

# UN FUEGO FRÍO EN EL ABISMO

UNA CAMPAÑA DESAFIANTE PARA PULP CTHULHU

## GUÍA DE REFERENCIA DEL GUARDIÁN

Mapas para el guardián..... 2

Ayudas de juego..... 14

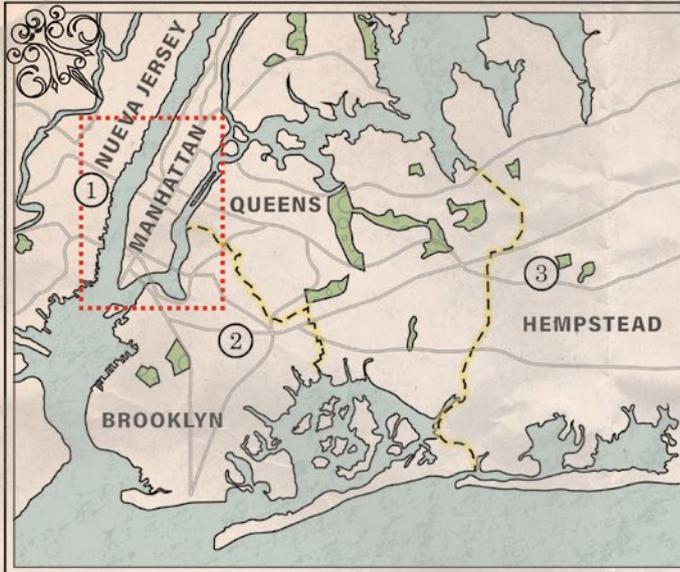
Mapas para los jugadores ..... 24

Personajes pregenerados..... 36

Héroes Lomarianos ..... 42

**EDGE**

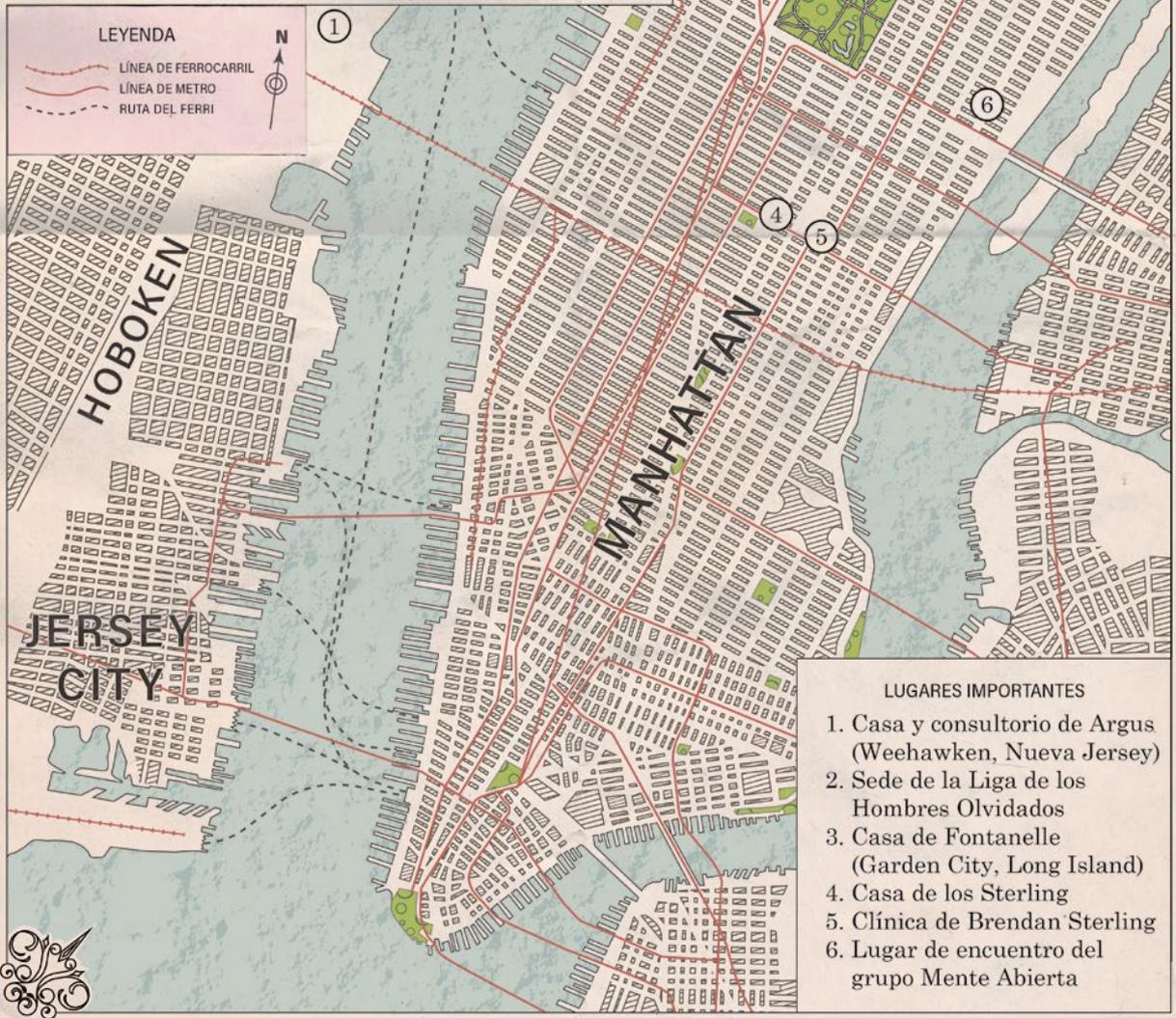




**LEYENDA**

- LÍNEA DE FERROCARRIL
- LÍNEA DE METRO
- - - - - RUTA DEL FERRI

N



- LUGARES IMPORTANTES**
1. Casa y consultorio de Argus (Weehawken, Nueva Jersey)
  2. Sede de la Liga de los Hombres Olvidados
  3. Casa de Fontanelle (Garden City, Long Island)
  4. Casa de los Sterling
  5. Clínica de Brendan Sterling
  6. Lugar de encuentro del grupo Mente Abierta



Primera planta

Planta baja

**Plano de la propiedad de los Fontanelle**

- 1. Porche delantero
- 2. Galería
- 3. Salón
- 4. Sala de lectura
- 5. Baño
- 6. Cocina
- 7. Comedor
- 8. Dormitorio principal
- 9. Biblioteca
- 10. Baño
- 11. Cuarto de invitados
- 12. Cuarto de invitados

*Plano de la propiedad de Fontanelle*



Primera planta

Sótano

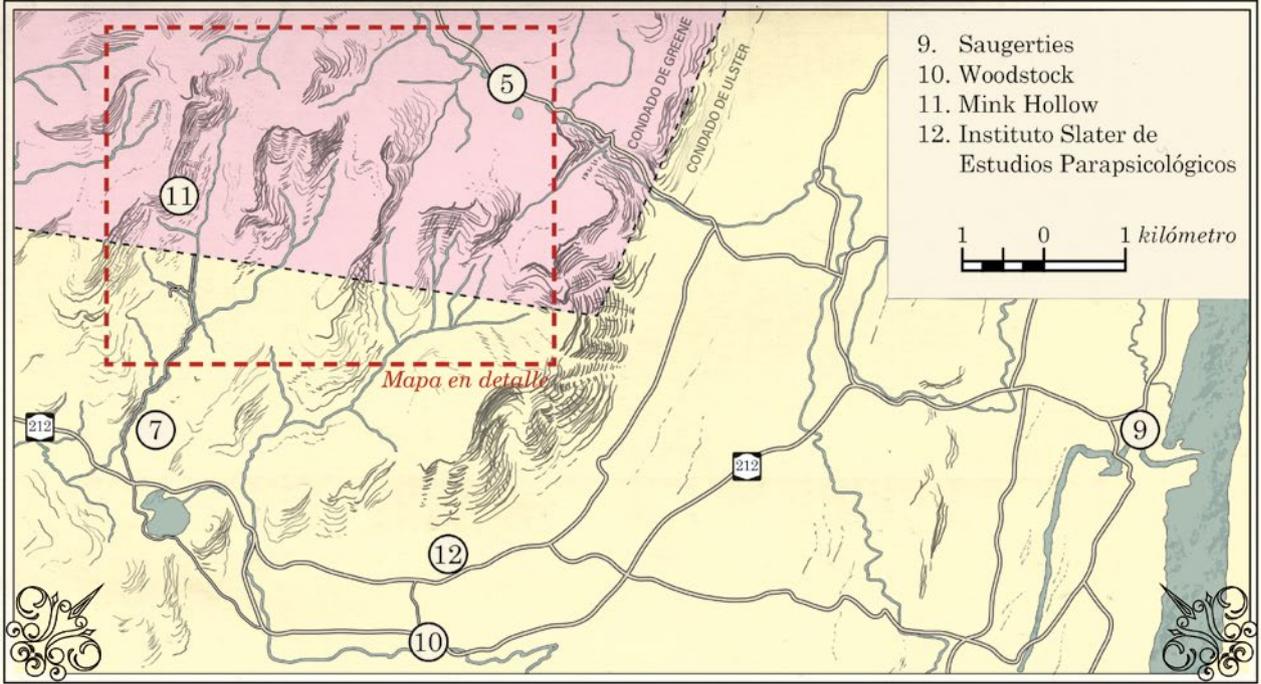
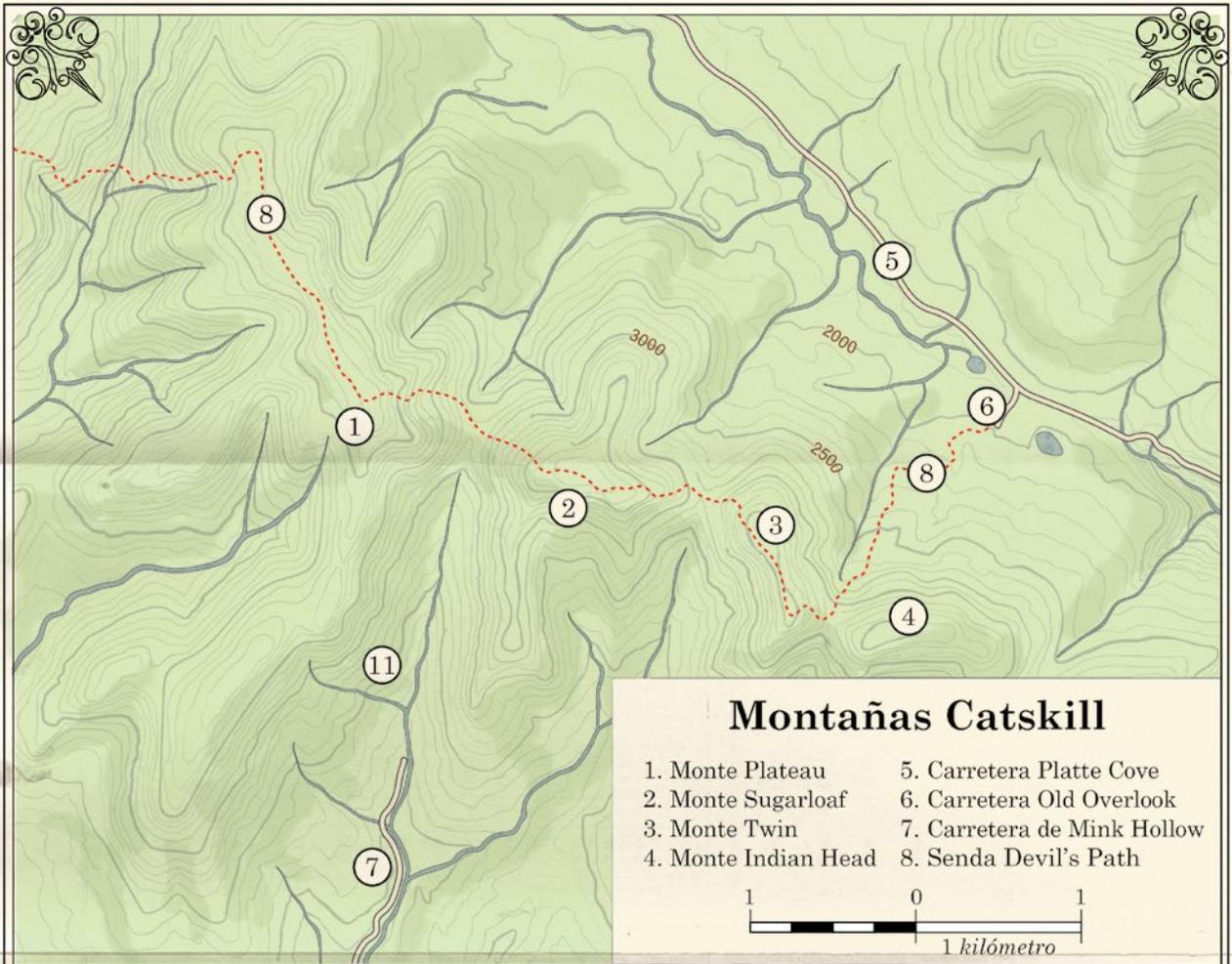
Planta baja

