

LA LLAMADA DE CTHULHU

AMNESIA

Este es un módulo realmente apasionante para un solo investigador, muy indicado para esas veladas en las que es difícil reunir a la gente. Se trata de una desesperada búsqueda de la propia identidad y de las causas que han motivado la amnesia. ¡Ojo!, porque para que la partida agote todas sus posibilidades es recomendable que el jugador sea algo experimentado.

Luis Olarte y Agamenón

La historia

El profesor Lindsford Christie, de la universidad de Miskatonic en Arkham, es un historiador de las religiones antiguas. Hace 10 meses adquirió un manuscrito sobre alquimia china. El libro se titula "Lie Hsien Ch'üan Chuan" que, por su antigüedad, el profesor piensa que es una copia mas fiel del original que las actualmente conocidas. Dado que no domina el chino contactó con un estudiante de la universidad, Lin Huou Tsen, descendiente de inmigrantes chinos, para que le ayudara en la traducción del manuscrito.

Lin accede y se instala en la casa del profesor. Gracias a los contactos de Lindsford, Lin consigue acceder a los Libros Prohibidos de la universidad. No estaba preparado para leerlos y acaba perdiendo la cordura. Lin traza un plan diabólico. En el "Lie Hsien Ch'üan Chuan" el autor afirma que Wei Po-yang alcanzó la inmortalidad y explica como lo logró, pero deja varios puntos oscuros.

Lin piensa que las personas al morir adquieren todos los conocimientos. Decide reanimar a un muerto y obligarle a que le aclare sus dudas. Después se convertirá en un Inmortal y liberará a los Primigenios. El plan no tiene posibilidades pero Lin está loco y no se da cuenta.

Ayudado por tres amigos, a los que ha prometido la inmortalidad, busca un lugar tranquilo para realizar el rito y estudia las fechas óptimas. Los únicos días adecuados del año son el 21 de Julio y el 7 de Agosto.

El profesor descubre las notas de Lin y averigua su plan. Horrorizado se enfrenta a él, discuten y acaban peleando. Lin deja inconsciente a Lindsford y huye de la casa con sus notas y el manuscrito.

Lindsford Christie llama al PJ para que le ayude a detener a Lin. No quiere acudir a la policía ya que se considera culpable de su locura.

Lin sigue adelante con su plan, rapta dos niños para realizar un sacrificio propiciatorio y roba un cadaver del cementerio. La ceremonia se realizará el 21 de Julio.

Mientras intentan averiguar el paradero de Lin, el profesor confecciona dos Símbolos Arcanos y una estaca de plata "matazombis", ya que conoce el plan de Lin. Todo ello, junto con los apuntes que ha tomado, los guarda en su caja fuerte. Temiendo algún percance entrega la combinación al PJ quien la guarda cuidadosamente en un bolsillo de su camisa o blusa.

No logran la dirección del escondite de Lin hasta el atardecer del día 21. En vista de que no quedaba tiempo para ir a buscar los Símbolos y llegar a tiempo, el profesor decide ir a pecho descubierto.

Llegan tarde. El sacrificio de los niños ya ha sido realizado, su visión supone un shock para el PJ y profesor. Aprovechando su confusión, Lin ordena matar al profesor al Vagabundo Dimensional que ha convocado. Esto ya es demasiado para el PJ, que se derrumba y sale huyendo mientras intenta olvidar lo que ha visto.

El ataque tiene un efecto positivo, han interrumpido la ceremonia y Lin decide posponerla hasta el 7 de Agosto.

Creación del personaje

El personaje queda amnésico. Olvidará sus hechizos, profesión, edad, nacionalidad, residencia, estudios, títulos y todas sus habilidades de Conocimiento, salvo Hablar y Leer su lengua natal.

El personaje puede ser uno antiguo al que se le tacha todo lo anterior o uno nuevo, creado por el Guardian, que se entrega con las casillas correspondientes en blanco. Esto último es lo mejor ya que así realmente el jugador desconoce las habilidades de su personaje, y no tiene que representar que las desconoce. En ambos casos restar un 20% a su COR inicial y sumar 5 a Mitos.

La única condición es que el personaje no sea de Arkham ni alrededores. Debe buscarse una relación entre el PJ y Lindsford Christie que explique porque le llamó.

