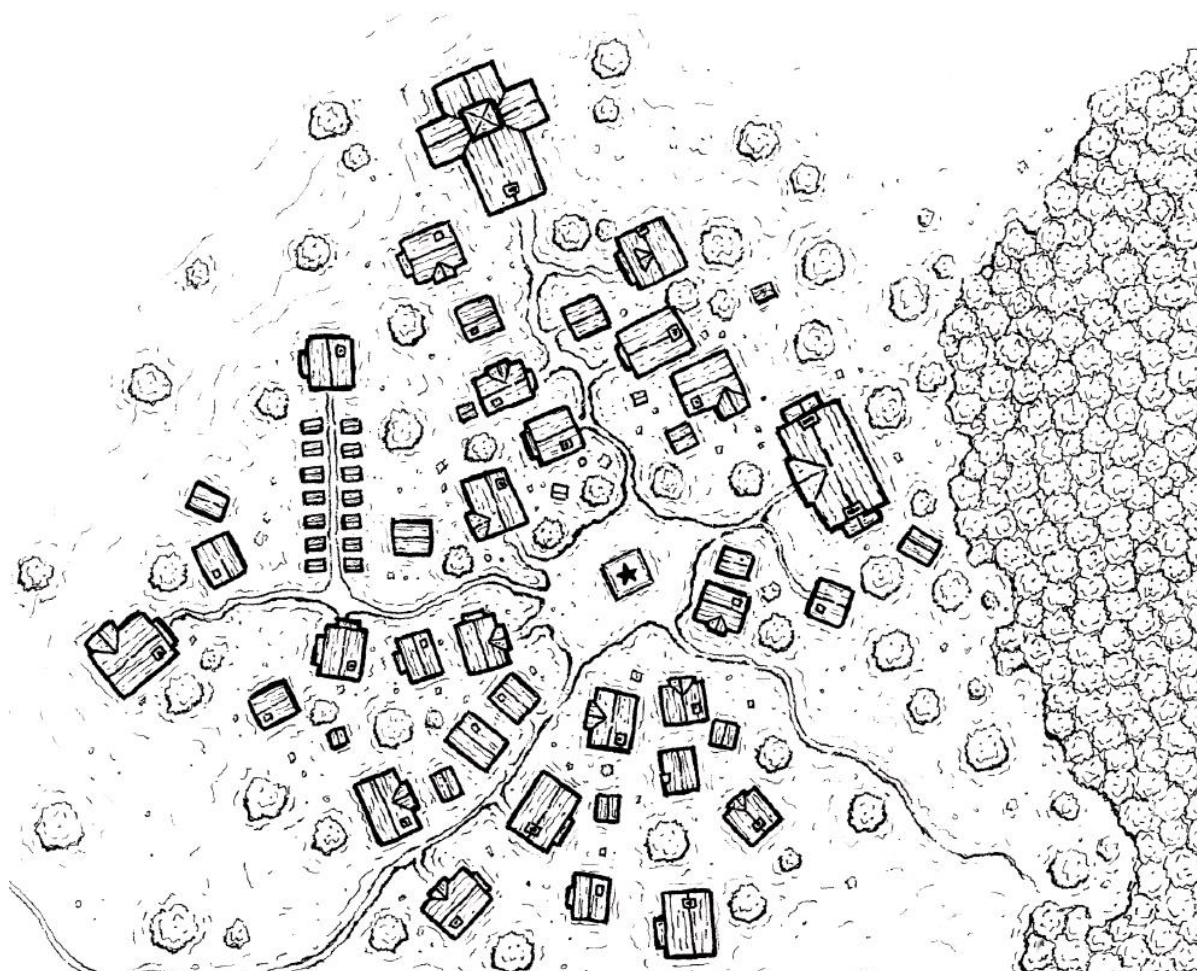
Querido Michael,

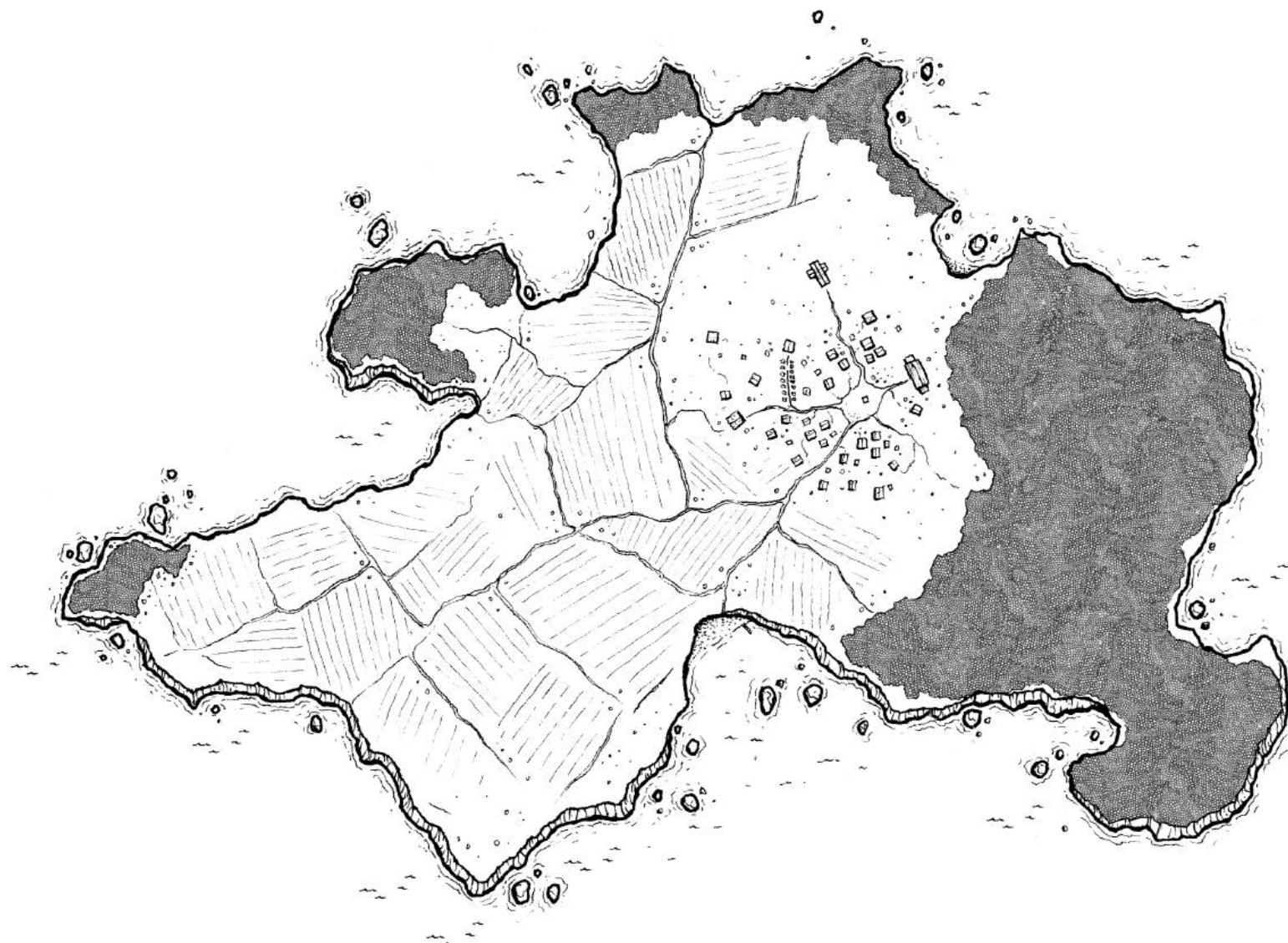
Me alegra que hayas encontrado tu hueco en el sitio tan maravilloso que describes y tanto buscábamos.

