La ermita de Reixac

por Manel Gómez i Estruch

LA ERMITA DE REIXAC

Un Crossover entre Medievo Oscuro y la llamada de Cthulhu 7ª edición.

Dicho Crossover es una aventura para jugar con personajes tanto de Medievo Oscuro como de la llamada de Cthulhu.

Al final de la aventura, vienen dichos personajes pregenerados listos para jugar la aventura.

Para poder dirigir esta aventura, necesitarás el Manual de Medievo Oscuro y el de la llamada de Cthulhu (o la caja básica).

ALTERNANDO AMBOS JUEGOS

Al iniciar la aventura (ver Primera parte "el beso del cementerio"), los jugadores usarán los PJs de la llamada de Cthulhu. Luego jugarán la segunda parte ("Tras los pasos del nigromante") con los PJs de Medievo Oscuro y acabarán la tercera parte ("Abyzou en la tierra") con los PJs de la llamada de Cthulhu.

INTRODUCCIÓN

Año 1920, Montcada i Reixac.
Los PJs han sido citados en la mansión de los "Cortadelles" por diferentes motivos. Ahora Entrega la ayuda nº1 a los jugadores: nº1A para el jugador que interprete a Pete Diamond, la nº1B para Andreu Díaz, la nº1C para Jofre García y la nº1D para Ana Mendieta.

En la mansión, al llegar, les abrirá las puertas Bruno, el mayordomo. Y les indicará y guiará hasta el salón, dónde Carles les espera.

PRIMERA PARTE: EL BESO DEL CEMENTERIO

LA MANSIÓN

Lee o parrafea este texto:

Las puertas metálicas de las afueras de la mansión están rodeadas por enredaderas. Al abrirse, chirrían un poco.

– Seguidme – Os dice el Mayordomo. Un hombre veterano pero bastante fuerte para su edad.

Subís la cuesta dejando atrás el jardín, el cual no está muy bien cuidado, pues hay mucha hojarasca y varias flores y plantas están secas.

Empezáis a notar la humedad como os penetra por los pies y justo antes de llegar a la puerta de la entrada al hall un estruendoso trueno da el aviso del inicio de una tormenta que segundos después arranca bruscamente.

Bruno, amablemente coge vuestros abrigos y los cuelga en el perchero de la entrada. Os indica con el brazo la puerta que debéis tomar para llegar al salón y reuniros con Carles.

Una vez dentro del salón, os encontráis en un lugar mucho más acogedor, con una elegante mesa y una chimenea encendida que caldea el lugar.

– Bienvenido señor Pete Diamond. Y ustedes dos deben ser los amigos de mi suegro, me dijo que vendrían. ¿Pero usted quien es, señorita?

Los PJs deberán presentarse ante Carles, en especial Ana Mendieta. Ahora tendrán ocasión de conseguir toda la información posible antes de ir a la ermita, siguiente paso para los PJs.

INFORMACIÓN INTERESANTE QUE PODRÁN CONSEGUIR LOS PJS

Para ello deberán obtener buenas tiradas en Persuasión y/o Charlatanería y acompañarlas de las preguntas adecuadas, claro está.

Hablando con Carles podrán saber:

1. Elionor y Carles no estaban en su mejor momento.

2. La última vez que la vio, ella se había enojado con él.

3. Se enfadó porque él vendió unos cuadros que habían pertenecido a la familia de ella desde hace muchos años.

4. Los cuadros eran retratos familiares, nada importante para él.

5. No sabe dónde podría estar Elionor, pero dice que ella era muy religiosa y que se llevaba bien con el padre Manuel.

6. Tal vez su obsesión con Dios y la iglesia la ha llevado a ayudar al párroco en la investigación por el robo de cadáveres.

Es esencial que al menos uno de los adolescentes sobreviva a dichos encuentros, pues el acceso a Andalasia es secreto y sólo ellos conocen la ruta.

Hablando con Bruno:

1. Admira a la señora Elionor y sabe que ella y el señor no estaban bien últimamente.

2. La señora Elionor el domingo fue a la misa de las 12:00 a la ermita y desde entonces no se le ha visto.

3. La señora rezaba mucho por el señor Carles y le dijo que él (refiriéndose a Carles) necesitaba la ayuda de Dios.

4. Los cuadros que el señor dice que vendió no eran cuadros familiares, eran reliquias religiosas, así como crucifijos, biblias y demás.

Si intentan hablar con el otro miembro de la mansión que es la cocinera, esta no sabrá nada y no conseguirán ningún tipo de información de ella.

