

MODULO LA LLAMADA DE CTHULHU

LA CABAÑA DEL TIO TOM

J. López Jara

Este es un módulo no oficial para La Llamada de Cthulhu. La Llamada de Cthulhu es un juego propiedad de Chaosium Inc., editado en España bajo licencia por Joc Internacional

Boston, 15 de octubre de 1923, 10.00 horas. Uno de los aventureros del grupo recibe una llamada telefónica del profesor Stanislav Pulaski, antiguo profesor suyo en la Universidad. Pulaski está sumamente inquieto, porque dice estar a punto de desvelar para la Humanidad un fantástico secreto. Ha abandonado su refugio habitual en Cape Cod (Massachusetts) y se encuentra en Boston. Cita a su ex-alumno, más su grupo de amigos, en el hotel Lafayette, en Hanglington Avenue, número 63 a la hora de la cena (20.00 horas).

Contrariamente a lo que ocurre en otras aventuras de "La Llamada de...", cuando los aventureros se dirigen al comedor del Lafayette, encuentran al profesor Pulaski completamente sano y salvo, sentado a una gran mesa redonda (variará según el número de aventureros) en una esquina un tanto apartada del espacioso comedor del hotel. En cuanto reconozca a su ex-alumno (Pulaski es un poco corto de vista) se levantará para saludarlo, tropezando inevitablemente y tirando al suelo la botella de zarzaparrilla que amenizaba su espera. Un camarero se dirigirá presto a remediar la pequeña catástrofe y el maitre tomará nota de lo que desean los comensales. Por esta vez, paga Pulaski.

Si los aventureros ya han jugado a Cthulhu es más que posible que intenten localizar al profesor antes de la hora de la cena, por miedo a que desaparezca el primer nexo con la aventura (cosa bastante frecuente en Cthulhu, donde rige la máxima de que no hay mejor comienzo que un fiambre, a ser posible un fiambre conocido). El guardián de los arcanos puede aprovechar para que los aventureros conozcan Boston; si se dirigen al hotel Lafayette inmediatamente, el recepcionista o el portero les dirán que hace escasos minutos que Pulaski se fue, con la intención de visitar el Museo de Arte de Boston. (En realidad, a mitad de camino, Pulaski decide pasar primero por la famosa Biblioteca Municipal, para consultar ciertos datos). El caso es que los aventureros pueden recorrer Boston como quieran, visitar Charlestown, el Ayuntamiento, no encontrarán a Pulaski hasta la hora de la cena, o bien, media hora antes, en su habitación cuando se está vistiendo para la cita que él mismo ha concertado con los aventureros.

Si el master sabe que los jugadores saben lo que es un profundo, también se puede divertir diciendo que el maitre o el camarero tienen los ojos saltones. O bien que Pulaski les cuente lo bien que se está en su casa de Cape Cod, con el ruido del mar batiendo las rocas siempre a los pies de la casa. Conviene ir creando una atmósfera misteriosa desde el principio.

Pulaski les notifica que hará cosa de dos semanas recibió una carta de un colega suyo, el profesor Honest W. Abercrombie, arqueólogo de la Universidad de Yales, que comparte -por lo visto- ciertas ideas extrañas sobre el pasado más remoto de la Humanidad con el profesor Pulaski. El ex-alumno de Pulaski, si pasa una tirada de Conocimiento, recordará que, en la Universidad, Pulaski tuvo algunas polémicas que se hicieron famosas con otros profesores, defendiendo teorías un tanto extrañas sobre continentes y civilizaciones perdidas (Mu, la Atlántida, etc.). Si no, Pulaski mismo se explayará a gusto durante la

sobremesa, necesitando, en cierto momento, ser reconducido al tema principal. Volviendo, pues, a la carta de Abercrombie, éste comunicaba emocionado que había encontrado vestigios del viejo culto atlante (!!!!!, que se sorprendan todos los aventureros) en yacimientos de antiguos poblados iroqueses, en el Estado de Vermont, cerca de la frontera con Canadá, concretamente en las orillas del lago Memphremagog. Abercrombie invitaba a su amigo Pulaski a compartir el descubrimiento, decía que se pondría en contacto con él (via telégrafo o teléfono, al cabo de cinco días). Eso fue lo último que se supo de Abercrombie; cuando pasaron los cinco días y el arqueólogo no daba señales de vida, Pulaski se inquietó y comenzó a hacer indagaciones. Sabía que la base de operaciones de Abercrombie había sido la ciudad de Newport, y se puso en contacto con el sheriff local, quien le confirmó que el señor Abercrombie había desaparecido en las orillas del lago y que todas las tentativas por hallarle habían fracasado. "El terreno es traidor y más de un fervoroso admirador del indio summer se ha ahogado al calcular mal cuánto resistiría el suelo cenagoso..." le comentó a Pulaski el sheriff (Christopher Ward es su nombre). De todas maneras, a través del hilo telefónico, la sutil aunque alterada psique de Pulaski notó que al sheriff no le hacían ninguna gracia sus preguntas.