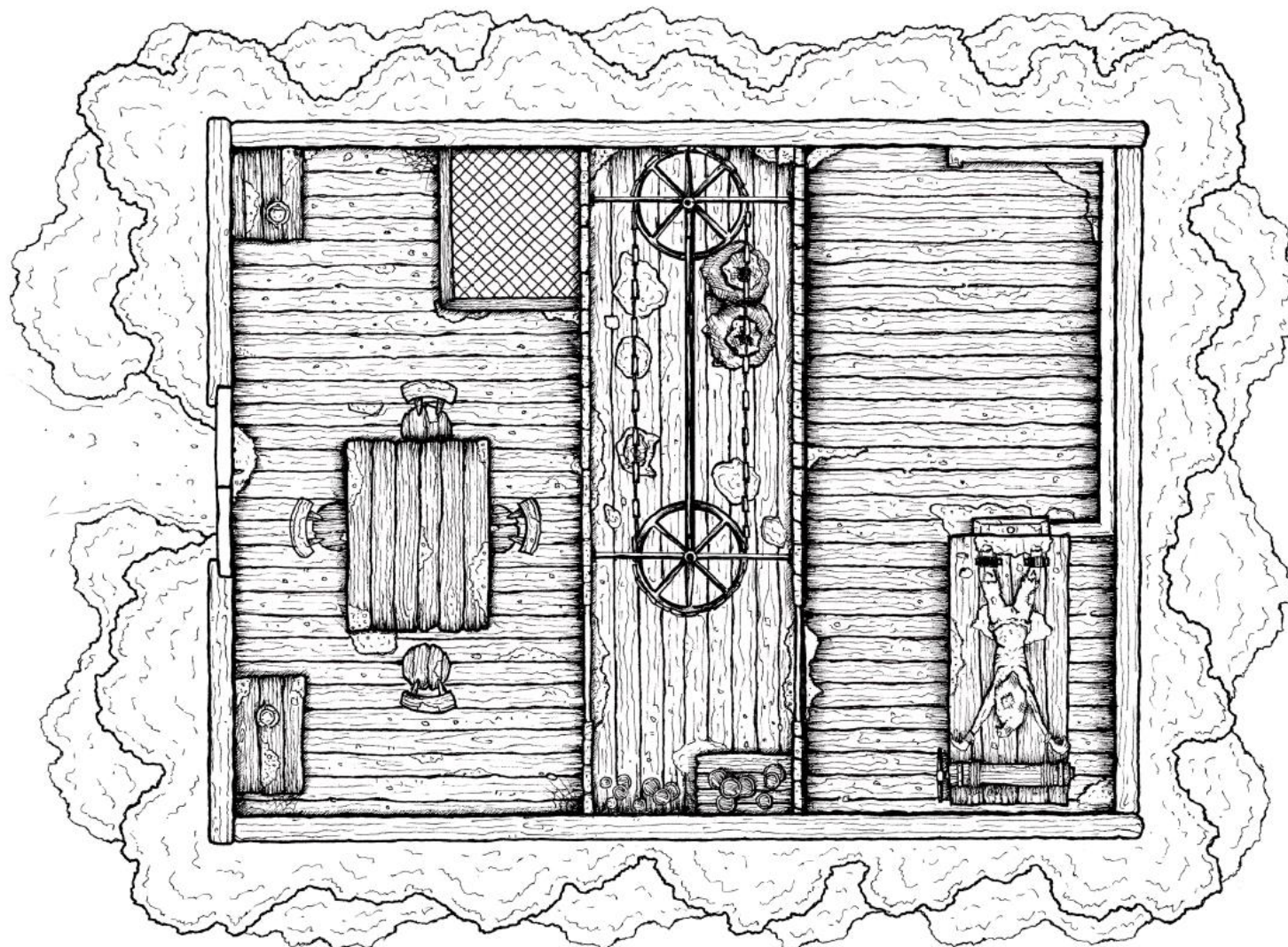
Recientemente he perdido el trabajo y he aprovechado un domingo por la mañana para asistir a una de esas misas que me aconsejaste. He podido comprobar que el pastor y su culto es en verdad lo que esperaba tal y como me describías en tu anterior carta. He decido por tanto acompañarte y unirme al culto y así serte de apoyo. Espero poder hacerlo en el barco que parte el 21 de Septiembre.

Deseando verte, se despide de tí tu primo Ronald.