CARLES CORTADELLA, 31 AÑOS

FUE: 40	**CON:** 55	**TAM:** 60	**DES:** 60
APA: 60	**EDU: 80**	**INT:** 60	**POD:** 50
MOV: 8	**PV:** 11	**COR:** 50	**PM:** 10

Bonificación al daño: Nula
Corpulencia: +0
Combate: Daga 55% (1d4+2)
Hechizos: Beso del cementerio (ver página 250 del manual de 7ª ed. De la Llamada de Cthulhu).

BRUNO, MAYORDOMO, 62 AÑOS

FUE: 60	**CON:** 70	**TAM:** 60	**DES:** 60
APA: 15	**EDU:** 50	**INT:** 40	**POD:** 40
MOV: 7	**PV:** 13	**COR:** 40	**PM:** 8

Bonificación al daño: nulo
Corpulencia: +0
Combate: Pelea 45 % (1D3) Esquivar 30%

HACIA LA ERMITA

Con la información que han conseguido, las pistas les llevarán hasta la ermita de Reixac.

Lee o parrafea el siguiente texto:

La lluvia ha cesado y ahora una fuerte niebla inunda el lugar. No se oye nada, parece que no hay ni un alma por la zona.

Si los PJs van en coche, llegarán a la ermita en 15 minutos. Si por el contrario van a pie, tardarán 45 minutos.

Camino en coche

Lee o parrafea este texto:

La tormenta que ha dado lugar un rato atrás, mientras estabais en la mansión Cortadelles, ha dejado la carretera que lleva a la ermita toda embarrada y encima con la niebla, no se ve a más de unos pocos metros ante vosotros.

Será necesaria una tirada de conducir automóvil dificultad difícil y con dado de penalización, para llegar a la ermita sin problemas. Si no se consigue la tirada hay posibles consecuencias.

Pifia: Accidente de coche. La niebla no te ha permitido ver al otro coche que venía de frente. Todos perdéis 1d10 PV y el coche queda siniestrado.

Fallo: El coche queda atrapado en el barro. Por más que aceleras, más se entierran las ruedas. No podrás sacarlo de ahí.

Fallo aunque éxito normal: Justo cuando estáis llegando a la ermita, un jabalí se cruza y no frenas a tiempo. Lo atropellas. Perdeis 1d3 PV por el accidente. El Jabalí a muerto y el morro del coche ha quedado destrozado, deberás repararlo, aunque aún puede circular.

Éxito difícil: Llegáis a la ermita sin problema.

Éxito extremo o crítico: Llegáis a la ermita más rápido de lo previsto.

Camino a pie

El suelo está enfangado y el calzado de los PJs está que da pena. El barro ya empapa sus pantalones y con la niebla es difícil ver más allá de unos pocos metros. El paseíto no será agradable, pero no debería haber ningún problema, ¿o sí?

Ahora habrá un encuentro peculiar para cada uno de los PJs.

PERSONAJE	ENCUENTRO
1 - JOFRE	Tentáculos del infierno
2 - ANDREU	Rata del apocalipsis
3 - PETE	Sectarios 666
4 - ANA	Abyzou

1. A Jofre se le caerá la moneda de su padre y esta rodará hasta acercarse al extremo del camino. Justo cuando vaya a cogerla, un tentáculo infernal saldrá de entre la niebla y le agarrará. Estirándolo hacia la niebla. Los otros PJs lo verán y deberán ayudarle o acabará arrastrado al infierno. El tentáculo, cada asalto quitará 1D3 PV a Jofre. Los Ps podrán atacarle para así liberar a Jofre.

TENTÁCULO DEL INFIERNO
Atacar a Jofre: 100% (1d3 de daño).
Esquivar: 65%
PV: 15
Cordura: 1D4/1D12

2. Haz a los PJs lanzar unas tiradas de Descubrir (realmente no importa el resultado, pues esta es una escena para Andreu, pero así no sabrán a quien le va a suceder algo). Andreu, verá una criatura del tamaño de un jabalí pero con una enorme cola y su cabeza, es humana. Para colmo, tiene la cara de su abuelo Damià. La rata del apocalipsis se lanzará contra Andreu que tendrá que hacerle frente. El resto de PJs no verán nada, solo a Andreu moviéndose de forma extraña. Si la rata daña a Andreu, los otros PJs verán como Andreu sufre heridas, pero nunca verán a la rata.

RATA DEL APOCALIPSIS
FUE: 15 **CON:** 40 **TAM:** 30 **DES:** 50 **INT:** 10
POD: 15 **Mov:** 8 **PV:** 7 **PM:** 3
Bonificación al daño: -2
Corpulencia: -2
Combate: 1 ataque por asalto. Mordisco 38% daño 1D6 – Bd (el mínimo daño siempre será de 1).
Cordura: 1/1D8

3. Un grupo de cuatro encapuchados aparece frente a los PJs y susurran:

"Oriol murió por tu culpa, Pete. Ahora debes morir"

Los encapuchados llevan grabado a fuego en la frente un 666 e irán directos a por Pete. Cualquier PJ podrá actuar.

