

# METACOL

UN ONE-SHOT DE HORROR CONTEMPORÁNEO DONDE NADA ES QUE PARECE





1

2

3

4

5

6

7



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN . . . . .	4
PRÓLOGO . . . . .	5
EMPEZANDO . . . . .	6
FLASHBACK 1 . . . . .	8
¿QUÉ ESTÁ PASANDO? . . . . .	9
INSPECCIONANDO LA MANSIÓN . . . . .	11
FLASHBACK 2 . . . . .	19
FLASHBACK 3 . . . . .	21
POLICÍA . . . . .	22
FINAL . . . . .	22
DIRIGIENDO METAROL . . . . .	24
APÉNDICES . . . . .	27
AYUDAS DE JUEGO . . . . .	30





## INTRODUCCIÓN

Estamos en Oregon, es noviembre del año 2001. En mitad de la noche, tres individuos despiertan dentro de un coche destartalado, que a su vez se encuentra dentro de un cobertizo.

Están mojados, tiritando de frío y tienen hambre. Todo está oscuro y la única fuente de luz, proveniente de la luna llena, entra por una ventana situada en un lateral del cobertizo, fuera hay una fuerte tormenta de lluvia y nieve.

Estos individuos son los protagonistas de nuestra historia, los personajes jugadores. No recuerdan nada de su pasado, ni siquiera sus nombres, nada...

Poco a poco irán recordando quienes son, cómo han llegado hasta allí y quizás una terrible verdad oculta en su memoria que hará temblar los cimientos de su propia existencia.



Metarol es una aventura pensada para ser jugada en una sola sesión de entre tres y cuatro horas. El texto supone que será jugada con tres jugadores y un director de juego. Verás que no hay apenas referencias a tiradas de dados, habilidades o gasto de puntos, la aventura ha sido diseñada para el sistema de La Llamada de Cthulhu 5a edición y las hojas de personajes pregenerados que se adjuntan son de este juego, pero te será fácil adaptarla a otras ediciones de este juego o a otros.

La aventura trata en gran parte sobre los juegos de rol, de modo que es recomendable que la mayoría de los jugadores y el director de juego conozcan bien de qué va esto del rol y estén familiarizados con los juegos, o por lo menos, los géneros más populares.

Quizás encuentres algunas aclaraciones que podrán considerarse innecesarias o repetitivas pero nuestra intención es que quede todo muy claro para que puedas disfrutar la aventura al máximo y también para que puedas modificarla y adaptarla a tu estilo sin más esfuerzo del necesario.



## PRÓLOGO

Elige a uno de los jugadores y dile que este prólogo en realidad forma parte del final de la aventura, que no ha pasado todavía pero que podría pasar una vez terminada la aventura, el jugador escogido interpretará a uno de los personajes jugadores pero no se sabe cuál de ellos, pues aún no se ha jugado la partida y no se sabe quién va a sobrevivir ni nada de eso.

El jugador no sabe nada de su personaje, lo único que sabe es que está en una comisaría de policía siendo interrogado por un tipo trajeado que no sabe quién es, el personaje cree, o supone, que uno o más de sus compañeros están siendo interrogados en salas de interrogatorio contiguas.

El tipo trajeado le empieza a decir algo como:

*“Escúcheme, solo tiene que decirme que paso aquella noche, esto es serio, me entiende?, se le acusa de homicidio múlt-*



*tiple, por no hablar de la fuga y del otro homicidio múltiple en Agosto de 2008. Yo solo quiero ayudarle, yo se que usted no es culpable pero sólo dígame qué es lo que paso, nada mas”*

No lo leas tal cual, esto debería ser una conversación, el jugador debería tratar de defenderse con algún argumento, déjale que lo haga y después interrúmpele. La información que debe darse en esta escena es la citada antes, ni más ni menos.

## EMPEZANDO

29-11-2011 03:10am. Oregón.

**Los Personajes** se despiertan de noche y tiritando de frío dentro de un coche destartalado que a su vez está dentro de un cobertizo, no recuerdan absolutamente nada sobre sí mismos, ni siquiera sus nombres.

Físicamente el pj nº1 es un hombre moreno de talla baja (enanismo), de unos treinta y pico. Luce un llamativo bigote que se le une con las patillas. El Pj nº2 es delgado, de piel blanquizca, con el pelo negro y muy largo. El Pj nº3 aparenta más de 40, es un hombre atractivo, de mirada fría y barba incipiente. Los tres van vestidos de presos, un uniforme de cárcel azul

con un número de 3 cifras cada uno, sus bolsillos están cosidos y aparentemente no llevan nada encima, si buscan en sus calzoncillos cada uno de ellos tiene una ficha de rol, de La Llamada de Cthulhu, con su nombre y sus datos (Entrégale la ficha al jugador cuyo personaje la encuentre). Están hambrientos y sedientos, especialmente el PJ nº2.

**El coche** es un mercedes 190D de los 80, le hace falta una puesta a punto para funcionar y además está seco de gasolina y aceite, la ventana del conductor está rota como si le hubieran dado un golpe por fuera ya que los trozos del cristal roto está dentro del coche. Junto a ellos encontrarán un Taser y un dado de 10 caras.

**El cobertizo** es una casa de piedra, una puerta grande de madera que da al exterior ha sido abierta recientemente pues hay algo de nieve aún por dentro. El suelo desde la puerta hasta el coche está un poco mojado. Los Pj pueden suponer que fueron ellos cuando entraron los que dejaron tales charquitos, los papeles del coche están a nombre de Joseph Cohen. Si buscan encontrarán junto a unos troncos un hacha de cortar leña.

Hay una ventana desde la que se puede ver que fuera está nevando intensamente, hace mucho viento, frío y hay una espesa nieve que impide ver más allá de unos pocos metros.



Tendrán que salir del cobertizo por la puerta principal, es una puerta grande de madera de doble hoja que se abre hacia fuera con cierta dificultad debido a la resistencia que ejerce la nieve del exterior.

**El exterior** está nevado, hace mucho frío, viento y niebla, frente a ellos verán el lateral de una mansión, no ven ningún detalle pues la niebla y la tormenta se lo impide, si deciden rodear el cobertizo, a la espalda de éste hallarán una pequeña casita de piedra, es la casa del jardinero. Dentro no hay nadie pero pueden encontrar 10 cartuchos escopeta y una linterna.

Si avanzan hacia la mansión, que sería lo más lógico, a mitad del camino encontrarán un cuerpo tirado en el suelo, es un hombre de unos 40 años con barba que está vestido con un pijama y sobre éste un chaquetón de plumas rojo. Tiene una escopeta descargada en la mano y en el bolsillo del chaquetón hay 4 cartuchos de escopeta. Lo más llamativo es la herida que tiene en la cara, como si le hubieran clavado un cuchillo, tiene otra herida similar en el pecho. la nieve sobre la que está tirado está ensangrentada, a su lado hay una linterna encendida, semienterrada por la nieve. Si los pj comprueban si está muerto no lo está y si tratan de reanimarlo y lo consiguen sólo dirá "Ayudaaaa" y "noooo".

Al ver las heridas, El pj nº2 sentirá un deseo irrefrenable de abalanzarse sobre el hombre, puede tratar de evitarlo (Tirada de Poder o Fuerza de Voluntad Dificultad media-alta) los demás podrán también intentar impedirselo. Si nadie lo impide el pj nº2 acabará chupando sangre de las heridas del hombre moribundo. Finalmente o bien el pj acaba matándolo, o muere al momento a causa de las heridas que tenía. Pueden quedarse con la escopeta, los cartuchos, la chaqueta o lo que deseen.

Sin dejar a los jugadores mucho tiempo para reaccionar los pj escuchan un ruido sobre sus cabezas, es un ser alado, humanoide, de piel oscura como el carbón, un vacío aún más negro sustituye los rasgos de su cara. Es un Ángel descarnado de la noche (para más información ver Libro Básico de La Llamada de Cthulhu) que les atacará desde el aire, tendrán entonces que enfrentarse a él o huir hacia dentro de la casa.

Corta esta escena en mitad de la acción o deja que se resuelva antes de pasar a la siguiente, como prefieras.

*(Más adelante se explica que el Ángel descarnado de la noche no es más que una alucinación pero dirige esta escena como si fuese real).*



## FLASHBACK 1

Informa a tus jugadores de quiénes son sus Pjs, entrega cada uno de los perfiles de personaje al jugador correspondiente y pídeles que los lean en voz alta, esto es lo que recuerdan los personajes de si mismos, ahora no puedes contestar a ninguna de las dudas que tngan sobre estos perfiles, conviene que haya lagunas en sus historias.

Cada uno de ellos es un criminal que ha sido encarcelado recientemente en una cárcel de Oregón, allí es donde están durante este flashback. Es la primera sesión de descanso del día y no han salido al patio debido a que hace demasiado frío. Se encuentran en una gran sala que es como un salón de actos, unos cuantos presos más entran y salen sin hacerles mucho caso.

Entonces entra por la puerta un muchacho, también con uniforme de presidiario, algo gordo, blancuzco que luce una perilla no muy bien cuidada, se presenta como John Reilly y asegura tener algo muy importante que decirles, les insta a ir juntos a una mesa que hay en un rincón de la sala para hablar con mayor intimidad, una vez allí Reilly abre la mano y muestra dentro de ella un objeto extraño, un dado de 10 caras, los pj verán unas cicatrices en sus muñecas como de haberse cortado las venas, Reilly pregunta si alguno de ellos sabe qué es eso. Todos saben que es un dado pero

¿Han visto uno de 10 caras antes? Luego pregunta a uno que de dónde es, este responde y Reilly pregunta que cuál es la capital. Seguramente el jugador no lo sepa y dudará. *-¿No te parece extraño no saberlo?* Preguntará Reilly en seguida.

Luego otras preguntas a otros pj como el nombre de sus padres, apellido de soltera de tu madre, etc. deja a los jugadores que respondan lo que sea si se lo inventan llévalas hasta preguntas que no puedan responder en seguida.

Al final Reilly dice ¿Queréis saber el por qué de todo esto? Sois personajes en un juego de rol que alguien está jugando en algún sitio, todo este mundo ha sido creado para vosotros...

Deja a los Pjs que hagan preguntas a Reilly. Éste dirá que no sabe mucho en realidad, que cree que él es un Pnj y que simplemente no puede explicar por qué sabe lo que sabe. Les dirá que no se extrañen si la narración está fragmentada, o si pasan cosas raras, simplemente son cosas del rol, que en las partidas hay que conseguir información y después unir las piezas, etc.