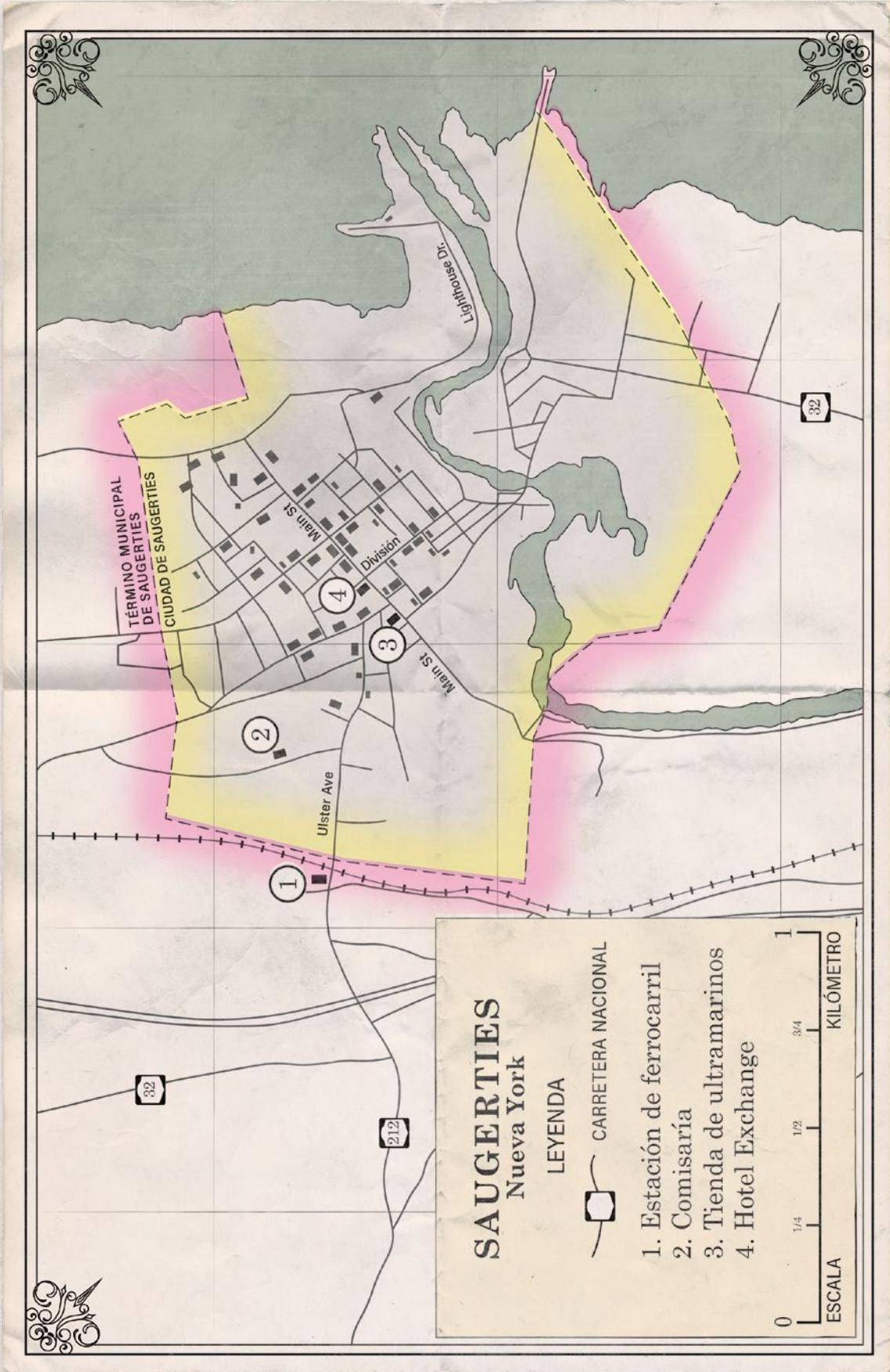
**Plano de la propiedad de Argus**

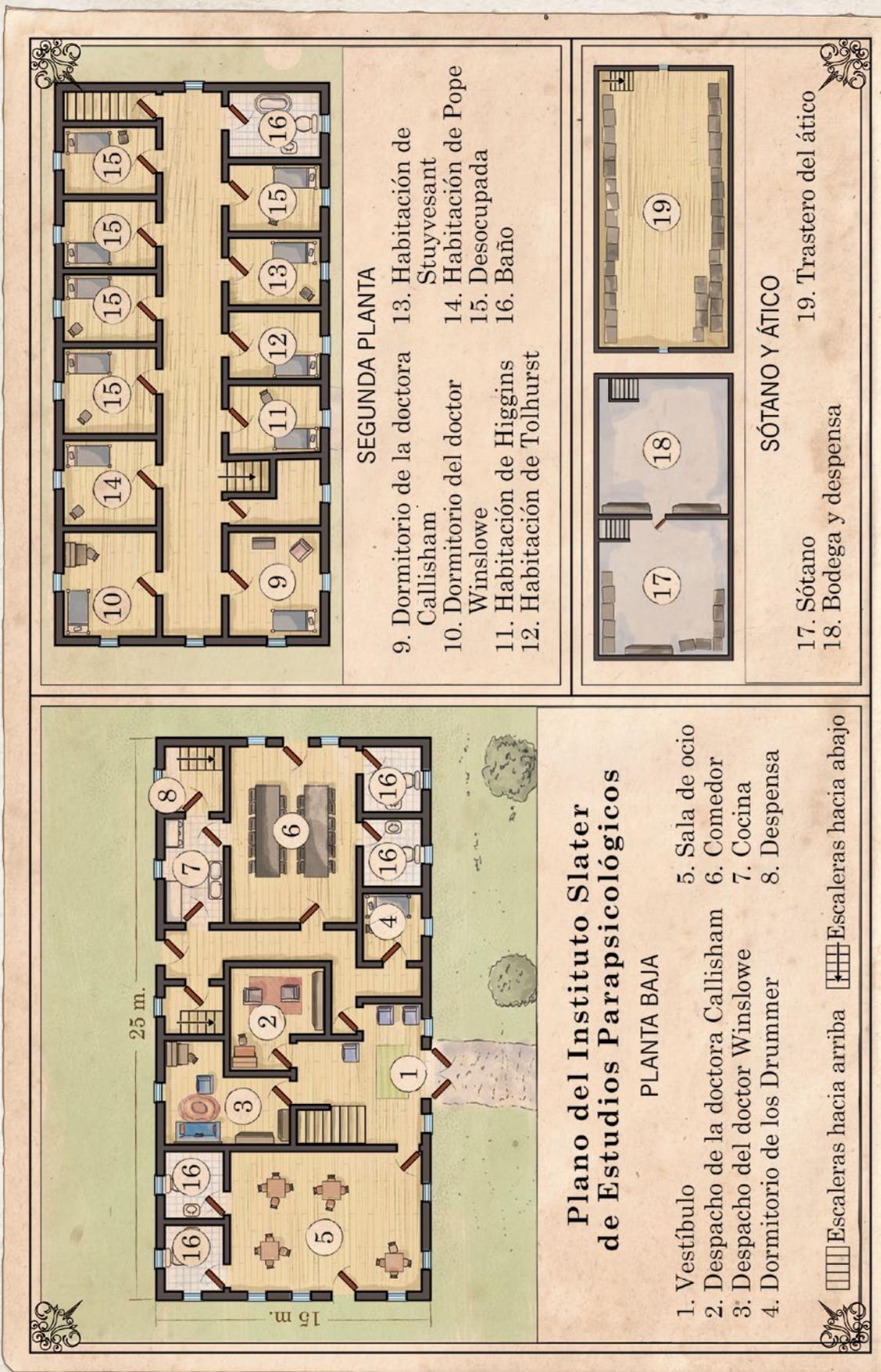
- 1. Vestíbulo
- 2. Salón
- 3. Estudio
- 4. Cocina
- 5. Comedor
- 6. Dormitorio
- 7. Baño
- 8. Cuarto de invitados
- 9. Trastero
- 10. Escalera al sótano
- 11. Bodega
- 12. Despensa
- 13. Invernadero
- 14. Cobertizo