Pete perderá 1/1D6 de cordura al enfrentarse a estos seres.

ENCAPUCHADOS
FUE: 35 **CON:** 40 **TAM:** 60 **DES:** 45 **INT:** 50
POD: 45 **Mov:** 7 **PV:** 10 **PM:** 9
Bonificación al daño: nula
Corpulencia: +0
Combate: 1 ataque por asalto. Daga 38% (1D4+2). Esquivar 22%

Si son reducidos, se intentarán suicidar. Querrán luchar hasta la muerte. Una vez mueran si miran sus cuerpos, verán que 6 están llenos de tatuajes con el nombre de Abyzou.

4. Tras dejar atrás a los sectarios, Ana verá como un hombre a pocos metros de ella, con ropa de marinero pescador está estrangulando a un niño. Solo ella lo verá y si intenta intervenir, verá que el hombre es su hermano José Miguel. Si le intenta arrebatar el niño de los brazos para salvarlo, verá como ya esta tarde y el niño pasa a tener la cara de su hermano. El marinero ahora tiene cara de pulpo y le dice:

"Si te interpones en mis planes, morirás."

Ana perderá 1/1D8 puntos de cordura por esta visión.

Y finalmente, unos minutos después, todos llegarán a la ermita. (Mostrar mapa de la ermita 1920 a los PJs)

ERMITA DE REIXAC

1. Almacén: La puerta que da acceso al almacén está cerrada, pero no es de buena calidad y podrán forzar la cerradura sin problemas. También podrán intentar abrirla a la fuerza sin muchos problemas. En su interior, encontrarán varias verduras colgadas, sacos con arroz y harina, cajas con telas, montones de paja, una caja de herramientas, una botella con agua, una planta y unos barriles con vino tinto.

2. Cocina / Salón: La entrada a la casa obviamente estará cerrada con llave. Forzarla necesitará de un éxito difícil. Al entrar lo primero que se ve es la cocina y el salón que, están unidos al más puro estilo americano. Podrán encontrar utensilios de cocina varios y comida. A parte una librería con bastantes novelas de la época.

3. Cuarto de baño: Nada de interés aquí.

4. Habitación de Manuel: Esta es la habitación del párroco Manuel Vergara (guiño a 30 monedas de Álex de la Iglesia). Al entrar en la habitación, lo primero que se ve es la cabeza de un reno disecada. Una cama junto a una mesita de noche con una vela y una biblia al lado. 2 armarios con sábanas, toallas y ropa del sacerdote. Una estantería con objetos varios como un casco de moto, unos guantes de boxeo, un rosario, un par de botas de montaña y algo más a discreción del DM. Al fondo, tras la estufa de leña, hay un pequeño rincón de lectura. Hay otro buen montón de libros y si los PJs superan una tirada de buscar libros y dedican al menos una hora de tiempo, encontrarán un libro bastante interesante que habla sobre demonios y exorcismos y sobre entes de otro mundo. 1 punto en Mitos de Cthulhu a todo el que lea el libro.

5. Templo: La ermita es el lugar más seguro. Elionor estará aquí dibujando símbolos de protección para impedir que los muertos entren (solo si los PJs ya han estado en el cementerio) si no estará cerrado por dentro y no podrán entrar.

6. Campanario: Solo se puede acceder desde el templo. Aunque los PJs accederán por una cuerda desde el cementerio (ver más adelante).

7. Almacén de madera: La puerta estará abierta y el aserradero no tiene luz. Lo único de interés aquí es leña, más leña, una pala y una llave inglesa.

8. Cementerio: Cuando los PJs entren al cementerio, podrán ver una tumba abierta. La tierra está a un lado y un cadáver yace en el interior de la tumba. Parece como si alguien hubiese dejado a medias un entierro o un saqueo.

Deja un turno para que cada jugador decida que hacer (mirar el nombre de las tumbas, inspeccionar la tumba abierta, rastrear el lugar en busca de pistas sobre Elionor, etc.), y cuando estén todos ocupados, diles que oyen unos gruñidos...

Nota del autor: Si tienes algún audio con gruñidos zombis, puede ayudar gratamente a la escena.

Las tumbas de la primera zona del cementerio se desplazan hacia un lado y del interior salen tres muertos que, en poco más de 2 o 3 asaltos irán a por los PJs. Al mismo tiempo, el cadáver de la tumba abierta, se levanta. Si había algún PJ trasteando por ahí, tal vez se lleve un mordisco.