Quizá Pulaski hubiese acabado abandonando, de no ser porque al cabo de tres días recibió una misiva de Abercrombie, dentro de un sobre enviado por su secretaria de Yale. La secretaria, una tal Miriam Atwright (que algunos aventureros conocerán años después en su nuevo trabajo en Harvard), le decía que el señor Abercrombie le había insistido en que enviase aquel sobre cerrado a Pulaski si algo le ocurría.

Dentro del sobre encontró una nota escrita a mano en la nerviosa caligrafía de Abercrombie:

Querido Stanislav:

Si algo me ocurriese, ello es signo de que estaba cerca de la verdad. El yacimiento se ha revelado más antiguo de lo que esperaba. No se trata de huellas de los supervivientes de Atlantis, sino de algo mucho más lejano en el tiempo y seguramente mucho más estremecedor. Restos de una civilización no humana; por favor, continua mi tarea y consulta ese famoso libro del que me hablaste y que copaste en Arkham, por si encontrases explicación sobre el medallón que acompaña a esta nota.

Siempre tuyo,
Honest.

En cuanto al objeto, es un medallón de una extraña aleación (si alguno de los aventureros tiene Química, notará que hay algún componente desconocido en la misma) con una estrella grabada y en su centro un ojo con la pupila llameante.

Se trata de un medallón grabado con el Signo de los Antiguos (ver La Llamada de Cthulhu, capítulo sobre Magia y Conjuros. En la versión inglesa aparece una ilustración de este signo, en la página 53). Posee las cualidades descritas en las reglas (y alguna más si el Guardián lo estima conveniente).

Resumiendo la situación, Pulaski propone a los aventureros dirigirse a Newport, en Vermont, y una vez allí indagar en el lugar de las exploraciones de Abercrombie. Por lo que sabe el profesor, hará falta equipo de acampada y conseguir un guía de la región; la época es la más apropiada para visitar aquellos

parajes: el otoño, conocido en Vermont como "Indian Summer".

La verdadera historia (sólo para guardianes de los arcanos)

En realidad, Abercrombie descubrió un extraño yacimiento iroqués, de la época de las guerras coloniales entre franceses e ingleses que asolaron esta región en el siglo XVIII. Los iroqueses tenían un pequeño santuario en el que se adoraban reliquias de un tiempo pasado muy lejano, llegadas de manera inexplicable a los indios: el amuleto que Abercrombie envió a Pulaski, un bajorrelieve en piedra de rara perfección (actualmente en la cueva donde los Fergus realizan otra actividad más importante) y una extraña momia, que aparece citada en el informe enviado a Boston (tirada de Biblioteca en dicha ciudad) por un tal teniente James MacIntosh, miembro de los famosos Green Mountain Boys de Ethan Allen, quien visitó la tribu iroquesa en 1771.

Lo que ocurrió después es que los algonquinos, enemigos irreconciliables de los iroqueses, exterminaron aquella tribu a orillas del lago Memphremagog, quemando la momia, pero no pudiendo encontrar el escondrijo del bajorrelieve y el amuleto. Cuando acabaron las guerras coloniales, la zona fue ocupada por emigrantes procedentes de Inglaterra y en 1801 los Fergus se establecieron en el sitio donde ahora se levanta su vivienda. Fue la vieja Kate Fergus la que descubrió de niña el escondrijo, una cueva, donde estaban el bajorrelieve y el amuleto, llevando este último a su casa sin que lo supiesen sus padres. Kate se casó con el tiempo con un raro ejemplar de cazador que vivía entre Canadá y los Estados Unidos y por cuyas venas corría una explosiva mezcla de sangre francesa, algonquina e inglesa. Se llamaba Pierre Sasquewah, y era un individuo que sabía mucho más de lo que aparentaba; gran parte de su conocimiento venía de un libro que había heredado de su padre francés, Le Livre d'Ivon (ver la Llamada de Cthulhu) y que releía constantemente. Pierre le enseñó a Kate el suficiente francés como para leer el libro, que es ahora una de las más preciadas posesiones de la vieja. Pierre Sasquewah desapareció en los bosques del Norte del Canadá en una misteriosa expedición de caza organizada por un zoólogo alemán en 1898. Sus antiguos compañeros dicen que se lo llevó el Wendigo.