*(Todo esto es mentira, pero los jugadores deberían creérselo, si hacen una prueba de psicología, evaluar sinceridad o algo parecido verán que Reilly no está mintiendo. A continuación se explica de qué va todo)*

Según asegura Reilly Mañana habrá un motín en la prisión que ha preparado él con otros presos y aprovecharán para escapar. Si ésto es un juego serán capaces de hacerlo ¿por que no?.



## ¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Contaremos lo acontecido cronológicamente antes del arranque de la partida, antes de la escena Flashback 1, que es la primera cronológicamente.

John Reilly es un joven californiano de 22 años, rechoncho, blancuzco y con perilla, hace 5 años descubrió los juegos de rol y desde entonces vive por y para ello, queda todos los fines de semana con sus amigos para jugar al rol en su habitación. Venera a sus personajes y se lo toma muy, pero que muy en serio. Vive con sus padres, a quienes no tiene en especial estima, en un modesto pisito de California. Hace años que dejó los estudios y no ha trabajado nunca, como tantos jóvenes de clase media-baja no tiene metas en la vida ni esperanza de tenerlas pero John al menos puede refugiarse en los juegos de rol para llenar su vacío existencial.

23 de Agosto de 2008

Una calurosa noche de agosto estaba John Reilly jugando al rol, al juego "Mundo de Tinieblas", en su habitación con cuatro amigos. Él era jugador y la partida la "narraba" uno de sus amigos, en el reproductor del ordenador estaba puesta la BSO de la película Drácula de Bram Stoker y durante la partida su personaje favorito murió a manos de un hombre lobo llamado Darkseid, era un Personaje controlado por un amigo y el resto de participantes comenzaron a reírse y a burlarse. A Reilly se le cruzaron los cables, perdió durante un instante la noción de la realidad y cogió una réplica de la espada Stormbringer (o la de Conan, o de Kill Bill, o la que tú prefieras) que tenía colgada en su habitación y mató con ella a sus amigos. Alertada por los gritos apareció su madre chillando por el pasillo, y también la mató cortándole la cabeza, su padre trató de detenerlo, fue a la cocina y cogió un cuchillo

de carnicero para plantar cara al chico, pero Reilly también acabó con su vida. Después volvió en sí y horrorizado por lo que había hecho fue al cuarto de baño y se cortó las venas tratando de suicidarse, pero la policía y una ambulancia, alertados por los vecinos, llegaron antes de que el muchacho muriera y tras varios intentos consiguieron reanimarlo.

Tiempo después fue juzgado por esos crímenes, declarado culpable y diagnosticado como un psicótico con trastornos de la personalidad y enajenación mental transitoria, por lo que fue ingresado en el Psiquiátrico Penitenciario de Oregón.

La mente de Reilly bloqueó los recuerdos de lo ocurrido aquella noche y su cordura fue deteriorándose poco a poco con el tiempo, hasta desarrollar múltiple personalidad, sus personalidades están basadas en otras que conocía bien y que él mismo había creado en otra época, que le servirían de nuevo para evadir su mente de la realidad circundante, las de los personajes de sus partidas de rol.

Resumiendo, a Reilly se le va la cabeza y mata a sus amigos y a sus padres durante una sesión de rol, es encerrado en un psiquiátrico penitenciario, olvida lo ocurrido y desarrolla múltiples personalidades, basando éstas en tres de sus personajes preferidos que creó en el pasado en distintas partidas de rol.

De modo que LOS PERSONAJES QUE CONTROLAN LOS JUGADORES SON LAS PERSONALIDADES DE REILLY, y todo lo que verán durante la partida los personajes es o bien la realidad distorsionada por la mente desequilibrada de Reilly, o alucinaciones o recuerdos reprimidos de la noche del 23 de Agosto de 2008 luchando por salir. En realidad es el propio Reilly el que hace lo que hacen los Personajes jugadores aunque ellos no lo sepan.



## ¿Y QUE MÁS?

Aquí se explica lo que sucede en el periodo de tiempo entre el flashback 3 y la escena 1.

Lo que pasa durante los flashback es simplemente que los Pjs y Reilly (en realidad es Reilly solamente) escapan de la prisión (en realidad del Psiquiátrico Penitenciario de Oregón). Tras un motín, ven unas luces en una mansión relativamente cerca y se dirigen a ella, nada más. La mansión pertenece a una pareja de alemanes, los Cohen, que en este momento se encuentran de vacaciones en Europa, de modo que en la casa sólo se encuentra el servicio, la familia Wangsa, cuando Reilly aparece.

Al principio de la partida los Pjs no recuerdan nada de lo que ocurre en los Flashback y lo irán recordando conforme vayan jugándolos. Ésto se explica debido a que la mente trastornada de Reilly olvida y recuerda selectivamente para que su mentira siga siendo coherente y poder reprimir los dolorosos recuerdos que oculta.

Reilly llega a la mansión, llama a la puerta buscando refugio, le abre un hombre oriental que forma parte del servicio de la casa (Ver Apéndice La Familia Wangsa). al ver a Reilly con el uniforme del psiquiátrico no le deja pasar, Reilly se enfurece y lo mata rajándole el cuello con el cuchillo de papel. Luego entra en la casa, coge un cuchillo de carnicero de la cocina y busca un sitio donde refugiarse, entonces le sorprende una mujer oriental a la que también mata, esta vez con el cuchillo, temiendo que haya más gente en la mansión baja el interruptor principal del cuadro de luces y corta el cable del teléfono que encuentra en el salón.

Reilly se imagina con todas sus personalidades acompañándole, al ver que éstas no se

reflejan durante un instante en un el espejo del comedor lo rompe de un puñetazo para no aceptar la realidad.

Decide salir de la mansión para ver si hay un lugar más seguro para esconderse, pues sospecha que hay alguien más en la mansión y lo que necesita es descansar, y lo encuentra. Un pequeño cobertizo a unos pocos metros de la mansión.

Mientras se dirige hacia él caminando sobre la nieve entre la tormenta se encuentra con el jardinero que ha salido de su casetilla escopeta en mano a ver lo que pasa, Reilly forcejea con él, lo mata con el cuchillo y lo deja tirado sobre la nieve, tira el cuchillo cerca del cuerpo que queda rápidamente cubierto por la nieve y va al cobertizo. Allí dentro ve un coche, como ve que se está caliente allí decide meterse en él rompiendo el cristal para dormir un rato. Al cabo de dos horas se despierta y comienza la escena "EMPEZANDO".





# INSPECCIONANDO LA MANSIÓN

Al entrar los pj en la casa, (ver Plano Director entre las ayudas de juego) asumiendo que lo hacen por la puerta este, la más cercana al cobertizo en que despiertan, descubrirán que está todo a oscuras, escuchan una música que no saben muy bien de dónde viene, es la BSO de la película Drácula.

Están en un pasillo/recibidor, si buscan entre los cajones de la mesilla encontrarán una vela y una caja de cerillas, además de bolígrafos, una libreta, un manojo de llaves y un calendario de bolsillo del 2011.

A continuación se detallan las habitaciones y los encuentros que pueden ocurrir en éstas, están descritas brevemente con la intención de que tú, director de Juego, añadas detalles y color dándole tu toque personal a la aventura.

Eres libre de añadir nuevos encuentros u obviar algunos de ellos siempre y cuando tengas en cuenta la información anteriormente mostrada bajo los epígrafes: “¿Que está pasando?” y “¿Y Qué Más?”



## Cocina

Al entrar verán cómo las luces parpadean como si fueran fluorescentes (independientemente de si han dado ya la luz o no) entre los parpadeos verán una cocina pequeña de una casa humilde (por supuesto no se corresponde con la decoración del resto de la mansión) verán a un hombre de unos 40 años vestido con unos calzoncillos cortos y una camisa interior sin mangas blanca aterrado mirando a los pj. Lleva con un cuchillo de cocina en la mano, está herido en el brazo y lo único que dice es ¿Qué ha pasado? ¿Por Qué? Finalmente dice Nooooo y una herida como de un cuchillo grande o espada aparece de la nada en mitad de su pecho fulminándolo de inmediato, yace tirado en el suelo, los pj pueden investigar la estancia.

En la pared hay colgado un almanaque de un restaurante mexicano de comida a domicilio CHIMICHANGA y la dirección indica California y es del año 2008 y el mes en el que está abierto el almanaque es Agosto.

Una vez salgan de la cocina, bien hacia la despensa o bien de vuelta al pasillo, o cuando hayan inspeccionado la localización, la luz fluorescente se apagará del todo y si vuelven a entrar estarán en la cocina real de la mansión; antigua, lujosa, fría etc. Aquí podrán coger cuchillos o utensilios de cocina, de hecho hay un cajón abierto que es el de los cuchillos.

Podrán comer todo lo que deseen de la despensa o la nevera pero extrañamente quedarán saciados muy rápidamente.

*(En esta escena los Pj viven un recuerdo reprimido de Reilly de la noche del 23-08-08)*

## Sótano

Al bajar a la planta de abajo por unas escaleras de madera, Describe el frío, humedad, oscuridad, etc. Lo primero que encontrarán será el cuadro de luces, está disimulado en la pared pero ligeramente abierto, la principal está bajada pero se puede subir alimentando de electricidad a toda la casa. Una vez dada la luz los Pj se hallarán a sí mismos en la lavandería de la casa, allí no encontrarán nada demasiado importante, hay una cesta de colada con la ropa sucia de los Wangsa. Ropa de niño, hombre y mujer, y una puerta que conduce a otra habitación, ésta es la Bodega, huele a madera y a humedad y a los Pj les da la impresión de que son observados.

-OPCIONAL- Entonces aparece de detrás de un barril un hombre fuerte de pelo largo y una extraña cara, ésta parece más joven y más oronda de lo que cabía esperar viendo el resto del cuerpo, es como si no encajase, además la cara les resulta ligeramente familiar a los pj.

Dice: - ¿acaso no me recuerdas, Viktor? Hablándole al Pj de Victor y finalmente - ¿Cuántas veces tengo que



matarte? Y se transformará en Hombre Lobo. Los Pjs huirán o lucharán contra él y la escena terminará de esta forma.

*(Esta escena opcional es una alucinación de Reilly en la que se encuentra con Darkseid, el pj de su amigo que mató a su Pj durante la partida del 23-08-2008)*

## Comedor

Es un típico comedor de casa antigua, profusamente decorado como toda la casa al estilo colonial. Es donde come la familia Cohen y también sus sirvientes. Hay una mesa de madera de roble en el centro con 12 sillas. Lo único que se sale un poco de lo normal es que hay un espejo roto, puedes hacer que si los pjs se miran al espejo vean el reflejo de Reilly con cara de loco en lugar de su reflejo, o a Reilly con ellos si lo anterior te resulta demasiado obvio.

También pueden ver una cámara en una esquina del salón, aunque no hayan dado la luz la cámara mostrará el piloto rojo encendido, el sistema de vigilancia funciona aunque no haya corriente en la casa.

