

La llamada de
CTHULHU™

LAS ABOMINACIONES DE PETERSEN

CINCO RELATOS ÉPICOS DE HORROR MODERNO

**PERSONAJES
PREGENERADOS**



Sandy Petersen
con Mike Mason

EDGE
S T U D I O





LAS ABOMINACIONES DE PETERSEN

CINCO RELATOS ÉPICOS DE HORROR MODERNO

Aventuras originalmente concebidas y creadas por: Sandy Petersen

Autores y editores: Sandy Petersen y Mike Mason

Ilustración de portada: Victor Leza

Ilustraciones interiores: Lee Simpson, M. Wayne Miller,
Evgeny Maloshenkov, Grzegorz Pedrycz y Victor Leza

Retratos: Petr Stovik

Cartografía: Andrew Law y Stephanie McAlea

Diseño y dirección artística: Nicholas Nacario

Diseño del libro: Michal E. Cross

Corrección: T. R. Knight

Edición de la línea de *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason

Tipografía Cristoforo creada por: Thomas Phinney

Gestión de licencias de Chaosium: Daria Pilarczyk

Versión española por Edge Studio

Traducción: Santi Güell

Corrección: Alejandra González y César Bernal

Localización y diseño adicional: Mar de Cote

Responsables de la publicación: Curro Marín y Luis E. Sánchez

Responsable editorial: Croc

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Agradecimientos especiales

Un agradecimiento especial a Sean Murphy y Ron McClug, por su ayuda en el desarrollo de los personajes de «Hotel Infierno» y «El barco perdido», y a Brian Murphy, por su útil conocimiento local de Dallas.

Se recomienda usar este suplemento con el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* (7ª edición), disponible por separado.

Créditos

Petersen's Abominations © 2015, 2022 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Las Abominaciones de Petersen © 2022 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2022 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. *La Llamada de Cthulhu* y *Pulp Cthulhu* son marcas comerciales de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Nyogtha © 2022 Carole Ann Rodriguez. Utilizado bajo permiso. Algunos de los elementos creados por Henry Kuttner pueden ser de dominio público.

Tsathoggua © 2022 the Estate of Clark Ashton Smith. Utilizado bajo permiso.

El Vagabundo dimensional (página 178) ilustración de Loic Muzy, utilizado bajo permiso.

Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

Impreso por LEO PAPER, China.

Para saber más sobre *La Llamada de Cthulhu*, visita nuestro sitio en la red edge-studio.net

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN: 8435407631243

Código del producto: ESCTH14ES

Primera impresión: Noviembre 2022

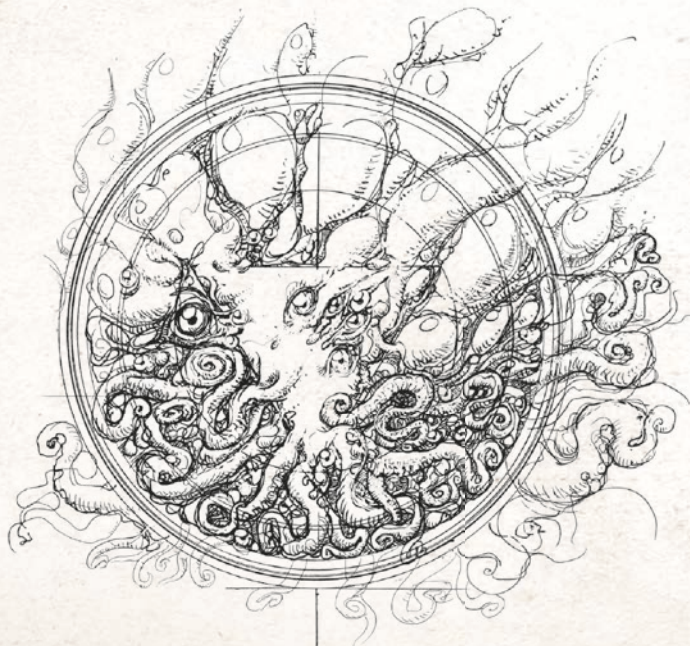


TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....6

Hotel Infierno.....9

Antecedentes.....	9
Ubicación.....	13
Los tlingit y el sacerdote.....	14
El hotel Siete Estrellas.....	17
Otras características de interés.....	26
Cómo empezar la aventura.....	27
Cómo terminar la aventura.....	33
Conclusión.....	34
Personajes no jugadores y monstruos.....	35
Investigadores pregenerados.....	36

El barco perdido.....43

Cómo empezar la aventura.....	44
Secuencia de acontecimientos.....	44
El <i>Groenland Tropisch</i> , el buque refrigerador.....	47
Exploración del iceberg.....	56
Cómo luchar contra el esciápodo.....	57
Conclusión.....	59
Personajes no jugadores y monstruos.....	60
Investigadores pregenerados.....	62

Panacea.....69

Antecedentes.....	69
Dramatis Personae.....	72
La fiesta.....	76
Registro de la casa de Ogle.....	78
Investigación de ZyMedBio.....	81
Visita a ZyMedBio durante el horario laboral.....	84
Cómo entrar en ZyMedBio.....	86
Conclusión.....	97
Personajes no jugadores y monstruos.....	97
Investigadores pregenerados.....	100

Mohole.....107

Antecedentes.....	107
Dramatis Personae.....	109
La plataforma del Hoyo del Diablo.....	119
Cómo empezar la aventura.....	123
Primera parte: Acontecimientos.....	125
Segunda parte: Acontecimientos.....	128
Tercera parte: Acontecimientos.....	134
Cómo terminar la aventura.....	136
Conclusión.....	137
Personajes no jugadores y monstruos.....	137
Investigadores pregenerados.....	142

Una voz en el teléfono.....149

Antecedentes.....	150
Los investigadores.....	154
Dramatis Personae.....	155
Comienzo.....	161
Cómo dirigir la aventura.....	163
Ubicaciones clave.....	165
Acontecimientos clave.....	169
Otros acontecimientos.....	174
Conclusión.....	175
Personajes no jugadores y monstruos.....	176
Investigadores pandilleros pregenerados.....	180

Ayudas de juego.....186

Índice.....194

Biografías de los autores.....200

La llamada de
CTHULHU™

HOTEL INFIERNO

Personajes Pregenerados



JARED KELLY

Edad: 33 años

Ocupación: Artista / propietario de hotel

FUE 40	CON 45	TAM 60	DES 60	INT 50
APA 75	POD 60	EDU 60	COR 60	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE: 70

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 35% (17/7)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Arqueología 20% (10/4)

Arte/Artesanía (Pintura) 60% (30/12)

Buscar libros 45% (22/9)

Charlatanería 50% (25/10)

Ciencias ocultas 30% (15/6)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 40% (20/8)

Escuchar 30% (15/6)

Historia 30% (15/6)

Lanzar 35% (17/7)

Lengua propia (Inglés) 60% (30/12)

Mecánica 15% (7/3)

Otras lenguas (Alemán) 15% (7/3)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 30% (15/6)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 35% (17/7)

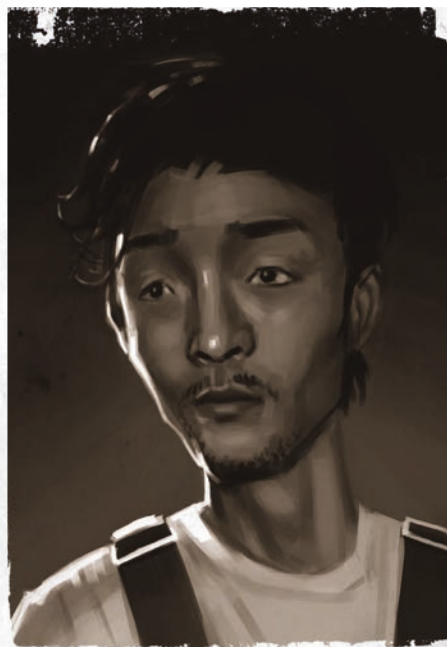
Tregar 35% (17/7)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Fuiste a la universidad para estudiar arte, conociste a una chica guapa y los dos os pusisteis en marcha para encontrar vuestra fortuna. Aunque las cosas no han salido como esperabas y solo has vendido unos pocos cuadros, has conocido a todo tipo de gente interesante mientras trabajabas como camarero.

Entonces, como de la nada, te llegó la carta de un bufete de abogados diciendo que un tío que no conocías había muerto y te había dejado un hotel en la Columbia Británica, así que has sacado todos tus ahorros y has decidido que vas a empezar una nueva vida con Debra en



el hotel, reuniendo a algunos amigos para que vayan contigo a reparar y reacondicionar la propiedad para prepararlo todo.

- **Descripción:** Altura media, un poco delgado y despeinado.
- **Rasgos:** Optimista y confiado.
- **Ideología/creencia:** Cuando la vida te da una oportunidad, agárrala con ambas manos.

Sobre tus compañeros:

Debra Kelly: Tu esposa. Las cosas han estado tensas últimamente, ya que está preocupada por esta nueva aventura en el mundo de la restauración.

Elsa Lemann: La hermana gemela de Debra. Tratas de llevarte bien con ella, pero está claro que no le gustas mucho. Es buena cocinera y eso será muy útil para el hotel.

Rob Hardy: Un gran tipo y un buen carpintero (de gran utilidad para el reacondicionamiento del hotel), que se ha ofrecido a ayudar.

Dan Hardy: El hermano de Rob. No le conoces demasiado, pero Dan dice que es un gran manitas, así que también debería ser útil durante la reparación.

Christy Johnson: Una vieja amiga que se apuntó enseguida cuando le explicaste tu plan de negocio para reacondicionar y dirigir el hotel. Dice que está aquí para ayudar.

DEBRA KELLY

Edad: 33 años

Ocupación: Gerente de una tienda / propietaria del hotel

FUE 60	CON 40	TAM 50	DES 70	INT 70
APA 65	POD 55	EDU 55	COR 55	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	PM: 11	SUERTE: 55

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Revólver .32 35% (17/7), daño 1D8

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 35% (17/7)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Ciencias ocultas 15% (7/3)

Conducir automóvil 40% (20/8)

Contabilidad 35% (17/7)

Crédito 40% (20/8)

Derecho 15% (7/3)

Descubrir 60% (30/12)

Electricidad 35% (17/7)

Encanto 40% (20/8)

Escuchar 45% (22/9)

Lanzar 40% (20/8)

Lengua propia (Inglés) 55% (27/11)

Orientarse 25% (12/5)

Otras lenguas (Alemán) 35% (17/7)

Persuasión 55% (27/11)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 35% (17/7)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Hace unas semanas llevabas una vida normal como ayudante del gerente de una pequeña tienda de ropa y pensabas en formar una familia con tu marido, Jared. Entonces, como de la nada, Jared heredó un viejo hotel en el centro de la Columbia Británica. Así de simple.

De alguna manera te ha convencido para que dejes tu trabajo y comencéis una nueva vida remodelando y dirigiendo el hotel. Le has dicho que, si en un año



no hay resultados, lo venderéis y regresaréis a la civilización. Tu hermana gemela y algunos amigos de Jared se han unido a vosotros para ayudar a remodelar el hotel. ¿Pero es esto lo que realmente quieres?

• **Descripción:** Altura media, mejillas sonrosadas y pelo rubio a la altura de los hombros.

• **Rasgos:** Pragmática, curiosa e inquisitiva.

• **Ideología/creencia:** Este hotel podría ser un agujero sin fondo para el dinero, ¿cuándo vamos a tener la oportunidad de formar una familia?!

Sobre tus compañeros:

Jared Kelly: Tu marido. Está entusiasmado con el hotel... y estás empezando a cansarte de su entusiasmo.

Elsa Lemann: Tu hermana gemela. La quieres, pero nada de lo que haces es lo suficientemente bueno para ella. Es una cocinera profesional, así que esperas que pueda dirigir su atención a la cocina del hotel.

Rob Hardy: Parece bastante agradable y Jared dice que es un excelente carpintero (útil para el reacondicionamiento del hotel) pero, si es tan bueno, ¿cómo puede dejarlo todo para ir a la Columbia Británica? Tal vez su negocio no tenía tanto éxito después de todo.

Dan Hardy: El hermano de Rob. No le conoces, pero Dan dice que es un gran manitas, así que debería ser útil durante la reparación. En el vuelo parecía estar coqueteando contigo.

Christy Johnson: Una de las viejas amigas de Jared (¿quizá una vieja novia?). Ha accedido a ayudar en las reparaciones del hotel. No confías en ella.