*Plano de la propiedad de Argus*

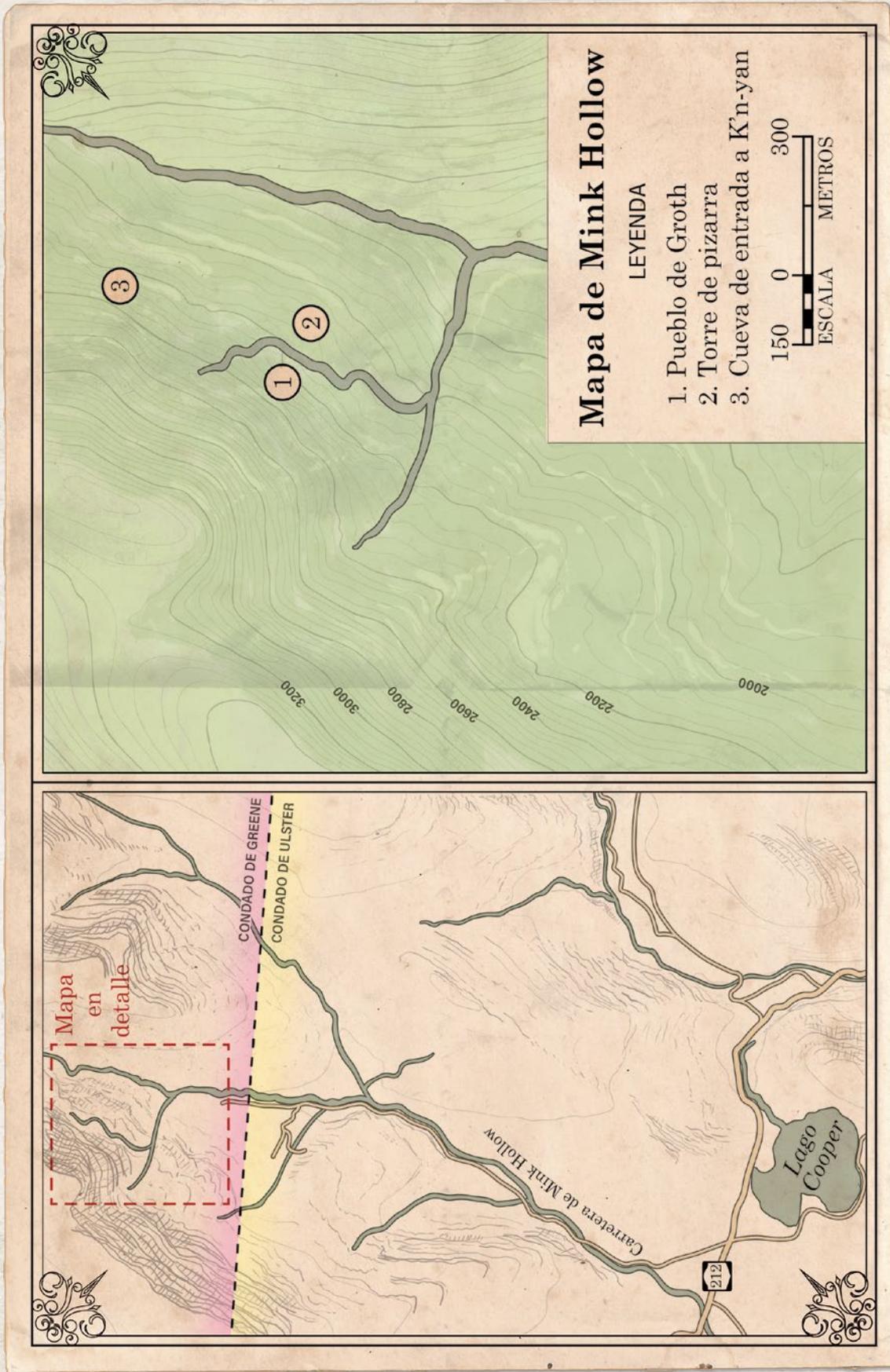








Plano del Instituto Slater de Estudios Parapsicológicos



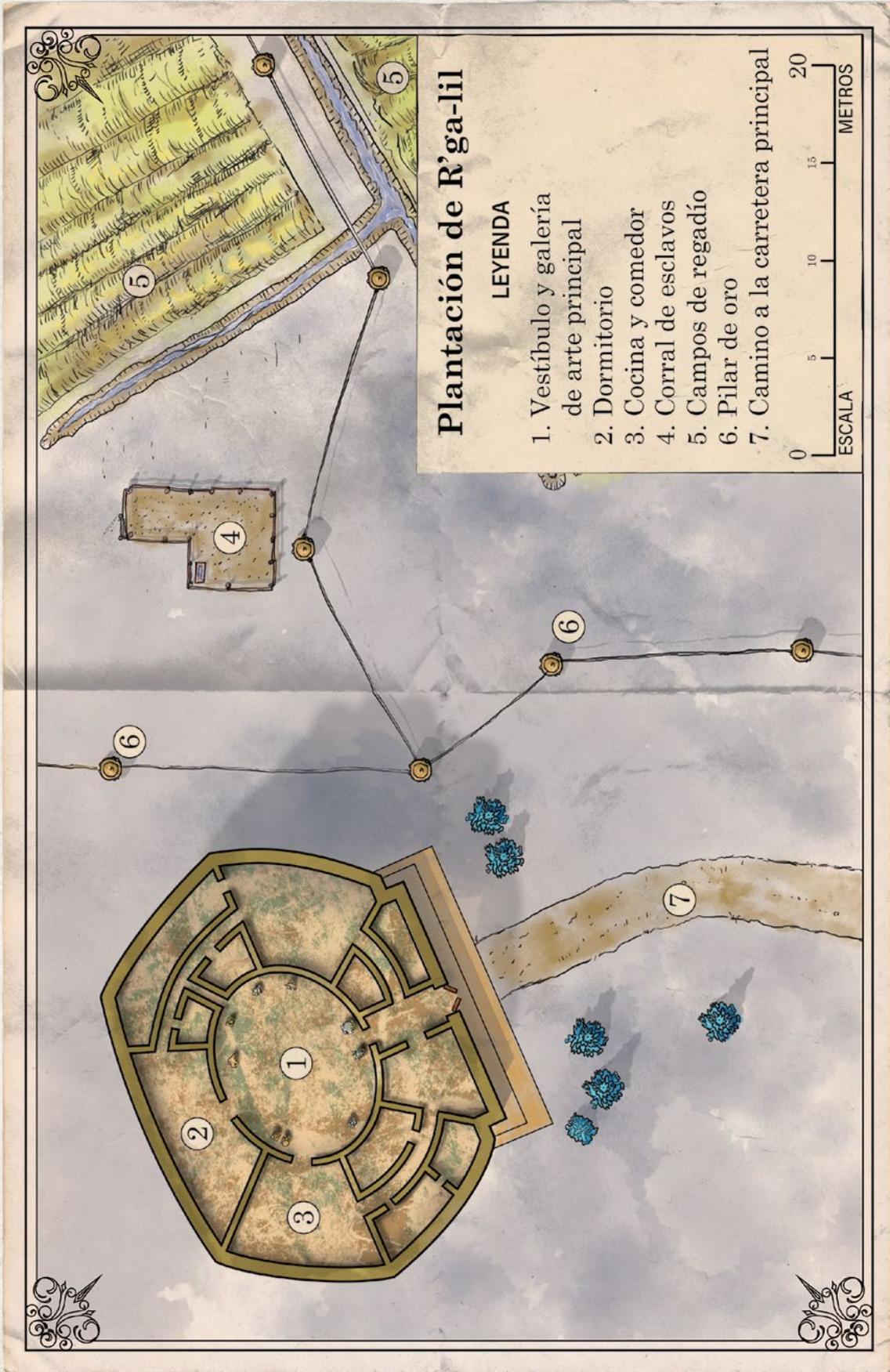
### Mapa de Mink Hollow

#### LEYENDA

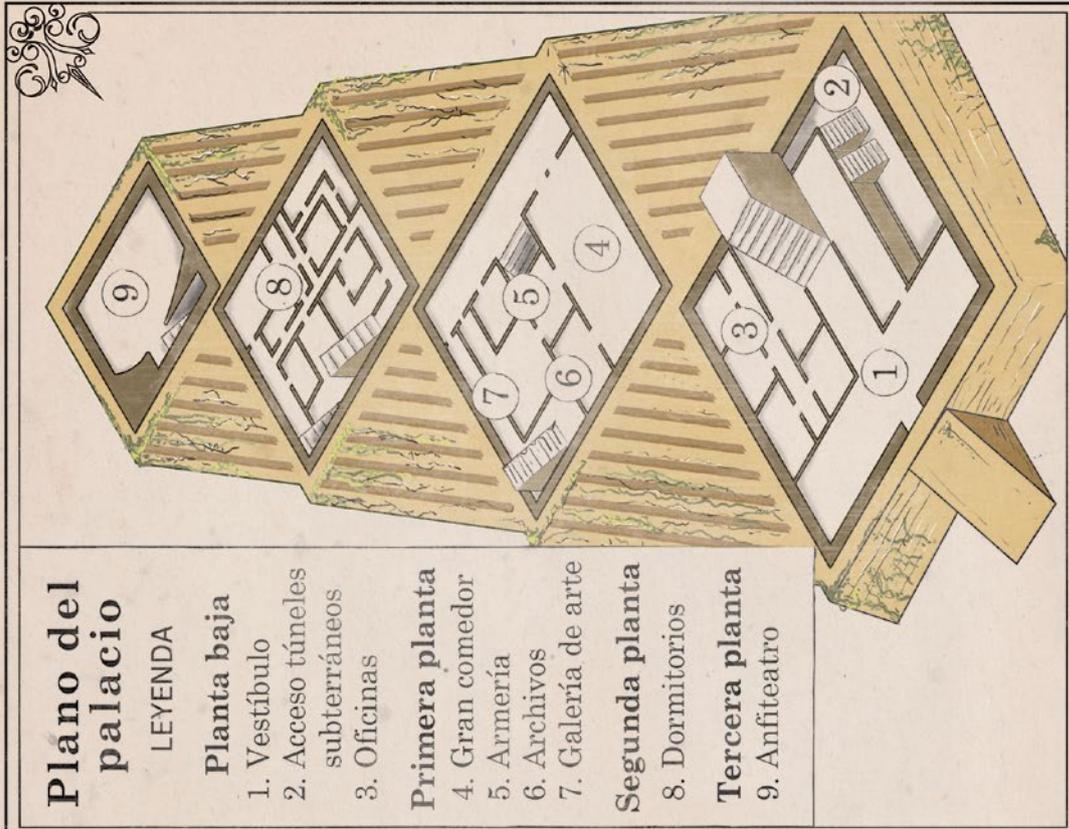
- 1. Pueblo de Groth
- 2. Torre de pizarra
- 3. Cueva de entrada a K'n-yan







Mapa de la plantación de R'ga-lil



**Plano del palacio**

LEYENDA

**Planta baja**

- 1. Vestíbulo
- 2. Acceso túneles subterráneos
- 3. Oficinas

**Primera planta**

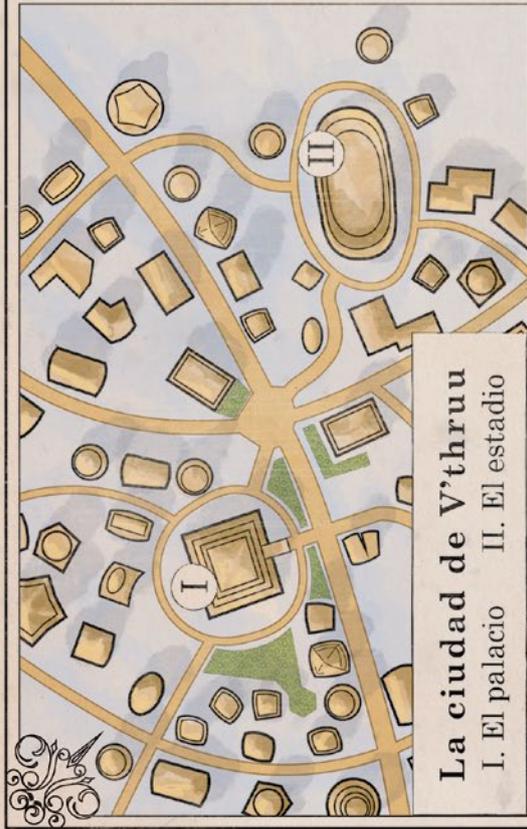
- 4. Gran comedor
- 5. Armería
- 6. Archivos
- 7. Galería de arte

**Segunda planta**

- 8. Dormitorios

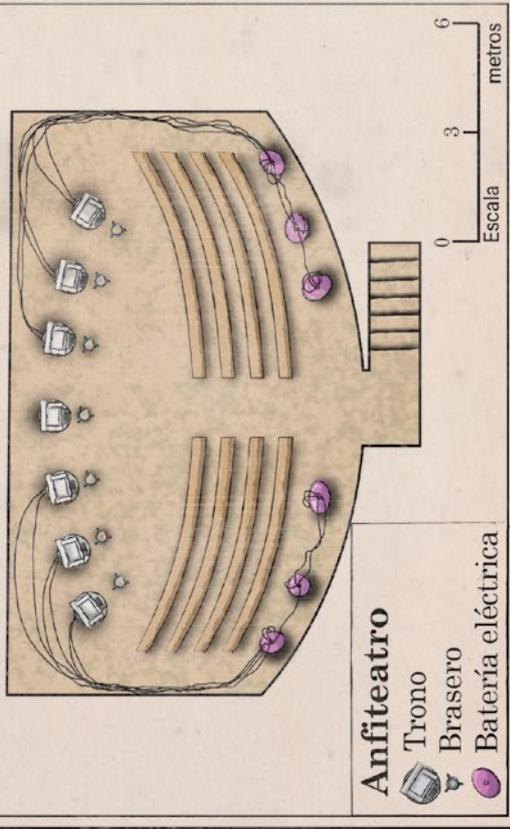
**Tercera planta**

- 9. Anfiteatro



**La ciudad de V'thruu**

- I. El palacio
- II. El estadio



**Anfiteatro**

- Trono
- Brasero
- Batería eléctrica

Mapa de la ciudad de V'thruu (recuadros del anfiteatro y del palacio)



**Plano esquemático del Mundo Perdido**  
(sin escala)

- 1. K'n-Yan    3. N'kai    5. Nug y Yeb
- 2. Yoth       4. Yian-Ho

**Localizaciones importantes**

- I. Punto de llegada con Peregrinaje negro
- II. Punto de llegada con el vehículo
- III. Lomarianos

3 de agosto de 1933

Casi despaché a ese visitante de aspecto violento, pero habría sido el mayor error de mi vida. Gracias a los dioses que, antes de conducirlo hacia la puerta, se le escaparon unas palabras que revelaban un conocimiento más antiguo. En cuanto miré esos ojos grises de lobo, vi su ardiente intelecto. Me buscó después de oírme hablar en aquella destartada librería, donde comenté mi última obra, porque necesita mis servicios. Es un hombre atemporal, ¡un alma vieja de la Edad de Oro de Lomar! Para él, el mundo actual es irreconocible, tanto física como culturalmente, pues se despertó hace poco en el pabellón benéfico del Bellevue. Pero su sobrecoyedora sabiduría está ofuscada, al parecer como resultado de un gran acto de voluntad, que requería atravesar eones y poseer el cuerpo de Ferdinand Argus.

Bien, pues: debo ayudarlo a navegar por esta era moderna y a recuperar fuerzas.

21 de septiembre de 1934

Desde que regresé de Europa para adquirir materiales que restaurarán parte del conocimiento desaparecido de mi maestro, he estado bastante ocupado con la investigación y otros asuntos más convencionales, pero necesarios, para poner en práctica nuestros planes. Escribo desde la habitación de un hotel del Capitolio, después de reunirme con Lee Sarason. Quienes creen que solo es el secretario de ese bufón del senador Windrip lo subestiman peligrosamente. Espero que se haya interesado en mí tras concedernos fondos para nuestros planes, pero me temo que no está convencido. Sí que compartió noticias interesantes: el predicador de la radio, el obispo Prang,

va a crear un grupo nacional, la Liga de los Hombres Olvidados. Sarason también ha dicho que Windrip está preparándose para presentarse a presidente. Entiendo que el folclorismo casi literal de la «hora cero» de Windrip y sus castillos en el aire han demostrado ser absurdamente populares, así que supongo que tiene muchas posibilidades.

15 de febrero de 1935

Me desespero solo de pensar en convertir la Liga de los Hombres Olvidados en una organización de verdad, una que podamos usar como avanzadilla en nuestra guerra de conquista. Ingenuos como Seabrooke la empantanaron con religión ortodoxa y ciencia perezosa. Sin embargo, he identificado a varios miembros de la congregación de Brooklyn que encajan en lo que necesitamos, aunque no deben saber nada por ahora. Esta es mi maldición: en Estados Unidos, las sociedades de lo paranormal carecen de disciplina y los grupos nacionalistas son demasiado convencionales. Por desgracia, hasta los nazis rechazan a los ocultistas que hicieron tanto por asentarlos a ellos y a su ideología; hasta han prohibido la Sociedad Thule. Es evidente que debemos forjar nuestro propio camino.

25 de marzo de 1934

Mi señor Thetnoris:

Es para mí un gran honor enviarle este fragmento en latín de un texto *pnakótico*. Al propietario, un tal Leonel Montoya Jiménez, de Alcántara (España), le costó separarse de él, pero yo confiaba en que contuviera el secreto de los cristales de Naphkon. Pronto podrá crear un nuevo cristal para encontrar a otros como usted, recipientes con una línea de sangre lo bastante pura como para albergar a sus compatriotas. Mientras estoy en Europa, espero descubrir otros fragmentos de esta sabiduría ancestral antes de mi regreso.

Su obediente servidor,

Leopold Fontanelle

11 de mayo de 1934

Mi señor:

Me disculpo por haber tenido tan poca suerte encontrando más fragmentos de textos *pnakóticos*. Se ha perdido muchísimo conocimiento a lo largo de los eones. El manuscrito del siglo XV que tiene usted es muy deficiente, pero sigue siendo la mejor fuente, aunque empalidece en comparación con el que consultó en un sueño. Aún me maravillo por la visita que realicé a esa sombra persistente de Lomar, cuando tuve el honor de presenciar cómo empleó el legendario Corazón de los Sueños para rescatar las semillas de esa amapola que lleva tanto tiempo extinguida en el mundo real y cómo adquirió un gato sagrado del anillado Cykranosh para proteger sus tesoros.

Su humilde consejero,

Leopold Fontanelle

16 de abril de 1935

Maestro:

¡Éxito! ¡He descubierto una entrada al Mundo Interior no muy lejos de aquí! Mi teoría era correcta: debe de haber múltiples caminos hacia la vasta profundidad que hay bajo nosotros. Los mitos de los indios, desconcertantes y primitivos, apuntaban a un recuerdo racial de una época en la que vivieron bajo la superficie.

No tiene sentido organizar una expedición al impenetrable Polo Norte o al formidable Himalaya. No cabe duda de que las civilizaciones escondidas de Hiperbórea o Agharta serían una gran recompensa, pero, tras tantos gastos, los nazis tampoco están más cerca de conquistarlas. Hasta los santuarios de los lemurianos y otros refugiados de tierras perdidas que, según se rumorea, existen bajo el Grand Teton o el monte Shasta, están lo bastante lejos para ignorarlos cuando tenemos una entrada en nuestro notorio jardín trasero. Al fin y al cabo, si el prohibido Yian-Ho está de verdad escondido debajo de los polos, cualquier camino hacia abajo nos podría llevar allí del mismo modo.

Ya estoy haciendo los preparativos para nuestro viaje del 3 de mayo a Saugerties para nosotros, sus compatriotas trasplantados y algunos ayudantes de la Liga.