06 de Septiembre de 1908







AÑOS 20

Nombre William Blackwood
 Jugador
 Ocupación Misionero
 Género Hombre Edad 36
 Lugar de residencia Portsmouth
 Lugar de nacimiento Portsmouth

CARACTERÍSTICAS

FUE 60 30 12 DES 60 30 12 POD 55 27 11
 CON 85 42 17 APA 75 37 15 EDU 80 40 16
 TAM 50 25 10 INT 75 37 15 Mov 9 +1 -1

La llamada de CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave 09 10 11 12
 Máximo 13 17 18 19 20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco

01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

CORDURA

Inicial 55 Máxima 99

PUNTOS DE MAGIA

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo 11 21 22 23 24 25

Agotada

01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%) ..12.% 6 2	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)%	Mitos de Cthulhu (00%)%
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)%	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)%
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)%	Crédito (00%) ..50.% 25 10	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) ..70.% 35 14
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) ..65.% 32 13	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)%	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)%
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)%	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)%
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)%	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)%	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)%	<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Carpintería..... 25.% 12 5	<input type="checkbox"/> Encanto (15%) ..65.% 32 13	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) ..50.% 25 10
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)%	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)%
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%) ..40.% 20 8	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) ..30.% 15 6
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) ..40.% 20 8	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 30	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)%
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)%	<input type="checkbox"/> Historia (05%)%	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)%
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)%	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)%	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) ..39.% 19 7
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)%	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)%	<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/>%	Lengua propia (EDU) 80	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)%
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/> Inglés.....%	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)%
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)%	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>%
Combatir	<input type="checkbox"/> Japonés..... 21.% 10 4	<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) ..50.% 25 10	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Cuchillo..... 60.% 30 12	<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/>%	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%) ..50.% 25 10	<input type="checkbox"/>%
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)%	<input type="checkbox"/> Medicina (01%) ..61.% 30 12	<input type="checkbox"/>%

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	50	25	10	1D3+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño Ninguna
 Corpulencia 0
 Esquivar ☐

→ TRASFONDO ←

Descripción personal

Hijo de una familia de ricos terratenientes de Nueva Inglaterra. No le gusta seguir el camino marcado e ingresó como misionero por vocación y con la idea de ver mundo.

Ideología/Creencias

Ha ejercido en Japón donde sufrió la persecución del gobierno local. Allí vio las atrocidades que el ser humano es capaz de hacer. Actualmente su fe está debilitada.

Allegados

Evelyn Blackwood (Hermana mayor)

Lugares significativos

Japón como misionero

Posesiones preciadas

Rasgos

Actualmente enganchado al opio.

Lesiones y cicatrices

Cicatriz en la espalda por las torturas recibidas de misionero

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto:

Dinero:

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

→ NOTAS ←

Personaje (y jugador)

Michael Bishop

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Yo

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia 100/96+

Fracaso > Habilidad

Normal ≤ Habilidad

Difícil ½ Habilidad

Extremo ¼ Habilidad

Crítico 01

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

HERIDAS Y CURACIÓN

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

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

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

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

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

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20

Nombre Rita Shorthouse
 Jugador
 Ocupación Antropóloga
 Género Mujer Edad 35
 Lugar de residencia Portsmouth
 Lugar de nacimiento Portsmouth

CARACTERÍSTICAS

FUE 50 25 10 DES 70 35 14 POD 50 25 10
 CON 55 27 11 APA 75 37 15 EDU 70 35 14
 TAM 65 32 13 INT 75 37 15 Mov 8 +1 -1

La llamada de CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave 09 10 11 12
 Máximo 12 13 14 15 16
 17 18 19 20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

CORDURA

Inicial 50 Máxima 99

Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo 10 21 22 23 24 25

SUERTE

Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) 50.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Crédito (00%) 20.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) 40.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) 16.% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) 50.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%) 30.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) 40.% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) 80.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 35	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) 11.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) 30.% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)% <input type="checkbox"/>
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)% <input type="checkbox"/>	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/> Zoología 41.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Botánica 51.% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU) 70	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inglés 90.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%) 40.% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)% <input type="checkbox"/>	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/> Latín 40.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) 40.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Alemán 20.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	40	20	8	1D3+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño ☐ Ninguna
 Corpulencia ☐ 0
 Esquivar ☐

→→ TRASFONDO →→

Descripción personal

Vienes de familia adinerada de la zona. Estudiaste Antropología pero no has ejercido. Das clase en el instituto local de Inglés pero sigues apasionada en aquella materia.