ELSA LEMANN

Edad: 33 años

Ocupación: Cocinera

FUE 50	CON 65	TAM 50	DES 60	INT 60
APA 60	POD 55	EDU 60	COR 55	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 11	SUERTE: 55

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Cuchillo de cocina 45% (22/9), daño 1D4+2

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 35% (17/7)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Arte/Artesanía (Cocina) 60% (30/12)

Buscar libros 60% (30/12)

Ciencias ocultas 30% (15/6)

Contabilidad 20% (10/4)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 45% (22/9)

Escuchar 25% (12/5)

Intimidar 35% (17/7)

Lanzar 30% (15/6)

Lengua propia (Inglés) 60% (30/12)

Mecánica 25% (12/5)

Naturaleza 30% (15/6)

Orientarse 30% (15/6)

Otras lenguas (Alemán) 30% (15/6)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 40% (20/8)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 30% (15/6)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

La familia es lo primero, eso es lo que tu madre siempre decía. Tenías un buen trabajo en un restaurante cuando, sin previo aviso, tu hermana gemela te dijo que ella y su marido se mudaban a la Columbia Británica para dirigir un hotel. Bueno, te necesitaban y por eso dejaste tu trabajo y te fuiste con ellos. Dirigirás la cocina del hotel. Después de todo, tu hermana te necesita; ya ha convertido su vida en un desastre y es tu deber cristiano mantenerla en el buen camino.



- **Descripción:** Altura media, tez pálida y pelo rubio y largo.
- **Rasgos:** Maternal, confías en tus propias habilidades y opiniones.
- **Ideología/creencia:** Siempre sabes lo que es mejor, aunque los demás al principio no lo vean.

Sobre tus compañeros:

Debra Kelly: Tu hermana gemela. Solo quieres lo mejor para ella. Si tienes que mover cielo y tierra para que esta loca idea del hotel funcione, ¡lo harás!

Jared Kelly: El marido perezoso de Debra. Ella siempre dice que es un buen partido, aunque por ahora no lo parece. Se supone que es un artista, pero todo lo que le has visto hacer es servir cafés.

Rob Hardy: Jared dice que es un excelente carpintero (útil para el reacondicionamiento del hotel) pero, si es tan bueno, ¿cómo puede dejarlo todo para ir a la Columbia Británica? ¿Pidió Jared referencias? Lo dudas.

Dan Hardy: El hermano de Rob. Este dice que es un gran manitas, pero mientras viajabais lo único que ha hecho es parecer melancólico. La única vez que se «despertó» fue para coquetear con tu hermana. Tendrás que estar atenta.

Christy Johnson: Una de las antiguas novias de Jared, nadie conoce los motivos por los que se ha unido a vosotros. Debra cree que quiere volver a pillar a Jared... ¿Quizá eso no esté tan mal?

ROB HARDY

Edad: 36 años

Ocupación: Carpintero

FUE 70	CON 65	TAM 60	DES 70	INT 60
APA 50	POD 45	EDU 60	COR 45	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 9	PM: 9	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 35% (17/7)

Arte/Artesanía (Carpintería) 60% (30/12)

Cerrajería 20% (10/4)

Conducir automóvil 30% (15/6)

Crédito 25% (12/5)

Descubrir 30% (15/6)

Electricidad 30% (15/6)

Encanto 30% (15/6)

Escuchar 30% (15/6)

Lanzar 30% (15/6)

Lengua propia (Inglés) 60% (30/12)

Mecánica 40% (20/8)

Naturaleza 30% (15/6)

Orientarse 40% (20/8)

Persuasión 30% (15/6)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 20% (10/4)

Saltar 20% (10/4)

Seguir rastros 40% (20/8)

Sigilo 30% (15/6)

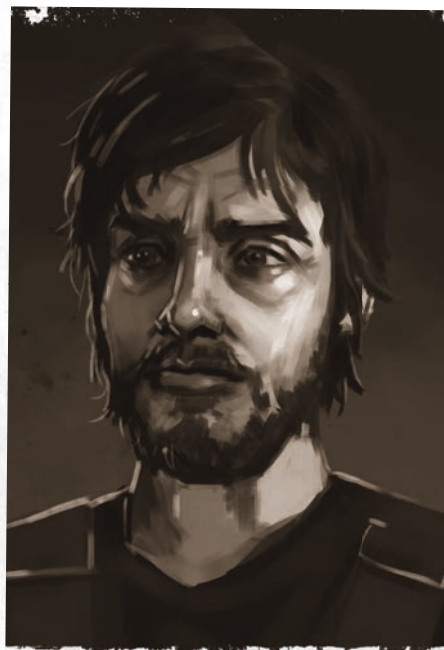
Trepar 30% (15/6)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Tu amigo Jared heredó recientemente un viejo hotel en la Columbia Británica y tiene un plan para remodelarlo y convertirlo en un negocio con Debra, su esposa. En los últimos tiempos tu negocio no ha funcionado muy bien, así que has ofrecido tus servicios para ayudar a remodelar el hotel. Con suerte, el beneficio será lo suficientemente bueno para que tú (y tu hermano) volváis a progresar.

Has traído a tu hermano Dan contigo. Dan nunca ha tenido suerte por lo mucho que ha luchado en la vida. Acaba de salir de la cárcel, así que esta es una oportunidad para volver a ponerle en el camino recto



y ayudarle a hacer algo por sí mismo. Le has dicho a Jared que Dan es un gran manitas, lo que es mentira, pero estás seguro de que todo saldrá bien.

- **Descripción:** Complexión robusta, sin afeitar, informal y necesitas un corte de pelo.
- **Rasgos:** Trabajador y amable.
- **Ideología/creencia:** Todos tenemos que llevar nuestra cruz.

Sobre tus compañeros:

Dan Hardy: Tu hermano. Mantenerlo contigo en este viaje significa que puedes vigilarlo y asegurarte de que no vuelva a caer en malos hábitos. Esperemos que la cárcel haya sido una lección que no quiera repetir. Parece que se esfuerza por ser amistoso con Debra y Elsa.

Debra Kelly: La esposa de Jared. No estás seguro de que esté totalmente de acuerdo con el plan de arreglar el hotel. Parece que hay tensión entre ella y Elsa, su hermana.

Jared Kelly: Parece un buen tipo. Está entusiasmado por hacer que este proyecto funcione, pero es algo ingenuo, ni siquiera ha visto el hotel. Quién sabe cómo será, pero admiras su coraje.

Elsa Lemann: La hermana gemela de Debra. Es cocinera y va a encargarse de la cocina del hotel. Por lo que has visto hasta ahora, es una mujer testaruda que no aguanta las tonterías. Parece que no le gusta Jared, lo que tampoco es extraño.

Christy Johnson: Una de las viejas amigas de Jared. Parece dulce y, por lo que ha dicho, es una especie de experta en exteriores. Dada la forma en que Debra y Elsa la miran cuando habla con Jared, existe una cierta animosidad entre ellas.

DAN HARDY

Edad: 34 años

Ocupación: Vagabundo (ex convicto)

FUE 65	CON 60	TAM 60	DES 80	INT 55
APA 55	POD 60	EDU 40	COR 60	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 9	PM: 12	SUERTE: 55

Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+1D4

Revólver .32 45% (22/9), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 45% (22/9)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 35% (17/7)

Arte/Artesanía (Interpretación) 25% (12/5)

Cerrajería 50% (25/10)

Conducir maquinaria 10% (5/2)

Crédito 10% (5/2)

Descubrir 30% (15/6)

Electricidad 20% (10/4)

Encanto 40% (20/8)

Escuchar 40% (20/8)

Intimidar 50% (25/10)

Juego de manos 40% (20/8)

Lanzar 30% (15/6)

Lengua propia (Inglés) 40% (20/8)

Mecánica 40% (20/8)

Nadar 30% (15/6)

Naturaleza 20% (10/4)

Orientarse 30% (15/6)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 20% (10/4)

Seguir rastros 35% (17/7)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Trabajar de nuevo a cinco nunca ha sido tu ideal. Hay mucho por disfrutar, así que siempre te ha costado mantenerte firme en una sola cosa. Una serie de trabajos sin futuro te llevaron a llegar a fin de mes gracias al tráfico de drogas y delitos menores, hasta que te pillaron y te metieron en la cárcel. Ahora has salido y tu hermano Rob está decidido a mantenerte en el buen camino. Por eso te está arrastrado hasta un lugar en medio de la nada para ayudar a arreglar un viejo hotel. Tu hermano se merece una oportunidad. Aunque ahora estás limpio de drogas, una parte de ti mismo desearía volver a tu antigua vida; entonces las cosas eran más fáciles.



• **Descripción:** Complexión robusta, barba tupida y cabeza afeitada. Con algunos tatuajes.

• **Rasgos:** Oportunista, astuto y paciente.

• **Ideología/creencia:** Hay dos tipos de personas: los que no cruzan la línea y los que sí lo hacen. Nunca has tenido miedo de cruzar la línea.

Sobre tus compañeros:

Rob Hardy: Tu hermano. Sigue diciendo que este viaje será como en los viejos tiempos, cuando ibais de caza con vuestro padre, pero tú odiabas todo eso. Con suerte, en las tierras salvajes se relajará y no te sentirás vigilado todo el tiempo.

Jared Kelly: El nuevo propietario del hotel, un tipo bastante estúpido. Bueno, sería fácil llevar a este tipo a dar un paseo y contarle un par de cosas, pero con tu hermano vigilando probablemente no vale la pena correr el riesgo. Tal vez se presente la oportunidad de llenarte los bolsillos a su costa.

Debra Kelly: La esposa de Jared. Parece bastante enfadada con el tonto de su marido. No puedes culparla, oíste que tenía un trabajo bastante bueno que tuvo que dejar por su loco plan. Te has esforzado por conocerla a ella y a su hermana, compartiendo bebidas y risas durante el vuelo. Un poco de coqueteo podría convertirse en algo rentable, o al menos proporcionar un poco de diversión.

Elsa Lemann: La hermana gemela de Debra y cocinera. Aunque tiene pinta de ser una puritana, parece que te ha tomado cariño. Te contó sus preocupaciones sobre este estúpido plan y su opinión sobre que Jared no es lo suficientemente bueno para su hermana. Tú asentiste, sonriendo.

Christy Johnson: Una de las viejas amigas de Jared. Por lo que parece es una especie de experta en exteriores. Te hace gracia pensar que las dos hermanas están preocupadas porque Christy tenga la vista puesta en Jared, ya que tienes bastante claro que los hombres no le van en absoluto.

CHRISTY JOHNSON

Edad: 32 años

Ocupación: Instructora de gimnasia

FUE 80	CON 80	TAM 50	DES 70	INT 55
APA 65	POD 50	EDU 65	COR 50	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 9	PM: 10	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 70% (35/14), daño 1D3+1D4

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Buscar libros 40% (20/8)

Ciencias ocultas 20% (10/4)

Crédito 35% (17/7)

Descubrir 25% (12/5)

Encanto 25% (12/5)

Escuchar 25% (12/5)

Intimidar 30% (15/6)

Lanzar 40% (20/8)

Lengua propia (Inglés) 65% (32/13)

Nadar 35% (17/7)

Naturaleza 40% (20/8)

Orientarse 35% (17/7)

Primeros auxilios 70% (35/14)

Psicología 15% (7/3)

Saltar 40% (20/8)

Seguir rastros 30% (15/6)

Sigilo 25% (12/5)

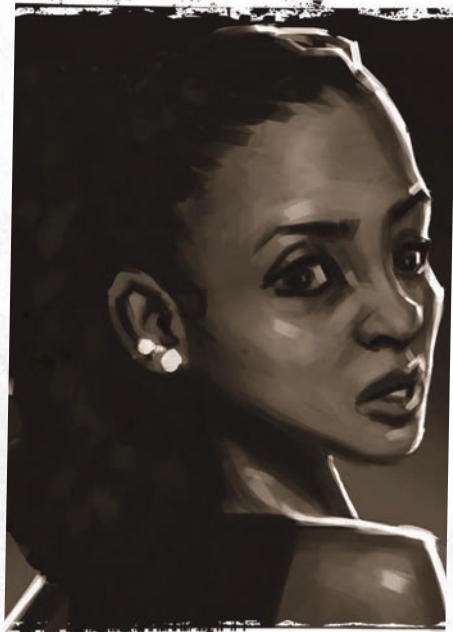
Trepar 60% (30/12)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Este cambio de aires es justo lo que necesitabas. Tu viejo amigo Jared ha heredado un hotel en la Columbia Británica y planea arreglarlo. Te ha invitado a que le ayudes a él y a su esposa a ponerlo en marcha, diciendo que necesitarán tu experiencia para trabajar como instructora de actividades al aire libre. Dada tu reciente ruptura con Samantha, volver a empezar va a ser lo mejor para ti. Ayudar a reconstruir el hotel debería ser muy divertido.

- **Descripción:** Delgada y atlética, vestida elegante pero casual y con el pelo atado en una cola de caballo.



- **Rasgos:** De mente abierta, independiente y cautelosa.

- **Ideología/creencia:** Un cambio es tan bueno como un descanso; la vida es demasiado corta, ¡así que disfrútala!

Sobre tus compañeros:

Jared Kelly: Sois viejos amigos. Es un verdadero encanto, siempre optimista y con ganas de divertirse. Ha sido un verdadero salvavidas al ofrecerte esta oportunidad.