Pero todo esto es historia. Cuando Abercrombie llegó a Newport, lo que de verdad preocupaba a los miembros más activos de la familia Fergus (Tom y sus hijos) es que al querer indagar en su terreno sobre la posible existencia de restos o ruinas, tropezase por casualidad con la provechosa destilería ilegal que la familia tenía en una pequeña cueva cerca de su cabaña (la misma cueva a cuya entrada se encontraba el bajorrelieve). El sheriff Ward estaba en el ajo del asunto y cobraba una generosa comisión por hacerse el despistado. Lo que Ward no quería es que los Fergus llegasen tan lejos como para cargarse a Abercrombie, cosa que hicieron cuando pillaron a Abercrombie, pincel en mano, limpiando cuidadosamente el bajorrelieve, tirando después su cadáver al lago, de donde no ha sido recuperado. De todas maneras, el sheriff intenta ocultar evidencias y que la investigación muera, para seguir con el pingüe beneficio del tráfico de alcohol.

Abercrombie encontró el amuleto porque Kate lo perdió en uno de sus paseos por el yacimiento iroqués, a la busca de inspiración para realizar conjuros (que nunca haría, porque, como verá el guardián, su poder era mínimo). Desde que perdió el amuleto, Kate se ha sentido completamente indefensa ante sus atisbos del terrible mundo de los dioses exteriores: ha perdido la Cordura que le quedaba

viendo el bajorrelieve y releendo el Libro d'Ivon y su hijo y nietos la han tenido que encerrar en su habitación, atada a la cama.

Los aventureros se enfrentan así a una banda de traficantes de alcohol en plena ley seca, con ninguna posibilidad de que aparezca una criatura del panteón lovecraftiano. Pero la habilidad en manejar la escopeta de la familia Fergus les dará trabajo de sobras; además, siempre pueden apoderarse del Livre d'Ivon, contemplar el bajorrelieve y prepararse para nuevas aventuras con el profesor Pulaski, que consiguió en Arkham una copia de los Manuscritos Pnakóticos, ni más ni menos.

Newport, estado de Vermont y la frontera con Canadá.

Para llegar a Newport, los aventureros pueden coger un tren hasta la capital del estado, Montpelier, para luego seguir por carretera interestatal 93, que enlaza con la interestatal 91 en St. Johnsbury, ya en Vermont, para luego coger un desvío a la izquierda, pocos kilómetros antes de la frontera canadiense, y seguir unos 10 kilómetros de carretera secundaria hasta llegar a Newport.

Una vez en Newport, los aventureros pueden equiparse con todo lo necesario para ir de acampada, si es que no lo hicieron ya en Boston. Hay dos o tres cómodas fondas para amantes de la naturaleza que vienen en verano o en esta época a disfrutar del paisaje. Menos de una quinta parte del lago Memphremagog se encuentra dentro de los Estados Unidos, por lo que los lugareños advertirán a los aventureros que tengan cuidado con no cambiar de país involuntariamente (son muchos los que se ven detenidos por los celosos guardianes de la Commonwealth y enviados de nuevo a Estados Unidos).

Si los aventureros comienzan a preguntar por Honest Abercrombie, verán que no es difícil averiguar en qué fonda se hospedó (nombre y situación a elección de cada Guardián). Intentando tiros de Elocuencia, Discusión o incluso Camelo pueden saber en qué tienda se aprovisionó y, más importante, quien le hizo de guía hasta el lago. Este guía es un iroqués bastante borracho a quien apodan Willy León Rojo en el pueblo, aunque él insiste a los extranjeros que le llamen por su nombre original en iroqués: Hotanyonhne. Todo el que recuerde este nombre y lo diga al buen Willy será atendido mucho más servicialmente que el resto de caras pálidas.