## Puerta Principal

En el recibidor que hay frente a la puerta principal hay un cuerpo tirado boca abajo y bajo él un charco de sangre, es un hombre oriental de unos 40 años, tiene el cuello rajado con un corte muy fino, lo ha matado Reilly (osea los Pj) usando un cuchillo hecho

de papel, de hecho el cuchillo está junto al cuerpo.

La puerta principal no está cerrada del todo y el viento arrastra un poco de nieve y agua hacia el interior. Hay pequeños charquitos de agua tanto en la entrada como unos metros dentro de la mansión, que se pierden al entrar en el salón, charcos como de una persona.

Tanto en esta localización como en todas las demás los personajes pueden ver cámaras grabando la estancia.



## Biblioteca

Una Biblioteca antigua, con una alfombra de oso en el suelo, todas las estanterías son de madera y los libros tienen mucho polvo, entre ellos se halla un libro escrito por Lovecraft llamado "En las montañas de la locura" escrito en alemán como casi todos los libros de la estantería, hay libros de astronomía, de derecho, de mitología germánica y griega y muchas novelas.

Hay 2 diccionarios inglés-alemán e inglés-indonés, un álbum del matrimonio Cohen, en alguna foto aparecen los sir-



vientes y También hay planos de la casa.

Hay un tocadiscos con un disco de Las Valkirias de Wagner dentro, también una cadena de música y algunos cds con música clásica y algún clásico americano, si se investiga se verá que ninguno de los aparatos está reproduciendo la música que oyen los Pj.

### **Salón**

El salón está decorado con cuadros antiguos de escenas de caza y paisajes, los muebles son clásicos y de un gusto refinado, hay un teléfono fijo. También hay una guía de teléfonos del estado de Oregón, si los jugadores buscasen el teléfono de la Prisión de Oregón encontrarían la dirección de ésta. Se encuentra en el otro extremo del estado, no coincide con la localización donde ellos estaban ingresados, ya que en realidad ellos estaban en el Psiquiátrico Penitenciario de Oregón aunque no lo sepan.

Pueden utilizar el teléfono, aunque nadie les hará caso. Son más de las 3:00am y por lo que ellos saben se han fugado de una prisión.

Hay una televisión que pueden encender si es que ya han dado la corriente, a la hora que es, las 3 de la mañana, sólo hay teletienda, alguna película clásica etc. Tienen canales por satélite en alemán y la mayoría de los canales ni siquiera se sintonizan debido a la tormenta.) Si se les ocurre buscar en el teletexto podrán ver la noticia de la fuga del Psiquiátrico penitenciario de Oregon.

Pueden encontrar, también portarretratos con fotos del matrimonio Cohen.

### **Recibidor**

En esta sala se encuentra el cuerpo sin vida de la señora Wayan. Está tirada boca arriba con un atizador cerca del cuerpo y un corte profundo en el estómago como de un cuchillo de cocina, aún tiene los ojos abiertos y tiene una expresión de horror en sus ojos, al mirarla fijamente uno de los pj ve un segundo el rostro de otra mujer muerta también con los ojos abiertos, con una tirada reconocerá esta visión como un recuerdo perdido en el subconsciente (es el recuerdo de la madre de Reilly a quien el propio Reilly mató).

Lleva además en un bolsillo un intercomunicador azul para bebés, a través del aparato se escucha el llanto de un bebé, si se habla pulsando el botón responderá una niña pidiendo ayuda en indonesio.

Hay una pisada de un pie pequeño descalzo sobre un pequeño charco de sangre (es el pie de la hija mayor de los Wayan) y alguna pisada más que ésta dejó antes de limpiarse el pie.



## Torre

Para subir a la torre se debe subir unas escaleras de caracol, Si ves que le viene bien a la partida puedes hacer que a mitad de la subida los pj reciban un disparo desde el tejado exterior de la casa. Ahora podrán seguir subiendo o salir al tejado, en realidad es Cahaya, la hija mayor de los Wayat (Ver apéndice 1: La Familia Wayat) con una escopeta tratando de defender a sus hermanos.

Si salen al tejado deberán enfrentarse a ella que caerá del tejado y se matará. Si salen fuera a registrar el cuerpo encontrarán un teléfono móvil en el que hay una foto hecha por la niña de Reilly con todo lo que lleven los pjs. El móvil tiene conexión a Internet, el wifi de la casa, aunque no cobertura.

Es aconsejable que en ese momento sin dar tiempo a los pjs a afrontar la realidad llegue la policía (Ver "Policía" más adelante). Si crees que es aún demasiado pronto para esto espera un poco y haz que Cahaya dispare a los Pj cuando estén en otra estancia de la casa.

Si siguen subiendo estarán en una estancia casi vacía, el cuarto de los trastos. Hay muebles cubiertos por telas blancas y un telescopio junto al que hay mapas del espacio y otros útiles de astronomía, mientras examinan la habitación pueden escuchar un ruido en uno de los armarios que hay en las paredes, son los hijos de los Wayat que están allí escondidos y aterrados. No

saben hablar ni una palabra de inglés pero los Pj los podrán usar de rehenes ante la policía al final de la partida. Con ellos hay un intercomunicador para bebés (Cahaya tiene otro).

Los pjs podrán preguntarle cosas mediante signos y éstos le responderán según lo que saben, que es poco.

## Fuera

Si en algún momento salen fuera de la casa verán una sombra moverse, después el brillo de unos ojos entre la oscuridad y la niebla, es el perro de la casa pero los Pjs lo ven como si tuviera 3 cabezas. atacará a los Pjs en cuanto los vea. Los pj deberán huir, esconderse o luchar contra él.

- OPCIONAL- Si quieres puedes hacer que el perro entre dentro de la mansión, recuerda que Reilly deja la puerta principal abierta al entrar (cuando mata al Sr. Wangsa) Los pj pueden ver huellas de perro con sangre cerca del cuerpo o por toda la casa antes de que aparezca el perro.

*(El perro no es una alucinación de Reilly, en realidad hay un perro, lo que sí es una alucinación es lo de las 3 cabezas)*



## Piso Superior

Al subir por las escaleras al piso superior verán una cámara de seguridad a mitad de las escaleras, aunque no hayan dado la luz la cámara mostrará el piloto rojo encendido, el sistema de vigilancia funciona aunque no haya corriente en la casa.

Sobre las escaleras, en el primer pasillo que se encuentran los pj hay un cuadro de luces, si la casa sigue sin electricidad pueden subir el interruptor principal alimentando de electricidad toda la casa.

## Cuarto de Baño

Juega esta escena en cualquiera de los cuartos de baño de la planta superior, según te convenga.

En esta estancia de la segunda planta habrá una regresión a un recuerdo escondido de los Pj, oirán el sonido del agua corriendo en el grifo y si miran el lavamanos verán que el agua está mezclada con sangre, mucha sangre. Podrán relacionarlo con los cortes en las muñecas de John Reilly que vieron antes. El cuarto de baño tampoco “encaja” con el estilo del resto de la casa, de lejos suena como el sonido de una ambulancia y todo vuelve a su estado normal. Están ahora en el cuarto de baño real de la mansión Cohen donde no hay nada interesante.

*(Es un recuerdo de la noche de la partida cuando Reilly intentó suicidarse).*

## Cuartos del Servicio

Al pasar cerca de esta habitación verán a una mujer en camisón “de verano” saliendo de ella, va en dirección a los Pj, frente a ellos se para, chilla, si intentan tocarla verán no es opaca, y no puede ser cogida. También se darán cuenta que el pasillo cambia como si estuvieran en otra casa más pequeña, más humilde.

La mujer se dará la vuelta e inmediatamente se le caerá la cabeza como si alguien le hubiera dado un tajo con una espada. La cabeza rodará hacia los Pj y caerá mirando hacia ellos, les resulta terroríficamente familiar. Entonces el cuerpo, la cabeza y la ilusión del pasillo desaparecerán.

*(Otro recuerdo de la noche del 23-08-08, cuando Reilly mató a su madre).*

Si registran el cuarto de servicio tras la ilusión, encontrarán un transistor de radio pequeño. Tiene las pilas puestas y se puede sintonizar una emisora cercana de música electrónica. Si deciden llevar la radio encendida con ellos hay un momento que dan la noticia de un motín en un “Psiquiátrico Penitenciario” cercano.

Dentro de los cuartos del servicio no habrá nada más, salvo camas deshechas, juguetes, libros en indonesio, etc.



## Habitación

Antes de entrar en la habitación se escuchan unas risas de dentro de la habitación, también el sonido de dados rodando.

Las risas son de chicos jóvenes puedes decir a los pj que de algún modo son amigos suyos. Al acercarse más las risas se convierten en gritos de horror. Al abrir la puerta ven sólo un segundo una pequeña habitación iluminada por un rayo que justo rasga el cielo en ese momento, la habitación les resulta extrañamente familiar.

Todo está manchado de sangre, cuerpos de chavales tirados sobre unas sillas alrededor de una mesa, sobre la mesa unos folios, lápices, dados y otros objetos.

De pie y a contra luz una figura empuñando una espada. Si quieres puedes decirles a los jugadores que es Reilly quien empuña la espada.

*(Como habrás deducido esto es otro recuerdo de la noche del 23 de Agosto).*

Terminada esta visión, que sólo dura un segundo, la habitación se convierte en la habitación del matrimonio Cohen. Aquí puede haber un PC con conexión a internet en el que los pj pueden consultar lo que quieran, si buscan "John Reilly" encontrarán los crímenes relacionados con los juegos de rol el 23 de 08 de 2008 en los que mató a 5 personas con una espada de colección. Incluyendo 3 amigos suyos, su padre y su madre, tratándose después de suicidarse, cómo fue después internado en el Psiquiátrico Penitenciario de Oregón.





Si ésto hace saltar la chispa a los personajes de quienes son en realidad haz que aparezca la policía o Cahaya con su escopeta, o lo que sea para darle intensidad. Pueden encontrar algún artículo que dice algo sobre que en la historia imaginaria que contaba la partida mataron a Víctor, el personaje al que interpretaba y uno de sus personajes ficticios preferidos. (Puedes enrevesar esta explicación aún más y justificarlo aludiendo a que el periodista no tenía ni idea de qué va esto de los juegos de rol, o explicarla más claramente según convenga).

### **Balcón**

Si se asoman al balcón se darán cuenta que no se ve nada desde allí debido a la oscuridad, la tormenta y la niebla, sólo se divisa a lo lejos (si es que aún no han llegado) las luces rojas y azules de un coche de policía. (Es una pareja de policías que está buscando a los fugados del psiquiátrico penitenciario)

### **Despacho**

El despacho es un sitio muy ordenado decorado por animales disecados, sobre todo aves, puede encontrarse papeleo referente a bienes adquiridos en Alemania y Estados Unidos, se puede deducir que los propietarios de la mansión, los Cohen se dedican a la tasación.