Debra Kelly: La esposa de Jared. Está claro que no está totalmente de acuerdo con el plan del hotel, pero su ira parece estar dirigida a ti, lo que no tiene demasiado sentido. Tal vez las cosas no están bien entre ellos.

Elsa Lemann: La hermana gemela de Debra y cocinera. Parece bastante agradable, sobre todo por venir hasta aquí solo para ayudar a su hermana y a Jared a empezar su nuevo negocio. Se muestra un poco distante, como si tuviera un problema contigo o algo así.

Rob Hardy: El amigo de Jared y carpintero. No está mal, pero actúa siempre con mucha seriedad. Le vendría bien soltarse un poco.

Dan Hardy: El hermano de Rob. Un buen tipo, hablaste un rato con él durante el vuelo y os conocisteis. No te sorprendería si hubiera pasado un tiempo en la cárcel; parece haber cambiado muy a menudo de trabajo y tienes la impresión de que le gusta la vida fácil.

La llamada de
CTHULHUTM

EL BARCO PERDIDO

Personajes Pregenerados



JASON KERNICKY

Edad: 29 años

Ocupación: Corredor de bolsa / propietario de embarcación

FUE 50	CON 70	TAM 50	DES 50	INT 80
APA 40	POD 60	EDU 60	COR 60	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 55% (27/11), daño 1D3

Esquivar 25% (12/5)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40% (20/8)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 45% (22/9)

Buscar libros 60% (30/12)

Contabilidad 50% (25/10)

Crédito 60% (30/12)

Derecho 40% (20/8)

Descubrir 40% (20/8)

Electricidad 10% (5/2)

Escuchar 40% (20/8)

Intimidar 60% (30/12)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 60% (30/12)

Mecánica 20% (10/4)

Nadar 40% (20/8)

Pilotar embarcación 40% (20/8)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 20% (10/4)

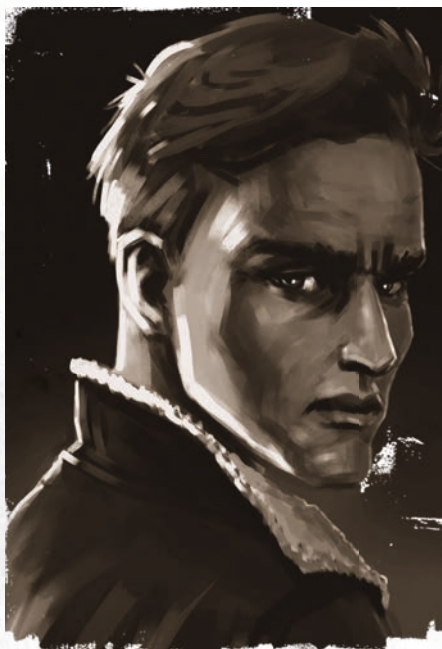
Sigilo 40% (20/8)

Trepar 40% (20/8)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres el propietario de un yate de lujo llamado *Delilah* y estás disfrutando de un último viaje a través del Atlántico con tus amigos. Desgraciadamente, la economía no ha sido amable contigo ni con tus inversiones, así que te has visto obligado a vender el yate a un comprador en Inglaterra. Has aprovechado esta situación para invitar a algunos amigos a unirse a ti en esta última expedición.



• **Descripción:** Delgado, rasgos angulosos, pelo rubio y ojos de aspecto diabólico.

• **Rasgos:** Avaricioso y egocéntrico.

• **Ideología/creencia:** Los perdedores nunca son ganadores. No seas un perdedor. Tienes que saber cómo protegerte.

Pertenencia más preciada: Reloj Rolex de oro.

Tus amigos:

Isaac Klein: Un arquitecto de éxito. Parece haberte perdonado a pesar de las pérdidas que sufrió en las inversiones que le aconsejaste.

Siren: Una cantante y compositora cuya estrella está en ascenso. Es una verdadera hija de la fiesta.

Janice White: Una atleta que perdió el oro en las últimas Olimpiadas. Sus patrocinadores le empiezan a rescindir contratos y espera que puedas presentarle a nuevos inversores.

Eric Huston: El magnate de las redes sociales. Hiciste un par de inversiones para él hace unos años, no funcionaron muy bien pero tampoco fueron un completo desastre. Podría rescatarte de tus problemas financieros sin ningún esfuerzo, pero prefiere guardárselo todo para sí mismo. A veces puede ser un bicho raro.

Ellen Gray: Actriz y estrella de esa famosa serie de televisión. En público se comporta, pero ya has visto lo loca y hedonista que es cuando no hay cámaras.

ISAAC KLEIN

Edad: 32 años

Ocupación: Arquitecto

FUE 40	CON 60	TAM 50	DES 50	INT 70
APA 60	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Arte/Artesanía (Arquitectura) 60% (30/12)

Buscar libros 20% (10/4)

Cerrajería 20% (10/4)

Ciencia (Ingeniería) 70% (35/14)

Conducir maquinaria 40% (20/8)

Crédito 55% (27/11)

Derecho 50% (25/10)

Descubrir 50% (25/10)

Electricidad 60% (30/12)

Escuchar 25% (12/5)

Historia 40% (20/8)

Juego de manos 20% (10/4)

Lanzar 40% (20/8)

Lengua propia (Inglés) 80% (40/16)

Nadar 20% (10/4)

Naturaleza 40% (20/8)

Persuasión 40% (20/8)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 20% (10/4)

Saltar 30% (15/6)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres amigo o conocido de Jason Kernicky, un corredor de bolsa que a veces te ha asesorado en algunas inversiones. La crisis económica le ha afectado mucho y se ha visto obligado a vender su yate de lujo. No es de los que dejan que las cosas le depriman, así que te ha invitado (junto con otra gente adinerada) para que te unas a él en el yate para su último viaje antes



de que le entregue las llaves a su nuevo propietario en Inglaterra.

- **Descripción:** Ropa de calidad, pelo castaño claro y barba recortada.
- **Rasgos:** Cauteloso; tranquilo al estar bajo presión.
- **Ideología/creencia:** Planifica antes de precipitarte.

Tus amigos:

Jason Kernicky: No le has perdonado las pérdidas que sufriste debido a las inversiones que te aconsejó. Vas a saborear el momento en que se vea obligado a entregar el barco (que ha sido su orgullo y alegría). Quien siembra vientos recoge tempestades y disfrutarás viéndole sufrir.

Siren: Una cantante y compositora cuya estrella está en ascenso. Es una verdadera hija de la fiesta.

Janice White: Una atleta que perdió el oro en las últimas Olimpiadas. Te acosa continuamente preguntándote si le puedes presentar a tus socios, ya que está buscando nuevos patrocinadores.

Eric Huston: El magnate de las redes sociales. Es un bicho raro. No estás seguro de por qué está aquí, ya que no se compromete con nadie ni con nada. Esperas poder conseguir un encargo para que tu empresa diseñe uno de sus nuevos edificios pero, hasta ahora, no ha habido suerte.

Ellen Gray: Actriz y estrella de esa famosa serie de televisión. ¡Está loca y es una salvaje! Tío, los paparazzi matarían por conseguir fotos de ella en este barco.

SIREN (LORI WASHINGTON)

Edad: 24 años

Ocupación: Música / cantante

FUE 60	CON 50	TAM 60	DES 70	INT 70
APA 80	POD 50	EDU 50	COR 50	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 10	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Pistola automática .22 30% (15/6), daño 1D6

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 30% (15/6)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Arte/Artesanía (Cantante/Rap) 60% (30/12)

Buscar libros 20% (10/4)

Cerrajería 30% (15/6)

Charlatanería 70% (35/14)

Ciencias ocultas 10% (5/2)

Crédito 60% (30/12)

Descubrir 50% (25/10)

Encanto 60% (30/12)

Escuchar 40% (20/8)

Informática 20% (10/4)

Intimidar 25% (12/5)

Juego de manos 30% (15/6)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 50% (25/10)

Nadar 40% (20/8)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 40% (20/8)

Saltar 30% (15/6)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres amiga o conocida de Jason Kernicky, un corredor de bolsa que a veces te ha asesorado en algunas inversiones. La crisis económica le ha afectado mucho y se ha visto obligado a vender su yate de lujo. No es de los que dejan que las cosas le depriman, así que te ha invitado (junto con otra gente adinerada) a que te unas a él en el yate para su último viaje antes de que le entregue las llaves a su nuevo propietario en Inglaterra.



• **Descripción:** Alta, atractiva, a la moda y radiante.

• **Rasgos:** Temeraria, extrovertida y ruidosa.

• **Ideología/creencia:** El dinero manda.

Pertenencia más preciada: Cruz de plata en una cadena alrededor del cuello.

Tus amigos:

Jason Kernicky: Sí, te hizo perder algo de dinero en malas inversiones, pero podrás recuperarte; tu último álbum ha llegado a la cima, así que estás en la cresta de la ola. Estaría bien verle retorcerse un poco, es lo justo por lo mal que manejó tu dinero. ¿Quizá este viaje es su forma de pedirte perdón?

Isaac Klein: Un arquitecto. ¿Quizá Kernicky también perdió su dinero? Tal vez deberías averiguarlo.

Janice White: Una atleta que perdió el oro en las últimas Olimpiadas. Te acosa continuamente preguntándote si le puedes presentar a tus socios, ya que está buscando nuevos patrocinadores.

Eric Huston: El magnate de las redes sociales. Un bicho raro y de ninguna manera el alma de la fiesta. Tío, ¡debería relajarse! Vale mucho dinero, si pudieras acercarte a él, ¡quién sabe lo que podrías conseguir!

Ellen Gray: Actriz y estrella de esa nueva serie de televisión. Es una mujer loca y divertida. Puedes apostar a que los paparazzi matarían por conseguir fotos de ella actuando como una loca en este barco.

JANICE WHITE

Edad: 24 años

Ocupación: Atletas famosa

FUE 65	CON 60	TAM 45	DES 80	INT 60
APA 70	POD 45	EDU 50	COR 45	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 9	PM: 9	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Bucear 10% (5/2)

Buscar libros 20% (10/4)

Charlatanería 20% (10/4)

Crédito 65% (32/13)

Descubrir 45% (22/9)

Encanto 40% (20/8)

Escuchar 40% (20/8)

Lanzar 60% (30/12)

Lengua propia (Inglés) 50% (25/10)

Mecánica 40% (20/8)

Nadar 60% (30/12)

Naturaleza 30% (15/6)

Primeros auxilios 40% (20/8)

Psicología 30% (15/6)

Saltar 60% (30/12)

Sigilo 50% (25/10)

Trepar 50% (25/10)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres amiga o conocida de Jason Kernicky, un corredor de bolsa que a veces te ha asesorado en algunas inversiones. La crisis económica le ha afectado mucho y se ha visto obligado a vender su yate de lujo. No es de los que dejan que las cosas le depriman, así que te ha invitado (junto con otra gente adinerada) a que te unas a él en el yate para su último viaje antes de que le entregue las llaves a su nuevo propietario en Inglaterra.

• **Descripción:** Atlético, delgada y musculosa.

• **Rasgos:** Ruidosa, impetuosa y muy segura de tus propias habilidades.



• **Ideología/creencia:** Extremadamente segura de ti misma; tienes que esforzarte mucho para alcanzar el éxito.

Pertenencia más preciada: Colgante de plata de san Cristóbal en una cadena alrededor del cuello.

Tus amigos:

Jason Kernicky: Le amas, pero él solo ve en ti una chica con la que divertirse un poco. Has intentado pedirle consejo sobre cómo conseguir nuevos patrocinadores, por ahora sin ningún éxito.

Isaac Klein: Un arquitecto. Quieres conocer a sus socios, ya que serían grandes patrocinadores. Necesitas convencerlo de que vale la pena invertir en ti.

Sirena: Una cantante y compositora cuyo nuevo álbum ha llegado al número uno. Es una verdadera juerguista y no se cuida a sí misma. Necesitas convertirte en su amiga, es la única manera de que te presente a sus contactos de la industria del entretenimiento, necesitas nuevos patrocinadores!

Eric Huston: El magnate de las redes sociales. Un bicho raro y de ninguna manera el alma de la fiesta. Tío, debería relajarse! Vale mucho dinero, si pudieras acercarte a él, ¡quién sabe lo que podrías conseguir!

Ellen Gray: Actriz y estrella de esa nueva serie de televisión. Es una mujer loca y el alma de cualquier fiesta. Puedes apostar que los paparazzi matarían por conseguir fotos de ella actuando como una loca en este barco.

ERIC HUSTON

Edad: 31 años

Ocupación: Magnate de las redes sociales.