Con una ilusión ilimitada,

Leopold Fontanelle

*Ayuda de juego: Vidas pasadas 2*

*Reservar viaje para Argus a Sauger*

*Ayuda de juego: Vidas pasadas 4*

<del>Norbert Blythe</del>	Neglos
<del>Adelaide Hartley</del>	Dakelis
<del>Marguerite de Lacy</del>	Inzikla
<del>Hugo Northridge</del>	Lendalo
<del>Brendan Sterling</del>	Kethnos
<del>Ivy Tinsdale</del>	Zeralta



Instituto Slater de  
Estudios Parapsicológicos  
Woodstock, Nueva York

7 de mayo de 1935

Estimado —:

Siento que nos han echado una maldición. Aquí estamos, rodeados de plácidas colinas, en un lugar donde los problemas deberían ser muy lejanos. Sin embargo, hace dos semanas, uno de nuestros sujetos residentes, Graham Tolhurst, desapareció. Aquí no hay prisioneros, como bien sabes, y ninguno de los sujetos está obligado a vivir aquí mientras realizamos nuestros estudios. Pero, por supuesto, algunas de las personas más prometedoras no son... Bueno, digamos que no son las más equilibradas, así que quizá debería esperarme alguna partida ocasional sin anunciar. Tuvimos otra el pasado octubre. Ocurrió lo mismo: el sujeto, Natalia Thumble, cogió y se fue en plena noche. Nadie la ha visto pasar por la ciudad. Nadie vio tampoco a Evan Bain cuando se marchó en junio. Y seguro que recuerdas a la pequeña y tímida Anna Yardley y cómo desapareció en septiembre de 1933. Sé que Anna no fue el primer sujeto en desaparecer, pero fue la primera que nos desconcertó de verdad.

Lo peor es que también veo fantasmas. Recordarás las visiones que algunos sujetos sufrían sobre indígenas acechando en los pasillos por la noche, mirándolos en la cama. No cabe duda de que todo esto es inquietante, aunque nunca pudimos verificar nada. Sin embargo, como te he dicho, ahora yo también los veo; quizá sea por la tensión y el sueño intranquilo. La última noche que pude dormir bien fue en la que Graham desapareció. De hecho, me quedé dormida hasta tarde, algo que nunca me pasa.

Siento molestarte con todo esto, pero me siento perdida. Quizá somos víctimas de una maldición y por eso los sujetos huyen. Ojalá el director Nesbitt siguiera aquí. Echo de menos su pasión, aunque fue eso lo que te llevó a adentrarse en las montañas de Catskill para no volver jamás. Así pues, ahora es mi responsabilidad. Tenía miedo de pedírtelo, pero me vendría bien tu habilidad para llegar al fondo de todo el asunto. Entendería perfectamente que no tuvieras tiempo o ganas.

Atentamente,

Yvonne Callisham.



Instituto Slater de  
Estudios Parapsicológicos  
Woodstock, Nueva York

NOMBRE: Tolhurst, Graham

FECHA: 20 DE ABRIL DE 1935

SUJETO: Empezó igual que el mismo tipo de sueño que he tenido en los últimos meses. Bastante intenso, la verdad. Como he dicho, nunca había tenido un sueño como ese antes de venir aquí hace un año. Supongo que se debe a la investigación y a mi capacidad para mejorar con las técnicas del sueño lúcido. Siempre he soñado mucho. Ya le conté cómo se asustaban mi madre y mi padre.

DOCTOR: Sí. Bastante. Graham, perdona que lo mencione, pero hoy pareces un poco... digamos... indeciso.

SUJETO: Ah, bueno, supongo que debería dejar de divagar e ir al meollo del asunto. Como decía, era el sueño sobre la ciudad subterránea. Me parece que cada vez recuerdo más detalles, pero todo está muy confuso cuando me despierto, aunque deja una huella intensa. El caso es que todo parece azul en la ciudad, hasta la gente. Es una sensación muy peculiar, como si fuera un intruso y ese fuera mi hogar al mismo tiempo. Por más que lo intento, aún no puedo recordar ni una palabra de lo que digo en esos sueños. Puede que no hablemos, aunque me parece que sí que lo hacemos. Solo recuerdo a la gente mirándose fijamente.

DOCTOR: Graham, ¿estás bien?

SUJETO: ... sí, sí, estoy bien. Solo pensaba en lo que pasó luego. Me desperté, ya sabe, parpadeando en la oscuridad. Y noté... una presencia. Me giré hacia la puerta y vi a una mujer. Bueno, la verdad es que sobre todo le vi los ojos. Tenía unos ojos muy abiertos, un poco más grandes de lo normal. Y me miraba con la misma intensidad que la gente de los sueños. Luego desapareció. Se fue, sin más. Sería una aparición. No hemos hablado mucho de esto, porque no está relacionado con su investigación de los sueños. Pero es el primer fantasma que veo, aquí o en otra parte.

NOTA DEL DOCTOR: Le he preguntado al señor Tolhurst muchas veces sobre su inspiración consciente para estos sueños. Se parecen mucho a sobre lo que solía hablar la señorita Ashe, pero ella desapareció tres años antes de que el señor Tolhurst viniera. Es posible que las historias de la señorita Ashe se hayan filtrado a través de rondas sucesivas de sujetos mucho después de su presencia física aquí. El señor Tolhurst afirma que nunca ha leído nada sobre la denominada «Tierra hueca», ya sea a través de alguna pseudociencia errónea, como «los agujeros de Symmes», o mediante la ficción, como hace Verne. Aunque es tentador teorizar sobre cómo esas visiones están conectadas de algún modo con las habilidades paranormales, es más probable que sea una combinación de arquetipos inconscientes e historias lo que influye en sus sueños.

**NOMBRE:** Esmeralda Marie Ashe

**FECHA DE NACIMIENTO:** 12/9/1905

**LUGAR DE NACIMIENTO:** Kingston, NY

El sujeto tiene unos dones extraordinarios. Consigue sistemáticamente unas calificaciones altas en muchas pruebas ESP que realizamos con ella. Como muchos de los sujetos que estudiamos, sus dones alteraron su vida privada y social. Sin embargo, es muy difícil trabajar con ella. Salta a la vista que está acostumbrada a salirse con la suya, gracias sobre todo a su personalidad carismática. Me atrevería a decir que sería una buena hipnotizadora si quisiera. Por lo que cuenta sobre su niñez, sus premoniciones y otros talentos causaron claramente mucho miedo en su comunidad y hasta en su familia. Esto solo incrementó las cualidades negativas de su comportamiento.

Por muy difíciles que sean las sesiones individuales, también insiste en difundir sus paparruchas espiritistas, influenciadas por la teosofía, entre los otros sujetos. Aunque no es obligatorio que los sujetos se adscriban a los mismos principios lógicos y científicos que nosotros, creemos que deberíamos pedirle que desista en ganar adeptos para los «maestros ocultos» que viven en algún paraíso ridículo en el centro de la Tierra.

## Información proporcionada por N'x-Yhaa-Wll

En las profundidades de la tierra, el equilibrio de Nug y Yeb se ha visto alterado. Algún día, Nug y Yeb sumirán el mundo en llamas negras y prepararán el camino. Pero el momento de la purificación aún no ha llegado. Dejad que los Primigenios duerman en paz. La destrucción que se está cometiendo no sirve para nada. El templo más cercano de Nug y Yeb, lleno de ciudadanos decadentes que fornicaban a modo de oración paródica, ha caído. Es el primer ataque de dolor de Nug y Yeb.

Han nacido monstruos a medio formar y se han dispersado por las llanuras. Los guerreros de la tribu han cazado algunos. El hombre que ha perturbado a las Blasfemias Gemelas no es de K'n-yan, pero su mente no está contaminada por los demonios espaciales. Se ha marchado de su propio tiempo.

Hace un día, nuestros guerreros se enfrentaron a un grupo de hombres que atravesaban las llanuras. Todos los guerreros excepto uno murieron y solo consiguieron matar a uno de los extranjeros. El superviviente regresó a la tribu y contó esta historia antes de morir. Los extranjeros venían de la superficie, pero eran monstruosos y poseían unos poderes extraños.

*Una visión entra en las mentes de los héroes: es la de un hombre que se parece a Leopold Fontanelle, aunque tiene los ojos negros y protuberantes y su piel ondula como el agua.*

Más tarde, la tribu recogió a sus guerreros muertos para un banquete ritual, pero dejaron el cuerpo monstruoso del extranjero caído.

Los templos de Nug y Yeb contienen las Súplicas negras. El más cercano está al oeste de la plantación que cosecha la llamada R'ga-lil, pero las Súplicas podrían estar incompletas. Hay otro templo lejos, más allá del bosque chorreante y al otro lado del mar de Aguas calmas, que puede contener las Súplicas completas. Quienes reciten las Súplicas negras renacerán delante de los Gemelos. Si buscáis ese templo al otro lado del mar, cuidado con los peligros del bosque chorreante. Los t'lhya solo entramos en él durante poco tiempo para unos ritos de paso y para recoger las drogas sagradas. Solo los malvados b'rii-guhun viven allí, pero han regresado ya a la Gran Madre. Es tabú decir más.

2 de mayo de 1935

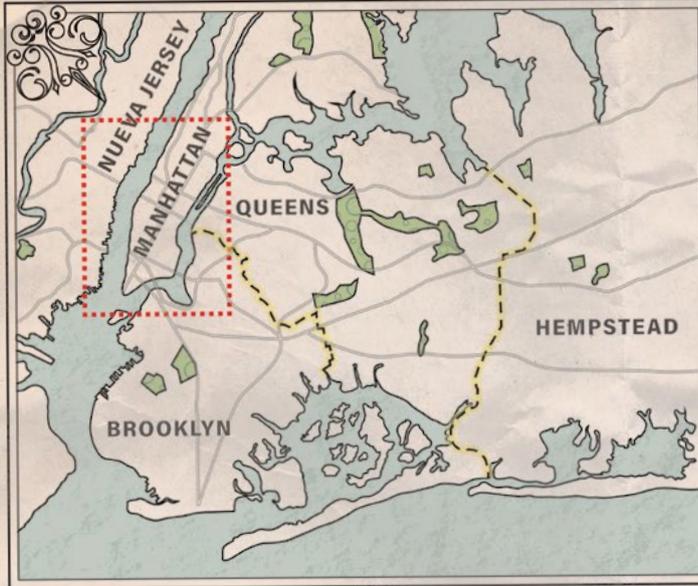
No puedo dormir, estoy muy emocionado por nuestro inminente viaje a las legendarias tierras de K'n-yan. Thetnoris ha reunido a sus leales compatriotas. Casi compadezco a los pobres necios cuyas mentes han sido enviadas al Lomar condenado. Perecerán con esa civilización mientras sus cuerpos robados riven y construyen un nuevo Lomar, que aplastará de un pisotón a las débiles democracias del mundo. Hasta los poderosos líderes fascistas se arrodillarán ante sus auténticos amos.

10 de mayo de 1935

El templo de Nug y Yeb. Aún puedo oír las pasiones obscuras ahí arriba, pero solo me distraen de las revelaciones de las Súplicas negras que hay talladas en las paredes de la catacumba. Gracias a estos secretos ancestrales, haremos lo que ningún humano ha conseguido en eones: atravesar los mil puentes de la prohibida Yian-Ho en el mismísimo centro del mundo.

[Última entrada]

No sé qué día es. Aquí no existe el tiempo. El Sol Negro nunca se pone, nunca descansa. Thetnoris ha estado absorbiendo poder de las Blasfemias Gemelas, pero algo no va bien. A pesar de su poder y su sabiduría, Thetnoris no canaliza correctamente las energías, aunque él y los otros lomarianos están protegidos de lo peor. Pero es demasiado tarde para detener el ritual... Sería nuestra perdición. Thetnoris me ha encargado una misión importante. Conduciré una expedición de vuelta a K'n-yan para consultar de nuevo las Súplicas negras. Escribiría más, pero mi piel no me lo permite.