Tras las pérdidas de cordura correspondientes y una vez finalizado el encuentro con los zombis, se empezarán a mover las cinco lápidas restantes. En ese momento, oirán el disparo de una escopeta y verán como el tiro impacta en una de las tumbas.

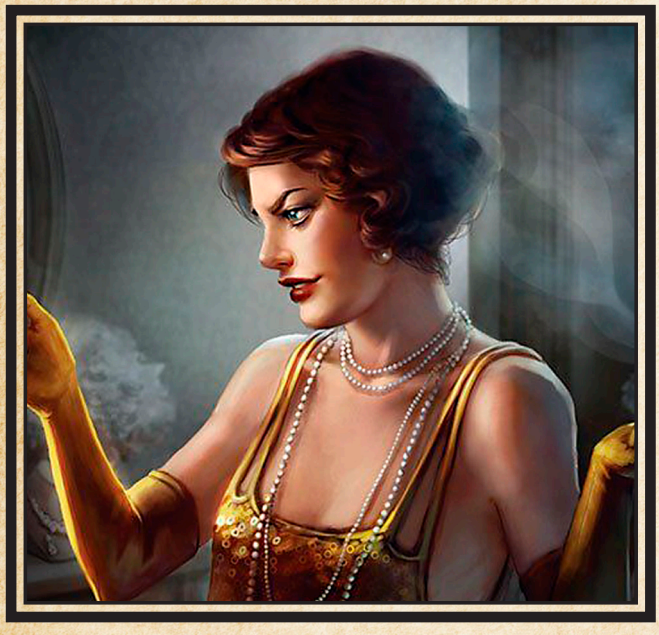
Desde lo alto del campanario, alguien con una escopeta apunta hacia los muertos y una mujer, lanza una cuerda.

Lee o parrafea este texto:

- Subid, cogeros a la cuerda y trepad – os dice la mujer mientras el que tiene la escopeta en sus manos, os cubre disparando a los muertos.

Deberán subir de uno en uno y será necesaria una tirada de Trepar con éxito para llegar a lo alto del campanario.

Al último PJ que suba, le tocará vivir un momento de tensión. Desde lo alto le dirán que no tienen munición para disparar la escopeta y un zombi, el último que queda en pie se abalanzará sobre él antes de que le deje subir. Si sobrevive, sea como sea podrá subir y mientras sube, verá como varios zombis más empiezan a llegar al cementerio, liderados por su invocador, que no es otro que Carles.



Elionor, 30 años

FUE: 45	**CON:** 55	**TAM:** 55	**DES:** 65
APA: 65	**EDU:** 60	**INT:** 60	**POD:** 40
MOV: 8	**PV:** 11	**COR:** 40	**PM:** 8

Bonificación al daño: Nula
Corpulencia: +0
Combate: Pelea 25 %, Esquivar 32%.

Manuel Vergara, sacerdote, 56 años

FUE: 70	**CON:** 70	**TAM:** 65	**DES:** 55
APA: 55	**EDU:** 80	**INT:** 70	**POD:** 50
MOV: 6	**PV:** 13	**COR:** 50	**PM:** 10

Bonificación al daño: +1D4
Corpulencia: +1
Combate: Pelea Boxeo 65 % (1D3+ bd), Esquivar 27%, Escopeta calibre 12, semiautomática 60% (4d6/2d6/1d6) alcance: 10/20/50

Zombi: Ver Manual de Cthulhu pág: 361

SEGUNDA PARTE: TRAS LOS PASOS DEL NIGROMANTE

Tras acceder todos al campanario y estar a salvo de los zombis que ha invocado el propio Carles, es probable que los PJs tengan muchas preguntas.

Elionor y Manuel, se las contestarán encantados, siempre y cuando tengan la respuesta a la pregunta. Pero primero de todo, les dirán de ir al templo, dónde podrán retener a Carles y los muertos vivientes.

Una vez en el templo, Elionor se pondrá a pintar símbolos de protección por toda la ermita, mientras que Manuel cargará nuevamente su escopeta. Aquí, algo más tranquilos, responderán a las dudas de los PJs.

Posibles dudas y/o preguntas de los PJs:

- ¿Qué demonios hace Carles levantando a los muertos?
Carles hace unos meses que se reúne con una secta de fanáticos satanistas. Lleva tiempo leyendo libros extraños y llevando una vida de todo menos normal. Ahora ha dominado un hechizo que aprendió de un libro antiguo y lo ha puesto en marcha.

- ¿Por qué Elionor se esconde de su marido?
Se dio cuenta de que su marido estaba entrando en un terreno peligroso e intentó ayudarle a salir de ahí sin éxito. Tras la última discusión, prefirió huir de la mansión, pues veía que su vida corría peligro.