FUE 50	CON 70	TAM 50	DES 50	INT 85
APA 40	POD 50	EDU 65	COR 50	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 10	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 45% (22/9)

Buscar libros 50% (25/10)

Ciencia (Ingeniería) 30% (15/6)

Ciencia (Matemáticas) 70% (35/14)

Crédito 80% (40/16)

Derecho 10% (5/2)

Descubrir 35% (17/7)

Electricidad 40% (20/8)

Electrónica 20% (10/4)

Escuchar 45% (22/9)

Informática 80% (40/16)

Intimidar 45% (22/9)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 85% (42/17)

Mecánica 20% (10/4)

Nadar 30% (15/6)

Otras lenguas (japonés) 20% (10/4)

Otras lenguas (noruego) 15% (7/3)

Persuasión 30% (15/6)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 20% (10/4)

Saltar 20% (10/4)

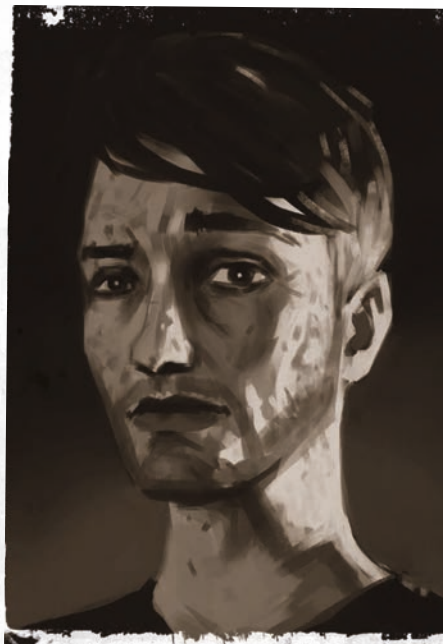
Sigilo 30% (15/6)

Trepar 25% (12/5)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres amigo o conocido de Jason Kernicky, un corredor de bolsa que a veces te ha asesorado en algunas inversiones. La crisis económica le ha afectado mucho y se ha visto obligado a vender su yate de lujo. No es de los que dejan que las cosas le depriman, así que te ha invitado (junto con otra gente adinerada) para que te unas a él en el yate para su último viaje antes de que le entregue las llaves a su nuevo propietario en Inglaterra.



- **Descripción:** Piel con marcas de viruela, delgado y tez pálida.
- **Rasgos:** Controlador; te ríes de tus propios chistes.
- **Ideología/creencia:** Si pierdes el control, corres el riesgo de perderlo todo.

Tus amigos:

Jason Kernicky: Hizo uno o dos (malos) tratos de inversión para ti en su día, pero apenas sois viejos amigos. No estás seguro de por qué aceptaste su invitación, tal vez solo necesitabas alejarte por unos días y fue una distracción conveniente. Él sigue molestándote por el dinero (como mucha gente hace) pero de ninguna manera le vas a dar la oportunidad de desperdiciar tu dinero otra vez.

Isaac Klein: Un arquitecto. Parece agradable, pero está arruinando tus «vacaciones» pidiéndote que le dejes diseñar una de tus nuevas oficinas.

Siren: Una cantante y compositora cuyo nuevo álbum ha llegado al número uno. Se divierte demasiado y no cuida su salud. Sigue ofreciéndote bebidas alcohólicas a pesar de decirle que has estado limpio durante más de cinco años.

Janice White: Una atleta que perdió el oro en las últimas Olimpiadas. Te sigue molestando preguntándote si puedes presentarle a tus socios; está buscando nuevos patrocinadores.

Ellen Gray: Actriz y estrella de esa nueva serie de televisión. Es el alma de la fiesta, pero algún día sufrirá una gran caída. Lo has visto antes con este tipo de «famosos», son todos divertidos hasta que tienen una sobredosis o aparecen flotando en el agua.

ELLEN GRAY

Edad: 28 años

Ocupación: Actriz famosa.

FUE 40	CON 50	TAM 50	DES 70	INT 60
APA 80	POD 60	EDU 50	COR 60	PV 10
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3

Pistola automática .32 40% (20/8), daño 1D8

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40% (20/8)

Armas de fuego (Fusil/escopeta) 25% (12/5)

Arte/Artesanía (Interpretación) 60% (30/12)

Buscar libros 20% (10/4)

Charlatanería 40% (20/8)

Ciencias ocultas 20% (10/4)

Crédito 65% (32/13)

Descubrir 40% (20/8)

Disfrazarse 40% (20/8)

Encanto 60% (30/12)

Escuchar 35% (17/7)

Historia 20% (10/4)

Juego de manos 30% (15/6)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 50% (25/10)

Nadar 30% (15/6)

Persuasión 25% (12/5)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 20% (10/4)

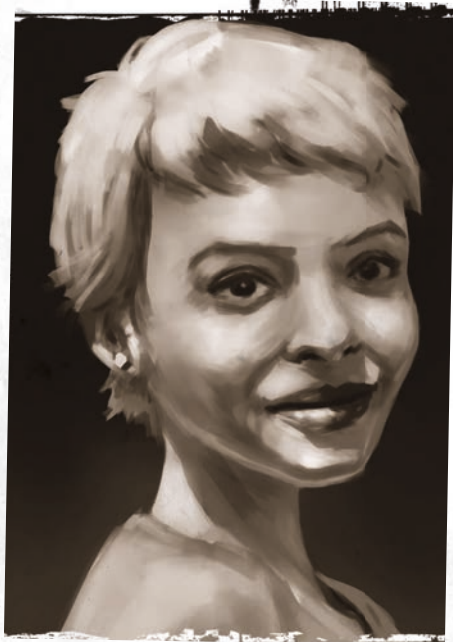
Sigilo 40% (20/8)

Trepar 40% (20/8)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres amiga o conocida de Jason Kernicky, un corredor de bolsa que a veces te ha asesorado en algunas inversiones. La crisis económica le ha afectado mucho y se ha visto obligado a vender su yate de lujo. No es de los que dejan que las cosas le depriman, así que te ha invitado (junto con otra gente adinerada) a que te unas a él en el yate para su último viaje antes de



que le entregue las llaves a su nuevo propietario en Inglaterra.

- **Descripción:** Belleza natural, dientes rectos, tez brillante y cabello rubio y corto.
- **Rasgos:** Inquisitiva, arrogante y sabihonda.
- **Ideología/creencia:** Bajo una apariencia de corte limpio se esconde una personalidad ruda y malvada.

Pertenencia más preciada: El anillo de plata de tu madre, una reliquia familiar.

Tus amigos:

Jason Kernicky: Le quieres, pero él piensa que eres solo un pasatiempo. Has tratado de acercarte a él, hasta ahora sin éxito.

Isaac Klein: Un arquitecto. Si Kernicky no está interesado, Klein no estaría tan mal. ¿Quizá deberías dedicarle algo de tiempo?

Siren: Una cantante y compositora cuyo nuevo álbum ha llegado al número uno. Es una jueguista y disfrutas estando cerca de ella. Parece que estáis intentando descubrir quién es la más salvaje.

Janice White: Una atleta que perdió el oro en las últimas Olimpiadas. Te molesta continuamente preguntándote si puedes presentarle a tus socios de mundo del espectáculo; está buscando nuevos patrocinadores.

Eric Huston: El magnate de las redes sociales. Es un bicho raro y de ninguna manera el alma de la fiesta. Tío, ¡debería relajarse! Vale mucho dinero, eso sí.

La llamada de
CTHULHU™
PANACEA

Personajes Pregenerados



WADE BOTELER

Edad: 54 años

Ocupación: Asesor de seguridad

FUE 80	CON 65	TAM 55	DES 70	INT 85
APA 75	POD 70	EDU 80	COR 70	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 14	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3+1D4

Pistola automática .38 60% (30/12), daño 1D10

Fusil .30-06 50% (25/10), daño 2D6+4

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Buscar libros 45% (22/9)

Cerrajería 40% (20/8)

Charlatanería 40% (20/8)

Crédito 25% (12/5)

Descubrir 45% (22/9)

Escuchar 40% (20/8)

Informática 50% (25/10)

Intimidar 45% (22/9)

Lanzar 40% (20/8)

Mecánica 35% (17/7)

Nadar 50% (25/10)

Primeros auxilios 45% (22/9)

Psicología 45% (22/9)

Saltar 50% (25/10)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 60% (30/12)

Bonificación: Puedes asignar 40 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Serviste durante treinta años en el ejército como suboficial. Después de tu retiro, pasaste gradualmente al campo de la investigación privada, convirtiéndote en «asesor de seguridad», ya que nunca llegaste a obtener una licencia. Tu madre tuvo un derrame cerebral hace unos años y ahora vive en un asilo, donde la visitas regularmente.

Hace tres semanas, una compañía farmacéutica llamada ZyMedBio te contrató, ofreciéndote 23.000 \$ para vigilar a una «peligrosa antigua empleada descontenta» llamada Marina Kolga. Mientras la vigilas, has podido comprobar que lleva una vida tranquila. En su ordenador (que carecía de seguridad), todo lo que encontraste es que le gustan las comedias románticas, no ve porno y está buscando



activamente un trabajo. Enviaste tus hallazgos a ZyMedBio y, hace unos días, te pidieron que la llevaras a la empresa una noche para «interrogarla». ¿Qué diablos? Ese no es el trabajo de un asesor de seguridad, pero te dijeron que solo recibirías el resto del dinero si la llevabas a ZyMedBio. Hasta ahora te han pagado 2.750 \$ y sospechas de las intenciones de la empresa. La violencia ilegal es una línea que aún no estás dispuesto a cruzar.

Gracias a tu investigación, has descubierto que Kolga va a asistir a una fiesta que organiza Chuck Ogle, su primo. Tu plan es ir a la fiesta, observar a Kolga y, en última instancia, decidir si la convences de que te acompañe a las oficinas de ZyMedBio. Si puedes convencerla de que te acompañe, podrías exigir tu sueldo y, además, garantizar su seguridad quedándote con ella durante el interrogatorio.

Personas clave:

Marina Kolga (PJ): Una joven abogada que ZyMedBio te pidió que vigilaras. Te recuerda a tu hija (ahora ya mayor y que vive lejos).

Gus Phillips (PJ): Un policía de oficina que has visto varias veces en la comisaría. Está en la fiesta con una mujer. Apenas es un conocido, pero sabes cómo se llama. No estás seguro de que él sepa cómo te llamas tú.

Chuck Ogle (PNJ): El tipo que organiza la fiesta.

Jim Conaty (PNJ): Tu contacto en ZyMedBio. Es un tipo delgado de unos cincuenta años, de esos que cuando te da la mano por primera vez trata de aplastarte la tuya como si fuera algo muy varonil. Vaya perdedor.

Blanche Yurka (PNJ): La asistente personal de Conaty. La mayoría de sus correos electrónicos y llamadas telefónicas eran de ella. No la conoces personalmente.

MARY FULLER

Edad: 44 años

Ocupación: Enfermera

FUE 55	CON 75	TAM 50	DES 75	INT 80
APA 55	POD 60	EDU 75	COR 60	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 12	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Buscar libros 25% (12/5)

Ciencia (Biología) 50% (25/10)

Ciencia (Farmacia) 40% (20/8)

Crédito 22% (11/4)

Descubrir 30% (15/6)

Encanto 45% (22/9)

Escuchar 40% (20/8)

Informática 70% (35/14)

Lanzar 30% (15/6)

Medicina 35% (17/7)

Primeros auxilios 80% (40/16)

Psicoanálisis 30% (15/6)

Psicología 40% (20/8)

Saltar 30% (15/6)

Sigilo 30% (15/6)

Tregar 25% (12/5)

Bonificación: Puedes asignar 40 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres una enfermera que trabaja duro en un hospital del centro. Estuviste casada dos veces, pero llevas divorciada unos tres años. Tu mejor amiga es Sissy Richards, también divorciada.

Tienes un primo que se llama Chuck Ogle que ha estado gravemente enfermo con diabetes de inicio en la edad adulta. La vista de Chuck ha ido empeorando y, hace ocho meses, le tuvieron que amputar las dos piernas por debajo de la rodilla. Hace unas semanas desapareció y tu tía dijo que estaba «siendo tratado» en una compañía farmacéutica llamada ZyMedBio.

La semana pasada, Chuck apareció de la nada y te llamó para invitarte a una fiesta que está organizando. No te dio demasiada información y temes que la fiesta sea la forma que tiene Chuck de despedirse de sus amigos y familiares antes de morir. Sin embargo, has decidido ir. Gus Phillips,



el hermano de tu mejor amiga y oficial de policía, está interesado en la fiesta por alguna razón (¿o tal vez solo está interesado en ti?) y por eso te va a acompañar.

Personas clave:

Gus Phillips (PJ): Policía y hermano de Sissy Richard. Cuando se enteró de que ibas a una fiesta, preguntó si podía acompañarte.

Doctora Belinda Norwich (PJ): Una de las doctoras del hospital donde trabajas, que también asiste a la fiesta. No sueles trabajar directamente con ella (tú eres enfermera de urgencias y ella se ocupa de casos crónicos).

Chuck Ogle (PNJ): Tu primo. Estaba muy enfermo y se ha sometido a un tratamiento con ZyMedBio. Ahora está organizando una fiesta y esperas que no sea para anunciar su muerte.