Ideología/Creencias

Estás interesada en la relación del folclore de esa zona de EEUU y su relación con deidades de otras partes del mundo.

Allegados

Fuiste novia de la juventud de William Blackwood. Todavía sientes algo por él y lo seguirías hasta una isla demoníaca.

Lugares significativos

Posesiones preciadas

Rasgos

Conservas la belleza de tu juventud.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→→ EQUIPO Y POSESIONES →→

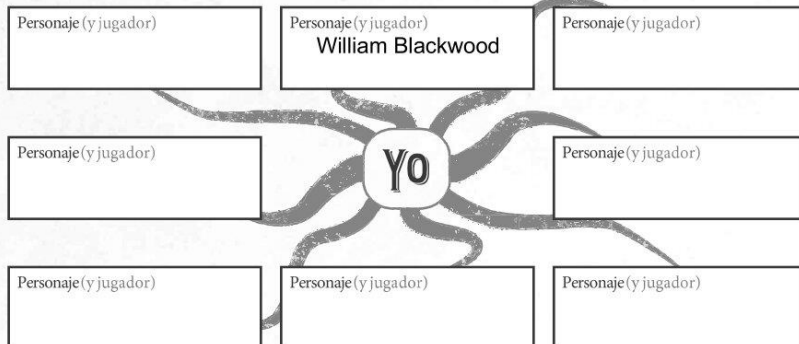
→→ DINERO Y BIENES →→

Nivel de gasto: **Medio/Alto**

Dinero:

Bienes

→→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES →→



→→ NOTAS →→

→→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA →→

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
 Fracaso > Habilidad
 Normal ≤ Habilidad
 Difícil..... ½ Habilidad
 Extremo..... ⅓ Habilidad
 Crítico 01

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

HERIDAS Y CURACIÓN

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

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

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

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

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

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20

Nombre Peter Pickman
 Jugador
 Ocupación Investigador Privado
 Género Hombre Edad 41
 Lugar de residencia Boston
 Lugar de nacimiento Nueva York

CARACTERÍSTICAS

FUE 65 ³²/₁₃ DES 50 ²⁵/₁₀ POD 60 ³⁰/₁₂
 CON 70 ³⁵/₁₄ APA 40 ²⁰/₈ EDU 80 ⁴⁰/₁₆
 TAM 65 ³²/₁₃ INT 55 ²⁷/₁₁ Mov 7 ⁺¹/₋₁

La llamada de CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave 09 10 11 12
 Máximo 13 13 14 15 16
 Máximo 13 17 18 19 20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

CORDURA

Inicial 60 Máxima 99

Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo 12 21 22 23 24 25

SUERTE

Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)50.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Crédito (00%)10.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)75.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)40.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)75.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)30.% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> .Fotografía25.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)40.% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)70.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 25% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)20.% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)45.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)% <input type="checkbox"/>
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)20.% <input type="checkbox"/>	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU) 80	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> .Inglés80.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)% <input type="checkbox"/>	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%)55.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> .Hacha50.% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	55	27	11	1D3+BD	-	1	-	-
Revolver 38	50	25	10	1D10	15m	1(3)	6	100
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño +1D4
 Corpulencia +1
 Esquivar ☐

→ TRASFONDO ←

Descripción personal

Naciste en Nueva York, pero de joven te mudaste a Boston donde comenzaste a buscarte la vida investigando por tu cuenta.

Ideología/Creencias

Te mueves por el dinero, pero tus amigos son prioridad

Rasgos

No eres muy agraciado de cara, pero pasas desapercibido con facilidad. Esto te ayuda en tu profesión. Eres leal a tus amistades.

Lesiones y cicatrices

Allegados

Has trabajado para la familia Blackwood en el pasado. Pagan bien y les tienes aprecio. No tienes esposa e hijos reconocidos.