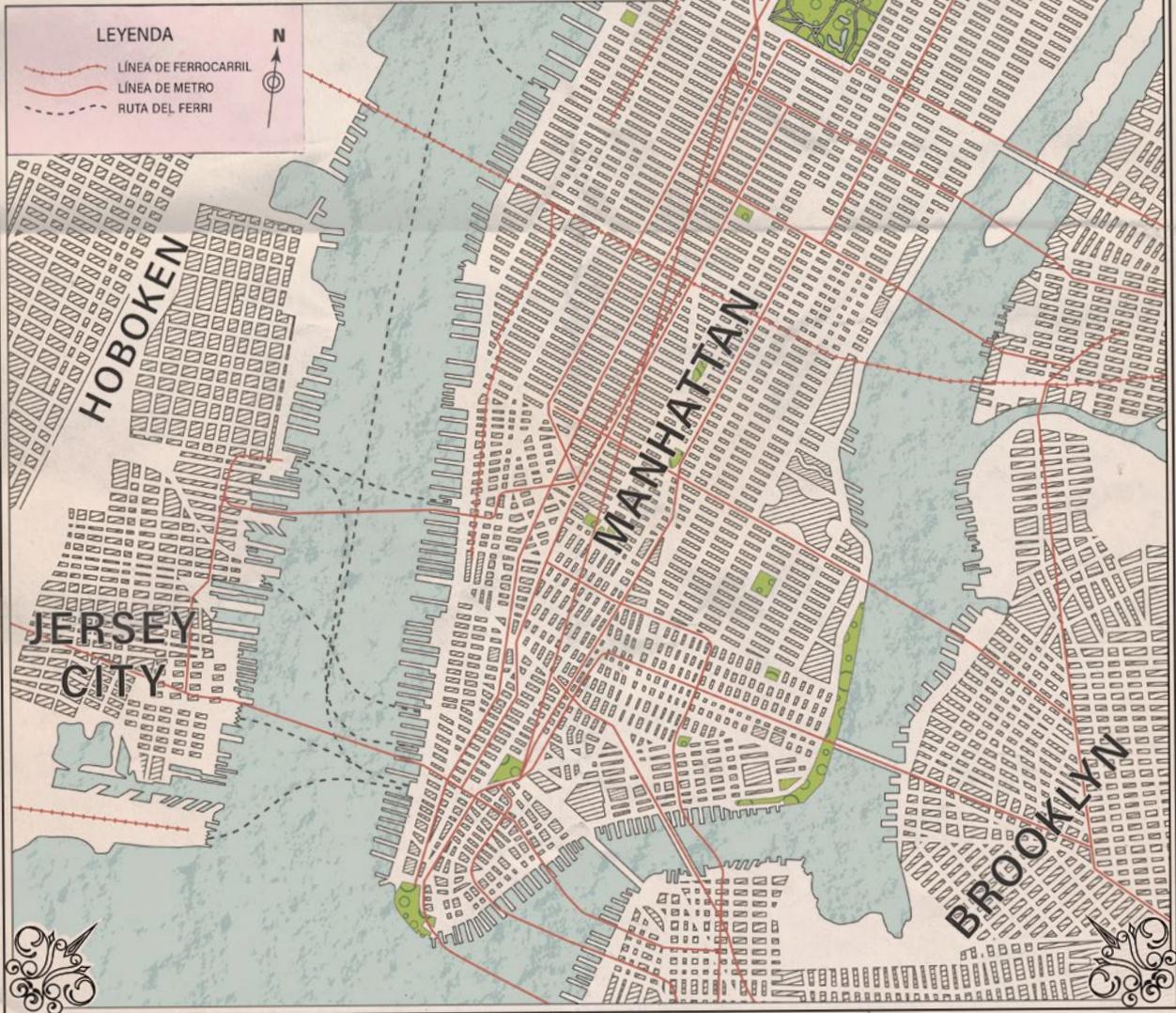


MAPA DEL SUR DE  
NUEVA YORK

0 500 1000  
Escala en metros

LEYENDA

- LÍNEA DE FERROCARRIL
- LÍNEA DE METRO
- RUTA DEL FERRI





*Plano de la propiedad de Fontanelle*

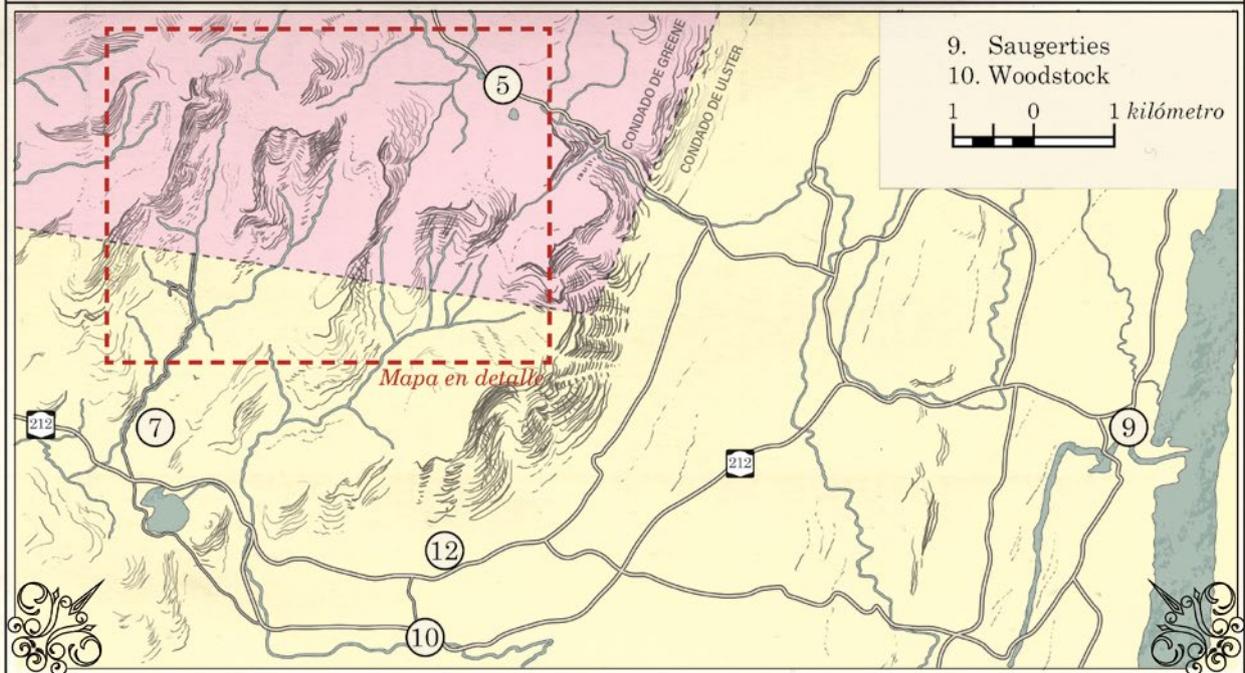
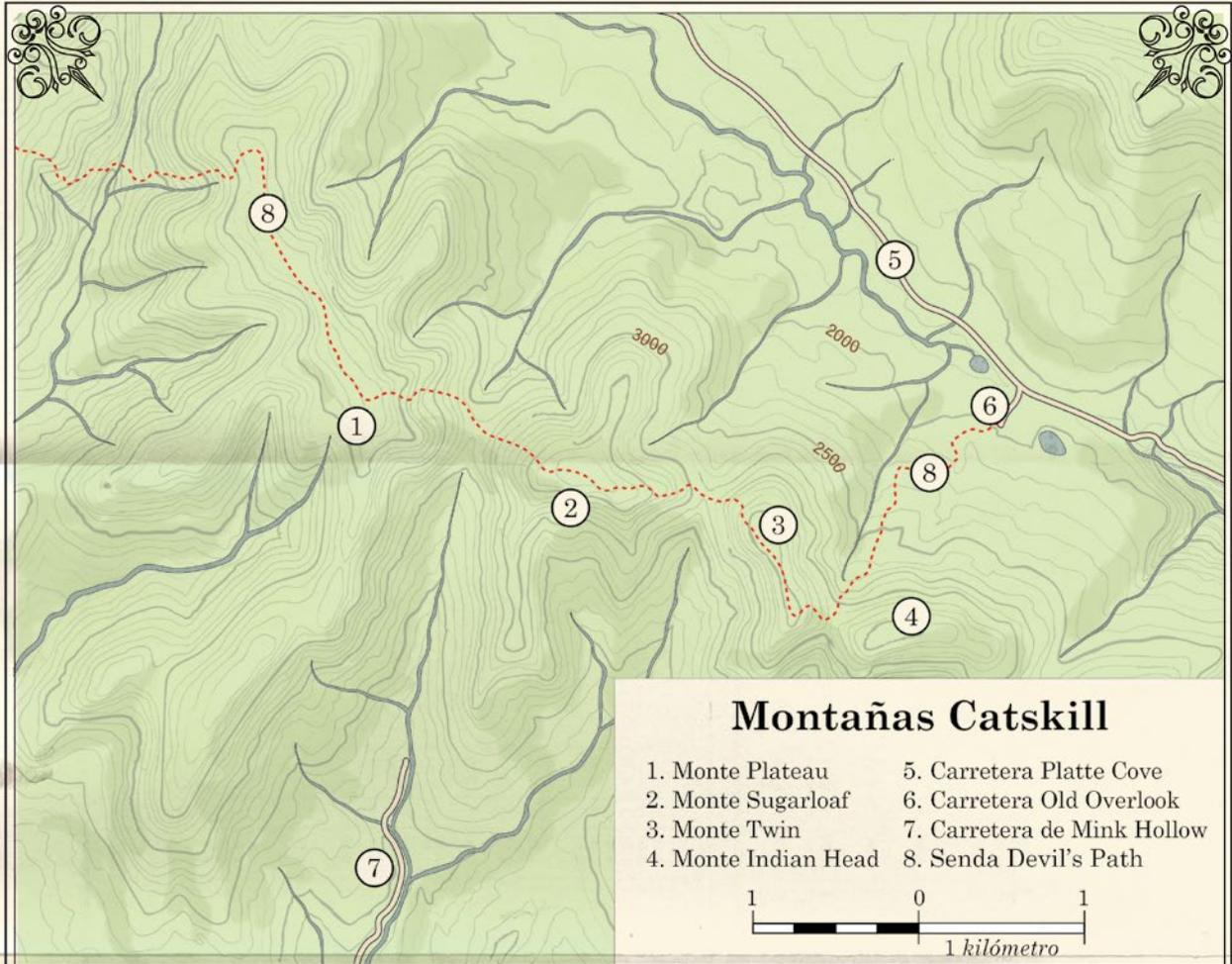