Hay dos colgadores en la pared, uno paralelo al otro, sostenían una escopeta, la que cogió Cahaya un rato antes y que ahora tiene con ella.

En el despacho hay un ordenador de sobremesa, es aquí donde está enchufado el disco duro donde se graban los vídeos recogidos por las cámaras de seguridad. El ordenador y el resto del sistema de videovigilancia funcionan de forma autónoma aún cuando no hay corriente eléctrica en la casa.

Con un poco de tiempo se pueden encontrar las grabaciones de hasta 24 horas atrás, es posible que los jugadores decidan ver qué es lo que pasó antes de llegar ellos, describe cómo Reilly entra a la casa y mata al señor Wayat con el cuchillito de papel, a la señora Wangsa con un cuchillo de cocina, etc. Si se les dan a la cinta hacia adelante hasta el momento en que entran ellos descubrirán toda la verdad. Verán a Reilly siguiendo la misma ruta que ellos han seguido y haciendo las mismas cosas que ellos han hecho, Reilly llevara las armas y cosas que los personajes lleven (escopeta, hacha, cuchillo, candelabro, chaqueta o lo que sea) Si un personaje ha bebido la sangre de alguna de las víctimas dentro de la casa aparecerá reilly haciéndolo, en ese momento pregunta a los pjs, ¿Que creéis que está pasando?

Durante estos eventos, si esto sucede así introduce a la pareja de policías, que digan desde la planta de abajo algo como: - *“Reilly, sabemos que estas ahí”*





## FLASHBACK 2

Esta escena consiste en el motín y fuga de la “cárcel”. Empieza a media noche según el plan que mencionó Reilly a los Pj con un Pnj abriendo su celda y el revuelo ya formado.

Al igual que en el primer flashback recuerda que lo acontecido durante esta escena ocurre en la memoria de Reilly, una memoria distorsionada por sus trastornos, de modo que podrán ver el psiquiátrico penitenciario como una cárcel real o incluso puedes incluir aquí algún elemento sobrenatural sin necesidad de explicarlo,

depende de la preferencia de vuestro grupo de juego, si lo haces ten en cuenta que puedes despistarlos.

Esta escena es trabajo tuyo, está pensada para ser una escena improvisada debido a que las características de la historia hacen que el resto de la aventura esté bastante encorsetada. No hay apenas pnjs y los pjs estarán juntos y solos casi todo el tiempo en un entorno claustrofóbico. Una parte improvisada les dará un respiro y contrastará bien con el resto de la historia.



Deja que tus jugadores improvisen un plan sin darles mucho tiempo, ve creando el mapa de la cárcel mientras se les ocurran cosas (conductos de ventilación, azoteas, puertas de seguridad, almacenes, vestuarios, lavandería, biblioteca, etc.).

Sin embargo, debido a que estamos hablando de un flashback, hay una serie de detalles que deberás tener en cuenta:

1. Al final todos los Pjs y Reilly se fugarán de la Cárcel.
2. Los Pj o Reilly robarán un taser de uno de los guardias.
3. Reilly lleva un cuchillo afilado hecho de papel enrollado, endurecido con jabón y sal, es un arma que se ha encontrado a menudo en instituciones penitenciarias debido a que puede fabricarse usando materiales a los que tienen acceso los reclusos normalmente. Con él Reilly corta el cuello a uno de los guardias.

Si no te parece buena idea improvisar esta escena porque no crees que funcionará en tu grupo de juego o no te apetece, escríbela, crea algunos pnjs, crea un mapa o haz lo que creas conveniente.

Lo ideal es que el ritmo en esta escena sea frenético, no dejes mucho tiempo para pensar, haz tiradas que den posi-

bilidades de frustrar sus planes iniciales y que tengan que improvisar otro, pero que también tengan posibilidades de éxito en todo momento.

Haz elipses cuando lo creas conveniente, Recuerda que ellos creen que sus Pj son personajes de un juego de rol que saben que lo son, si la narración es algo peculiar o incluso si hay cosas que no cuadran entrará dentro de lo normal, en realidad están jugando un recuerdo de un trastornado de modo que tienes campo libre para lo que quieran en esta escena.

Otra recomendación es que esta escena no se alargue demasiado en el tiempo, en realidad no tiene demasiada importancia con respecto a la trama por lo que deberá ser una escena esencialmente corta. sáltate partes, evita hacer más tiradas de las necesarias, es sólo para dar un respiro al terror psicológico mediante una escena de acción frenética.



# FLASHBACK 3

Puedes incluir esta escena como parte del flashback 02, inmediatamente después, o hacer otro corte mientras los pj inspeccionan el resto de la casa, dependiendo de cómo se vaya desarrollando la partida.

Los Pjs y Reilly han salido de la cárcel y se encuentran empapados, congelados, a la intemperie, bajo una fuerte tormenta y rodeados de nieve y oscuridad por todos lados. Alguno de ellos está a punto de desmayarse, haz tiradas a este respecto si lo ves conveniente.

Ahora deberán decidir adonde quieren ir, mientras lo hacen diles que a lo lejos, en lo alto de un monte nevado que apenas logran ver parece haber un par de luces encendidas, el Pj nº2 ve que es una mansión (puede ver mejor que los demás en la oscuridad, al menos durante los flashbacks). Lo lógico sería que se dirigieran hacia allí, si no Reilly propondrá ir allí ya que no hay otro sitio adonde ir.

Cuando empiecen a andar Reilly dirá que tiene agua dentro de las botas y que le cuesta andar. Se quita las botas y se remanga el pantalón dejando ver un tatuaje que tiene en la pierna derecha.

El tatuaje muestra a Víctor, el Pj nº2. Da a los jugadores la ayuda de juego "Tattoo". Reilly lleva a su Personaje preferido, tatuado en su pierna.

La visión seguramente desconcertará bastante a los jugadores, cuando pregunten a Reilly algo relacionado con esto termina inmediatamente el flashback y vuelve a la actualidad, a la inspección de la mansión por donde los personajes la habías dejado.





# POLICÍA

Cuando lo estimes oportuno llegará una pareja de policías a la mansión, lo ideal es que lo hagan cuando tengas la sensación de que los jugadores están a punto de descubrir lo que se cuece en la historia o cuando lo acaben de descubrir. Vienen a buscar a algún fugado del psiquiátrico penitenciario de modo que estarán preparados para tratar con un demente peligroso así que no se extrañarán de lo que puedan hacer o decir los pj e incluso puede que le sigan el rollo, también puedes suponer que los policías saben que es Reilly quien esta allí.

Ten en cuenta en todo momento que aunque los pj crean que son tres solamente son una persona de modo que un ataque frontal puede ser fatal. Los pj pueden tratar de esconderse y pasar desapercibidos, o coger a los niños como rehenes, sigue adelante con lo que propongan. Puedes incluir alguna pista en las escenas con la policía como que éstos hablen a los pj en singular o algo más sutil.

Los policías evitarán matar a los PJ y tratarán de capturarlos y por supuesto de salvar a los supervivientes, los niños.

# FINAL

¿Como acaba esto? te estarás preguntando.

Pues hay suficientes pistas para que los jugadores en algún momento descubran que en realidad ellos mismos son John Reilly, o personalidades de éste y que están reviviendo recuerdos enterrados en su subconsciente, si ves que se están agotando las localizaciones o el tiempo y aún no se dan cuenta da pistas más claras como que todos estornuden a la vez o un reflejo fugaz en un espejo que el subconsciente de Reilly no ha podido "censurar".

La policía puede servirte de muchas maneras, al entrar en la mansión pueden decir - *"Reilly, sabemos que estás ahí"* o cosas por el estilo.

La pista de la emisión de radio informando de que ha habido una fuga de una Institución Psiquiátrica Penitenciaria, la foto del móvil de Cahaya, la hija mayor de la familia Wayat, la consulta en internet o las cámaras de vídeo pueden ser definitivas.

Cuando se den cuenta, aunque sea parcialmente de lo que está pasando puedes narrarle algo parecido a lo siguiente:



- Sientes que algo se desmorona dentro de tu mente enajenada, (señalando a un jugador) Tú sabes lo que les hicistes a tus amigos aquella noche de verano, Tú Reilly (señalando a otro jugador) trataste de sepultar los recuerdos asumiendo las personalidades de tus personajes preferidos de las aventuras de rol, luego te acusaron de matar a tu madre, a tu padre, y te condenaron, te encerraron en el psiquiátrico penitenciario, pero te acabas de escapar, las personalidades que desarrollaste te dieron el valor para hacerlo, personalidades basadas en los personajes que interpretaste en el pasado jugando al rol. Ahora lo sabes, la verdad es demasiado cruda para aceptarla ¿Vas a asumirla o a sepultarla en tu mente de nuevo?

Una vez que los jugadores descubran la verdad deberán decidir si Reilly es consciente de quién es en realidad, en este caso los jugadores deberán decidir por consenso qué hace Reilly, o si aún trata de engañarse a sí mismo actuando como si fuera tres personas.

Si eligen esta última opción aprovecha las oportunidades que ofrece, narra primero lo que ocurre en la mente de Reilly para luego volver a narrar lo que ocurre en la realidad. En cualquier caso ahora usa a partir de ahora las características y habilidades del personaje John Reilly (Ver Pj/Pnj Reilly entre las ayudas de juego) para hacer todas las tiradas.



# DIRIGIENDO METAROL

Si has leído la aventura completa ya deberías ser capaz de dirigirla, lo que se ofrece a continuación es una ayuda extra en forma de consejos para que la experiencia sea aún más redonda, así como algunas advertencias de qué puede salir mal y qué hacer para evitarlo.

## **Vuelve a leer la aventura.**

El texto está redactado con la intención de que el lector la primera vez que lo lea pueda experimentar parte de las sensaciones que los jugadores tendrán en mesa, por eso la sección en donde se explica lo que ocurre en realidad no está al principio sino unos párrafos más adelante. Una segunda lectura te aclarará bastante la trama y cualquier duda que puedas tener al leerla la primera vez.

## **Estructura**

La aventura está pensada para que sea presentada a los jugadores siguiendo la siguiente estructura:

0. Prólogo
1. Empezando
2. Flashback 1; Encuentro con John Reilly.
3. Inspeccionando la Mansión 1
4. Flashback 2; Motín y Fuga de la "Prisión".
5. Inspeccionando la Mansión 2
6. Flashback 3 Camino a la mansión
7. Inspeccionando la Mansión 3
8. Final

## **¿Qué pasa si los personajes deciden separarse?**

Narra como se separan, céntrate en uno de los grupos, el más numeroso si lo hay, sigue jugando sólo con ese grupo y tras un rato diles que el o los personajes del otro grupo se les unen.... No recuerdan que han hecho en este periodo de tiempo. Si lo vuelven a hacer siempre pasará lo mismo.