Mientras esté amnésico si quiere usar una habilidad de Conocimiento se hará de la siguiente forma: se lanza 1D100 contra INT/2, si saca menos o igual conseguirá la información que desea, será como un flash. Si saca mas de INT/2 no recordará nada. Si en la habilidad tiene un porcentaje inferior a INT/2, en ningún caso recordará nada. De todas formas lanzar el dado para que el jugador no se percate de que no tiene esa habilidad.

Lie Hsien Ch'üan Chuan ("Biografías completas de los Inmortales"). Atribuido a Lieu Hiang (77-6 a. de J. C.), en él relata los actos de los mas poderosos alquimistas. Afirma que Wei Po-yang logró la inmortalidad y cita el siguiente texto, atribuido a Wei:

Si incluso la hierba chu-seng puede prolongar la vida
¿Por qué no tratas de poner elixir en tu boca?

El oro, por su naturaleza, no daña:

También es el más precioso de todos los objetos

Cuando el alquimista lo incluye en su dieta,

La duración de su vida se hace eterna ...

Cuando el polvo dorado penetra en las cinco entrañas,

La niebla es disipada como las nubes de lluvia por el viento ...

El manuscrito que poseía el profesor es del s. XI y esta en un aceptable estado de conservación. Se tarda 1D3 meses en leerlo, si se domina el chino, y proporciona +10 a Ciencias Ocultas.



En la clínica

La aventura comienza cuando el PJ se despierta en una habitación que no conoce. Es pequeña, solo está su cama, un armario vacío, un espejo y dos sillas. Si intenta moverse se dará cuenta de que está muy débil. No recuerda como ha llegado hasta aquí, de hecho no recuerda nada.

Al poco tiempo de despertarse, o si se levanta y hace ruido, vendrá una enfermera que al verle despierto llamará al Dr. Morrison. Mientras viene éste ordenará al PJ meterse en la cama.

El doctor le dirá que se alegra de verle despierto y le hará una rápida revisión. Si el PJ pregunta donde está le dirá:

"Soy el doctor James Morrison y esta es mi clínica. Ingresó usted el día 25 de Julio y lleva tres días delirando, aunque sin decir nada coherente, solo gritando y llorando. Le trajo Miss Malden, quien le encontró en la carretera a Insmouth en un estado lamentable. Parecía como si hubiera estado varios días en el bosque, tenía el cuerpo lleno de arañazos, las ropas destrozadas y las uñas de las manos rotas, como si hubiera escarbado buscando comida. En la ropa no tenía ningún documento, posiblemente lo perdió en el bosque".

El doctor comenzará a hacerle preguntas: donde vive, tiene familia, etc. El PJ se verá incapaz de responderle. El doctor le dirá que es habitual que tras un shock haya lagunas en la memoria, pero que ésta volverá en pocos días.

El doctor ordenará tranquilidad y reposo absoluto. Impedirá que el PJ se vaya de la clínica, pero por lo demás le tratará muy bien. Las comidas abundantes y el buen trato hacen que el PJ se cure rápidamente, pero su memoria no vuelve.

El día 1 de Agosto por la mañana le darán de alta. El Dr. Morrison irá a hablarle, parece que el suyo es un caso grave de amnesia. La memoria le volverá pero no sabe cuando, pueden ser días, meses, años o nunca. Le recomienda que pasee por Arkham, que se acerque al sitio donde le encontraron, que busque algún recuerdo. Tal vez de esta forma recupere la memoria.

Le informa de que todos los gastos los pagó Miss Malden y le entrega \$40 que han sobrado (en su ropa no había dinero, se fue con la cartera). Le da también ropa, diciéndole que toda es nueva salvo la blusa, o camisa, que fue lo único que no estaba demasiado roto. Las prendas que le dan son de mala calidad. Finalmente le da la dirección de una posada "barata pero honrada" en Hyde Street.