Para guardianes curiosos, en iroqués, Hotanyonhne significa Lobo y es el nombre de uno de los principales clanes de lo que fueran en tiempos Las Seis Naciones. Si algún aventurero ha sido lo bastante demente como para ponerse como habilidad Hablar iroqués, va a tener una buena oportunidad de practicar.

Willy León Rojo se mostrará bien dispuesto a acompañar a los aventureros al campamento de Abercrombie. Lo que ya no querrá es volver al sitio donde Abercrombie realizó su descubrimiento, porque para él aquello es tierra sagrada. Más aún, está convencido que como el señor Honest no le hizo caso y siguió urgando en aquel lugar, de noche apareció el espíritu del brujo Tadodaho y se lo llevó al fondo del lago para hacer un festín con el arqueólogo.

Si se marca en un mapa de la región el lugar del campamento de Abercrombie, a nadie del lugar le costará indicar que estaba en tierras propiedad de los Fergus, una familia que lleva en el condado desde tiempo inmemorial, y que son bastante retraídos, bajando a Mewport muy ocasionalmente. Los investigadores pueden acudir al Ayuntamiento y sus archivos, donde, mediante tiro de Biblioteca, o ejerciendo sus facultades de elocuencia y discusión, pueden encontrar documentos que prueban que los Fergus se establecieron en la región en 1801. También encontrarán en el registro civil actas de nacimiento y defunción, certificados de matrimonio: nada que llame la atención, a excepción que uno de los Fergus llegó a capitán de infantería en el Ejército del Potomac en la Guerra Civil, y el hecho de que Catherine Fer-

CARTA DE GREG STAFFORD (Chaosium Inc)

Apreciada audiencia:

Sirva la presente para animaros a probar "La llamada de Cthulhu", un juego de rol de tema y naturaleza inusual, puesto que os ofrece la posibilidad de disfrutar a domicilio de una experiencia de misterio, horror y fantasía.

"La llamada de Cthulhu" se basa en las obras de H.P. Lovecraft, escritor Norteamericano de temas fantásticos de los años 20. En sus historias, los personajes descubren secretos tenebrosos, entre los cuales está el hecho de que criaturas extraterrestres e interdimensionales planean la destrucción del mundo. En el juego, vuestros personajes realizan descubrimientos similares, y tienen la oportunidad de detener este horror antes de que la Tierra sea destruida. Ello lleva aparejado un trabajo de detective y de búsqueda, así como investigaciones peligrosas sobre lugares y ritos innombrables. De especial interés es la probabilidad de que los personajes se vuelvan locos antes de completar su labor. Esta probabilidad de enloquecer proporciona al juego una tensión dramática, ausente en la mayoría de otros juegos de rol.

"La llamada de Cthulhu" posee muchos suplementos. La mayoría de ellos son aventuras que proporcionan las amenazas que los jugadores deben desactivar, otros describen una base de referencia alternativa para el juego, ya sea en otro lugar ("Dream Lands", por ejemplo) o en otro intervalo histórico ("Cthulhu Now" y "Cthulhu by Gaslight").

Esperamos que disfrutéis con la edición española del juego.

Greg Stafford

14 de marzo de 1988

gus contrajese matrimonio con un canadiense (Pierre Sasquewah) en 1880, con la cláusula especial de que los hijos seguirían llevando el apellido de la madre (no es más que orgullo de familia; a Pierre, como buen mestizo, le daba igual, pero esto no lo saben los investigadores).

En la pequeña, pero bien surtida biblioteca de Newport, los investigadores, mediante tiro de Biblioteca, pueden encontrar algunos libros que hablan sobre los iroqueses, sobre la historia del Estado de Vermont y sobre las Guerras Coloniales, descubriendo los indicios que se encuentran en la sección anterior sólo para guardianes. En cuanto a Tadodaho, se cree que está basado en un personaje real de la historia iroquesa, aunque las leyendas lo presentan como un terrible brujo cuya cabellera está formada por serpientes entrelazadas.

Si se entrevistan con el sheriff Christopher Ward, un tiro de psicología les revelará que el sheriff preferiría que no hubieses venido, que no quiere remover más el asunto de la desaparición de Abercrombie. Caso de que le digan al sheriff que van al lago, éste avisará a los Fergus, pero diciéndoles que no la emprendan a tiros con los extraños, para evitar más complicaciones.