Lugares significativos

Boston es tu patio de recreo

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

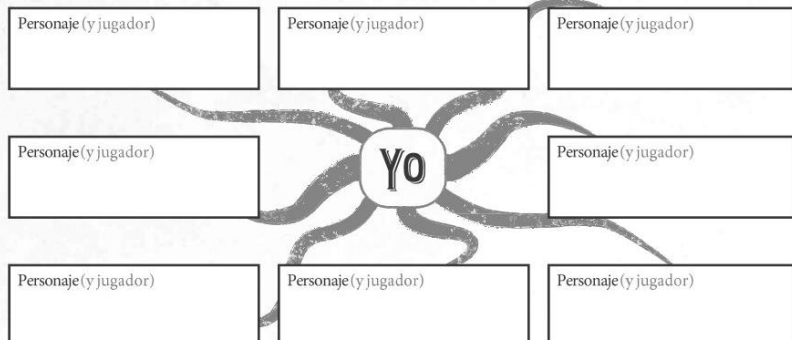
→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto: **Variable según ingresos**

Dinero:

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←



→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia 100/96+
 Fracaso > Habilidad
 Normal ≤ Habilidad
 Difícil ½ Habilidad
 Extremo ⅓ Habilidad
 Crítico 01

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

HERIDAS Y CURACIÓN

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

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

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

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

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

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20
 Nombre Michael Bishop
 Jugador
 Ocupación Profesor de Universidad
 Género Hombre Edad 38
 Lugar de residencia Arkham
 Lugar de nacimiento Providence

CARACTERÍSTICAS
 FUE 50 25 10 DES 70 35 14 POD 50 25 10
 CON 55 27 11 APA 45 22 9 EDU 70 35 14
 TAM 65 32 13 INT 75 37 15 Mov 8 +1 -1

La llamada de CTHULHU

PUNTOS DE VIDA Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ CORDURA Inicial 50 Máxima 99
 Inconsciente 00 01 02 03 04 Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 Moribundo 05 06 07 08 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
 Herida grave ☐ 09 10 11 12 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
 Máximo 12 13 14 15 16 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
 17 18 19 20 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

PUNTOS DE MAGIA Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 00 01 02 03 04 05 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
 06 07 08 09 10 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
 11 12 13 14 15 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
 16 17 18 19 20 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99
 Máximo 10 21 22 23 24 25

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR
☐ Antropología (01%)% ☐ Conducir maquinaria (01%)% Mitos de Cthulhu (00%)%
 Armas de fuego ☐ Contabilidad (05%)% Nadar (20%)%
☐ (Arma corta) (20%) 50.% 25 10 Crédito (00%) 20.% 10 4 ☐ Naturaleza (10%)%
☐ (Fusil/Escopeta) (25%) 40.% 20 8 ☐ Derecho (05%)% ☐ Orientarse (10%) 16.% 8 3
☐% ☐ Descubrir (25%) 50.% 25 10 ☐ Persuasión (10%)%
☐ Arqueología (01%)% ☐ Disfrazarse (05%)% ☐ Pilotar (01%)%
☐ Arte/Artesanía (05%) ☐ Electricidad (10%)% ☐%
☐% ☐ Encanto (15%)% ☐ Primeros auxilios (30%)%
☐% ☐ Equitación (05%)% ☐ Psicoanálisis (01%)%
☐% ☐ Escuchar (20%) 30.% 15 6 ☐ Psicología (10%) 40.% 20 8
☐ Buscar libros (20%) 80.% 40 16 ☐ Esquivar (DES/2) 35% ☐ Saltar (20%)%
☐ Cerrajería (01%) 11.% 5 2 ☐ Historia (05%)% ☐ Seguir rastros (10%) 30.% 15 6
☐ Charlatanería (05%)% ☐ Intimidar (15%)% ☐ Sigilo (20%)%
☐ Ciencia (01%) ☐ Juego de manos (10%)% ☐ Supervivencia (10%)%
☐ Zoología 41.% 20 8 ☐ Lanzar (20%)% ☐%
☐ Botánica 51.% 25 10 ☐ Lengua propia (EDU) 70 ☐ Tasación (05%)%
☐% ☐ Inglés 90.% 45 18 ☐ Tregar (20%) 40.% 20 8
☐ Ciencias ocultas (05%)% ☐ Otras lenguas (01%)% ☐%
☐ Combatir ☐ Latín 40.% 20 8 ☐%
☐ (Pelea) (25%) 40.% 20 8 ☐ Alemán 20.% 10 4 ☐%
☐% ☐% ☐%
☐% ☐ Mecánica (10%)% ☐%
☐ Conducir automóvil (20%)% ☐ Medicina (01%)% ☐%

ARMAS
 Arma Normal Difícil Extremo Daño Alcance Ataques Munición Avería
 Desarmado 40 20 8 1D3+BD - 1 - -

COMBATE
 Bonif. Daño Ninguna
 Corpulencia 0
 Esquivar

TRASFONDO

Descripción personal

Estudiante de doctorado en la universidad de Miskatonic. Estás desarrollando tu tesis sobre la fauna y flora de una isla en medio del Atlántico de la que hay pocos registros.