Si lo pide le darán el número de teléfono de Miss Malden en Boston; le recomiendan que llame para agradecerle los

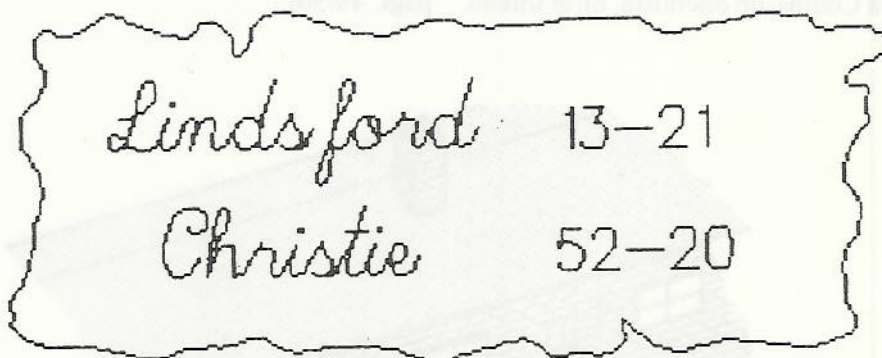
detalles que la señora ha tenido con él.

La investigación

En la pensión le darán una habitación no muy grande pero cómoda, con vistas a la calle. El precio de la habitación y todas las comidas es de \$2 diarios. No le harán preguntas ya que viene recomendado por el Dr. Morrison. Podrá estar aquí el tiempo que quiera mientras pague.

Es de suponer que el personaje deseará saber que le ha pasado, tiene varias líneas de investigación:

- Cada día, a partir del primero, tirar Suerte/2. Si pasa la tirada encontrará en su ropa el papel en que apuntó la combinación de la caja fuerte, figura 1. Según lo mire sentirá la fuerte impresión de que es algo muy importante pero no recordará que es. A primera vista parecen los números de teléfono de dos personas, pero si llama no responderá nadie. Su significado es: partiendo del 13, 2 vueltas a la derecha, 1 a la izquierda, 5 a la derecha, 2 a la izquierda y llevarlo al 20.



- Llamar a Miss Malden. Es una mujer (55 años) de buen corazón que se apiadó de él cuando le vio tirado en medio de la carretera. Vive en Boston. Si le llama se alegrará mucho de saber que se ha recuperado, le podrá decir que le encontró a unos 10 Km de Arkham, junto a un claro del bosque. No parece mentir. Se negará a dar mas dinero al PJ.

- Ir al lugar donde le encontraron. Tras huir de Lin, corrió hasta caer agotado. Luego vagó por el bosque varios días hasta que Miss Malden le encontró. No hay nada de interés en el sitio pero si se interna en el bosque y pasa una tirada de Idea/2 tendrá un flash: se verá corriendo de noche por el bosque, las ramas le golpean en la cara y está muy cansado, pero no puede descansar porque Eso le persigue (COR 0/1D3).

- Consultar periódicos atrasados en busca de sucesos extraños. Podrá hacerlo en la hemeroteca de la Biblioteca de Arkham o en el archivo del periódico, tras pasar una tirada de Crédito o Eloquencia. Los sucesos más destacados son:

8 de Julio - Desaparición de dos niños en Swampscott, cerca de Arkham, mientras jugaban junto al bosque. Los padres ofrecen una recompensa a quien los recupere. *Son los dos niños sacrificados, la zona está lejos del lugar donde apareció el PJ.*

3 a 23 de Julio - Plaga de avispas en Arkham. Han atacado a varias personas. Se desconocen las causas de esta plaga. *No tiene nada que ver.*

18 de Julio - Profanación y robo de un cadáver en el Cementerio de la Colina en Arkham. La policía está desorientada. *Es el muerto que Lin pretendía reanimar; fué robado por sus secuaces.*

25 de Julio - Asesinato de dos personas junto al río en Arkham. El ataque fué con un arma blanca de grandes dimensiones. Se desconoce el móvil del ataque ya que no fueron robados. *No tiene nada que ver.*

26 de Julio - La liga de "Madres contra

el Vicio" ha convocado una manifestación contra los infames tugurios que han aparecido junto al río. Se afirma que en ellos se consume alcohol y se practica el juego. *No tiene nada que ver.*

30 de Julio - Aparece un hombre horriblemente mutilado y en avanzado estado de descomposición en el kilometro 7 de la carretera de Insmouth. Ha sido reconocido como Lindsford Christie, profesor de la universidad de Miskatonic. Ha sido enterrado en el Cementerio de la Colina en Arkham. *Sin comentarios.*

- Si acude a la policía en busca de información, con una tirada de Eloquencia o Crédito obtendrá las noticias 1, 3, 4 y 6. También le informarán que Lindsford Christie era soltero y vivía alquilado en Fish Street, 13.