- ¿Qué sabe el padre Vergara de todo esto?
Todo lo que Elionor le ha contado. Como hombre de Dios, no quiere permitir que unos satánicos hagan el mal a sus anchas.

- ¿Cuál es el motivo de su contratación?
A Andreu y Jofre, simplemente se les contrató sin saber que algo tan grave había detrás. Ahora están de lleno en el ajo. Ana, fue contratada por Elionor, para que pudiese ayudar. Y Pete, para que inconscientemente le llevase hasta Elionor.

- ¿Cómo se puede superar esta situación?
Carles y el resto de sectarios quieren invocar a un demonio y la única manera de conseguirlo, es con la sangre de Elionor, o al menos eso cree ella. Piensa que es el último sahumerio que necesitan. Piensa que su sangre es esencial y necesaria, pues el demonio exige a su invocador, sacrificar a lo que más ha amado.

Y otras muchas preguntas que pueden surgir.

Tras responder a las preguntas que sean necesarias, Elionor entregará un antiguo manuscrito a los PJs.

Lee o parrafea este texto:

- Leed este libro. Aquí están las respuestas que faltan.
Aquí pone como enfrentarse al demonio Abyzou, el que mi marido y el resto de sectarios quieren invocar.
Aquí se narra la historia de cuatro miembros de una antigua hermandad religiosa, los caballeros de la santa luz, y sus hazañas, la manera en la que vencieron a Abyzou hace ya algo más de mil años.

En este punto de la aventura, retira la hoja de PJ de la llamada de Cthulhu a los jugadores y entrégale la de Medievo Oscuro a cada jugador según el PJ que llevasen en la primera parte de la aventura.

Andreu Díaz = Padre Ignaci
Jofre García = Said ibn Ali
Ana Mendieta = Sor Francisca
Pete Diamond = Roger de Deu

Al tocar el libro, los PJs perderán 1d4 PC y entrarán en un estado de semi coma, viviendo en persona lo que sucedió años atrás.

Lee o parrafea el siguiente texto

Año 999 de nuestro señor.
Padre Ignaci, Said ibn Ali, Sor Francisca y Roger de Deu sois miembros de la Fraternidad de la santa luz. Y habéis partido en misión para encontrar a un nigromante llamado Ahmed.

Este hechicero pretende invocar un demonio para así conseguir sus favores y crear el caos. Vuestra fraternidad os ha puesto el objetivo de encontrarle e impedirle que lleve a cabo el Aquelarre. Las últimas pistas que tenéis, os han llevado hacia una villa llamada Reixac.

(Entregar ayuda nº2 al jugador que lleve a Said y mostrar a todos el mapa de Reixac medieval).

REIXAC

Es una villa que creció alrededor de la ermita de Sant Pere de Reixac. Sus casas, la gran mayoría de piedra seca poco trabajada, junto a pequeños huertos dónde sus gentes cultivan legumbres, cereales y viñedos de consumo propio. Cerdos, vacas, bueyes y ovejas eran los animales que más abundaban por la villa, aunque gatos, perros, pájaros y ratas también había. Cerca de los ríos tenían fraguas y molinos y, en lo alto del turó el imponente castillo de Montcada dónde vivía Guillermo de Montcada. Aunque en el momento en que los PJs llegan al pueblo, él está en Barcelona, reunido con otros nobles.

Los PJs tendrán que dar con Ahmed y para ello deberán buscarlo. Lugares importantes dónde pueden ir a buscar información (macados en el mapa).

Herrería
Orfelinato
Ermita Sant Pere
Posada
Hacia el Castillo
Mazmorras
Taberna
Mercado
Reixac, 999 D.C.

HERRERÍA
La herrería se encuentra en el extremo norte del pueblo. No es un lugar de mucho interés para los PJs a no ser que quieran armas o armaduras. Si preguntan al herrero o a su aprendiz, no han visto nadie de las características de Ahmed.

ORFELINATO
El Orfelinato es un lugar en el que se acoge tanto a niños huérfanos, como a mendigos. Hombres de la apariencia de Ahmed han visto varios la gente de aquí, pero ninguno acompañado de dos "gigantes musculosos".

POSADA
La posada la lleva Gustavo, un hombre barrigudo, desdentado y con poco pelo. Algo malhumorado y borde, dejará alojarse a miembros de la santa luz sin problemas, pero mirará con desprecio a Said (único PJ al que no le dará información, siempre respondiendo con un "no sé" o un "estoy trabajando". A Gustavo le podrán sacar:

- No suele alojar a musulmanes.

- Sí que ha oído hablar de un anciano que va acompañado de dos gigantones.

- Cree que es posible que se alojen en el orfelinato, por sus características.