Sissy Richards (PNJ): Tu mejor amiga. Después de quince años de matrimonio, se divorció y consiguió un buen trato, así que está muy bien económicamente. Es dueña de una pequeña floristería para mantenerse ocupada.

ELLIOTT CLAWSON

Edad: 32 años

Ocupación: Periodista

FUE 60	CON 75	TAM 80	DES 55	INT 65
APA 70	POD 70	EDU 85	COR 70	PV 15
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 14	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES:

Arte/Artesanía (Fotografía) 60% (30/12)

Buscar libros 55% (27/11)

Cerrajería 20% (10/4)

Charlatanería 65% (32/13)

Crédito 26% (13/5)

Descubrir 40% (20/8)

Electrónica 45% (22/9)

Escuchar 30% (15/6)

Informática 60% (30/12)

Lanzar 35% (17/7)

Persuasión 65% (32/13)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 40% (20/8)

Sigilo 35% (17/7)

Bonificación: Puedes asignar 40 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres un reportero de investigación para un periódico. Has estado siguiendo la pista a ZyMedBio, una discreta empresa de desarrollo de fármacos que abrió sus puertas hace unos años. Empezaste a indagar para ver si había alguna historia que contar y descubriste que:

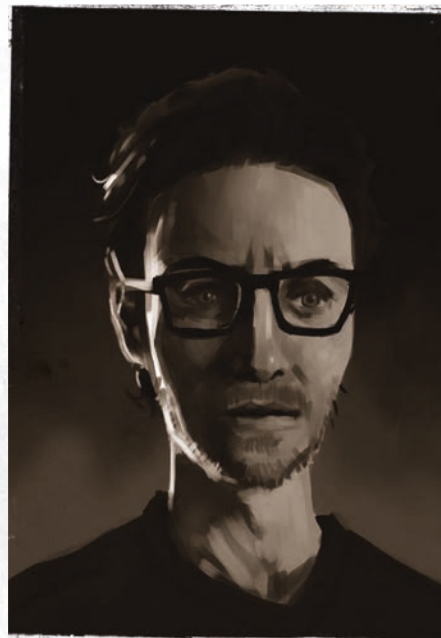
No tienen ningún contrato con el gobierno y su capital es privado.

No tienen productos a la venta ni una fuente clara de ingresos, a pesar de tener un edificio entero en la ciudad y más de cien empleados.

Están buscando gente constantemente para sus estudios de investigación y procedimientos experimentales.

Todo esto te ha parecido bastante raro y estabas muy interesado en conseguir más información sobre esta extraña empresa, pero te detuvieron en seco.

Tu editor, Anthony Callison, quien había sido positivo en VIH durante algunos años y que recientemente su estado había progresado a SIDA, basándose en tu investigación sobre ZyMedBio, decidió ir allí e inscribirse en uno de sus tratamientos.



Dijo que haría un poco de exploración mientras estuviera allí. Se fue durante tres semanas y, cuando regresó, anunció que su enfermedad estaba en completa remisión y que en las últimas pruebas no pudieron identificar anticuerpos de VIH en su sangre. ¿Cómo es posible? También te dijo, en términos inequívocos, que ZyMedBio no tenía secretos, dejando claro que iba a detener tu investigación sobre la empresa. ¡Qué diablos!

La semana pasada, en medio de tu desconcierto, preocupación y grandes suspicacias, recibiste una invitación para la fiesta de Chuck Ogle, uno de los pacientes de ZyMedBio al que habías entrevistado por teléfono. Chuck era un enfermo grave de diabetes y le amputaron ambos pies hace varios meses, así que ir a la fiesta podría ser una buena oportunidad para hablar con él sobre ZyMedBio sin contradecir las órdenes de Callison de detener tu investigación.

Personas clave:

Gus Phillips (PJ): Te sorprende un poco verlo en la fiesta. Phillips es un policía; no es un amigo, sino alguien que has conocido por tu trabajo. Si la policía está interesada, tal vez hay más en este asunto de ZyMedBio de lo que pensabas.

Chuck Ogle (PNJ): Estaba muy enfermo cuando le hiciste una entrevista telefónica, justo antes de que se sometiera al tratamiento de ZyMedBio.

Anthony Callison (PNJ): Tu editor. Hace poco se moría de SIDA y ahora la enfermedad está en remisión. Recibió tratamiento en ZyMedBio y ya no te deja investigar a la empresa.

BELINDA NORWICH

Edad: 42 años

Ocupación: Doctora

FUE 45	CON 40	TAM 55	DES 70	INT 70
APA 75	POD 70	EDU 90	COR 70	PV 9
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	PM: 14	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Buscar libros 35% (17/7)

Ciencia (Biología) 45% (22/9)

Ciencia (Farmacia) 50% (25/10)

Ciencia (Química) 55% (27/11)

Crédito 36% (18/7)

Derecho 25% (12/5)

Descubrir 45% (22/9)

Encanto 40% (20/8)

Escuchar 35% (17/7)

Lanzar 30% (15/6)

Medicina 75% (37/15)

Persuasión 40% (20/8)

Primeros auxilios 65% (32/13)

Psicología 40% (20/8)

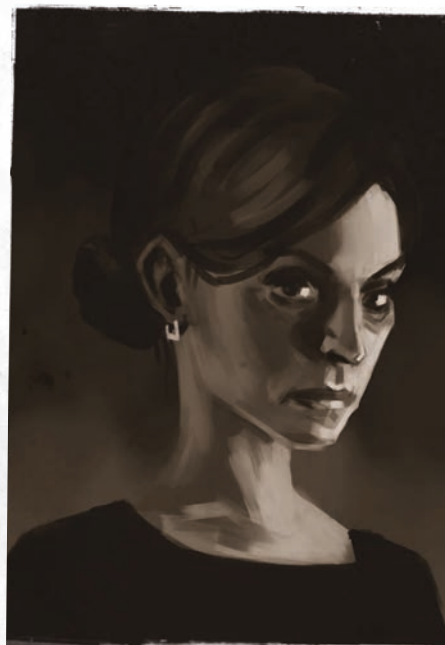
Sigilo 30% (15/6)

Bonificación: Puedes asignar 40 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Trabajas como doctora en un gran hospital. Eres idealista, pero crees que tienes una visión realista del mundo. Estás involucrada en la investigación de la enfermedad de células falciformes (drepanocitosis). Quieres mejorar vidas y proporcionar atención médica.

Recientemente, uno de tus pacientes de drepanocitosis te dijo que iba a ZyMedBio para probar un protocolo de tratamiento gratuito. La enfermedad de células falciformes es permanente y no tiene casi ningún tratamiento, así que estás intrigada. Tu paciente terminó el tratamiento y dijo que estaba «curado». Le pediste que fuera a verte para realizar unas pruebas, pero nunca lo hizo, así que le dijiste a tu secretaria que lo llamara un par de veces y, aparentemente, estaba bien. Ni siquiera tenía un régimen de medicamentos en curso ni nada, lo cual es asombroso y, a tu juicio, imposible.



Tras no conseguir hablar del tema directamente con ZyMedBio, estás desconcertada y quieres saber más sobre el tratamiento. Una enfermera de tu hospital, Mary Fuller, mencionó que su primo (Chuck Ogle) se había sometido a un tratamiento similar. Parece que Ogle va a dar una fiesta y has decidido asistir con la esperanza de poder reunir algunos detalles sobre ZyMedBio y sus tratamientos.

Personas clave:

Mary Fuller (PJ): Una enfermera de tu hospital y la prima de ese tipo, el tal Chuck Ogle, que va a dar una fiesta, por lo que te será útil.

Chuck Ogle (PNJ): Te han dicho que estaba gravemente enfermo y fue a ZyMedBio para recibir tratamiento. Organiza una fiesta y vas a ir para sonsacarle información sobre su tratamiento y ZyMedBio.

MARINA KOLGA

Edad: 29 años

Ocupación: Abogada

FUE 45	CON 90	TAM 60	DES 55	INT 65
APA 65	POD 65	EDU 65	COR 65	PV 15
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	PM: 13	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Buscar libros 40% (20/8)

Charlatanería 50% (25/10)

Ciencia (Biología) 40% (20/8)

Crédito 28% (14/5)

Derecho 85% (42/17)

Descubrir 45% (22/9)

Escuchar 35% (17/7)

Historia 35% (17/7)

Lanzar 45% (22/9)

Nadar 55% (27/11)

Persuasión 60% (30/12)

Psicología 40% (20/8)

Sigilo 40% (20/8)

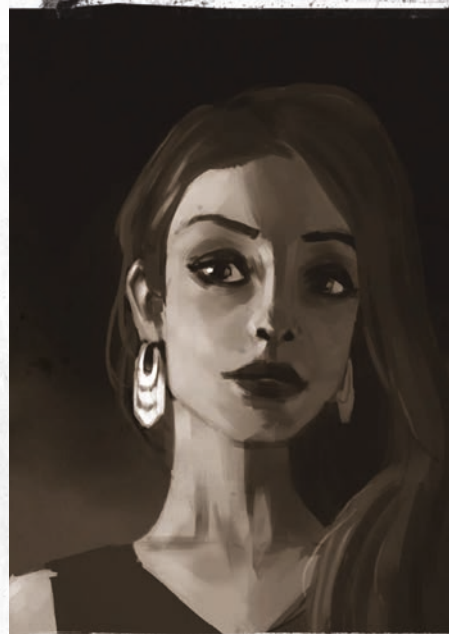
Bonificación: Puedes asignar 40 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Tu abuela tiene demencia y crees que tu madre también está empezando a mostrar signos de esa enfermedad. Tienes pesadillas sobre la pérdida de memoria y temes sufrir demencia de aparición temprana.

Hace seis meses terminaste tus estudios en la facultad de Derecho y estabas sin trabajo. De repente, una compañía de investigación médica llamada ZyMedBio se puso en contacto contigo y te ofreció un puesto bien pagado, con beneficios corporativos estándar, así que no pudiste rechazarlo. Distes por sentado que serías el enlace de la compañía con un bufete de abogados externo, pero te sorprendió saber que esperaban que te encargaras de todas las operaciones legales de la compañía. En realidad, resultó que todo lo que tenías que hacer era algo de papeleo en una pequeña oficina lateral. Era un trabajo legal tan trivial y aburrido que pensaste en irte, a pesar del buen salario. Raramente tuviste la oportunidad de reunirte o hablar con el personal de la compañía y no llegaste a hacer ningún amigo.

Hace un mes, la compañía te envió un memorándum diciendo que se te exigía «participar voluntariamente» en los programas de pruebas. Cuando le preguntaste al vicepresidente, el Sr. Conaty, cómo se podía exigir que fuera voluntario, te respondió que la parte voluntaria era elegir en



qué programa de pruebas participar. No podías creerlo y te negaste a inscribirte en ninguno de los experimentos médicos «voluntarios».

Al día siguiente, cuando llegaste al trabajo, tu tarjeta no funcionaba y tus cosas estaban en una caja junto a la puerta. Una persona de seguridad se reunió contigo, te dio un cheque por tres meses de sueldo y te pidió que te fueras. Estabas despedida.

El tipo que vive al final de la calle, Charles Ogle, era un paciente de ZyMedBio, lo sabes porque procesaste sus formularios. Esta noche has visto luces y oído música en su casa y hay un montón de coches en la calle. Debe estar celebrando algo y podrías colarte en la fiesta. Tienes una excusa: eres su vecina y, además, trabajabas para ZyMedBio cuando estaba siendo tratado. Esta podría ser tu oportunidad de averiguar lo que está pasando; ¿quizá Ogle pueda darte algo de información?

Personas clave:

Jim Conaty (PNJ): Tu antiguo jefe en ZyMedBio y vicepresidente a cargo de todos los asuntos no científicos de la empresa. Uno de esos molestos hombres mayores en forma, obsesionado con correr 3 km al día. Constantemente se jactaba de sus vacaciones en bicicleta. Si hubieras tenido la oportunidad de husmear en su oficina y en el ala de investigación del edificio, habrías descubierto qué eran esos programas de pruebas.

Blanche Yurka (PNJ): La asistente personal de tu jefe. La mayoría de las veces te relacionabas con ella. Una mujer de mediana edad y de movimientos rápidos, como los de un pájaro.

Chuck Ogle (PNJ): Vive en tu calle y se sometió a un tratamiento experimental en ZyMedBio. Tienes la intención de ir a su fiesta para saber qué está pasando en esa empresa.

GUS PHILLIPS

Edad: 42 años

Ocupación: Oficial de Policía

FUE 70	CON 60	TAM 65	DES 55	INT 70
APA 45	POD 70	EDU 70	COR 70	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 14	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3+1D4

Pistola automática .38 50% (25/10), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Charlatanería 40% (20/8)

Conducir automóvil 50% (25/10)

Crédito 32% (16/6)

Derecho 40% (20/8)

Descubrir 30% (15/6)

Escuchar 45% (22/9)

Intimidar 45% (22/9)

Lanzar 40% (20/8)

Mecánica 40% (20/8)

Nadar 30% (15/6)

Orientarse 40% (20/8)

Persuasión 40% (20/8)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 40% (20/8)

Sigilo 40% (20/8)

Bonificación: Puedes asignar 40 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Has sido policía durante veinte años. Tu comandante, el jefe Dawson, no es tu tipo favorito, pero recientemente anunció que se retiraba debido a un cáncer terminal y eso no se lo desearías a nadie. Se dio de baja médica y nombraron a un jefe interino.