– Universidad de Miskatonic: Si pasa una tirada de Crédito o Elocuencia le informarán que Lindsford Christie era un historiador de Religiones Antiguas, había pedido un año sabático y estaba viviendo con un estudiante chino que le ayudaba en la traducción de unos manuscritos. Si pregunta le darán la dirección del profesor, así como el nombre del estudiante, Lin Huou Tsen (Idea/2: flash, siente un escalofrío al oír el nombre). No conocen el paradero de Lin.

– Cementerio de la Colina: La noche del 4 de Agosto los secuaces de Lin (Gon, Naiko y Suso) vendrán a robar el cadáver de Lindsford. A Lin le parece justo que el profesor participe en la ceremonia que osó interrumpir. Llegarán a las dos de la madrugada y se irán una hora después, si nadie se lo impide. Si no consiguen el cadáver Lin lo sustituirá por el de uno de sus amigos.

La casa de Lindsford Christie

En la casa hay tres familias. En el entresuelo vivía Lindsford Christie; en el primero la familia McArthur, dueños de una pescadería; y en el segundo la familia Collins, un oficinista. En el sótano

hay una pequeña vivienda donde vive la portera, Anne Bosford, encargada por el dueño del edificio de vigilar a los inquilinos. Esta disposición se puede averiguar mirando los buzones.

La portera está siempre atenta a quien entra en casa. Durante el día está limpiando las escaleras o mirando por la ventana. Por la noche se entretiene haciendo punto junto a la ventana y controlando a los que entran. Se acuesta a medianoche y se levanta a las 6. Tiene el sueño ligero y existe un 10% de que se despierte si se abre la puerta principal. Se sabe cuando se ha acostado porque se apaga la luz de la ventana.

Si el PJ ve la casa, tirar Idea/2; si pasa recordará el edificio. Si la portera le ve comenzará a gritar histéricamente: "¡Socorro, policía, el asesino, el asesino, ...!", mientras señala al PJ. En la calle habrá 1D3 peatones que, tras unos instantes de vacilación, se lanzarán sobre el PJ. Si no hace nada le sujetarán, perderá 1 PV por los empujones y será entregado a la policía que vendrá en cinco minutos. Si se defiende, deberá pelear contra los peatones mas 1D6 ciudadanos que acudirán cada minuto. Si sale huyendo habrá una emocionante persecución entre el PJ y la masa enfurecida por las góticas calles de Arkham (LIDER 11, pags. 49-50).

Si es llevado a la policía se enterará de que es el primer sospechoso del asesinato de Lindsford Christie gracias a las declaraciones de la portera, a la que nunca le cayó simpático. En el cuartelillo será interrogado y no creerán en su amnesia, pensarán que no quiere hablar. Solo le soltarán si llama al doctor Morrison, el cual confirmará su amnesia. De todas formas prohibirán al PJ abandonar Arkham hasta que se aclare el asesinato.

Si desea entrar en el piso de Lindsford sin ser visto, puede entrar por la noche por la puerta principal y luego forzar la puerta (Mecánica). Otra posibilidad es subirse a la barandilla de la escalera y entrar por la ventana del piso, que la portera ha dejado abierta para airear las habitaciones. Esto requiere una tirada contra Trepas, si falla se caerá y se hará 1D6 PV además de despertar a la portera, y otra contra Suerte, si falla será visto por un peatón que llamará a la policía, ésta llegará en veinte minutos. Otra opción es quitarle la llave maestra a la portera.

Si entra en el piso, hay un 50% de que la portera oiga sus pasos, si está despierta, y un 10% si está dormida. Esta tirada debe repetirse cada hora que se permanezca en el piso. Si la portera oye algo llamará a la policía, una pareja se presentará en quince minutos. Si el PJ es detenido será llevado al cuartelillo para interrogarlo.

El piso está limpio, el dueño ha ordenado a la portera que haga la limpieza hasta que encuentre un nuevo inquilino, para lo cual debe dar primero permiso la policía. Las distintas habitaciones son:

1) Comedor. Se usa también como sala de estar. Está lleno de libros sobre antropología, historia de las religiones, etc. Ninguno es de excepcional interés.