El lago y el bosque

Una vez realizadas las investigaciones y preparativos en Newport, Pulaski urgirá a todo el grupo para ponerse en camino hacia el lago. En una camioneta, Willy les guiará unos cinco kilómetros por un camino de tierra; a continuación hay que dejar el vehículo y andar otros cinco kilómetros por senderos de bosque hasta llegar a las orillas del Memphremagog. El paisaje es muy hermoso y abundan ardillas, pájaros, pequeños animales como el mapache, la mofeta, etc. De vez en cuando se puede atisbar un ciervo saltando a lo lejos.

El lugar de acampada de Abercrombie se encuentra en una pequeña playa del lago. Como ya es otoño, casi no quedan mosquitos

(una verdadera pesadilla en el verano dirá Willy). Al caer la noche, desde la orilla se pueden ver unas luces a cosa de un kilómetro de distancia siguiendo la orilla hacia el sur: es la cabaña de Tom Fergus. Esa primera noche, Willy accede a quedarse con los aventureros para indicarles al día siguiente el camino hacia la cueva donde Abercrombie hizo su sensacional (según Pulaski) descubrimiento. Por mucho que intenten controlarse, Willy lleva una petaca muy escondida y para cuando acabe la cena estará algo borracho: les contará leyendas del lugar: las terribles luchas entre iroqueses y algonquinos, que arrancaban el corazón a sus enemigos cuando aún estaban vivos; de cómo fueron ingleses y franceses quienes enseñaron a los indios a cortar cabelleras; por fin, al levantarse un viento cada vez más fuerte, del Wendigo que habita en los bosques del Gran Canadá (el guardián puede añadir detalles sacados de La Llamada de Cthulhu).

Durante la noche, lo normal es que se hagan turnos de guardia. En el turno de uno de los aventureros (Willy estará demasiado bebido para fiarse de él), un oso negro visitará el campamento. Háganse tiradas de escuchar para el hombre de guardia, y luego, describase un gran bulto oscuro que se acerca a donde se encuentran las provisiones. Un disparo al aire ahuyentará al animal (pero pondrá sobreaviso a los Fergus, si Ward no les ha avisado antes), pero si se hiere al oso, éste atacará enfurecido hasta que lo maten. También se le puede ahuyentar con fuego o con una linterna.

La cueva

Tras el episodio del oso, y también tras un buen desayuno, Willy indicará a los investigadores el pequeño sendero que lleva a la cueva, donde podrán llegar al cabo de media hora de marcha. El iroqués les recomendará no acercarse a la cabaña de Tom Fergus, puesto que el viejo tiene mal genio y buena puntería y sus hijos siempre disparan a quien él dispara.



Al llegar a la cueva, los aventureros oirán un extraño y lejano ruido procedente de su interior (son los ruidos que produce la destilería de licor; no verán ni olerán vapores, porque la cueva tiene otra salida más amplia, que Willy no conoce). Al cabo de unos pocos metros (ver plano) los investigadores se encontrarán también con el famoso bajo relieve. Representa una visión de una de las ciudades que los Antiguos levantaron en nuestro planeta en tiempos inmemoriales: en ella se ven edificios de perversa geometría, y unos extraños seres que caminan por pasarelas entre los edificios (son Antiguos). El bajo relieve tiene tal realismo que costará 1d3 de COR a quienes no pasen su tirada contra esta característica; y por suerte en el extremo derecho inferior hay una zona muy deteriorada (rascada por los iroqueses, que no podían soportar la visión de aquello). En esa zona, los antiguos tuvieron el detalle de grabar para la posteridad a uno de sus esclavos, un soggoth.

Los Fergus han advertido la presencia de los investigadores de tres maneras posibles: o bien les ha avisado Ward, o han oído el disparo en la noche, o les han visto acercarse a la cueva (siempre hay un Fergus vigilando desde las rocas cerca de la cueva ambas entradas; para localizarlo, tirada de Encontrar Objeto Escondido con un malus de -25%). Por ello, han cerrado la comunicación con la destilería (puerta FOR 40) y esperan a que los investigadores sigan de la cueva para liarse a tiros con ellos. Habrá dos hermanos en la destilería y el padre y otros tres serán los emboscados; se recomienda el uso de las reglas opcionales de armas publicadas en nuestro número anterior (Lider 3).