Desde hace poco tiempo estabas investigando un caso de asalto que ocurrió en el aparcamiento de ZyMedBio, una compañía de investigación médica. Un hombre (Andrew Lucio) había sido atacado; sus heridas indicaban que perros o coyotes le habían mordido, pero también había sufrido profundos cortes, como los de un cuchillo. El hombre estaba delirando y en el hospital te dijeron que no podía hablar. Fuiste a ZyMedBio y hablaste con Wesley Rice, el jefe de seguridad, quien te confirmó que un guardia encontró a Lucio alrededor de las diez y media de la mañana y llamó a una ambulancia. El guardia no vio el incidente, que tuvo lugar en un punto ciego de la cámara de vigilancia. Dejaste la investigación en segundo plano, esperando que Lucio se recuperara y pudiera explicar lo que había pasado.

La semana pasada, el jefe Dawson regresó inesperadamente. Dijo que su cáncer se había curado y que volvía a estar activo. ¡Nunca escuchaste de nadie que se recuperara de un cáncer de páncreas en etapa IV!



Hablaste con él y dijo que había recibido tratamiento en ZyMedBio, pero no quiso entrar en detalles. Luego transfirió a tu compañero a la unidad de pandillas y te trasladó a un trabajo de oficina, cerrando completamente la investigación de ZyMedBio. Algo estaba pasando.

Mientras visitabas a tu hermana, su mejor amiga, Mary Fuller, mencionó que iba a una fiesta de su primo Chuck, que había estado en un programa de tratamiento en ZyMedBio. Pensando que esta podría ser una oportunidad para averiguar un poco más sobre la compañía (sin alertar al jefe Dawson), preguntaste si podías acompañar a Mary a la fiesta. Ella dijo que sí, así que irás como su acompañante.

Personas clave:

Mary Fuller (PJ): Una amiga de tu hermana y enfermera diplomada. También es la prima de Chuck Ogle. No sabes si tiene intenciones románticas, pero accedió a que la acompañases a la fiesta de Chuck.

Elliott Clawson (PJ): Un periodista con el que has tenido roces en el pasado. Es bueno en su trabajo y no es radicalmente contrario a la policía.

Wade Boteler (PJ): Un investigador sin licencia. Le conoces porque ha estado en la comisaría unas cuantas veces intentando justificar la carencia de licencia. ¿Qué está haciendo aquí?

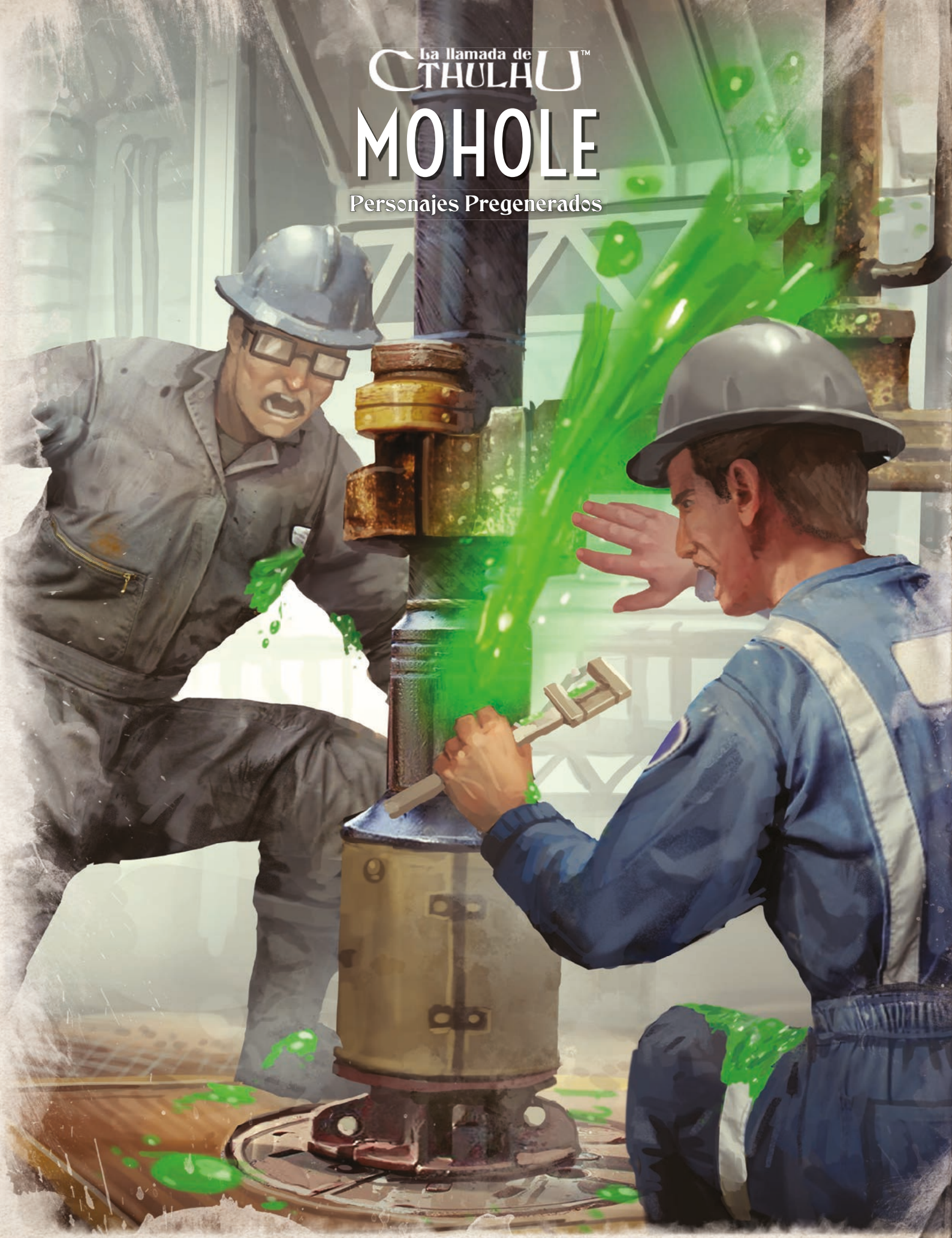
Sissy Richards (PNJ): Tu hermana. Está divorciada y es dueña de una pequeña floristería.

Chuck Ogle (PNJ): El primo de Mary Fuller. Estaba gravemente enfermo y fue a ZyMedBio para recibir tratamiento. Ahora está organizando una fiesta. Quieres sonsacarle información sobre ZyMedBio.

Jefe Dawson (PNJ): Tu jefe. Tenía cáncer de páncreas terminal y fue a ZyMedBio para recibir tratamiento. Ahora afirma estar curado. Está actuando de forma sospechosa y no te atreves a tomar medidas oficiales.

La llamada de
CTHULHU™
MOHOLE

Personajes Pregenerados



JESSICA ANDERSON

Edad: 48 años

Ocupación: Científica (geoquímica) y líder del equipo

FUE 55	CON 45	TAM 65	DES 60	INT 80
APA 60	POD 75	EDU 90	COR 75	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	PM: 15	SUERTE: 45

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Buscar libros 70% (35/14)

Ciencia (Geología) 80% (40/16)

Ciencia (Matemáticas) 60% (30/12)

Ciencia (Química) 70% (35/14)

Crédito 44% (22/8)

Descubrir 65% (32/13)

Escuchar 20% (10/4)

Intimidar 65% (32/13)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 90% (45/18)

Mecánica 10% (5/2)

Nadar 20% (10/4)

Naturaleza 70% (35/14)

Otras lenguas (Latín) 30% (15/6)

Persuasión 40% (20/8)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 20% (10/4)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 20% (10/4)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

El Proyecto Nergal es un taladro experimental diseñado para perforar la corteza terrestre que está montado en una antigua plataforma petrolífera del mar del Norte. El objetivo del proyecto es la recolección y el refinamiento de una nueva fuente de energía llamada «gas rolot» en honor a su descubridor, el doctor Simon Roylott, que también es quien lo lidera. El proyecto ha crecido exponencialmente y ahora cuenta con una amplia financiación gubernamental



y el respaldo de Gerald Winestep, el secretario de estado de negocios, energía y estrategia industrial. El doctor Roylott ha instalado un reactor nuclear para impulsar el taladro a profundidades previamente desconocidas. El director ejecutivo del proyecto es Piers Goldman, un funcionario que maneja la logística y los asuntos no científicos.

Tú y un equipo de expertos habéis sido enviados a la plataforma del Hoyo del Diablo para auditar el proyecto y determinar si es rentable, seguro y con posibilidades de éxito. Vuestro informe tiene que cerrar el proyecto o dar luz verde a una mayor inversión. Tendréis acceso sin problemas a cualquier parte de la plataforma.

- **Descripción:** Delgada, pelo canoso, cara angulosa y con semblante severo.
- **Rasgos:** Inquisitiva y autoritaria.
- **Ideología/creencia:** La ciencia anuncia un futuro sin límites, pero debe mantenerse libre de interferencias políticas.

Auditores externos:

Tú, científica (geoquímica) y líder del equipo.

Phillip Swann, científico (físico nuclear).

Terry Douglas, oceanógrafo.

Trisha Hickey, asesora de personal.

Victor Mann, ingeniero de sistemas y procesos.

Clarice Williams, parlamentaria.

PHILLIP SWANN

Edad: 52

Ocupación: Científico (físico nuclear)

FUE 50	CON 70	TAM 65	DES 65	INT 75
APA 55	POD 60	EDU 85	COR 60	PV 13
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 6	PM: 12	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3

Esquivar 32% (16/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Buscar libros 40% (20/8)

Ciencia (Física) 70% (35/14)

Ciencia (Ingeniería) 50% (25/10)

Ciencia (Matemáticas) 60% (30/12)

Crédito 40% (20/8)

Descubrir 60% (30/12)

Electricidad 30% (15/6)

Encanto 45% (22/9)

Escuchar 25% (12/5)

Informática 45% (22/9)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 85% (42/17)

Mecánica 30% (15/6)

Nadar 20% (10/4)

Naturaleza 30% (15/6)

Otras lenguas (Latín) 20% (10/4)

Persuasión 40% (20/8)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 15% (7/3)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 30% (15/6)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

El Proyecto Nergal es un taladro experimental diseñado para perforar la corteza terrestre que está montado en una antigua plataforma petrolífera del mar del Norte. El objetivo del proyecto es la recolección y el refinamiento de una nueva fuente de energía llamada «gas rolot» en honor a su descubridor, el doctor Simon Roylott, que también es quien lo lidera.



El proyecto ha crecido exponencialmente y ahora cuenta con una amplia financiación gubernamental y el respaldo de Gerald Winestep, el secretario de estado de negocios, energía y estrategia industrial. El doctor Roylott ha instalado un reactor nuclear para impulsar el taladro a profundidades previamente desconocidas. El director ejecutivo del proyecto es Piers Goldman, un funcionario que maneja la logística y los asuntos no científicos.

Tú y un equipo de expertos habéis sido enviados a la plataforma del Hoyo del Diablo para auditar el proyecto y determinar si es rentable, seguro y con posibilidades de éxito. Vuestro informe tiene que cerrar el proyecto o dar luz verde a una mayor inversión. Tendréis acceso sin problemas a cualquier parte de la plataforma.

- **Descripción:** Delgado pero musculoso, pelo canoso y gafas.
- **Rasgos:** Aventurero y sociable.
- **Ideología/creencia:** La ciencia tiene las respuestas a todos los problemas de la humanidad.

Auditores externos:

Tú, físico nuclear.

Jessica Anderson, científica (geoquímica) y líder del equipo.

Terry Douglas, oceanógrafo.

Trisha Hickey, asesora de personal.

Victor Mann, ingeniero de sistemas y procesos.

Clarice Williams, parlamentaria.