Ideología/Creencias

La ciencia sobre Dios, pero durante tus últimos estudios hay cosas que la ciencia no puede explicar. Estás decidido a llegar a darle una explicación convincente.

Allegados

Eres amigo de Ronald Blackwood desde la adolescencia.

Rasgos

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Lugares significativos

Arkham

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Tus apuntes sobre la tesis. Una tesis brillante te dará esa plaza de profesor adjunto que tanto ansías.

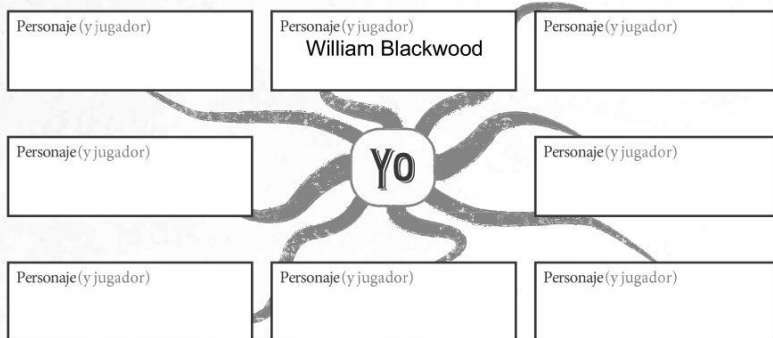
Encuentros con entidades extrañas

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto: Medio
Dinero: Escaso
Bienes

COMPAÑEROS INVESTIGADORES



NOTAS

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
Fracaso..... > Habilidad
Normal..... ≤ Habilidad
Difícil..... ½ Habilidad
Extremo..... ¼ Habilidad
Crítico..... 01

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

HERIDAS Y CURACIÓN

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

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

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

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

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

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

Esta aventura fue escrita en primavera del 2020 aprovechando el tiempo libre que el confinamiento de la pandemia originó. Se terminó de revisar en agosto del mismo año. Se ha hecho sin ánimo de lucro y sin más motivo que el puro entretenimiento. Se han tomado prestadas escenas y el hilo principal de la película “El apóstol” de Gareth Evans. El propósito final es devolverle a la comunidad rolera tantas horas de diversión gratuita durante estos últimos meses.

Gracias a Calfred Dolls por los mapas que aportan un toque de calidad al documento.

La aventurilla va dedicada a los y las colegas roleros de Jumilla con los que tan buenos ratos hemos echado en la mesa y online. ¡Qué una partida de rol sea divertida se basa en buenos jugadores y director de juego! ¡Sin eso hasta la mejor campaña puede ser un fracaso!

Parafraseando un amigo: “La llama de Cthulhu se ha creado para satisfacer los deseos sádicos del máster”. En esta aventura hay mucho potencial para este tipo de directores.

Gracias a mi mujer por aguantarme 24h al día durante el confinamiento. ¡No es fácil!



@Gregocagna



El secuestro de Evelyn Blackwood, hermana de uno de los investigadores, llevará a todos ellos a embarcarse en un viaje demencial hacia una remota y olvidada isla en el Atlántico cerca de la costa canadiense de Nueva Escocia que está habitada por un grupo de devotos religiosos. Si consiguen arribar, aquellos deberán hallar el paradero de la secuestrada, así como las verdaderas intenciones de los colonos isleños. En el camino descubrirán que no todo es blanco o negro en las almas de los habitantes de la isla, pero en sus entrañas se esconde un mal sobrenatural que está condenando toda forma de vida.

Esto es una aventura para el juego de rol de La llamada de Cthulhu para un grupo de 2 a 4 jugadores experimentados y un total de 4 a 6 horas de partida.