Si buscan entre otros huéspedes, podrán haber visto a Ahmed o no, a discreción del DM si quiere dar información extra.

MERCADO
Los Jugadores podrán adquirir aquí cualquier objeto que el DM permita. Preguntar aquí por Ahmed es casi absurdo, es muy difícil que alguien se haya fijado. Pero depende del DM si quiere avivar con falsas pistas la investigación de los PJs.

CASTILLO
Los PJs no podrán acceder a su interior. El señor ha salido a Barcelona de viaje y la guardia no permite la entrada a nadie en su ausencia. Tampoco han visto a Ahmed ni sus guardaespaldas.

TABERNA
Bulliciosa, con buen vino y buena comida. Regentada por Abelino el cojo, el dragón orondo es un buen sitio dónde conseguir información.

Hay varios clientes tomando algo, otros jugando a juegos de azar y algún otro tonteando con las meretrices del lugar.

Hablando con diferentes clientes y con el propio Abelino, podrán conseguir la diferente información:

Lanza 1D8 por cada PJ que intente obtener información con cada miembro de la taberna o elige tú DM.

Habrá quien dice la verdad y quién miente.

1D8	INFORMACIÓN
1	Justo cuando venía para la taberna, me topé con ese peculiar trío. Los dos tipos que acompañan al anciano dan realmente miedo. Cruzaron al otro lado del río Imagino que irían al molino o a cruzar la cordillera, dudo que fuesen a la ermita (dice la verdad).
2	Los PJs encuentra un rastro de lo que parece un lobo. Si lo siguen pensando que pueden conseguir su corazón se llevarán una sorpresa, porque lo que le espera escondido tras unas rocas es un Dip.
3	Les vi dirección al castillo. Corren rumores que dicen que los dos gigantones se van a unir a la guardia y que el viejo es un brujo (miente).
4	La guardia de los Montcada los ha detenido. Les cogieron robando en el mercado (miente).
5	Si, los he visto. No se habla de otra cosa desde su llegada. Un anciano árabe con dos gigantes de guardaespaldas. Me crucé ayer con ellos cerca del granero (dice la verdad).
6	El anciano, pese aparentar vejez y debilidad, se le veía muy sano y en buena forma. Los otros dos, parecían monstruos con sus rostros aterradores que siguen a su amo. No me gustaron un pelo, pero intento evitar problemas con los tiempos que corren. Les vi dirección a las mazmorras (dice la verdad).
7	El anciano por dónde pisa no vuelve a crecer la hierba. Está maldito (miente).
8	Los gigantes que acompañan al viejo tienen los ojos rojos y el cuerpo cubierto de escamas (miente).

MAZMORRAS

Una vez lleguen a la entrada a las mazmorras, verán que el guardia que debería estar ahí, no está. Si deciden entrar para averiguar que pasa se toparán con varias celdas y un desastre que les hará perder cordura.

Utilizar mapa de las mazmorras de Reixac.

1. En el pasillo que conduce a las cuatro celdas, encontrarán un rastro de sangre y una espada tirada en el suelo, partida en varios pedazos. Al final del mismo, un baúl con varias porras de ciprés, dos escudos de madera y varias dagas. Además de dos bolsas con 2 monedas una de ellas y la otra con 5.

2. Al entrar en esta celda, descubrirán el cadáver del guardia junto al de un preso.

3. En esta celda, verán 4 profundos alimentándose de un preso. Los profundos (ver descripción en el manual de la llamada de Cthulhu) no dejarán marchar a los PJ con vida, así que la única opción es pelear.

Profundos				Niv 3
Ataque / Ref:+3	Def	PP	M	PV
Garra8+3 (1D8+2)	12	10	+5	18

Sortilegios: Confusión, Dominar alma y piel de roca (escamas). Ver un profundo hace perder 1/1d3 de cordura.

4. Esta es sin duda la celda más grande. Reservada para multitud de presos o para aquellos que gozaban de mayor privilegio. Tiene un camastro de madera, un agujero para hacer sus necesidades y un plato con restos de comida. No hay nadie en la celda.

5. Aquí hay un portal en el suelo y un enorme torbellino está trayendo algo de otro plano. Unos segundos tardará en aparecer un Byakhee (ver descripción en el manual de la llamada de Cthulhu). Si los PJs derrotan a Byakhee, podrán mirar la mesa del fondo dónde encontrarán, un cráneo humano, un vial con tinta y una pluma y un libro escrito en árabe que Said entenderá. Si dedica un tiempo a leerlo y observarlo, verá que se trata de un libro de invocación. Ha invocado a Byakhee con este libro. Pero no es el libro que la Santa Luz ha pedido destruir. En este no habla de invocar a ningún demonio, solo a la criatura que ya han derrotado.