Esto puede parecer un inconveniente pero en nuestra experiencia en las pruebas de juego los jugadores lo perciben como esos eventos extraños que ocurren en las aventuras de investigación sobrenatural y lo dejan pasar o comienzan a hacer todo tipo de especulaciones sobre los juegos de rol, etc.

## **¿Recordamos todos al mismo tiempo?**

Es posible que los jugadores se lo pregunten. No es muy creíble que todos recuperen los mismos recuerdos al mismo tiempo. Obviamente sí es posible porque son la misma persona, pero ellos no lo saben.

Nuestro consejo para esta situación es: Hazte el tonto, responde con evasivas, es así porque lo pone en la aventura ya está, que sospechen que la aventura tiene "errores de coherencia" sólo hará



que se impresionen más cuando descubran que todo encaja.

### **Se puede metarolear.**

Díselo así tal cual a los jugadores. Un personaje puede usar conocimientos de otro durante la aventura. El investigador sabe que Víctor es un vampiro en el momento en que Víctor lo sabe aunque éste no le haya dicho nada. Si un pj, por ejemplo, se esconde un objeto en la manga los demás pueden saberlo aunque no lo hayan visto, si un pj piensa algo, los demás pueden saberlo, además pueden mirar sus fichas, si las han conservado en la ficción y decir cosas como, hey, yo tengo fuerza 16. Divertido, ¿verdad?

Al igual que en párrafo anterior, si se extrañan o te preguntan sobre ello hazte el tonto.

### **Personajes jugadores femeninos.**

Habrás notado que todos los personajes pregenerados son masculinos. La razón es que la aventura fué diseñada para ser jugada por un grupo completo y los pjs están basados en personajes de aventuras pasadas de este grupo, y resulta que los personajes más carismáticos eran masculinos, además, si bien sería coherente con la trama de fondo, resultaría muy sospechoso decirles a los jugadores que hay hombres y mujeres cumpliendo condena en la misma cárcel.

### **Todo Resulta Familiar.**

Los personajes se conocen de algún modo unos a otros aunque no lo recuerden, todos fueron creados por Reilly, también conocen a Reilly, les resulta familiar. El dado, el taser, la mansión (han estado allí unas horas antes aunque no lo recuerden). Las visiones del pasado, el padre de Reilly en la cocina, los chicos jugando al rol, etc. Puedes utilizarlo para crear tensión, aprovéchalo.

### **Planos.**

Los Planos de la mansión que se adjuntan al final de esta aventura son opcionales. Algunos grupos de juego los utilizarán y otros no. Verás que hay dos versiones, una es para los jugadores y está en blanco y la otra es para tí, director de juego.

En ésta se detallan los nombre de las distintas habitaciones y entre paréntesis un breve recordatorio de lo que los pj pueden encontrarse en ellas.

### **Pistas Flotantes**

Si lo crees oportuno puedes cambiar las pistas de habitación según cómo vaya la partida. Puedes decidir en mitad de la partida que, por ejemplo, la radio esté en la habitación de los Cohen en lugar de en el cuarto de servicio, incluso puedes cambiar una habitación por otra si crees que es demasiado pronto para que la visiten o si crees que están demasiado perdidos.



Este truco de “ilusionismo” puede funcionar o no en tu grupo o no encajar para nada en tu estilo de dirección, sólo lo sugerimos como una posibilidad, utilízalo o ignóralo según tu criterio. Si lo haces te aconsejamos que sea de forma puntual, no conviene abusar de él.

### **Hojas de Personaje**

Las hojas de personaje adjuntas a esta aventura son de la 5a edición de La Llamada de cthulu por una ración de coherencia argumental. La aventura está ambientada en el año 2011 y la edición más popular en esta época era la quinta, de modo que para que las fichas que encuentran los personajes sean las mismas que tienen los jugadores estas tienen que ser de la quinta edición. Puedes actualizar las fichas a la edición que prefieras o a otro juego más moderno y simplemente pedir a los jugadores que ignoren la incoherencia que surge de ello, o situar la aventura unos años después.

### **Dos o Cuatro Jugadores**

El texto supone que en la sesión de juego participarán tres jugadores además del director. Si en tu grupo sólo van a jugar dos jugadores el personaje más prescindible creemos que es el de Tri-er y si van a jugar cuatro tendrás que crear otro personaje. Los personajes de Metarol encarnan un arquetipo asociado con juegos concretos. Un Vampiro de Mundo de Tinieblas, un Enano de Dungeons and Dragons y un Investigador de La Llamada de Cthulhu.

Elige un juego de rol o un género que a tu grupo de juego le sea familiar e idea un concepto de personaje basándote en él. Crea la hoja de personaje y un perfil en el que se explique brevemente quién es y por qué está preso (echa un vistazo a los demás perfiles de personaje antes) y listo, ya tienes la cuarta personalidad de Reilly.

Creemos que no tiene sentido jugar esta aventura con un director y un sólo jugador y también es poco aconsejable para grupos con cinco jugadores y un director.

Nada más, esperamos que la aventura te haya convencido y la juegues, o por lo menos te haya inspirado y hayas disfrutado leyéndola.

Para cualquier duda, si has dirigido o jugado la aventura y quieres contarnos cómo te ha ido envíanos un correo electrónico a: [alfredrorodriguezlopez81@gmail.com](mailto:alfredrorodriguezlopez81@gmail.com) o contacta con nosotros a través del usuario +Freddy RoL en la red social Google+.



# APÉNDICE UNO:

## La Familia Wayan

### **Ban (Padre 44)**

Se encuentra dormido como toda la familia, cuando su mujer lo despierta al escuchar que tocan a la puerta, baja a abrir y Reilly lo asesina clavándole la moneda en la nuca y degollándolo.

### **Sari (Madre 39)**

Espera un poco antes de bajar, sabe que ha pasado algo de modo que antes de bajar esconde a los niños en la torre dejándoles un Intercomunicador, ella baja con el otro y coge un atizador.

Mientras recorre la mansión en busca de su marido es sorprendida por Reilly que la mata con el cuchillo que cogió en la cocina.

### **Cahaya (14 años)**

La chica se esconde con sus hermanos, en realidad es su madre la que los esconde, en el armario en lo más alto de la torre. Deja pasar mucho tiempo y baja a la primera planta, mientras Reilly está dormido en el cobertizo, pasando antes por el despacho del señor de la casa para coger la escopeta, allí, en la planta baja, ve a sus padres muertos, pisa sin darse cuenta la sangre de su padre, y vuelve a esconderse con sus hermanos en la torre. Cuando escucha a los Pjs pulular por la mansión sale al tejado rifle en mano para cazar al intruso.

### **Bulan (9 Años)**

Se queda en el armario de la torre con su hermano hasta que son encontrados, es la que habla a través del intercomunicador.

### **Adi (2 Años)**

En todo momento permanece junto a su hermana Bulan.



# APÉNDICE DOS:

## Personajes No Jugadores para La Llamada de Cthulhu

### ANGEL DESCARNADO DE LA NOCHE

FUE 11 INT 3 CON 15  
TAM 13 POD 10 DES 12  
Mov 10 Discreción 80 Ocultarse 80  
Resistencia (pruebas varias) 25

ATK Presa 40%  
Cosquilleo 35% (1D6+1 asaltos paralizado)  
Desgarro 30% 1D6

Vida 12 Armadura 2  
Pérdida de COR 1D6

### GUARDIAS DE PRISIÓN

FUE 12 INT 9 CON 15  
TAM 16 POD 8 DES 12  
Mov 10 Discreción 30  
Resistencia (pruebas varias) 35

ATK Taser (1 cada 2 asaltos) 30%  
Daño 1D3 + 2 asaltos bloqueado  
Porra 40% 1D4 + BF (1d4)

Vida 12 Armadura 0

### ZOLTAN (Perro)

FUE 14 INT 4 CON 15  
TAM 7 POD 10 DES 14

Mov 12

ATK 3 por turno Mordisco 35% 1D6

Vida 12 Armadura 1

### POLICÍAS

FUE 12 INT 11 CON 13  
TAM 14 POD 10 DES 14  
Mov 10 Discreción 40 Buscar 40  
Escondarse 35  
Resistencia (Pruebas Varias) 35

ATK Pistola (2 por asalto) 42% 1D6+2  
Porra 50% 1D4

Vida 15 Armadura 2

### DARKSEID

FUE 18 INT 10 CON 20  
TAM 20 POD 15 DES 15  
Mov 10 Discreción 10 Buscar 40  
Escondarse 35  
Resistencia (pruebas varias) 30

ATK Garras (2 por asalto) 37% 1D8  
Mordisco 30% 1D10

Vida 30  
Armadura 3

### PNjs IMPROVISADOS (Presos, Carla, Reilly, etc...)

FUE 9 INT 11 CON 9  
TAM 12 POD 9 DES 10  
Mov 10 Discreción 40 Buscar 40  
Escondarse 40  
Resistencia (pruebas varias) 30

ATK 50% (Daño depende del arma)  
Vida 10 Armadura 0



# APÉNDICE TRES:

## Resumen de Encuentros y Pistas

### ENCUENTROS REALES

Perro de 3 cabezas (Parte Imaginario)  
Cuerpos de los Wayan (Mujer y Hombre)  
Supervivientes (Niños)  
Policías (2, inspeccionando la zona)