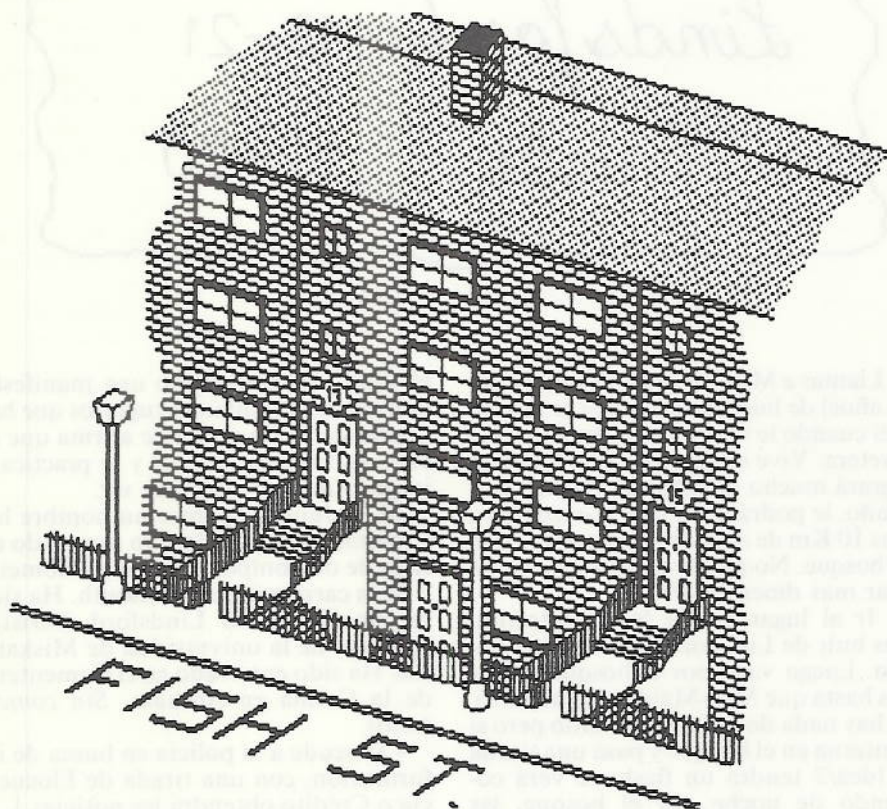
2) Cocina.

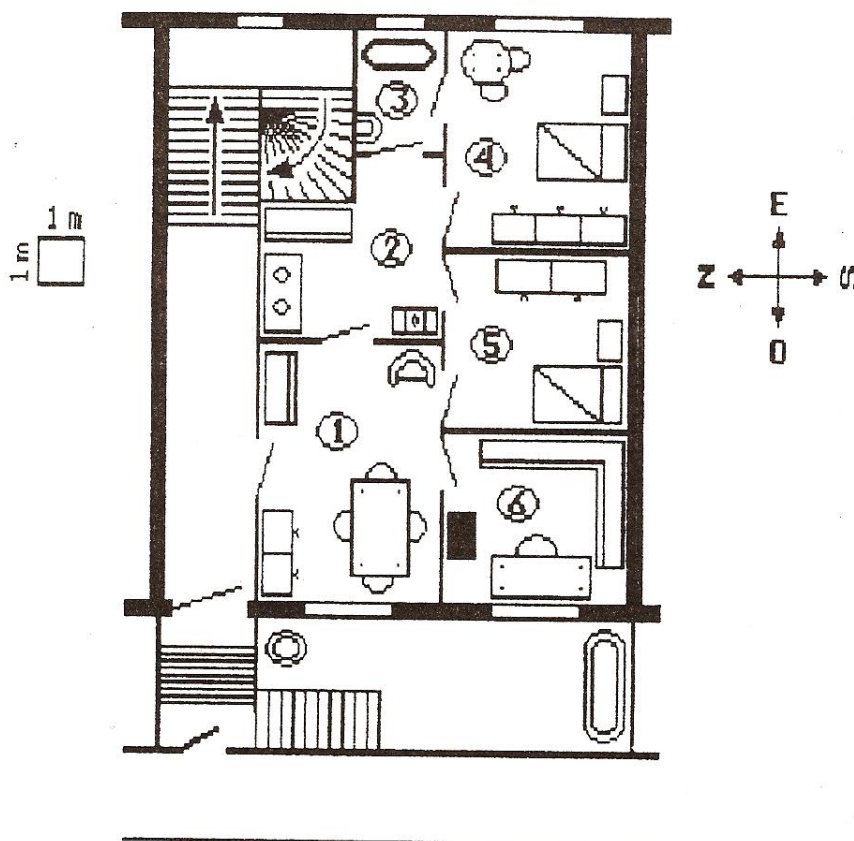
3) WC.