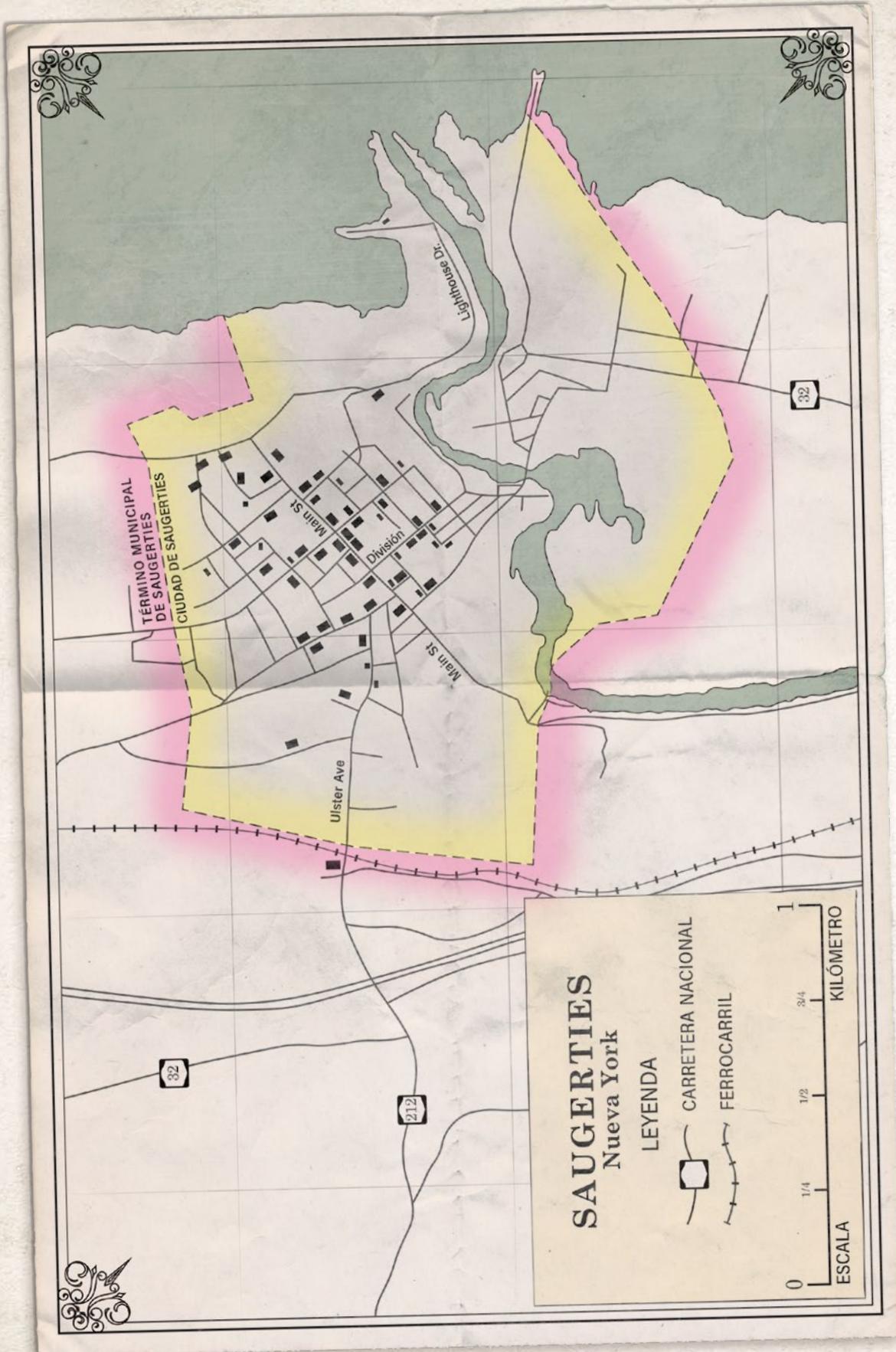
# Corriendo por el anillo

Diagrama de persecución



Diagrama de persecución de Corriendo por el anillo







**SEGUNDA PLANTA**



**SÓTANO Y ÁTICO**



**Plano del Instituto Slater  
de Estudios Parapsicológicos**

**PLANTA BAJA**

Escaleras hacia arriba   
  Escaleras hacia abajo

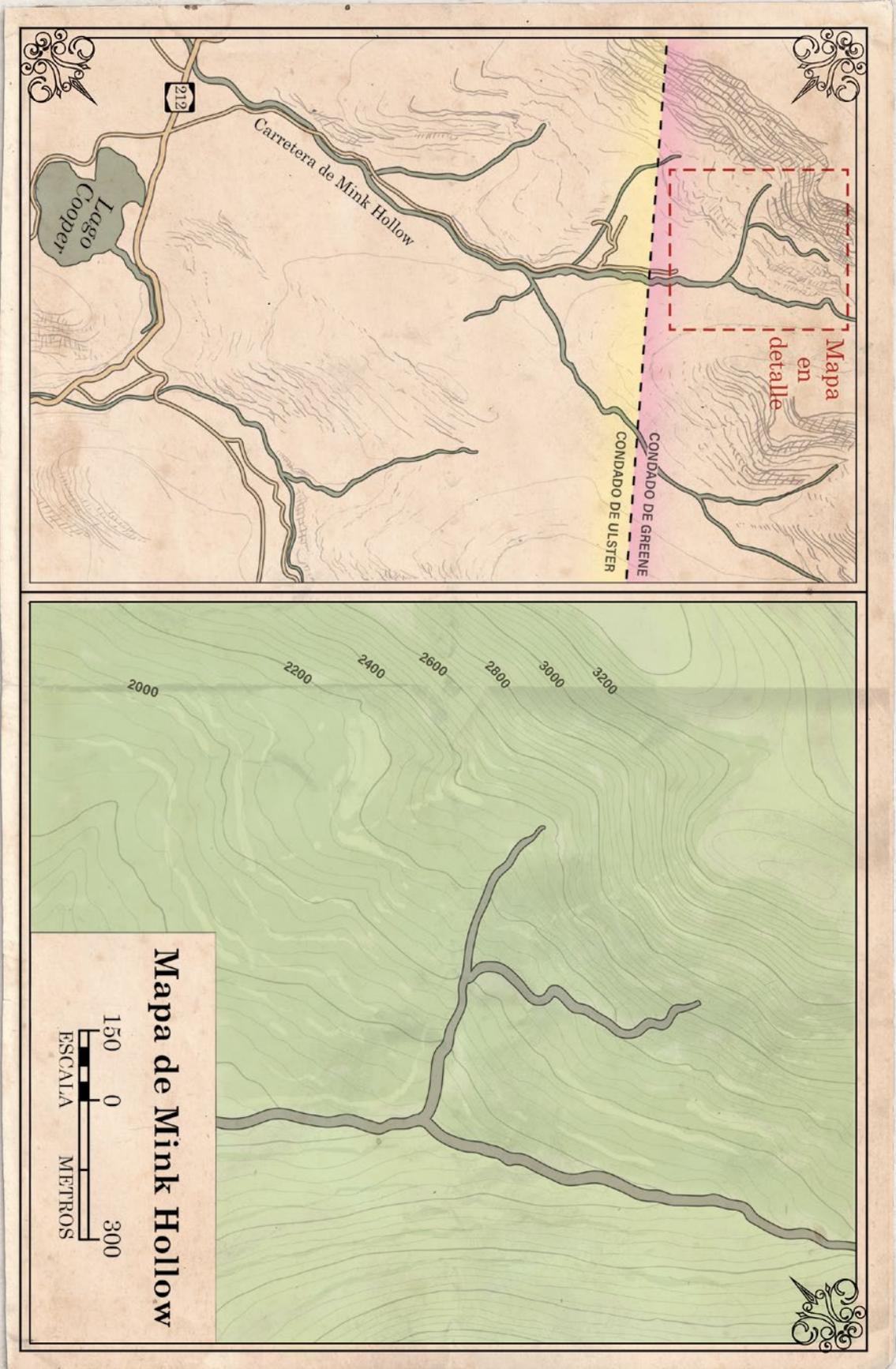
**Plano del Instituto Slater  
de Estudios Parapsicológicos**

**PLANTA BAJA**

Escaleras hacia arriba   
  Escaleras hacia abajo

Plano del Instituto Slater de Estudios Parapsicológicos

Mapa de Mink Hollow



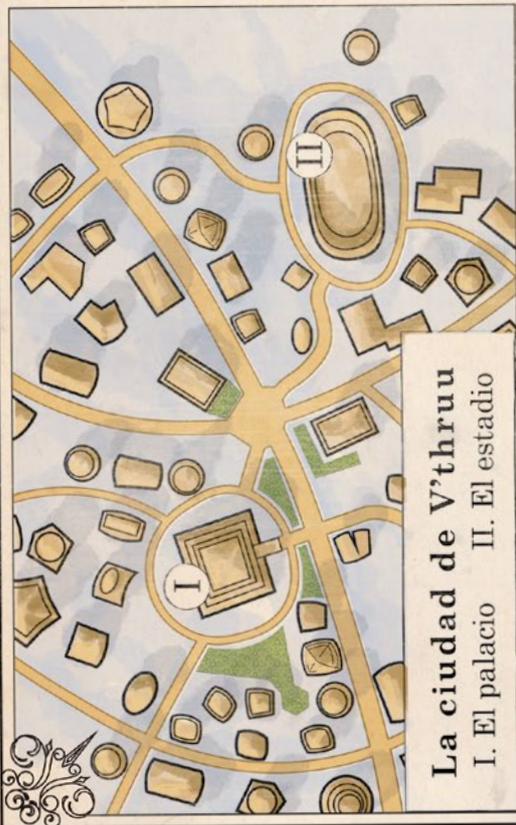
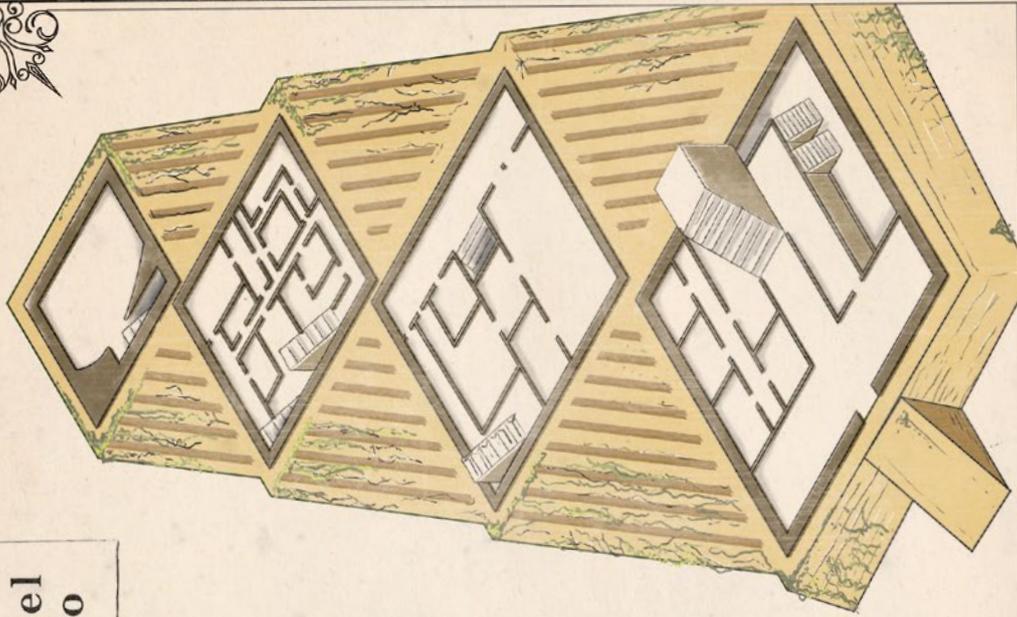




*Mapa de la plantación de R'ga-lil*

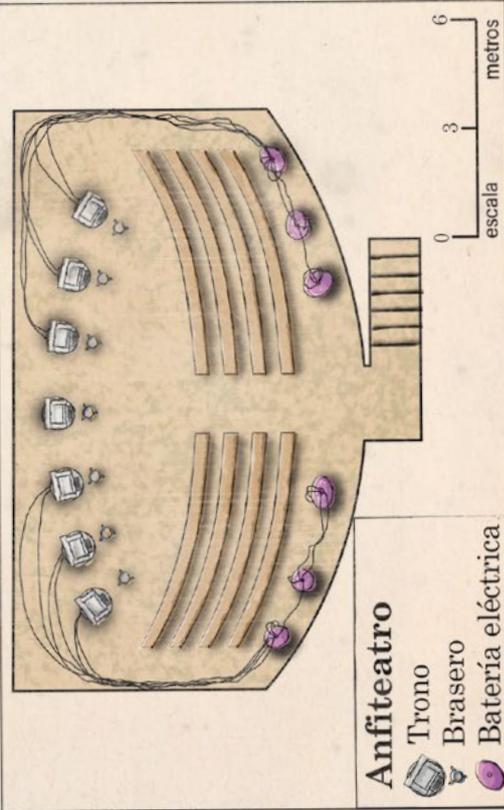


Plano del palacio



La ciudad de V'thruu

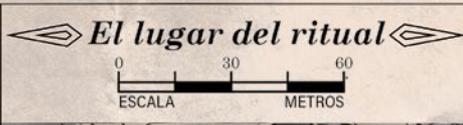
- I. El palacio
- II. El estadio



Anfiteatro

- Trono
- Brasero
- Batería eléctrica

*La ciudad de V'thruu (recuadros del anfiteatro y del palacio)*



NOMBRE: BORIS KONEV

EDAD: 55 años

OCUPACIÓN: Líder de una secta

ARQUETIPO: Místico

FUE 45	CON 60	TAM 70	DES 50	INT 60
APA 65	POD 80	EDU 60	COR 80	PV 26
BD 0	CORP. 0	MOV 7	PM 16	SUERTE 80

### COMBATE

	DAÑO
Pelea 45% (22/9)	1D3
Bastón 45% (22/9)	1D6
Fusil de cerrojo .30-06 50% (25/10)	2D6+4
Esquivar 25% (12/5)	-

### HABILIDADES

Ciencia (Astronomía) 45% (22/9)

Ciencias ocultas 60% (30/12)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 35% (17/7)

Encanto 70% (35/14)

Hipnosis 43% (21/8)

Juego de manos 40% (20/8)

Otras lenguas (inglés) 50% (25/10)

Lengua propia (ruso) 60% (30/12)

Médium 60% (30/12)

Psicología 50% (25/10)

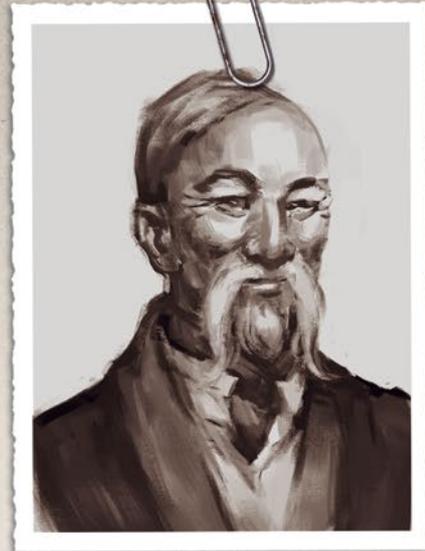
Sigilo 40% (20/8)

El jugador cuenta con 40 puntos de habilidad para asignárselos a la habilidad que desee, excepto a Mitos de Cthulhu.

### TALENTOS PULP

PODER PSÍQUICO: Médium.

VOLUNTAD FÉRREA: añade un dado de bonificación a las tiradas de POD.



**Nota:** en una partida donde no se usen las reglas opcionales de poderes psíquicos, reemplaza el talento de Poder psíquico: Médium con el talento de Conocimiento de los Mitos y aumenta Ciencias ocultas a 70% (35/14), Encanto a 80% (40/16), Hipnosis a 70% (35/14) y Juego de manos a 53% (26/10).

### TRASFONDO

Konev huyó de Rusia durante la revolución. Considera que los cosacos siberianos son sus ancestros, ya que se casaron con los buriatos nativos. Boris acentúa sus rasgos heredados de los mongoles, tanto por interés personal como porque su exotismo intriga a posibles clientes y seguidores. Hace poco dejó de hacer sesiones de espiritismo para establecer una clientela reducida, pero ansiosa de escuchar su sabiduría, a cambio de donaciones. Se inspira en tradiciones del ocultismo ruso, del cristianismo ortodoxo oriental y de las creencias esotéricas de Mongolia, Tíbet y China. Le fascina el barón Roman von Ungern-Sternberg, el líder militar interesado por lo místico que perteneció al Movimiento Blanco y que se declaró heredero de los khan y juntó a 10.000 mongoles en un intento fallido de liberar su país en la década de 1920. A Konev le interesa en especial la posibilidad de que el teniente general pudiera haber estado en contacto con la civilización subterránea de Agharta.

DESCRIPCIÓN: alto y delgado, de cabello blanco, con bigote fino y largo y una perilla corta.

IDEOLOGÍA/CREENCIAS: la verdad no reside en una única cultura o credo.

PERSONAS IMPORTANTES: el barón Ungern-Sternberg.

POSESIONES PRECIADAS: Selenga, su perro lobo de origen buriato y mongol.

RASGOS: alegre.

NOMBRE: JEAN BERNARD

EDAD: 25 años

OCUPACIÓN: Mecánica/aviadora

ARQUETIPO: Tuercas

FUE 45	CON 60	TAM 70	DES 75	INT 90
APA 45	POD 55	EDU 80	COR 55	PV 26
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 11	SUERTE 65

COMBATE	DAÑO
Pelea 60% (30/12)	1D3
Machete 60% (30/12)	1D8
Mauser C96 40% (20/8)	1D10+1
Esquivar 37% (18/7)	-

### HABILIDADES

Ciencia (Física) 60% (30/12)

Ciencia (Matemáticas) 60% (30/12)

Ciencias ocultas 25% (12/5)

Conducir maquinaria 41% (20/8)

Contabilidad 40% (20/8)

Crédito 30% (15/6)

Descubrir 40% (20/8)

Electricidad 70% (35/14)

Escuchar 50% (25/10)

Lengua propia (inglés) 80% (40/16)

Mecánica 70% (35/14)

Orientarse 60% (30/12)

Pilotar (Aeronave) 80% (40/16)

Sigilo 35% (17/7)

El jugador cuenta con 40 puntos de habilidad para asignárselos a la habilidad que desee, excepto a Mitos de Cthulhu.



### TALENTOS PULP

**MANITAS:** reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Electricidad, Mecánica y Conducir maquinaria en uno o añade un dado de bonificación (a discreción del Guardián) a las mismas.

**INVENTIVO:** siempre parece tener a mano lo que necesita; puede gastar 10 puntos de Suerte (en lugar de hacer la tirada de Suerte) para encontrar una pieza de equipo particularmente útil (por ejemplo: una linterna, un trozo de cuerda, un arma, etc.) en su ubicación actual.