Si los aventureros no tienen armas de fuego, deberán rendirse, aunque les espera el mismo final que a Abercrombie. Al sonar disparos, Willy decidirá correr hacia Newport para buscar al sheriff (tardará 1d4+3 horas en volver). Ward no tendrá más remedio que actuar, viniendo con 1d6 ayudantes armados con rifles y pistolas; por la cuenta que le trae, procurará que ningún Fergus quede vivo, aunque ello signifique arriesgar aún más la vida de los investigadores.

Si los investigadores aguantan en la cueva, es posible que los Fergus intenten un ataque por sorpresa abriendo la puerta que da a la destilería (si es que los aventureros no la han volado, derribado o abierto antes).

Tras el tiroteo, si quedan investigadores vivos, pueden dirigirse a la cabaña de los Fergus, donde encontrarán a Kate que se ha abierto la cabeza a golpes contra el cabezal metálico de la cama al no poder soltarse. La terrible visión cuesta 1d2 de COR si no se pasa la tirada correspondiente. Debajo de la cama, en un cajón que parece contener ropa de invierno, está el Livre d'Ivon (tirada de Objeto Escondido).

Recompensas

Los aventureros pueden trasladar el bajo relieve a un museo (seguramente el de Boston) recibiendo una recompensa de 2000 dólares por su ayuda a la conservación del patrimonio nacional. Si desvelan además la producción ilegal de alcohol, recibirán 1000 dólares más por parte del FBI, y si consiguen

demostrar que Ward estaba implicado (lo que sería fácil si quedase algún Fergus vivo) tendrán el agradecimiento de la ciudad de Newport, que elegirá nuevo sheriff. Además pueden quedarse con el Livre d'Ivon, si lo encuentran, o ganada la confianza de Pulaski, tras resolver el misterio de Abercrombie- acceder de vez en cuando a los Manuscritos Pnakóticos.

Otros finales.

Si la ensalada de tiros en la cueva parece poco, o bien se ve que los aventureros no aguantarán hasta la llegada de Willy con el sheriff, se puede incluir como nuevo ingrediente la aparición 1d20 minutos después de que empiece el tiroteo, de 4 pistoleros armados con ametralladoras Thompson, enviados por la Mafia para acabar con aquel laboratorio clandestino que les está haciendo la competencia por libre a ellos, que importan ilegalmente alcohol desde Canadá. Para acabar de arreglarlo, 5 minutos después llegarán efectivos del FBI (a determinar por el Guardián) siguiendo a los mafiosos (tanto mafiosos como FBI vienen de Richtford, otra ciudad que se encuentra más cerca del lago Champlain y de la interestatal 89, ruta principal del contrabando entre Canadá y los EE.UU.).

Si se quiere que aparezcan criaturas extrañas, se puede añadir algún objeto de inusitado valor enterrado en la cueva y perteneciente a los Antiguos. De alguna manera, los Mi Go (ver reglas) que se pasan la vida viniendo a la Tierra a buscar cosas, lo han localizado y han decidido acabar con los Fergus y llevarse el cazarro. Aparecerán en pleno tiroteo para regocijo de propios y extraños y mayor pérdida de Cordura de todos los humanos allí presentes.

(DRAMATIS PERSONAE)

STANISLAV PULASKI; historiador
Fuerza: 8. Constitución: 10. Talla: 8.
Destreza: 6. Apariencia: 10. Cor: 47. Inteligencia: 16. Poder: 11. Educación: 17. PV: 9
Competencias: Antropología: 35%. Arqueología: 20%. Biblioteca: 60%. Conducir automóvil: 30%. Elocuencia: 25%. Historia: 80%. Ocultismo: 25%. Mitos: 10% (las demás competencias a nivel básico, ver reglas).

Pulaski ya ha ojeado los Manuscritos, perdiendo 8 puntos de cordura. Pero todavía no sabe ningún conjuro.

CHRISTOPHER WARD; sheriff
Fuerza: 15. Constitución: 13. Talla: 16.
Destreza: 13. Apariencia: 12. Cordura: 70. Inteligencia: 11. Poder: 14. Educación: 10. Puntos de vida: 15.

Competencias:
Rifle: 65%. Revólver 45: 70%. Discusión: 30%. Encontrar Objeto Escondido: 50%. Seguir pista: 40%.

AYUDANTE TIPO DEL SHERIFF WARD:

Fuerza: 12. Constitución: 13. Talla: 11.
Destreza: 14. Apariencia: 10. Cordura: 50. Inteligencia: 13. Poder: 10. Educación: 11. Puntos de Vida: 12.