4) Dormitorio de Lindsford Christie. Los libros vuelven a atiborrar las estanterías, entre ellos hay varias novelas.

5) Dormitorio de Lin Huou Tsen. Esta era su habitación mientras vivió en la casa. Ahora está vacía y destaca por ello, una sala sin libros.

6) Despacho. Era el lugar de trabajo del profesor. Hay muchos libros, esta vez ejemplares raros. Tienen interés para bibliófilos o estudiosos, pero no hay nada de Mitos. En la pared Norte hay una gran caja fuerte (Idea/2: flash, está en la habitación con un señor, ya mayor, que guarda algo muy importante en la caja fuerte). Si al PJ se le ocurre una relación entre el papel de su ropa y la caja fuerte lanzar Idea, si no piensa en ella solo lanzar Idea/2. Si pasa la tirada será capaz de usar la combinación. Puede repetir la tirada cuantas veces quiera, pero cada intento será una hora y la portera puede oírle.





En el interior de la caja hay tres libros de gran antigüedad, prestamos de la Universidad, los Símbolos Arcanos, la estaca de plata y dos hojas con apuntes. Entre diversas anotaciones sin interés, destacan:

“El rito sólo puede realizarse a medianoche de los días 21 de Julio y 7 de Agosto. Debemos evitar que lo consiga”.

“Los Símbolos servirán para protegernos de la mayoría de los monstruos. Clavando la estaca en el corazón del muerto evitaremos que se reanime”.

“Mañana será 21 de Julio y no sabemos donde se esconde Lin. En el Registro no quieren decirnos nada por mi indiscreción del otro día. “NombrePJ” va a volver a intentarlo mañana”. *Donde pone “NombrePJ” decir el nombre del personaje.*

Al leer estas notas lanzar Idea/2, si pasa tendrá un flash: es muy importante detener a Lin (esto no es cierto salvo para el profesor, pero convenció al PJ de que así era).

Uno de los libros trata sobre los Mitos. Es el “Magic and Mystery of Mu”, en Inglés, Mitos +5, multiplicador x3, -1D6 COR, con tres hechizos: Llamar a Azathoth, Signo de conjuración y Convocar/atar Byakhee.

Registro de la propiedad

Cuando Lin decidió poner en práctica su plan compró una pequeña casa en las afueras de Arkham. En el Registro dió su verdadero nombre, no tenía medios para conseguir documentación falsa ni pensaba que fuera necesario.

Cuando Lindsford Christie y el PJ fueron por primera vez al Registro, el profesor falló su Elocuencia y el encargado les expulsó. Más tarde les daría la dirección, previo pago de una fuerte suma y con la condición de que no volverían a molestarle.

Si el PJ va al Registro, el encargado al verle se pondrá muy nervioso y le dirá: “quedamos en que no volvería a acer-

carse”. El PJ debe reaccionar rápidamente para tomar el control de la situación, o bien lanzar Idea.

Si lo logra el encargado le volverá a dar la dirección de la casa de Lin, pero si no lo consigue el encargado le pedirá 20\$ por ella (se puede intentar regatear). La dirección es carretera de Innsmouth, Km 5,1. Se toma la desviación que hay allí, se avanza un kilómetro y se encuentra la casa. Su nombre es Aguas Profundas. El PJ se puede percatar que está cerca del lugar donde le encontraron.

Aguas profundas

El ritmo de la aventura debe ajustarse de forma que descubra el escondite de Lin entre los días 5 y 7, de todas formas el Guardián puede hacerlo como quiera.

La casa es pequeña y está en mal estado. Cerca hay un estanque que da nombre a la casa. La laguna tiene muy mala fama entre los lugareños que aseguran que en ella viven seres malvados que atacan a los incautos que pasan cerca de ella después del anochecer. Esto no es cierto (o al menos no aparecerán en esta ocasión).

Lin se esconde aquí desde que escapó de casa de Lindsford. Realiza la ceremonia junto a la laguna, piensa que es un lugar propicio. Tiene intención de repetirla el 7 de Agosto, reanimará el cadáver de Lindsford y usará como sacrificios preparatorios a sus cómplices, a los que previamente dormirá. Caso de que no tenga el cuerpo del profesor, matará a Gon, tras dormir a los demás, y usará su cuerpo.