Byakhee				Niv 7
Ataque / Ref:+13	Def	PP	M	PV
Garra8+7 (2D6)	15	10	+8	38

Ataca dos veces por asalto y conoce los conjuros: Canto de Amdusias, Mordedura de sierpe y Apariencia aterradora.
Ver a un Byakhee supone perder 1D4 puntos de cordura.

ERMITA DE REIXAC

Todo depende de ti, DM, pero si los PJs vienen aquí a primeras de cambio y se saltan toda la investigación y los encuentros de las mazmorras, la aventura pierde toda la gracia.

Aconsejamos que si quieren venir aquí primero, improvises algo para que no puedan acceder hasta después de haber visitado las mazmorras. Por ejemplo: El puente está inutilizado. Unos guardias impiden el paso ya que unos mercaderes han volcado y no quieren hurtos.

Sea como sea, una vez lleguen a la Ermita, verán como Ahmed y sus dos secuaces tienen acorralado al párroco y le están utilizando en un ritual.

Aparentemente, parece que vayan a ofrecerlo en sacrificio a algún demonio.

- ¡En nombre de Dios, ayudadme!

Pedirá el sacerdote a los PJs que para impedir el aquelarre deberán luchar.

La escena es impactante. El sacerdote, desnudo, atado en el suelo sobre unos extraños símbolos, parece el sello de un demonio. Si algún PJ pasa una tirada de Demonología a dificultad 15+, sabrá que se trata del sello del demonio Abyzou, al cual están intentando invocar.

Guardaespaldas de Ahmed				Niv 6
Ataque / Ref:+6	Def	PP	M	PV
Puño8+6 (1D10+2)	16	-	+2	35

Su piel es oscura y rugosa, y da la impresión de que estén hechos de piedra. No tienen pelo, ni cejas. Sus ojos pequeños, son azules y su musculatura descomunal. Pese a una apariencia tan robusta, son muy ligeros.

Especial: Realizan dos ataques por asalto. Los proyectiles les causan la mitad de daño.

Ahmed				Niv 7
Ataque / Ref:+3	Def	PP	M	PV
Telek+1 (1D6)	15	15	+5	23

Ahmed conoce varios sortilegios arcanos a discreción del DM, pero en un principio solo utilizará los infernales.
Sortilegios: Espejismo deseado, Mordedura de Sierpe, Hablar con los muertos, Provocar demencia transitoria, Apariencia aterradora y Robo Místico.

Una vez derroten a Ahmed y sus dos secuaces. El párroco se presentará como padre Casildo.

Lee o parrafea el siguiente texto:

¡Gracias a Dios!

Bendita sea la hermandad de la Santa Luz.

Y benditos seáis vosotros.

No solo me habéis librado de la muerte, sino que también habéis impedido que Abyzou se aparezca entre nosotros, lo que hubiera supuesto la destrucción de Reixac y tal vez, el fin de otras muchas cosas.

Pero todo no acaba aquí. Ese libro que tiene Ahmed y que os ha traído hasta aquí, es un libro escrito con sangra de diablo. No se puede destruir con fuego. Entregádmelo. Lo encerraremos en los subterráneos de la ermita, junto a las reliquias sagradas que aquí perduran.

Este libro, contiene el conjuro de invocación a Abyzou, pero a su vez, viene el conjuro de expulsión. Por lo que aparte de ser un arma peligrosa y deseada por el enemigo, también es un arma divina.

Gracias hermanos de la Santa Luz. Que Dios esté con vosotros.

Mazmorras de Reixac
1
2
3
4
5

TERCERA PARTE: ABYZOU EN LA TIERRA

Los personajes despertarán de su viaje onírico en 1920 nuevamente, junto a Elionor y Manuel. Ahora ya sabrán dónde está el libro con el conjuro de expulsión y podrán poner fin a los planes de Carles.

Es de suponer que le preguntarán a Manuel por el supuesto subterráneo donde se encuentran las reliquias y el libro.

Moviendo el altar, da acceso a una entrada secreta hacia el subterráneo. Allí se encuentran varias reliquias de la cristiandad y el libro prohibido.

Cuando vayan a por el libro, un tremendo temblor asolará la ermita. Abyzou ha sido invocado. Ahora mismo no puede entrar gracias a los símbolos de protección, pero tarde o temprano lo logrará... así que los PJs deben darse prisa.

Si preguntan a Elionor como han podido completar la invocación sin su sangre, esta no tendrá respuesta a ello. Siempre será un misterio.

El libro está en latín y solo Ana sabe latín. Si Ana no está con el resto del grupo por cualquier motivo (falta un PJ, ha muerto o lo que sea), Manuel lo traducirá.