### ENCUENTROS IMAGINARIOS:

Darkseid (el hombre lobo que mató al Pj)  
Ángel descarnado de la noche

### RECUERDOS:

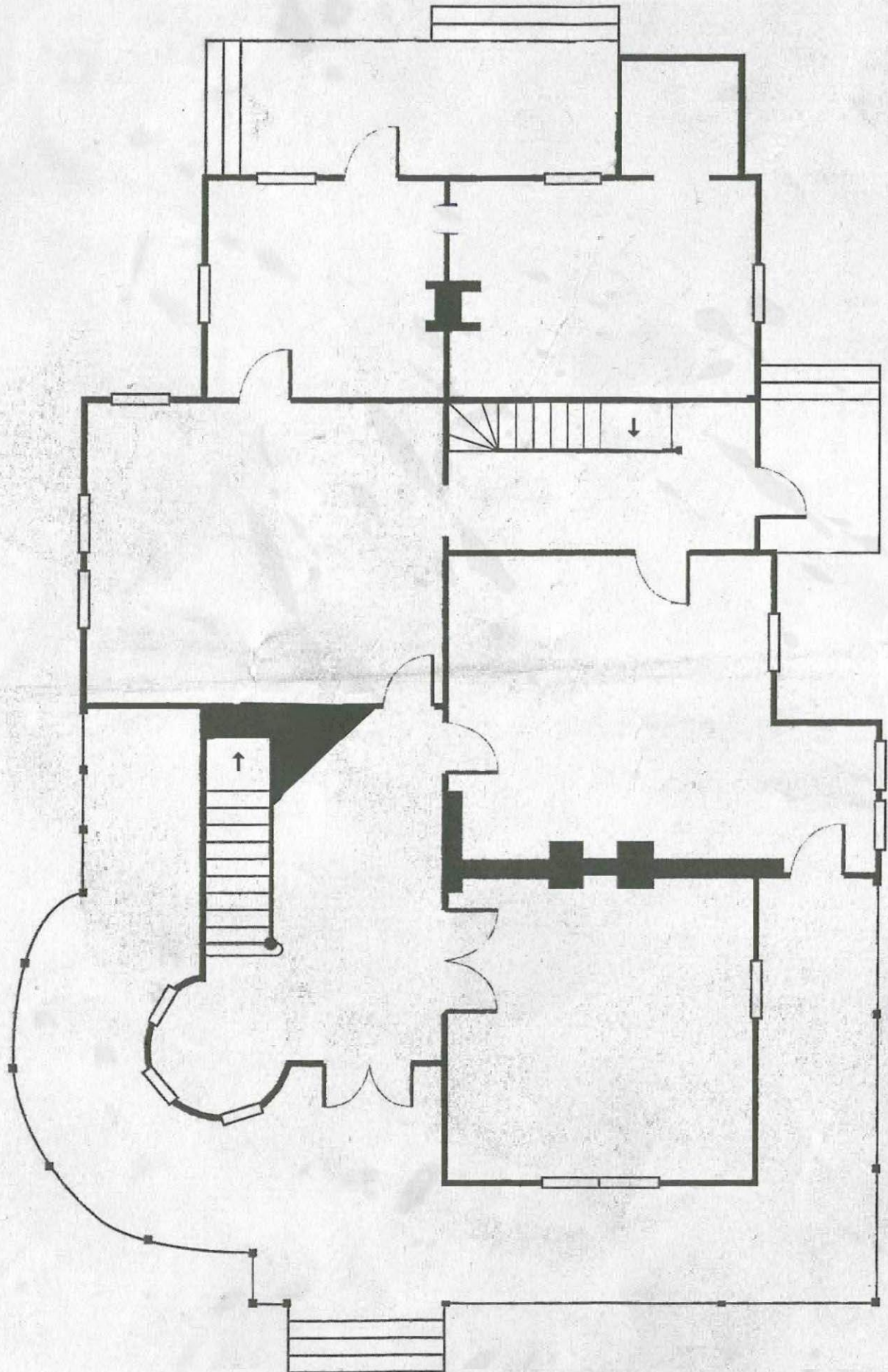
Padre de Reilly (cocina)  
Madre (la mató al salir de la habitación)  
Música. (BSO de Drácula)  
Calendario Cocina (Fecha y dirección).  
Chicos jugando al rol (sonidos y visión)  
Cuarto de Baño (Sangre Lavamanos).

### PISTAS

Tatuaje de Reilly  
Cicatrices de las muñecas de Reilly  
Calendario en el recuerdo de la cocina  
Móvil (Foto Reilly con pertenencias de Pj)  
Espejo roto  
Radio (Fuga Psiquiátrico Penitenciario)  
Guía telefónica (dirección cárcel Oregón)  
Darkseid (Cara de un amigo de Reilly)  
Herida del Muerto en la entrada de la casa  
Cuchillo papel enrollado con jabón y sal.  
Búsqueda sobre Reilly en internet.  
Cámaras.  
Recuerdos.