El PJ puede coger el autobus a Innsmouth, bajándose a mitad de camino, o venir andando, son 6 Km que se hacen comodamente en 2 horas.

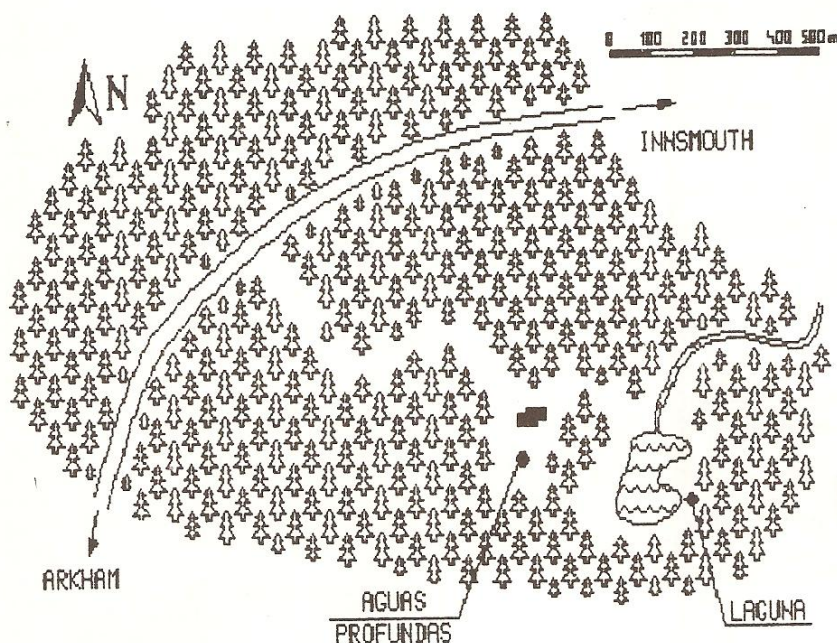
Si aparece por la casa antes del anochecer del 7 de Agosto, será atendido por Lin (a quien no conoce ya que durante la ceremonia casi no le vió) el cual negará toda relación con el profesor. Sus compinches estarán cerca para evitar que el PJ intente alguna acción violenta. Cuando se vaya, Lin mandará a dos de sus “amigos” seguirle hasta Arkham, allí darle una paliza y tirarle al río.

Si aparece la noche del 7 de Agosto, oír cánticos y verá luz de hogueras, si las sigue llegará al estanque donde se realiza el ritual. Cuando lo vea, tirar Idea, si lo pasa tendrá un fuerte impacto y recobrará la memoria, si no la pasa tendrá la fuerte sensación de haber estado antes allí. Lo que pase depende de la hora y el personaje, el Guardián puede guiarse con la cronología que damos.

Si llega después de la noche del 7 de Agosto, solo encontrará los cadáveres

Símbolos Arcanos: dos piedras negras, planas con forma de disco de unos 10 cm. de diámetro. En una de las caras está grabado el Símbolo. Impide que los Menores ataquen al portador.

Estaca Matazombis: está realizada en plata, mide 25 cm. de largo. Hace 1D4+2 de daño, con una probabilidad base de 25%. Si hace un punto de daño a un zombi lo matará automáticamente, solo tiene una carga.



destrozados de Lin y sus amigos (COR 1/1D6).

Cronología de la ceremonia

9.00-10.00 PM: Desentierran el cadáver del profesor y lo colocan sobre unas piedras dispuestas formando un altar. Ver el proceso cuesta COR 0/1D3. Lin saca el "Lie Hsien Ch'üan Chuan" de la casa y lo coloca junto al muerto.

10.00-11.00 PM: Encienden varias hogueras que iluminan la zona. Lin comienza una serie de cánticos. Al terminar entrega una copa a sus amigos. Estos beben sin dudar y en cinco minutos caen dormidos.

11.00-12.00 PM: Lin coloca los cuerpos en los vértices de un triángulo equilátero de centro el altar. A continuación los sacrifica clavándoles un cuchillo en el corazón. Ver el sacrificio cuesta COR 1/1D6. Si llega más tarde y sólo ve los cuerpos le costará COR 0/1D3.