**Nota:** en una partida que use las reglas opcionales de ciencia insólita, el talento de Inventivo se puede reemplazar con Ciencia insólita.

### TRASFONDO

Jean se ha pasado toda la vida rodeada de máquinas y gracias a su inteligencia pasó de interesarse en la mecánica práctica a centrarse en los fundamentos teóricos de cómo funcionan las cosas. Desde entonces, ha aprovechado su conocimiento científico para usarlo en imaginar cómo mejorar más la tecnología. Como muchos pilotos, desarrolló una serie de rituales y supersticiones a la hora de volar. Desde que trabaja como piloto, mecánica y ayudante general del explorador Morgan Dunhurst, se ha interesado más y ha aprendido más cosas del folclore y de lo inexplicable.

**DESCRIPCIÓN:** larguirucha y delgada, con el pelo rizado y una nariz prominente.

**IDEOLOGÍA/CREENCIAS:** el trabajo duro nunca ha matado a nadie.

**PERSONAS IMPORTANTES:** su padre, Jerry Bernard, la primera persona en enseñarle cómo se arreglaba algo.

**LUGARES SIGNIFICATIVOS:** su hangar, que es a la vez un taller.

**RASGOS:** supersticiosa.



**NOMBRE:** LAURA RUTH SHEVERSKY

**EDAD:** 31 años

**OCUPACIÓN:** Periodista de investigación

**ARQUETIPO:** Tipo duro

FUE 70	CON 85	TAM 55	DES 60	INT 75
APA 65	POD 70	EDU 70	COR 70	PV 28
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 14	SUERTE 65

<u>COMBATE</u>	DAÑO
Pelea 75% (37/15)	1D3+1D4
Navaja 75% (37/15)	1D4+1D4
Esquivar 30% (15/6)	-

### HABILIDADES

Arte/Artesanía (Fotografía) 50% (25/10)

Buscar libros 40% (20/8)

Cerrajería 50% (25/10)

Charlatanería 70% (35/14)

Clarividencia 60% (30/12)

Crédito 15% (7/3)

Derecho 37% (18/7)

Descubrir 45% (22/9)

Historia 60% (30/12)

Intimidar 30% (15/6)

Lectura de labios 50% (25/10)

Lengua propia (inglés) 70% (35/14)

Psicología 60% (30/12)

Sigilo 50% (25/10)

El jugador cuenta con 40 puntos de habilidad para asignárselos a la habilidad que desee, excepto a Mitos de Cthulhu.



### TALENTOS PULP

**PODER PSÍQUICO:** Clarividencia.

**ATAQUE RÁPIDO:** puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.

**Nota:** para una partida donde no se usen las reglas opcionales de poderes psíquicos, reemplaza el talento de Poder psíquico: Clarividencia con el talento de Memoria fotográfica y eleva Cerrajería a 60% (30/12), Descubrir a 60% (30/12), Escuchar a 35% (17/7) y Sigilo a 70% (35/14).

### TRASFONDO

Laura creció aprendiendo a confiar en su instinto. También se le da bien y le obsesiona hurgar en las cosas. Ese instinto y ese sexto sentido se desarrollaron tanto que, con el tiempo, acabó convencida de que era extrasensorial por naturaleza. El talento y el instinto de Laura la llevaron a ser periodista de investigación. Sabe cómo cuidar de sí misma y no duda en demostrarlo. Sus encuentros con los aspectos más sórdidos de la vida, ya sea en callejones o en oficinas elegantes, la han endurecido. Pero aún le gusta exponer secretos vergonzosos al mundo, y más si eso hace algún bien.

**DESCRIPCIÓN:** de estatura baja y con el pelo ondulado. Viste para no llamar la atención.

**IDEOLOGÍA/CREENCIAS:** los secretos están para ser revelados al mundo.

**PERSONAS IMPORTANTES:** el mentor y el editor de Laura, Dick Burroughs.

**POSESIONES PRECIADAS:** su mechero de plata muy usado.

**RASGOS:** impulsiva.



NOMBRE: MACARIO «MAC» ORTIZ  
 EDAD: 28 años  
 OCUPACIÓN: Soldado  
 ARQUETIPO: Resoluto

FUE 65 CON 90 TAM 70 DES 80 INT 65  
 APA 75 POD 70 EDU 60 COR 70 PV 32  
 BD +1D4 CORP. 1 MOV 8 PM 14 SUERTE 70

COMBATE	DAÑO
Pelea 50% (25/10)	1D3+1D4
Automática .45 60% (30/12)	1D10+2
Fusil de cerrojo .30-06 40% (20/8)	1D10+2
Metralleta 66% (33/13)	1D10+2
Esquivar 50% (25/10)	-

### HABILIDADES

Charlatanería 40% (20/8)  
 Conducir automóvil 60% (30/12)  
 Crédito 15% (7/3)  
 Intimidar 60% (30/12)  
 Otras lenguas (castellano) 50% (25/10)  
 Lengua propia (inglés) 60% (30/12)  
 Medicina 41% (20/8)  
 Primeros auxilios 70% (35/14)  
 Psicoanálisis\* 60% (30/12)  
 Sigilo 60% (30/12)  
 Supervivencia (Jungla) 40% (20/8)  
 Tregar 32% (16/6)

El jugador cuenta con 40 puntos de habilidad para asignárselos a la habilidad que desee, excepto a Mitos de Cthulhu.

\*Mac no es un psicoanalista cualificado, pero su empatía y su habilidad para tranquilizar a los demás le permiten usar la versión «barata» de esta habilidad (Pulp Cthulhu, página 41).



### TALENTOS PULP

**ÁGIL:** no pierde su siguiente acción cuando se ponga a cubierto al recibir disparos de armas de fuego.

**SOMBRA:** reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Sigilo en uno o añade un dado de bonificación a las mismas; puede realizar dos ataques por sorpresa.

### TRASFONDO

Los abuelos de Mac se mudaron a Nueva York desde Puerto Rico en el siglo XIX. De joven, se alistó en la Marina estadounidense y lo enviaron a Nicaragua durante los últimos días de las llamadas guerras bananeras. Allí sirvió como médico de combate y desarrolló un vínculo con sus compañeros de escuadrón. Está convencido de que un ángel de la guarda les salvó la vida durante una emboscada. Aunque ya no es marine, aún cree que debe hacer lo correcto y ayudar a gente necesitada. Le fascinan los sucesos misteriosos y disfruta especulando sobre sus posibles causas.

**DESCRIPCIÓN:** robusto y fornido, con corte de pelo militar y ojos brillantes.

**IDEOLOGÍA/CREENCIAS:** aunque haya fuerzas superiores que nos cuiden, también debemos ayudarnos entre nosotros.

**PERSONAS IMPORTANTES:** el cabo Ryland Spanky Hurlleheigh.

**POSESIONES PRECIADAS:** su colección de recortes de periódicos sobre fenómenos forteanos.

**RASGOS:** decidido.



NOMBRE: MIRIAM BLACKMORE

EDAD: 26 años

OCUPACIÓN: Científica

ARQUETIPO: Cerebrito

FUE 70	CON 50	TAM 45	DES 55	INT 85
APA 55	POD 65	EDU 95	COR 65	PV 19
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 13	SUERTE 65

### COMBATE

COMBATE	DAÑO
Pelea 25% (12/5)	1D3
Escopeta 12-g (2B) 50% (25/10)	4D6/2D6/1D6
Esquivar 27% (13/5)	-

### HABILIDADES

Antropología 40% (20/8)

Buscar libros 50% (25/10)

Ciencia (Biología) 75% (37/15)

Ciencia (Botánica) 62% (31/12)

Ciencia (Parapsicología) 76% (38/15)

Ciencia (Química) 73% (36/14)

Crédito 30% (15/6)

Descubrir 50% (25/10)

Historia 40% (20/8)

Lengua propia (inglés) 95% (47/19)

Otras lenguas (latín) 60% (30/12)

Medicina 50% (25/10)

Naturaleza 36% (18/7)

Persuasión 60% (30/12)

Primeros auxilios 50% (25/10)

El jugador cuenta con 40 puntos de habilidad para asignárselos a la habilidad que desee, excepto a Mitos de Cthulhu.



### TALENTOS PULP

**VISTA AGUDA:** añade un dado de bonificación a las tiradas de Descubrir.

**ESTUDIO RÁPIDO:** reduce a la mitad el tiempo requerido para las lecturas iniciales y completas de los tomos de los Mitos y otros libros.

### TRASFONDO

Miriam creció en una granja cerca de Pine Barrens, en Nueva Jersey. Su pasión por las actividades al aire libre, junto con su mente aguda e inquisitiva, la llevaron a estudiar ciencias naturales. Ya de niña disfrutaba de las historias de fantasmas y de las leyendas, y concentró su mente científica en el estudio de fenómenos paranormales. Miriam cree que la investigación y experimentación rigurosas pueden desvelar la verdad detrás de pruebas de percepción extrasensorial y apariciones. Hace un par de años, mientras terminaba la carrera, trabajó en el Instituto Slater de Estudios Parapsicológicos al norte de Nueva York. Por desgracia, no le sirvió para conseguir créditos académicos, pero la experiencia fue muy valiosa. A lo mejor algún día el estudio de la parapsicología se considerará una ciencia válida.

**DESCRIPCIÓN:** esbelta, con el cabello castaño. Se viste con ropa práctica.

**IDEOLOGÍA/CREENCIAS:** todo se puede comprender.

**LUGARES SIGNIFICATIVOS:** Pine Barrens, en Nueva Jersey.

**POSESIONES PRECIADAS:** el microscopio que le compraron sus padres en el instituto después de ahorrar mucho.

**RASGOS:** leal.



NOMBRE: MORGAN DUNHURST

EDAD: 37 años

OCUPACIÓN: Explorador

ARQUETIPO: Temerario

FUE 85	CON 75	TAM 50	DES 90	INT 75
APA 60	POD 55	EDU 80	COR 55	PV 25
BD +1D4	CORP. 1	MOV 9	PM 11	SUERTE 70

COMBATE	DAÑO
Pelea 50% (25/10)	1D3+1D4
Machete 50% (25/10)	1D8+1D4
Revólver .45 50% (25/10)	1D10+2
Escopeta 12-g (semiautomática) 60% (30/12)	4D6/2D6/1D6
Esquivar 45% (22/9)	-

### HABILIDADES

Arqueología 41% (20/8)

Ciencias ocultas 20% (10/4)

Crédito 60% (30/12)

Encanto 50% (25/10)

Historia 25% (12/5)

Otras lenguas (castellano) 50% (25/10)

Lengua propia (inglés) 80% (40/16)

Nadar 40% (20/8)

Naturaleza 60% (30/12)

Orientarse 40% (20/8)

Seguir rastros 65% (32/13)

Sigilo 65% (32/13)

Supervivencia (Montaña) 41% (20/8)

Trepar 50% (25/10)

Primeros auxilios 50% (25/10)

El jugador cuenta con 40 puntos de habilidad para asignárselos a la habilidad que desee, excepto a Mitos de Cthulhu.



### TALENTOS PULP

**AFORTUNADO:** recupera +1D10 puntos de Suerte adicionales cuando se hagan tiradas para recuperar Suerte.

**DISPARAR RÁPIDAMENTE:** ignora el dado de penalización por realizar varios disparos de arma corta.

### TRASFONDO

A Morgan no le complacía la vida de lujo que llevaba, ya que le resultaba demasiado... relajada. Disfrutaba de entornos exóticos y de la emoción de la caza. Durante una expedición de caza en América del Sur, se enamoró de las ruinas que vio allí y de los restos de imperios caídos. Ahora se ha propuesto realizar sus propios descubrimientos y descubrir los secretos de la antigüedad. Devora con ganas cualquier informe sobre civilizaciones perdidas, sobre todo aquellos despreciados los académicos rígidos con poca imaginación. Quizá Jean Bernard, su piloto y confidente, y él serán quienes descubran la Atlántida, El Dorado o Shambhala.

**DESCRIPCIÓN:** robusto, con barba de unos días y un gran bigote.

**IDEOLOGÍA/CREENCIAS:** lo que sabemos de la historia es solo la punta de un iceberg profundo y misterioso.

**GENTE IMPORTANTE:** Jonathan Winthorpe, un explorador rival.

**LUGARES IMPORTANTES:** Machu Picchu.

**RASGOS:** intrépido.





## HÉROES LOMARIANOS



Usa estos personajes pregenerados como se indica en el Capítulo 6.

### ARAKIEL, 27 AÑOS, ALABARDERO CACHAS

Arakiel es miembro del ejército de Olathoë y blande una alabarda preciosa en cuya empuñadura hay engarzado un cristal de Naphkon en el que Arakiel puede concentrar poder mental puro.

FUE 95	CON 80	TAM 70	DES 70	INT 70
APA 55	POD 60	EDU 65	COR	PV 30
especial*				
BD +1D6	CORP. 2	MOV 8	PM 12	SUERTE
especial*				

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

#### COMBATE

Pelea 60% (30/12), daño 1D3+1D6

Alabarda\* 90% (45/18), daño 1D12+1D6

Esquivar 35% (17/7)

\*ESPECIAL: gasta 1D4 PM para ganar 2 puntos de daño con la alabarda en cada ataque.

#### HABILIDADES

Descubrir 35% (17/7), Escuchar 30% (15/6), Intimidar 50% (25/10), Lanzar 30% (15/6), Mitos de Cthulhu 5% (2/1), Nadar 30% (15/6), Naturaleza 30% (15/6), Orientarse 30% (15/6), Primeros auxilios 40% (20/8), Psicología 30% (15/6), Saltar 50% (25/10), Seguir rastros 25% (12/5), Sigilo 30% (15/6), Tregar 45% (22/9).