TERRY DOUGLAS

Edad: 45 años

Ocupación: Oceanógrafo

FUE 65	CON 60	TAM 70	DES 60	INT 70
APA 50	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 6	PM: 12	SUERTE: 55

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3+1D4

Esquivar 32% (16/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Bucear 40% (20/8)

Buscar libros 30% (15/6)

Charlatanería 35% (17/7)

Ciencia (Biología) 70% (35/14)

Ciencia (Botánica) 60% (30/12)

Ciencia (Química) 60% (30/12)

Crédito 35% (17/7)

Descubrir 45% (22/9)

Escuchar 25% (12/5)

Informática 15% (7/3)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 80% (40/16)

Nadar 50% (25/10)

Naturaleza 70% (35/14)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 15% (7/3)

Saltar 20% (10/4)

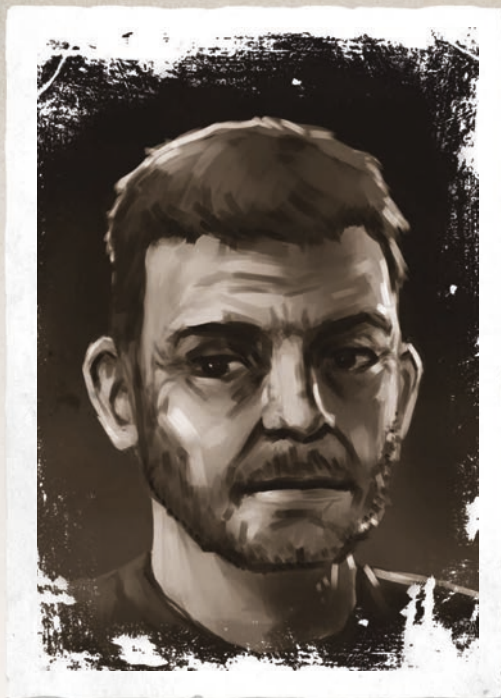
Sigilo 40% (20/8)

Trepar 40% (20/8)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

El Proyecto Nergal es un taladro experimental diseñado para perforar la corteza terrestre que está montado en una antigua plataforma petrolífera del mar del Norte. El objetivo del proyecto es la recolección y el refinamiento de una nueva fuente de energía llamada «gas rolot» en honor a su descubridor, el doctor Simon Roylott, que también es quien lo lidera. El proyecto ha crecido exponencialmente y ahora cuenta con una amplia financiación gubernamental y el respaldo de Gerald Winestep, el secretario de estado de negocios, energía y estrategia industrial. El doctor Roylott ha instalado un reactor nuclear



para impulsar el taladro a profundidades previamente desconocidas. El director ejecutivo del proyecto es Piers Goldman, un funcionario que maneja la logística y los asuntos no científicos.

Tú y un equipo de expertos habéis sido enviados a la plataforma del Hoyo del Diablo para auditar el proyecto y determinar si es rentable, seguro y con posibilidades de éxito. Vuestro informe tiene que cerrar el proyecto o dar luz verde a una mayor inversión. Tendréis acceso sin problemas a cualquier parte de la plataforma.

- **Descripción:** Robusto y corpulento, pelo corto y cara redonda.
- **Rasgos:** Temerario y alegre.
- **Ideología/creencia:** La humanidad siempre ha sido una mala noticia para el planeta.

Audidores externos:

Tú, oceanógrafo.

Jessica Anderson, científica (geoquímica) y líder del equipo.

Phillip Swann, físico nuclear.

Trisha Hickey, asesora de personal.

Victor Mann, ingeniero de sistemas y procesos.

Clarice Williams, parlamentaria.

TRISHA HICKEY

Edad: 42 años

Ocupación: Asesora de personal

FUE 65	CON 70	TAM 55	DES 60	INT 80
APA 65	POD 50	EDU 70	COR 50	PV 12
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 7	PM: 10	SUERTE: 60

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Buscar libros 40% (20/8)

Charlatanería 40% (20/8)

Contabilidad 25% (12/5)

Crédito 45% (22/9)

Derecho 35% (17/7)

Descubrir 60% (30/12)

Encanto 50% (25/10)

Escuchar 50% (25/10)

Intimidar 50% (25/10)

Lanzar 30% (15/6)

Lengua propia (Inglés) 70% (35/14)

Nadar 30% (15/6)

Otras lenguas (Alemán) 20% (10/4)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 60% (30/12)

Saltar 30% (15/6)

Sigilo 50% (25/10)

Trepar 30% (15/6)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

El Proyecto Nergal es un taladro experimental diseñado para perforar la corteza terrestre que está montado en una antigua plataforma petrolífera del mar del Norte. El objetivo del proyecto es la recolección y el refinamiento de una nueva fuente de energía llamada «gas rolot» en honor a su descubridor, el doctor Simon Roylott, que también es quien lo lidera. El proyecto ha crecido exponencialmente y ahora cuenta con una amplia financiación gubernamental y el respaldo de Gerald Winestep, el secretario de estado de negocios, energía y estrategia industrial. El doctor Roylott ha instalado un reactor nuclear para impulsar el taladro a profundidades previamente



desconocidas. El director ejecutivo del proyecto es Piers Goldman, un funcionario que maneja la logística y los asuntos no científicos.

Tú y un equipo de expertos habéis sido enviados a la plataforma del Hoyo del Diablo para auditar el proyecto y determinar si es rentable, seguro y con posibilidades de éxito. Vuestro informe tiene que cerrar el proyecto o dar luz verde a una mayor inversión. Tendréis acceso sin problemas a cualquier parte de la plataforma.

• **Descripción:** Altura media, traje chaqueta elegante y pelo oscuro hasta los hombros.

• **Rasgos:** Dominante y estrecha de miras.

• **Ideología/creencia:** Todo el mundo tiene secretos que usar para conseguir lo que quieres.

Auditores externos:

Tú, asesora de personal.

Jessica Anderson, científica (geoquímica) y líder del equipo.

Phillip Swann, físico nuclear.

Terry Douglas, oceanógrafo.

Victor Mann, ingeniero de sistemas y procesos.

Clarice Williams, parlamentaria.

VICTOR MANN

Edad: 49 años

Ocupación: Ingeniero de sistemas y procesos

FUE 80	CON 70	TAM 65	DES 50	INT 70
APA 55	POD 55	EDU 85	COR 55	PV 13
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 6	PM: 11	SUERTE: 55

Combatir (Pelea) 55% (27/11), daño 1D3+1D4

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 45% (22/9)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 45% (22/9)

Buscar libros 40% (20/8)

Ciencia (Ingeniería) 70% (35/14)

Ciencia (Matemáticas) 55% (27/11)

Conducir maquinaria 40% (20/8)

Crédito 40% (20/8)

Derecho 30% (15/6)

Descubrir 25% (12/5)

Electricidad 65% (32/13)

Electrónica 40% (20/8)

Encanto 15% (7/3)

Escuchar 20% (10/4)

Intimidar 15% (7/3)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 85% (42/17)

Mecánica 75% (37/15)

Nadar 30% (15/6)

Persuasión 25% (12/5)

Primeros auxilios 30% (15/6)

Psicología 10% (5/2)

Saltar 20% (10/4)

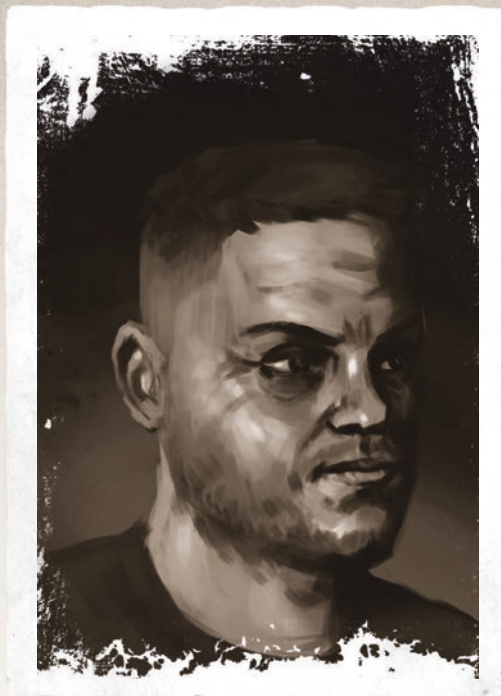
Sigilo 20% (10/4)

Trepar 20% (10/4)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

El Proyecto Nergal es un taladro experimental diseñado para perforar la corteza terrestre que está montado en una antigua plataforma petrolífera del mar del Norte. El objetivo del proyecto es la recolección y el refinamiento de una nueva fuente de energía llamada «gas rolot» en honor a su descubridor, el doctor Simon Roylott, que también es quien lo lidera.



El proyecto ha crecido exponencialmente y ahora cuenta con una amplia financiación gubernamental y el respaldo de Gerald Winestep, el secretario de estado de negocios, energía y estrategia industrial. El doctor Roylott ha instalado un reactor nuclear para impulsar el taladro a profundidades previamente desconocidas. El director ejecutivo del proyecto es Piers Goldman, un funcionario que maneja la logística y los asuntos no científicos.

Tú y un equipo de expertos habéis sido enviados a la plataforma del Hoyo del Diablo para auditar el proyecto y determinar si es rentable, seguro y con posibilidades de éxito. Vuestro informe tiene que cerrar el proyecto o dar luz verde a una mayor inversión. Tendréis acceso sin problemas a cualquier parte de la plataforma.

- **Descripción:** Bajo y con algo de sobrepeso, hombros anchos, pelo corto al estilo militar.
- **Rasgos:** Despreocupado y un poco comediante.
- **Ideología/creencia:** Odio la injusticia y a los matones.

Auditores externos:

Tú, ingeniero de sistemas y procesos.

Jessica Anderson, científica (geoquímica) y líder del equipo.

Phillip Swann, físico nuclear.

Terry Douglas, oceanógrafo.

Trisha Hickey, asesora de personal.

Clarice Williams, parlamentaria.

CLARICE WILLIAMS

Edad: 36 años

Ocupación: Parlamentaria

FUE 80	CON 65	TAM 45	DES 80	INT 65
APA 70	POD 50	EDU 60	COR 50	PV 11
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 8	PM: 10	SUERTE: 60

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3+1D4

Esquivar 40% (20/8)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 20% (10/4)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Buscar libros 40% (20/8)

Charlatanería 50% (25/10)

Crédito 40% (20/8)

Derecho 15% (7/3)

Descubrir 40% (20/8)

Encanto 55% (27/11)

Escuchar 40% (20/8)

Historia 25% (12/5)

Intimidar 40% (20/8)

Juego de manos 40% (20/8)

Lanzar 20% (10/4)

Lengua propia (Inglés) 60% (30/12)

Nadar 30% (15/6)

Persuasión 30% (15/6)

Primeros auxilios 40% (20/8)

Psicología 45% (22/9)

Saltar 40% (20/8)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 40% (20/8)

Bonificación: Puedes asignar 30 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

El Proyecto Nergal es un taladro experimental diseñado para perforar la corteza terrestre que está montado en una antigua plataforma petrolífera del mar del Norte. El objetivo del proyecto es la recolección y el refinamiento de una nueva fuente de energía llamada «gas rolot» en honor a su descubridor, el doctor Simon Roylott, que también es quien lo lidera. El proyecto ha crecido exponencialmente y ahora cuenta con una amplia financiación gubernamental y el respaldo de Gerald Winestep, el secretario de estado de negocios, energía y estrategia industrial.



El doctor Roylott ha instalado un reactor nuclear para impulsar el taladro a profundidades previamente desconocidas. El director ejecutivo del proyecto es Piers Goldman, un funcionario que maneja la logística y los asuntos no científicos.

Tú y un equipo de expertos habéis sido enviados a la plataforma del Hoyo del Diablo para auditar el proyecto y determinar si es rentable, seguro y con posibilidades de éxito. Vuestro informe tiene que cerrar el proyecto o dar luz verde a una mayor inversión. Tendréis acceso sin problemas a cualquier parte de la plataforma.

- **Descripción:** Pequeña pero atlética, nariz prominente y pelo largo y rubio.
- **Rasgos:** Finge entender las cosas incluso cuando no es así; astuta.
- **Ideología/creencia:** Encuentra la manera de mejorar tu reputación y tu posición.

Auditores externos:

Tú, parlamentaria

Jessica Anderson, científica (geoquímica) y líder del equipo.

Phillip Swann, físico nuclear.

Victor Mann, ingeniero de sistemas y procesos.

Terry Douglas, oceanógrafo.

Trisha Hickey, asesora de personal.

La llamada de
CTHULHU™

UNA VOZ EN EL TELÉFONO

Personajes Pregenerados



<<DIGGER>> (ANTONIO JIMÉNEZ)

Edad: 26 años

Ocupación: Pandillero del SE13

FUE 80	CON 65	TAM 60	DES 70	INT 70
APA 65	POD 60	EDU 45	COR 60	PV 12
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 9	PM: 12	SUERTE: 60

Especial: Inmune a las pérdidas de Cordura por la brutalidad «rutinaria».

Combatir (Pelea) 65% (32/13), daño 1D3+1D4

Cuchillo grande 60% (30/12), daño 1D8+1D4

Revólver .32 50% (25/10), daño 1D8

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 50% (25/10)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Armas de fuego (Subfusil) 30% (15/6)

Cerrajería 30% (15/6)

Conducir automóvil 50% (25/10)

Crédito 10% (5/2)

Descubrir 30% (15/6)

Encanto 55% (27/11)

Escuchar 25% (12/5)

Intimidar 50% (25/10)

Lanzar 40% (20/8)

Lengua propia (Español) 60% (30/12)

Mecánica 45% (22/9)

Otras lenguas (Inglés) 45% (22/9)

Psicología 40% (20/8)

Saltar 20% (10/4)

Sigilo 30% (15/6)

Trepar 60% (30/12)

Bonificación: Puedes asignar 20 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres respetado en la pandilla tras ganarte tu lugar al eliminar tú solo a un líder de una pandilla rival. Ser testarudo es tanto tu fuerza como tu debilidad; te arriesgas y sueles obtener grandes victorias, pero puede llegar el día en que pierdas a lo grande. Por ahora, la vida es buena y tienes dinero en los bolsillos y a Princess en tus brazos. Long Horn, el líder de tu pandilla, parece viejo y débil, tal vez ha llegado el momento de dar un paso adelante.