Si la ceremonia se interrumpe después de los sacrificios, Lin decidirá que

ya no tiene posibilidades de éxito y no la reanudará.

Tras 25 minutos de ceremonia, emplea 6 puntos mágicos en convocar y atar a un vagabundo dimensional. Le da la siguiente orden: "ayúdame a resucitar a este muerto".

12.00 PM: Tras prepararlo, Lin lanza con éxito el hechizo Crear Zombi a medianoche. Ver reanimarse al profesor cuesta COR 0/1D6.

El profesor tarda algo en comenzar a moverse, luego se incorpora lentamente. Lin le ordena que le entregue el secreto de la vida eterna. Antes de que pueda responder, el Vagabundo, ya libre al haber completado su misión, agarra a Lin y lo transporta a otra dimensión (COR 0/1D3).

El zombi se acerca a los cadáveres de los complicés de Lin y, pausadamente, les devora las partes mas tiernas (COR 1/1D6). Tras ello desaparece en la oscuridad.

El zombi vagará por el bosque durante 1 semana, matando a tres personas e hiriendo a otra. Se organiza una batida

y logran matarle, no sin que antes hiera a otros tres hombres. En los periódicos se recogerá la noticia de la muerte del sádico asesino, se comentará su extraña apariencia y su parecido con el difunto profesor Lindsford Christie, cuya tumba fué profanada hace 10 días.

Final

Si se detiene a Lin se recupera 1D3/1D6 COR. Si se mata al zombi del profesor, dándole descanso eterno, se consigue 1D6/1D10 COR extra. Si se logran ambas cosas se obtienen 1D10/1D20 COR. La muerte del zombi por los campesinos, si se lee la noticia, proporciona 1D3/1 COR. El primer valor se usa en el caso de no haber recuperado la memoria, y el segundo en el caso contrario, ya que en este caso comprende lo que ha hecho.

Si se lleva el "Lie Hsien Ch'üan Chuan" puede venderlo a algún bibliófilo o estudioso del tema, su valor es elevado aunque es posible que el comprador sepa quién era su anterior propietario. También se consiguen beneficios mediante su estudio.

Si no ha recuperado la memoria, unos amigos del PJ vendrán a buscarle hacia el 10 de Agosto, preocupados por no tener noticias suyas. Cuando le encuentren, le llevarán a casa y le pondrán en manos de un especialista. Hacia Noviembre recuperará la memoria. Cuando comprenda el terrible destino de Lindsford Christie, convertirse en zombi, perderá 1D6 COR.

Si Lin escapa abandonará su plan de obtener la inmortalidad y dedicará todos sus esfuerzos a aniquilar al PJ.

Principales PNJ

Lin Huou Tsen. FUE 10; CON 15; TAM 14; INT 16; POD 14; DES 12; EDU 13; COR 0%; PV 15; PM 14; Mov 10.

Habilidades: Puñetazo 60%, Patada 45%, Correr 50%.

Hechizos: Crear Zombi, Convocar/atar vagabundo dimensional, Ajar un miembro, Contactar con Nyarlathotep.

| | FUE | TAM | INT | POD | DES | PV | PM | Arma | Daño | Correr | COR |
|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|------|----|----------------|---------|--------|--------|
| Portera | 9 | 10 | 13 | 8 | 5 | 13 | 8 | Puño 50 | 1D3 | 20 | - |
| Peatón | 9 | 11 | 12 | 12 | 11 | 12 | 12 | Puño 60 | 1D3 | 50 | - |
| Policía | 12 | 14 | 11 | 14 | 9 | 13 | 14 | Porra 80 | 1D6+1D4 | 60 | - |
| Gon | 12 | 17 | 12 | 9 | 8 | 13 | 9 | Patada 65 | 1D6+1D4 | 50 | - |
| Naiko | 15 | 13 | 16 | 13 | 14 | 13 | 13 | Patada 70 | 1D6+1D4 | 45 | - |
| Suso | 12 | 11 | 15 | 13 | 17 | 12 | 13 | Patada 60 | 1D6 | 40 | - |
| Zombi profesor | 23 | 15 | - | 1 | 5 | 19/5 | 1 | ver LLC, p.120 | | 25 | 1/1D8 |
| Vagabundo Dimen. | 23 | 18 | 6 | 12 | 11 | 17/3 | 12 | ver LLC, p.62 | | 35 | 0/1D10 |