#### TALENTOS PULP

HALTEROFILIA: añade un dado de bonificación al hacer tiradas de FUE para levantar objetos o personas.

PESO PESADO: gasta 10 puntos de Suerte para añadir un dado de daño adicional de 1D12 a la alabarda.

ARMADURA: 4 puntos de armadura de cuero tachonado.

### SERAL, 30 AÑOS, CAZADOR FORMIDABLE

Habitante del valle envuelto siempre en bruma de Banof, Seral caza presas en las montañas y los bosques cercanos y, a menudo, esquiva a los peludos y caníbales voormis.

FUE 70	CON 95	TAM 70	DES 75	INT 75
APA 60	POD 65	EDU 70	COR	PV 32
especial*				
BD +1D4	CORP. 1	MOV 8	PM 12	SUERTE
especial*				

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

#### COMBATE

Pelea 50% (25/10), daño 1D3+1D4 o cuchillo 1D6+1D4

Lanza (cuerpo a cuerpo) 90% (45/18), daño 1D8+1+1D4

Lanza (lanzada) 70% (35/14), daño 1D8+1D2, alcance 14 metros

Esquivar 40% (20/8)

#### HABILIDADES

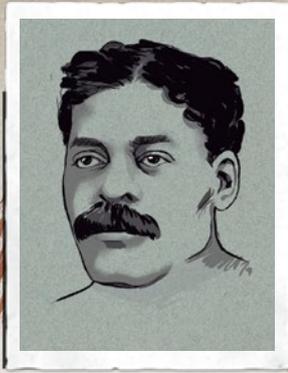
Descubrir 60% (30/12), Escuchar 50% (25/10), Lanzar 70% (35/14), Mitos de Cthulhu 10% (5/2), Nadar 30% (15/6), Naturaleza 60% (30/12), Orientarse 50% (25/10), Primeros auxilios 50% (25/10), Psicología 20% (10/4), Saltar 60% (30/12), Seguir rastros 60% (30/12), Sigilo 60% (30/12), Tregar 60% (30/12).

#### TALENTOS PULP

PIES LIGEROS: 10 puntos de Suerte para evitar ser superado en número durante un único encuentro de combate.

SOMBRA: reduce el nivel de dificultad de las tiradas de Sigilo o añade un dado de bonificación, puede realizar dos ataques por sorpresa.

ARMADURA: 3 puntos por pieles.



### THOLTKAN, 25 AÑOS, LUCHADOR CORPULENTO

Tholtkan es un bárbaro enorme, con la piel de un escarlata brillante y el pelo negro azabache, que proviene del continente de Lemuria en el océano Pacífico. La apariencia asombrosa de este luchador extranjero y su habilidad se han ganado la admiración del estadio de Olathoë.

FUE 85	CON 80	TAM 95	DES 75	INT 55
APA 40	POD 55	EDU 50	COR especial*	PV 35
BD +1D6	CORP. 2	MOV 7	PM 11	SUERTE especial*

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

#### COMBATE

Pelea\* 100% (50/20), daño 1D3+1D6

Esquivar 50% (25/10)

\*ESPECIAL: gasta 1 PM para encontrar un punto débil donde la armadura del oponente no importe durante un ataque.

#### HABILIDADES

Charlatanería 30% (15/6), Descubrir 30% (15/6), Equitación 40% (20/8), Escuchar 30% (15/6), Intimidar 60% (30/12), Lanzar 50% (25/10), Otras lenguas (lomariano) 40% (20/8), Lengua propia (naacal) 50% (25/10), Mitos de Cthulhu 5% (2/1), Nadar 30% (15/6), Naturaleza 20% (10/4), Orientarse 20% (10/4), Saltar 40% (20/8), Sigilo 25% (12/5), Trepar 40% (20/8).

#### TALENTOS PULP

RESISTENTE: gasta 10 puntos de Suerte para ignorar hasta un máximo de 5 Puntos de Vida recibidos en un asalto de combate.

SUPERIORIDAD TÁCTICA: tiene Corpulencia 3 al iniciar una maniobra de combate.

ARMADURA: 2 puntos por un arnés de cuero y metal.



### NETHKIL, 28 AÑOS, ARQUERO ÁGIL

Nethkil es un refugiado de Daikos y empuña un lanzacristales, un arma con forma de pistola tallada a partir de un cristal de Naphkon. Nethkil dispara concentrando energía psíquica que se transforma en ráfagas potentes de fuerza cinética capaces de atravesar a alguien. El arquero puede usar terapia «barata».

FUE 50	CON 60	TAM 50	DES 95	INT 70
APA 65	POD 80	EDU 65	COR especial*	PV 22
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 16	SUERTE especial*

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

#### COMBATE

Pelea 25% (12/5), daño 1D3

Lanzacristales\* 95% (47/19), daño 1D10+2, alcance 20 metros, ataque 1 (3)

Esquivar 85% (42/17)

\*ESPECIAL: gasta 1D6 PM para un disparo paralizador con el lanzacristales; la víctima se queda paralizada durante el asalto siguiente y luego sufre un dado de penalización en todas las acciones durante el segundo asalto.

#### HABILIDADES

Cerrajería 30% (15/6), Descubrir 35% (17/7), Encanto 40% (20/8), Escuchar 40% (20/8), Juego de manos 40% (20/8), Lanzar 60% (30/12), Mitos de Cthulhu 5% (2/1), Nadar 40% (20/8), Naturaleza 20% (10/4), Orientarse 20% (10/4), Primeros auxilios 40% (20/8), Psicoanálisis 20% (10/4), Saltar 70% (35/14), Sigilo 75% (37/15), Trepar 50% (25/10).

#### TALENTOS PULP

DISPARAR RÁPIDAMENTE: ignora el dado de penalización por realizar varios disparos de arma corta en un mismo asalto.

AGUANTE: Añade un dado de bonificación al hacer tiradas de CON (incluyendo aquellas para determinar el MOV en las persecuciones).

ARMADURA: 3 puntos por armadura de cuero.



PARATHKER, 32 AÑOS, NOBLE ENCANTADOR

Parathker ha vivido en la capital, Olathoë, durante años, aunque este noble proviene de la recién caída ciudad de Daikos. El atractivo natural de Parathker puede aumentarse con su cristal de Naphkon para fascinar a los presentes. El noble puede usar terapia «barata».

FUE 55	CON 65	TAM 50	DES 70	INT 70
APA 95	POD 80	EDU 80	COR especial*	PV 23
BD 0	CORP. 0	MOV 9	PM 16	SUERTE especial*

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

### COMBATE

*Pelea* 40% (20/8), daño 1D3

*Sable* 90% (45/18), daño 1D8

*Esquivar* 50% (25/10)

\*ESPECIAL: gasta 1D6 PM para hacer una tirada enfrentada de APA vs. POD contra un humano o *voormi* que pueda ver a Parathker; el objetivo se queda aturdido durante 1D4 asaltos o hasta que le hagan daño.

### HABILIDADES

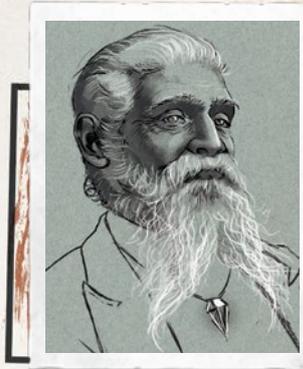
Derecho 55% (27/11), Descubrir 50% (25/10), Encanto 80% (40/16), Escuchar 30% (15/6), Mitos de Cthulhu 10% (5/2), Persuasión 75% (37/15), Psicoanálisis 50% (25/10), Psicología 50% (25/10).

### TALENTOS PULP

**ATAQUE RÁPIDO:** puede gastar 10 puntos de Suerte para realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional en un único asalto.

**TENAZ:** puede gastar puntos de Suerte para evitar la pérdida de la misma cantidad de Puntos de Cordura.

**ARMADURA:** 7 puntos (4 puntos por armadura de cuero tachonado y 3 por escudo).



NERALITH, 90 AÑOS, ERUDITO EXPERTO

Neralith estudia la vida, la muerte y los puntos intermedios en las bibliotecas de Olathoë. Su amplio conocimiento en los Mitos de Cthulhu le permite crear de forma espontánea una serie de efectos mágicos. Neralith puede usar terapia «barata».

FUE 45	CON 50	TAM 45	DES 60	INT 80
APA 55	POD 75	EDU 99	COR especial*	PV 19
BD 0	CORP. 0	MOV 8	PM 15	SUERTE especial*

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

### COMBATE

**EL BESO DE LA SERPIENTE:** látigo telescópico que suministra una variedad de venenos que afectan a humanos, *voormis* y animales si les atraviesa la piel. Todos los venenos causan 2D10 de daño, además de otros «beneficios». Si la víctima consigue una tirada con éxito Extremo, reduce por la mitad el daño y el efecto adicional. No se puede usar para defenderse.

OPCIONES DE VENENO (elige en cada ataque)

**IRA DEL CORAZÓN:** causa 2D4 asaltos de furia descontrolada contra objetivos cercanos al azar. Al final, el objetivo realiza una tirada de CON o muere de un ataque al corazón (se anula si la tirada de CON fue de éxito Extremo).

**HIELO DEVORADOR:** 4D8 daño a FUE y DES.

**NIEBLA ADORMECEDORA:** 4D8 de daño a INT y POD.

*Pelea* 30% (15/6), daño 1D3

*Beso de la serpiente* 75% (37/15), daño 1D6 + veneno, alcance 10 metros

*Esquivar* 40% (20/8)

### HABILIDADES

Ciencia (Biología) 80% (40/16), Ciencia (Química) 90% (45/18), Ciencias ocultas 80% (40/16), Descubrir 50% (25/10), Encanto 40% (20/8), Escuchar 30% (15/6), Otras lenguas (*voormish*) 35% (17/7), Medicina 50% (25/10), Mitos de Cthulhu 50% (25/10), Naturaleza 40% (20/8), Orientarse 30% (15/6), Persuasión 50% (25/10), Primeros auxilios 60% (30/12), Psicoanálisis 30% (15/6), Psicología 35% (17/7).

### TALENTOS PULP

**TENAZ:** puede gastar puntos de Suerte para evitar la pérdida de la misma cantidad de Puntos de Cordura.

**DISPOSITIVO:** el beso de la serpiente.

**ARMADURA:** 2 puntos por ropa de cuero.



**TERALOS, 48 AÑOS, HECHICERO PERSPICAZ**

Teralos vive en Olathoë. Además de unos hechizos formalizados, Teralos puede usar de forma espontánea Mitos de Cthulhu para improvisar efectos mágicos. Ya ha usado Protección corporal (véase más abajo).

FUE 45	CON 60	TAM 70	DES 65	INT 95
APA 55	POD 85	EDU 80	COR especial*	PV 26
BD 0	CORP. 0	MOV 7	PM 17	SUERTE especial*

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

**COMBATE**

PROTECCIÓN CORPORAL (HECHIZO): elige cuántos Puntos de Magia se han gastado; cada punto proporciona 1D6 puntos de armadura adiciones contra ataques no mágicos. La protección se va deshaciendo con cada punto de daño que detiene. Dura veinticuatro horas.

ATAQUES POR ASALTO: 1

Pelea 70% (35/14), daño 1D3

Bastón 70% (35/14), daño 1D8

Esquivar 50% (25/10)

**HABILIDADES**

Cerrajería 25% (12/5), Charlatanería 50% (25/10), Ciencias ocultas 80% (40/16), Descubrir 45% (22/9), Escuchar 40% (20/8), Juego de manos 40% (20/8), Medicina 20% (10/4), Mitos de Cthulhu 40% (20/8), Naturaleza 40% (20/8), Persuasión 30% (15/6), Primeros auxilios 50% (25/10), Sigilo 40% (20/8).

**HECHIZOS**

Atormentar, Crear niebla de R'lyeh, Protección corporal.

**TALENTOS PULP**

VOLUNTAD FÉRREA: añade un dado de bonificación a las tiradas de POD.

VISTA AGUDA: añade un dado de bonificación a las tiradas de Descubrir.

**HERASH, 32 AÑOS, TELÉPATA CON VOLUNTAD FÉRREA**

Herash huyó de la caída de Daikos. Es un viajero astral que ha aprendido mucho de los Mitos de Cthulhu y puede usar su conocimiento para crear de forma espontánea una serie de efectos mágicos. Herash puede usar terapia «barata».

FUE 65	CON 75	TAM 70	DES 70	INT 55
APA 70	POD 95	EDU 70	COR especial*	PV 29
BD +1D4	CORP. 1	MOV 8	PM 19	SUERTE especial*

\*Basado en los valores actuales de tu héroe moderno

**COMBATE**

Pelea 40% (20/8), daño 1D3+1D4

Sable 75% (37/15), daño 1D8+1D4

Esquivar 35% (17/7)

**HABILIDADES**

Descubrir 50% (25/10), Encanto 40% (20/8), Escuchar 50% (25/10), Intimidar 50% (25/10), Lanzar 30% (15/6), Mitos de Cthulhu 40% (20/8), Persuasión 60% (30/12), Primeros auxilios 40% (20/8), Psicoanálisis 30% (15/6), Psicología 70% (35/14), Saltar 35% (17/7), Sigilo 50% (25/10), Tregar 40% (20/8).

**TALENTOS PULP**

ALERTA: nunca puede ser sorprendido en combate.

PODER PSÍQUICO: ataque psíquico: POD vs. POD. Un éxito consume 1D10 Puntos de Magia. La víctima que se quede sin Puntos de Magia cae inconsciente.

ARMADURA: 3 puntos por armadura de cuero.

RASGOS: Es práctico y le gusta ensuciarse las manos. Puede quedar absorbido por una cosa sin darse cuenta de lo que hay a su alrededor.