Competencias

Rifle: 40%, revólver 45: 35%. Saltar: 50% Cuchillo bowie: 35%.

THOMAS FERGUS; granjero
Fuerza: 14. Constitución: 16. Talla: 17.
Destreza: 12. Apariencia: 14. Cordura: 75. Inteligencia: 14. Poder: 15. Educación: 11. Puntos de Vida: 17.

Competencias:
Escopeta: 65%. Cuchillo de monte: 65%. Discreción: 55%. Escuchar: 40%.

CATHERINE FERGUS; sus labores
Fuerza: 7. Constitución: 16. Talla: 12.
Destreza: 8. Apariencia: 11. Cordura: 0. Inteligencia: 14. Poder: 8. Educación: 9. Puntos de vida: 14.

Competencias:
Leer y escribir francés: 40%. Mitos: 33%. Primeros auxilios: 45%.

JONATHAN FERGUS; granjero
Fuerza: 18. Constitución: 15. Talla: 16.
Destreza: 9. Apariencia: 10. Cordura: 60. Inteligencia: 10. Poder: 12. Educación: 9. Puntos de vida: 16.

Competencias:
Escopeta: 45%. Cuchillo de monte: 40%. Puñetazo: 60% (atención al modificador al daño, +1d6)

THEOFILUS FERGUS; granjero
Fuerza: 15. Constitución: 14. Talla: 11.
Destreza: 17. Apariencia: 13. Cordura: 55. Inteligencia: 14. Poder: 11. Educación: 12. Puntos de Vida: 13.

Competencias:
Escopeta: 75%. Cuchillo de monte: 65%. Lanzar: 50%. Discreción: 60%.

ZACHARIAS FERGUS; granjero
Fuerza: 12. Constitución: 15. Talla: 15.
Destreza: 11. Apariencia: 10. Cordura: 50. Inteligencia: 11. Poder: 10. Educación: 10. Puntos de Vida: 15.

Competencias:
Escopeta: 50%. Cuchillo de monte: 45%. Lanzar: 35%. Seguir pista: 40%.

OSWALD FERGUS; granjero
Fuerza: 13. Constitución: 12. Talla: 11.
Destreza: 13. Apariencia: 12. Cordura: 55. Inteligencia: 12. Poder: 11. Educación: 10. Puntos de Vida: 12.

Competencias:
Escopeta: 60%. Cuchillo de monte: 50%. Lanzar 40%. Discreción: 45%.

JEREMIAH FERGUS; granjero
Fuerza: 13. Constitución: 12. Talla: 12.
Destreza: 11. Apariencia: 8. Cordura: 40. Inteligencia: 10. Poder: 8. Educación: 9. Puntos de Vida: 12.

Competencias:
Escopeta: 35%. Cuchillo de monte: 30%. Encontrar objeto escondido: 35%.

"WILLY" RED LION; guía iroqués
Fuerza: 14. Constitución: 16. Talla: 15.
Destreza: 12. Apariencia: 10. Cordura: 55. Inteligencia: 12. Poder: 11. Educación: 9. Puntos de Vida: 16.

Competencias:
Camelar: 30%. Camuflaje: 20%. Discreción: 20%. Seguir Pista: 50%. Lanzar: 40%.

BRUMBAAR; oso negro
Fuerza: 18. Constitución: 14. Talla: 17.
Destreza: 12. Poder: 11. Puntos de Vida: 15.

Arma ataque daño
Mordisco 45% 1d6+1d8
Garra 30% 1d6+1d6
Abrazo 30% 3d6

Un oso puede morder o usar sus garras DOS veces, o bien morder y abrazar. Si escoge morder y abrazar, ambos ataques han de ser contra la misma víctima. Si escoge garras y mordisco, puede atacar a tres víctimas distintas.

Protección: -2 por la piel
Competencias: seguir pista 40%
Prepar: 50%.

Uno trabaja... los demás miran
¿Ocurre ésto en su Oficina?



La solución... solution



ORDENADORES solution-286 MULTIUSUARIO

El Compatible XT-AT Multiusuario
HASTA CINCO PUESTOS DE TRABAJO
Ideal para la pequeña y mediana empresa

**Amplia Biblioteca de
Programas de gestión
MULTIUSUARIO**



Av. Pompeu Fabra, 12 • Tel. (93) 219 80 11
Telex 51508 IFCE E • 08024 BARCELONA - Spain