- **Descripción:** Físico musculoso, grandes tatuajes de pandilla en la parte superior del cuerpo y el cuello, cabeza afeitada.
- **Rasgos:** Temerario, testarudo y propenso a la ira.
- **Ideología/creencia:** La vida es como tú la haces, busca una oportunidad y aprovéchala.

Personas importantes: Princess, tu novia actual; la ayudaste a matar al asesino de su hermana.

NOTAS DEL JUGADOR:

[illegible]

Edad: 19 años

Edad: 19 años

Ocupación: Pandillero del SE13

Especial: Inmune a las pérdidas de Cordura por la brutalidad «rutinaria».

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Cuchillo de bolsillo 45% (22/9), daño 1D4

Pistola automática .38 40% (20/8), daño 1D10

Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 40% (20/8)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)

Armas de fuego (Subfusil) 20% (10/4)

Ciencia (Biología) 20% (10/4)

Ciencia (Matemáticas) 35% (17/7)

Conducir automóvil 30% (15/6)

Crédito 10% (5/2)

Descubrir 30% (15/6)

Electricidad 15% (7/3)

Encanto 60% (30/12)

Escuchar 50% (25/10)

Intimidar 25% (12/5)

Lanzar 50% (25/10)

Lengua propia (Español) 60% (30/12)

Mecánica 30% (15/6)

Naturaleza 30% (15/6)

Otras lenguas (Inglés) 50% (25/10)

Psicología 35% (17/7)

Saltar 45% (22/9)

Sigilo 40% (20/8)

Trepar 60% (30/12)

Bonificación: Puedes asignar 20 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Te gusta seguir el modelo «sabelotodo» que has visto en las películas, pero a menudo esto falla y tus hermanos de pandilla piensan que eres todo palabrería sin sentido. Sientes que te has ganado tu lugar, pero nadie parece tomarte en serio y deseas encontrar una



manera de probar tu «corazón» y hacer que la pandilla te respete. Todos saben que eres inteligente, pero quieres que la gente te tema.

- **Descripción:** Pelo muy corto bajo una gorra de béisbol y con cara de niño.
- **Rasgos:** Un poco bromista; tratas de contenerte, pero a veces no puedes evitar hacer el tonto.
- **Ideología/creencia:** Lo que más quieres es el respeto de sus hermanos de la pandilla.

Pertenencia más preciada: Tu arma; la consideras un billete a la edad adulta.

NOTAS DEL JUGADOR:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

NOTAS DEL JUGADOR:

Edad: 21 años

FUE 60	CON 65	TAM 50	DES 70	INT 75
APA 80	POD 70	EDU 60	COR 70	PV 11
BD: 0	CORP.: 0	MOV.: 8	PM: 14	SUERTE: 50

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Navaja 45% (22/9), daño 1D4+1

Pistola automática .32 45% (22/9), daño 1D8

Esquivar 55% (27/11)

Armas de fuego (Arma corta) 45% (22/9)
Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 25% (12/5)
Armas de fuego (Subfusil) 15% (7/3)
Charlatanería 65% (32/13)
Conducir automóvil 25% (12/5)
Crédito 10% (5/2)
Descubrir 55% (27/11)
Encanto 55% (27/11)
Escuchar 35% (17/7)
Informática 35% (17/7)
Lanzar 25% (12/5)
Lectura de labios 30% (15/6)
Lengua propia (Español) 60% (30/12)
Naturaleza 30% (15/6)
Otras lenguas (Inglés) 60% (30/12)
Primeros auxilios 40% (20/8)
Psicología 45% (22/9)
Saltar 25% (12/5)
Sigilo 50% (25/10)
Tregar 30% (15/6)

Bonificación: Puedes asignar 20 puntos entre las habilidades que quieras.

Te has pasado la vida evitando problemas, pero los problemas te encontraron de todos modos cuando una bala perdida alcanzó y mató a tu hermana pequeña. Consumida por la desesperación, tu familia no pudo curar el daño que habías sufrido y por eso recurriste a los chicos de la esquina, que te hicieron sentir



completa una vez más. Te uniste a la pandilla y, con la ayuda de tu nueva familia, le metiste una bala en la cabeza al hombre que mató a tu hermana. A veces deseas poder dejar atrás esta vida de violencia.

- **Descripción:** Pelo largo y oscuro (normalmente atado en una cola), mucho maquillaje y varios tatuajes en brazos y cuello.
- **Rasgos:** Directa, no te gusta echarte atrás y quedar mal.
- **Ideología/creencia:** El ojo por ojo tiene sentido.

Gente importante: Digger, tu novio. Te ayudó a encontrar y matar al asesino de tu hermana.

NOTAS DEL JUGADOR:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly aged or off-white appearance.

<<FROSTY>> (TYLER WASHINGTON)

Edad: 32 años

Ocupación: Pandillero del SE13

FUE 70	CON 90	TAM 55	DES 55	INT 80
APA 60	POD 60	EDU 65	COR 60	PV 14
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 12	SUERTE: 45

Especial: Inmune a las pérdidas de Cordura por la brutalidad «rutinaria».

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Machete 60% (30/12), daño 1D8+1D4

Pistola automática .38 55% (27/11), daño 1D10

Esquivar 27% (13/5)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 55% (27/11)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 30% (15/6)

Armas de fuego (Subfusil) 25% (12/5)

Buscar libros 45% (22/9)

Conducir autom6vil 45% (22/9)

Crédito 10% (5/2)

Descubrir 50% (25/10)

Escuchar 40% (20/8)

Informática 30% (15/6)

Intimidar 50% (25/10)

Lanzar 35% (17/7)

Lenqua propia (Español) 65% (32/13)

Mecánica 35% (17/7)

Otras lenguas (Inglés) 60% (30/12)

Persuasión 40% (20/8)

Psicología 50% (25/10)

Saltar 40% (20/8)

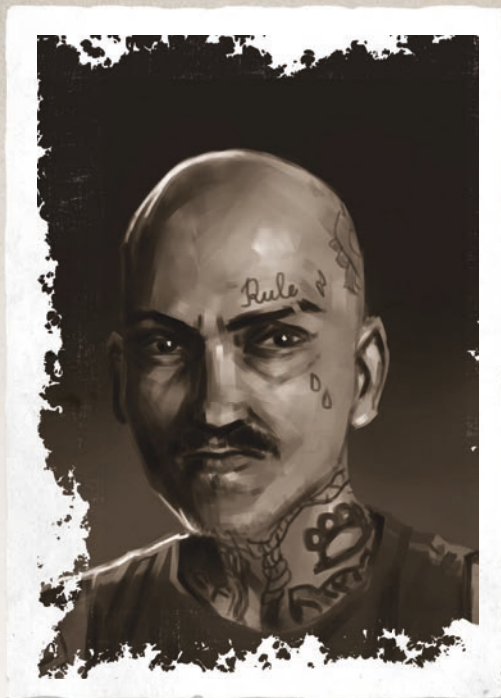
Sigilo 55% (27/11)

Trepar 35% (17/7)

Bonificación: Puedes asignar 20 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Eres un tipo duro. Te llaman «Frosty» porque eres frío y careces de remordimientos. La vida en las calles te ha enseñado una lección: matar o morir. Debes tu vida a tus hermanos y hermanas de la pandilla y pagas esa deuda todos los días; la lealtad a la pandilla lo es todo. No dudarías en matar a cualquiera que te falte el respeto a ti o a tu «familia».



- **Descripción:** Cabeza afeitada, bigote y grandes tatuajes de pandillas en la parte superior del cuerpo, cuello y cara.
- **Rasgos:** De sangre fría; duro.
- **Ideología/creencia:** Completamente leal a la pandilla.

Gente importante: Long Horn, el líder del SE13, a quien respetas por encima de todos.

NOTAS DEL JUGADOR:

[illegible]

<<BUZZ SAW>> (LUCAS REYES)

(NOMBRE REAL: GABRIEL MONTEZ)

Ocupación: Pandillero del SE13 (policía encubierto)

FUE 70	CON 75	TAM 65	DES 60	INT 85
APA 50	POD 60	EDU 80	COR 60	PV 14
BD: +1D4	CORP.: 1	MOV.: 7	PM: 11	SUERTE: 55

Especial: Inmune a las pérdidas de Cordura por la brutalidad «rutinaria».

Combatir (Pelea) 60% (30/12), daño 1D3+1D4

Glock 17 automática 60% (30/12), daño 1D10

Esquivar 30% (15/6)

HABILIDADES

Armas de fuego (Arma corta) 60% (30/12)

Armas de fuego (Fusil/Escopeta) 45% (22/9)

Armas de fuego (Subfusil) 25% (12/5)

Arte/Artesanía (Interpretación) 55% (27/11)

Buscar libros 30% (15/6)

Charlatanería 55% (27/11)

Conducir automóvil 45% (22/9)

Crédito 10% (5/2)

Descubrir 55% (27/11)

Disfrazarse 65% (32/13)

Electricidad 20% (10/4)

Encanto 35% (17/7)

Escuchar 45% (22/9)

Informática 35% (17/7)

Intimidar 35% (17/7)

Lanzar 35% (17/7)

Lengua propia (Español) 80% (40/16)

Otras lenguas (Inglés) 70% (35/14)

Primeros auxilios 50% (25/10)

Psicología 40% (20/8)

Saltar 25% (12/5)

Sigilo 50% (25/10)

Trepar 30% (15/6)

Bonificación: Puedes asignar 20 puntos entre las habilidades que quieras.

HISTORIA PERSONAL

Poco después de salir de la academia de policía, te trasladaron a un trabajo encubierto para infiltrarte en el SE13, una poderosa banda que actúa en el barrio



de Pleasant Grove de Dallas. Has pasado dos años en la pandilla, ganándote su confianza y estableciendo relaciones. Hasta ahora has conseguido evitar tener que matar a alguien, pero has estado bastante cerca en algunas ocasiones para mantener tu tapadera. A veces las líneas se desdibujan y olvidas que eres un policía. Quieres dejarlo, pero tus jefes piensan que eres demasiado valioso recogiendo pruebas. Sabes que, tarde o temprano, te enfrentarás a una decisión imposible: la lealtad a la banda o a la policía, ¿hacia dónde caerá la decisión cuando eso suceda?

- **Descripción:** Hombros anchos, cabeza afeitada, perilla y un par de pequeños tatuajes de pandillas en la parte superior de los brazos.
- **Rasgos:** Observador, finge ser conflictivo cuando está en un grupo.
- **Ideología/creencia:** Odias la cultura de las pandillas y deseas volver a vivir una vida normal.

Pertenencia más preciada: Un colgante de San Cristóbal que te regaló tu padre.

NOTAS DEL JUGADOR:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

La llamada de
CTHULHU™

LAS ABOMINACIONES DE PETERSEN

CINCO RELATOS ÉPICOS DE HORROR MODERNO

UNA COLECCIÓN DE CINCO AVENTURAS DE PESADILLA MODERNAS PARA EL JUEGO DE ROL
LA LLAMADA DE CTHULHU.

Reunida desde más allá de los eones, esta antología de horror publica por primera vez una serie de aventuras imaginadas por Sandy Petersen, el creador del juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Estas aventuras, en principio diseñadas para una sola sesión de juego, pueden adaptarse para que se prolonguen durante más sesiones. Se presentan las siguientes historias de misterio y horror:

- *Hotel Inferno*: Una herencia esconde un horrible secreto que puede significar el fin del mundo.
- *El barco perdido*: Un último viaje hasta un descubrimiento extraordinario y un terror oculto.
- *Panacea*: Tras una cura milagrosa para muchos males se oculta una verdad repugnante.
- *Mohole*: Un proyecto de perforación experimental profundiza demasiado y atrae la atención de un horror antiguo e indescriptible.
- *La voz en el teléfono*: La historia de dos hermanos en el violento mundo de las pandillas.

Se ofrecen consejos para sacar el máximo provecho de las aventuras, así como sugerencias para ampliar el alcance de estas. Cada una proporciona un conjunto de investigadores pregenerados listos para jugar. ¡Entra en la mente del creador de *La llamada de Cthulhu* y disfruta de la pesadilla!

Para disfrutar plenamente de estas aventuras necesitarás un ejemplar del *Manual del Guardián*.



EDGE
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

LAS ABOMINACIONES
DE PETERSEN
SKU : ECSTH14ES - 2022-1
EAN : 8435407631243