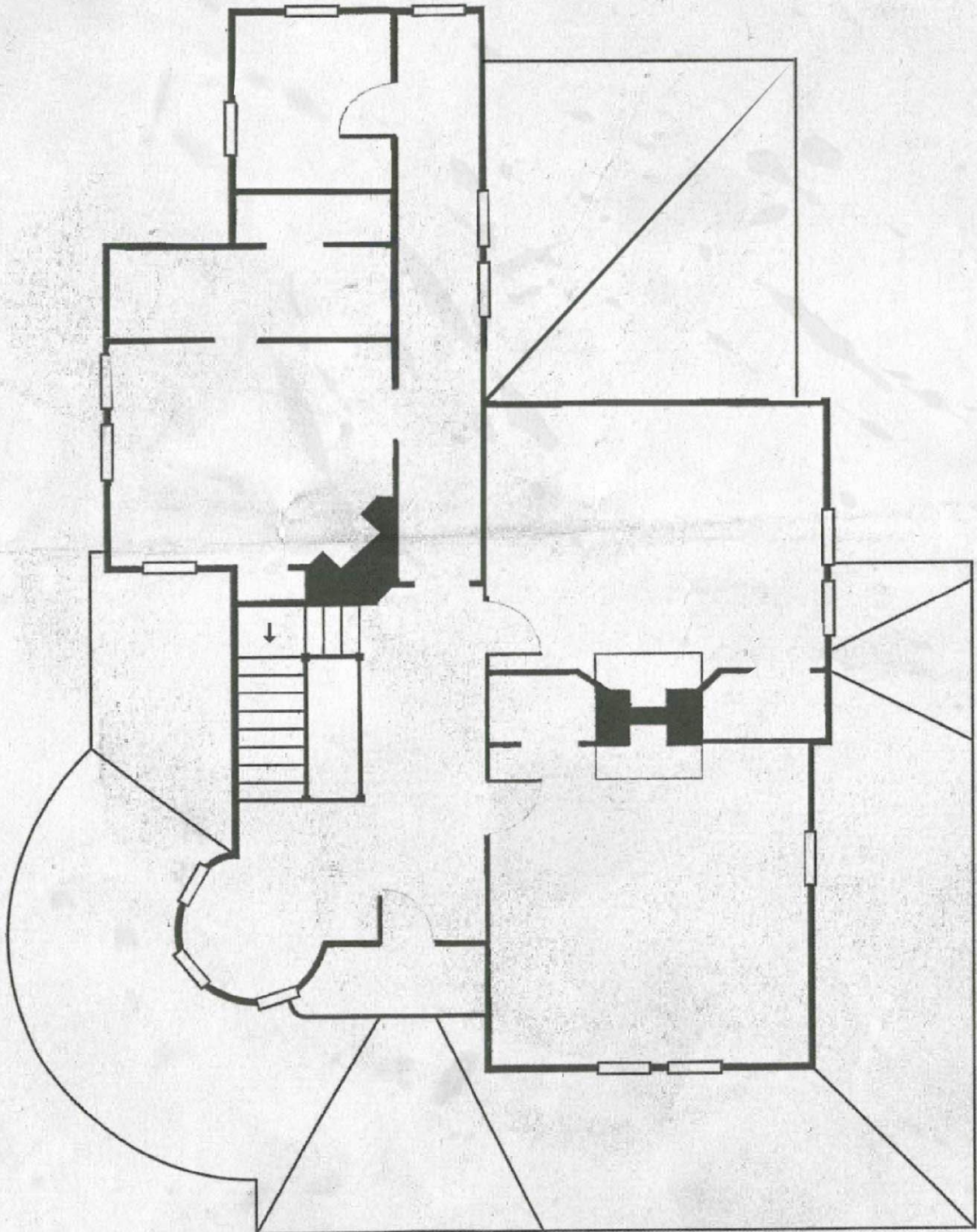


# PLANO PLANTA BAJA



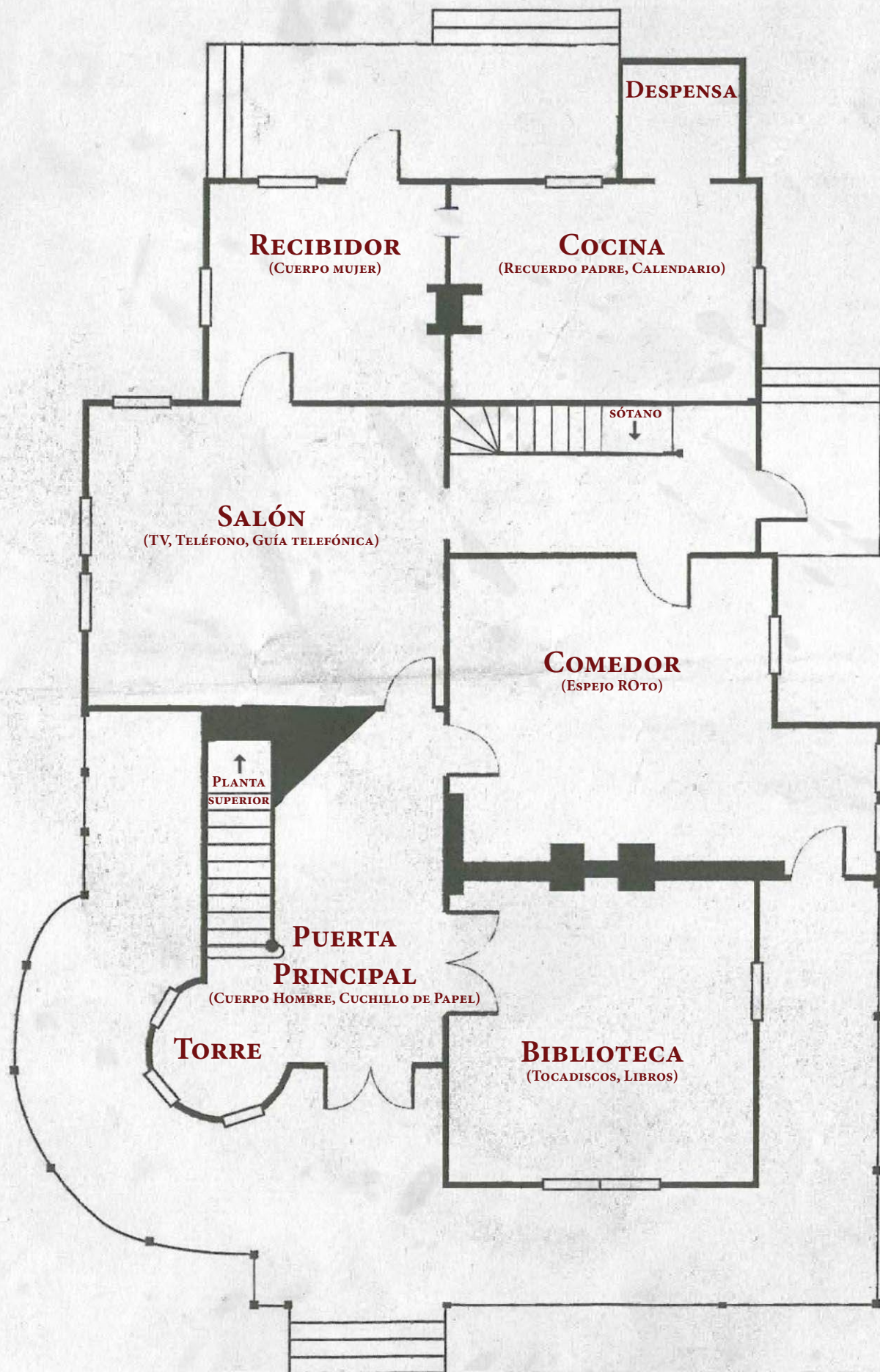


# PLANO PLANTA SUPERIOR



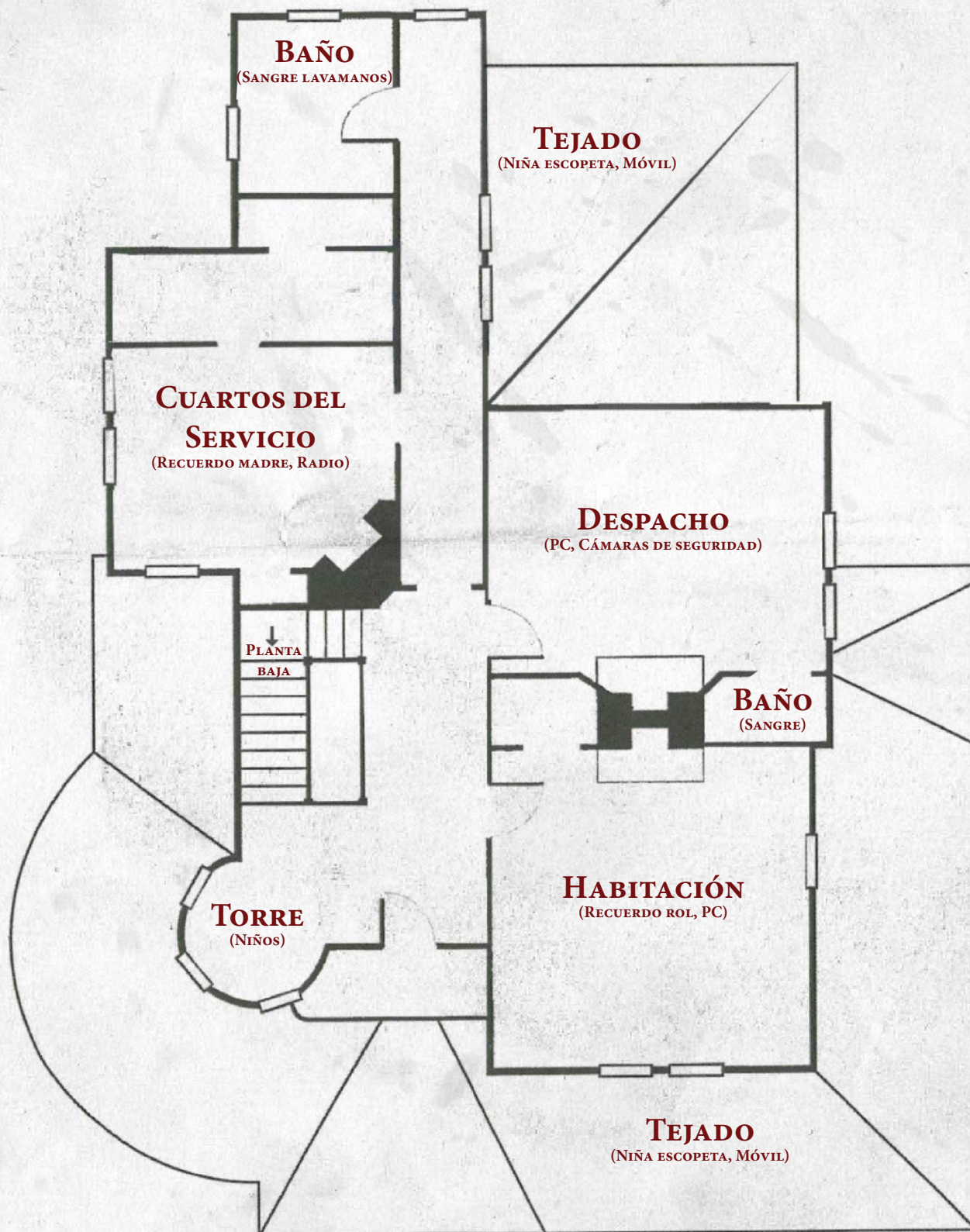


## PLANO DIRECTOR PLANTA BAJA





# PLANO DIRECTOR PLANTA SUPERIOR





NOMBRE: Trier Bonebreaker

EDAD: 33

PROCEDENCIA: Oslo, Noruega

RESIDENCIA: Oregón

PROFESIÓN: De todo un poco (Superviviente)

Eres sin duda un hombre de acción, un buscavidas, la aventura es tu forma de vida, aunque a muchos le cueste creerlo tu estatura no te ha impedido llevar una vida al límite.

El robo, la seguridad privada, cazar recompensas, compra-venta de todo tipo de artículos, etc. son para ti más que una forma de ganarte la vida, son tu vida, te consideras un amante del riesgo, un espíritu libre que nunca dice que no a una buena aventura, sobre todo si al final de ella hay una buena recompensa económica.

Todos estos trabajos te han llevado a la prisión en multitud de ocasiones, la última no la recuerdas demasiado bien, fué en Oregón, algo relacionado con un chivatazo y un cargamento de drogas, quizás por eso no lo recuerdas muy bien, está claro que algo no salió bien y te trincaron, así es como ocurren estas cosas, esta vez estarás nada menos que 10 años más en prisión aparte de los 2 que ya llevas.

Te gustan todo tipo de vicios: Comida, bebida, tabaco, sexo, drogas y violencia, aunque con respecto a este último prefieres las armas blancas o los puños que las armas de fuego.



NOMBRE: Viktor

EDAD: 250

PROCEDENCIA: Rumanía

RESIDENCIA: California

PROFESIÓN: Actualmente programador informático Freelance.

Hay algo que marca tu vida por encima que cualquier otra cosa, eres un vampiro, te alimentas de la sangre de la gente, la luz del sol directa te daña, temes al fuego más que a cualquier peligro y tienes algunos poderes que te hacen estar por encima de cualquier humano.

Tu aspecto es peculiar pero puedes pasar desapercibido, normalmente dices a la gente que tienes algún tipo de deficiencia en la pigmentación de la piel.

No sabes si es por tu condición vampírica o por alguna otra cosa pero no puedes recordar casi nada más sobre ti, sólo algunos recuerdos inconexos, en distintos momentos de los últimos 2 siglos, casi todos relacionados con violencia y riesgo. Supones que es alguno de estos episodios lo que te ha llevado a estar entre rejas.

#### HABILIDADES ESPECIALES:

- Mejor visión en ausencia de luz que un humano.
- Fortaleza (como si llevaras armadura: 3).
- Celeridad (2 ataques cuerpo a cuerpo por turno).
- Presencia (Impones un respeto especial -tirada previa-).
- Ofuscación (Haces que no te vean si hay oscuridad).
- Protean (Tus golpes con las manos hacen más daño, cuando atacas tus manos se convierten en garras).



NOMBRE: John Flannagan

EDAD: 40

PROCEDENCIA: Chicago

RESIDENCIA: Chicago

PROFESIÓN: Detective privado

Empezaste en la profesión ayudando a tu padre hace más de 20 años, ahora tienes tu propio estudio al que van a visitarte todo tipo de personas que necesitan de tus servicios como investigador privado, casos de divorcios, celos, espionaje empresarial, robos, etc. pero de un tiempo a esta parte te has ido especializando en casos relacionados con el ocultismo, y más concretamente con un tipo de creencias a las que muchos llaman \*Los mitos\*, por alguna extraña razón han llegado a tu oficina varios casos relacionados con ello.

El último de estos casos, para tu desgracia, también estaba relacionado con un mafioso llamado Alfredo Batiato, a quien no gustó demasiado que metieras las narices en sus asuntos y se las arregló para que la policía creyera que cooperabas con la mafia de Chicago, es por esto que ahora están en la cárcel, te queda aún la mitad de la condena (3 años) para salir de allí y volver a tu antigua vida.

Tu forma de ser, tus gustos y tu estilo de vestir son de otro tiempo, como de los años 40, te consideras un tipo con clase, atractivo e intelectualmente superior a la mayoría.





Nombre Trier "Bonebreaker"  
 Profesión Superviviente  
 Títulos, licenciaturas \_\_\_\_\_  
 Lugar de nacimiento Oslo  
 Trastornos mentales \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad 33

### Características y tiradas derivadas

FUE 16 DES 12 INT 10 Idea 50  
 CON 16 APA 9 POD 14 Suerte 70  
 TAM 5 COR 70 EDU 11 Conoc. 55

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonif. al Daño +1d4

### Puntos de Cordura

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

### Puntos de Magia

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

### Puntos de Vida

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

Hoja de Personaje Actual

La Llamada de CTHULHU

### Habilidades

<input type="checkbox"/> Antropología (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Química (01%) _____
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Habilidad Artística (05%) _____	<input type="checkbox"/> Regatear (05%) <u>50</u>
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Saltar (25%) _____
<input type="checkbox"/> Astronomía (01%) _____	<input type="checkbox"/> Historia (20%) _____	<input type="checkbox"/> Seguir Rastros (10%) <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Biología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Informática (10%) _____	<input type="checkbox"/> Tregar (40%) _____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25%) _____	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) _____	<input type="checkbox"/> Lengua Propia (EDUx5) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05%) _____	<input type="checkbox"/> Mecánica (20%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (01%) _____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> Nadar (25%) _____	<b>Armas de Fuego</b>
<input type="checkbox"/> Crédito (15%) _____	<input type="checkbox"/> Ocultar (15%) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15%) _____
<input type="checkbox"/> Derecho (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10%) <u>55</u>	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20%) <u>35</u>
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) _____	<input type="checkbox"/> Escopeta (30%) _____
<input type="checkbox"/> Discreción (10%) <u>70</u>	<input type="checkbox"/> Otras Lenguas (01%) _____	<input type="checkbox"/> Fusil (25%) _____
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (01%) _____	<input type="checkbox"/> <u>Noruego</u> <u>90</u>	<input type="checkbox"/> Subfusil (15%) _____
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Equitación (05%) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%) <u>50</u>	
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%) <u>35</u>	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%) _____	
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Farmacología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Primeros Auxilios (30%) _____	
<input type="checkbox"/> Física (01%) _____	<input type="checkbox"/> Psicología (05%) _____	
<input type="checkbox"/> Fotografía (10%) _____		
<input type="checkbox"/> Geología (01%) _____		
<input type="checkbox"/> Habilidad Artesanal (05%) _____		

### Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	n° At.	PR	Armas Fuego	%	daño	f.dfect.	alc.	n° At.	munic.	PR
<input type="checkbox"/> Cabezazo (10%) <u>40</u>		1d4+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Patada (25%) _____		1d6+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Presa (25%) _____		Especial	2	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%) _____		1d3+bd	1	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/> Otras Armas cc <u>65</u>					1	n/a	<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>							





Nombre Victor  
 Profesión Programador  
 Títulos, licenciaturas \_\_\_\_\_  
 Lugar de nacimiento Rumania  
 Trastornos mentales \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

### Características y tiradas derivadas

FUE 14 DES 12 INT 10 Idea 50  
 CON 13 APA 8 POD 15 Suerte 75  
 TAM 14 COR 75 EDU 14 Conoc. 70

99 - Mitos de Cthulhu 99 Bonif. al Daño -

Hoja de Personaje Actual

La Llamada de  
CTHULHU

### Puntos de Cordura

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

### Puntos de Magia

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

### Puntos de Vida

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

### Habilidades

<input type="checkbox"/> Antropología (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Química (01%) _____
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Habilidad Artística (05%) _____	<input type="checkbox"/> Regatear (05%) _____
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (01%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Saltar (25%) <u>50</u>
<input type="checkbox"/> Astronomía (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Seguir Rastros (10%) <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Biología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Historia (20%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Tregar (40%) _____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25%) _____	<input type="checkbox"/> Informática (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) _____	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) _____	<input type="checkbox"/> Lengua Propia (EDUx5) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20%) _____	<input type="checkbox"/> Mecánica (20%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (01%) _____	<input type="checkbox"/> Medicina (05%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) _____	<b>Armas de Fuego</b>
<input type="checkbox"/> Crédito (15%) _____	<input type="checkbox"/> Nadar (25%) _____	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15%) _____
<input type="checkbox"/> Derecho (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ocultar (15%) _____	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20%) <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Escopeta (30%) _____
<input type="checkbox"/> Discreción (10%) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Fusil (25%) _____
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (01%) _____	<input type="checkbox"/> Otras Lenguas (01%) _____	<input type="checkbox"/> Subfusil (15%) _____
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> <u>Rumano</u> <u>70</u>	
<input type="checkbox"/> Equitación (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%) <u>40</u>	
<input type="checkbox"/> Farmacología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%) _____	
<input type="checkbox"/> Física (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Fotografía (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Geología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Primeros Auxilios (30%) <u>35</u>	
<input type="checkbox"/> Habilidad Artesanal (05%) _____	<input type="checkbox"/> Psicología (05%) <u>30</u>	

### Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	n° At.	PR	Armas Fuego	%	daño	f.dfect.	alc.	n° At.	munic.	PR
<input type="checkbox"/> Cabeza (10%) _____		1d4+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Patada (25%) _____		1d6+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Presa (25%) _____		Especial	2	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%) <u>60</u>		1d3+bd	1	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Otras Armas cc <u>30</u>					<u>1</u>	<u>n/a</u>	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> _____							<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> _____							<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> _____							<input type="checkbox"/> _____							





Nombre John Flanagan  
 Profesión Investigador Privado  
 Títulos, licenciaturas Criminología  
 Lugar de nacimiento Chicago  
 Trastornos mentales \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad 42

### Características y tiradas derivadas

FUE 9 DES 12 INT 16 Idea 80  
 CON 10 APA 14 POD 16 Suerte 80  
 TAM 11 COR 80 EDU 16 Conoc. 80

99 - Mitos de Cthulhu 79 Bonif. al Daño -

Hoja de Personaje Actual

La Llamada de  
CTHULHU

### Puntos de Cordura

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

### Puntos de Magia

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

### Puntos de Vida

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

### Habilidades

<input type="checkbox"/> Antropología (01%) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Química (01%) _____
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Habilidad Artística (05%) _____	<input type="checkbox"/> Regatear (05%) _____
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Saltar (25%) <u>50</u>
<input type="checkbox"/> Astronomía (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Seguir Rastros (10%) <u>30</u>
<input type="checkbox"/> Biología (01%) <u>30</u>	<input type="checkbox"/> Historia (20%) <u>45</u>	<input type="checkbox"/> Trepar (40%) _____
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Informática (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) _____	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%) <u>35</u>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) <u>60</u>	<input type="checkbox"/> Lengua Propia (EDUx5) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05%) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20%) _____	<input type="checkbox"/> Mecánica (20%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (01%) _____	<input type="checkbox"/> Medicina (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) <u>20</u>	<b>Armas de Fuego</b>
<input type="checkbox"/> Crédito (15%) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> Nadar (25%) _____	<input type="checkbox"/> Ametralladora (15%) _____
<input type="checkbox"/> Derecho (05%) _____	<input type="checkbox"/> Ocultar (15%) _____	<input type="checkbox"/> Arma Corta (20%) <u>55</u>
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) <u>65</u>	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10%) _____	<input type="checkbox"/> Escopeta (30%) <u>55</u>
<input type="checkbox"/> Discreción (10%) <u>25</u>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) _____	<input type="checkbox"/> Fusil (25%) _____
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (01%) _____	<input type="checkbox"/> Otras Lenguas (01%) _____	<input type="checkbox"/> Subfusil (15%) _____
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Equitación (05%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%) <u>50</u>	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2) <u>40</u>	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%) <u>40</u>	
<input type="checkbox"/> Farmacología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%) _____	
<input type="checkbox"/> Física (01%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Fotografía (10%) _____	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Geología (01%) _____	<input type="checkbox"/> Primeros Auxilios (30%) <u>30</u>	
<input type="checkbox"/> Habilidad Artesanal (05%) _____	<input type="checkbox"/> Psicología (05%) <u>40</u>	

### Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	n° At.	PR	Armas Fuego	%	daño	f.dfect.	alc.	n° At.	munic.	PR
<input type="checkbox"/> Cabezazo (10%)		1d4+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Patada (25%)		1d6+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Presa (25%)		Especial	2	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%)	<u>60</u>	1d3+bd	1	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> Otras Armas cc	<u>40</u>				<u>1</u>	<u>n/a</u>	<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> _____							<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> _____							<input type="checkbox"/> _____							
<input type="checkbox"/> _____							<input type="checkbox"/> _____							





Nombre John Reilly  
 Profesión -  
 Títulos, licenciaturas -  
 Lugar de nacimiento California  
 Trastornos mentales -  
 Sexo - Edad 22

### Características y tiradas derivadas

FUE 9 DES 11 INT 16 Idea 80  
 CON 10 APA 10 POD 14 Suerte 70  
 TAM 12 COR 60 EDU 13 Conoc. 65

99 - Mitos de Cthulhu 79 Bonif. al Daño -

Hoja de Personaje Actual

La Llamada de  
CTHULHU

### Puntos de Cordura

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

### Puntos de Magia

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

### Puntos de Vida

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

### Habilidades

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)		<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Química (01%)		
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)		Habilidad Artística (05%)	<input type="checkbox"/> Regatear (05%)		
<input type="checkbox"/> Artes Marciales (01%)		<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Saltar (25%)		
<input type="checkbox"/> Astronomía (01%)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Seguir Rastros (10%)	<u>30</u>	
<input type="checkbox"/> Biología (01%)	<u>30</u>	<input type="checkbox"/> Historia (20%)	<input type="checkbox"/> Tregar (40%)		
<input type="checkbox"/> Buscar Libros (25%)	<u>60</u>	<input type="checkbox"/> Informática (10%)	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)		<input type="checkbox"/> Lanzar (25%)	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<u>50</u>	Lengua Propia (EDUx5)	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Ciencias Ocultas (05%)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Conducir Automóvil (20%)		<input type="checkbox"/> Mecánica (20%)	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Conducir Maquinaria (01%)		<input type="checkbox"/> Medicina (05%)	<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%)		<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%)	<u>20</u>	<b>Armas de Fuego</b>	
<input type="checkbox"/> Crédito (15%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Nadar (25%)		<input type="checkbox"/> Ametralladora (15%)	
<input type="checkbox"/> Derecho (05%)		<input type="checkbox"/> Ocultar (15%)		<input type="checkbox"/> Arma Corta (20%)	<u>35</u>
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Ocultarse (10%)		<input type="checkbox"/> Escopeta (30%)	<u>50</u>
<input type="checkbox"/> Discreción (10%)	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)		<input type="checkbox"/> Fusil (25%)	
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (01%)		Otras Lenguas (01%)		<input type="checkbox"/> Subfusil (15%)	
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)		<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Equitación (05%)		<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%)	<u>30</u>		
<input type="checkbox"/> Farmacología (01%)		<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)			
<input type="checkbox"/> Física (01%)		<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Fotografía (10%)		<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Geología (01%)		Primeros Auxilios (30%)			
Habilidad Artesanal (05%)		<input type="checkbox"/> Psicología (05%)	<u>25</u>		

### Armas

Arma C.C.	%	daño	manos	alc.	nº At.	PR	Armas Fuego	%	daño	f.dfect.	alc.	nº At.	munic.	PR
<input type="checkbox"/> Cabezazo (10%)	_____	1d4+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Patada (25%)	_____	1d6+bd	0	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Presa (25%)	_____	Especial	2	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Puñetazo (50%)	_____	1d3+bd	1	Toque	1	n/a	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> Otras Armas cc	<u>40</u>	_____	_____	_____	<u>1</u>	<u>n/a</u>	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____



AYUDA DE JUEGO: TATTOO







## CRÉDITOS

IDÉA Y TEXTO: Freddy RoL.

MAQUETACIÓN: Freddy RoL.

PRUEBAS DE JUEGO: Daniel Martín, Javier Amores, Freddy RoL, Enrique Sabraniego, Albert Arnavat, Maik, Óscar Peña, Seregras, Isaac J, NicoG.

Algunos de los elementos usados en la maquetación de esta aventura han sido extraídos de las, altamente recomendables, aventuras: “Carne, para Haunted House”, de Jacobo Peña Conversa y Alberto Torres. Proyecto Arcadia y “Bad Things” de Zero Doble, Códice Grupo Creativo. Ambas obras bajo licencia CC BY-NC.

Para cualquier duda o corrección a este respecto pueden contactar con el autor a través del correo electrónico: [alfredorodriguezlopez81@gmail.com](mailto:alfredorodriguezlopez81@gmail.com)

Metarol es una aventura gratuita publicada en 2018 en libre descarga y bajo licencia CC BY-NC.