Entrega la ayuda nº 3 a los jugadores.

Los jugadores ganarán 1 punto en mitos de Cthulhu por ser testigos del ritual y otro punto todo aquel que lo realice.

Durante los 33 minutos, Abyzou y Carles intentarán interrumpir el ritual, dependerá de los PJs que tengan éxito o no.

Sucesos durante el ritual

Como DJ/DM puedes hacer que sucedan todos los acontecimientos que se narran a continuación o elegir solo alguno de ellos. Aconsejo totalmente que sucedan todos, al fin y al cabo esto es un crossover entre Medievo Oscuro y Cthulhu, así que un final trágico es más que posible.

- Unos zombis golpean fuertemente la puerta de la ermita. Parece que va a cerder. Abyzou no podrá entrar, pero Carles y los muertos si...

- Hace varios minutos que no se oyen gruñidos ni arañazos. Que los PJ hagan una tirada de descubrir, todo aquel que la pase oirá un chillido acompañado de un ayuda. Fuera hay alguien en peligro. O eso creerán. En realidad es Abyzou cambiando la voz tentando a los PJs a que abran la puerta.

- Un líquido azulado, que parece agua pero más espeso, se cuela entre los recovecos que deja la puerta y comienza a acechar a los PJs. El líquido se transformará en una masa que se lanzará sobre 2 PJs al azar. Si no logran esquivarlo (ver estadísticas de Abyzou) podrán quedar ciegos o sordos temporalmente.

- Cuando solo falten 10 minutos para acabar el ritual, un gas verdoso se filtrará por la puerta. Todo PJ que no pase una tirada de CON sufrirá los efectos del tercer poder de Abyzoy y si en un plazo de 1d12 no se le trata con éxito extremo (medicina) morirá asfixiado al pasar dicho tiempo.

- Ya solo faltan 30 segundos para acabar el ritual y la puerta la han tirado abajo. Entran cinco zombis junto a Carles, el cual directamente en su primer asalto borra el símbolo de la puerta, permitiendo a Abyzou entrar. La única solución es pelear. Abyzou, justo antes de que se acabe el ritual, podrá realizar un ataque, luego, tras el éxito del ritual, desaparecerá. Los Pjs que no hayan muerto, deberán matar a Carles para que los zombis vuelvan a ser muertos, si no será su fin, pues cada asalto entrarán 3 zombis más. La única forma de sobrevivir, es matar a Carles. ¿Quedará alguno con fuerzas y/o cordura para lograrlo?

- Ver a Abyzou supone perder 1D3/1d10.

Abyzou, el de las profundidades

Demonio de las profundidades marinas. Es un ser andrógino y hermafrodita, pero estéril. Incapaz de reproducirse. Su rostro es reluciente, de color verdoso como las algas. Sus cabellos semejan serpientes danzando y su escamoso cuerpo desprende una oscuridad aterradora.

FUE: 150	**CON:** 115	**TAM:** 155	**DES:** 95
APA: -	**EDU:** -	**INT:** 90	**POD:** 105
MOV: 9	**PV:** 26	**PM:** 21	

Bonificación al daño: +3D6
Corpulencia: +4
Combate: Realiza 2 ataques por asalto (si todo va según lo previsto, solo tendrá tiempo de atacar 1 vez con sus 2 acciones antes de desaparecer). Abyzou empuña un tridente en una mano y un látigo en la otra. Ambas a 66%. El tridente causa 1D8 + DB y el látigo 1D6 + BD. Esquivar 45%.
Armadura: 5 puntos de piel infernal.

DESENLACE

Lo más seguro es que algún PJ muera. Incluso podría ser que muera Manuel y/o Elionor. Pero si los PJs hacen las cosas bien, tienen suerte en sus tiradas de dados y eso... quien sabe, tal vez no acaben muertos y solo locos... Sea como sea, habrán expulsado a Abyzou y matado a Carles o muerto en el intento.

Ahora solo les queda intentar volver a sus vidas o descansar para siempre.

FIN

Muy respetado sr. Pete Diamond,

Le escribo esta carta para citarle el miércoles día 4 de Febrero, en mi mansión, La casa Cortadelles, junto al río.

Al recibir esta misiva, se estará preguntando el porqué de mi cita. Sin más preámbulos, me dispongo a detallarle toda la información al respecto.

Hace ya tres días que mi amada esposa Elionor ha desaparecido sin dejar rastro. Al principio, pensé que se trataba de un enfado por su parte, al enterarse de que había vendido parte de los cuadros de sus antepasados, pues aquello produjo una fuerte discusión entre los dos. Pero no fue así, pues contacté con su padre y me dijo que su hija no había ido a visitarle en estos últimos días.

Lo que más me preocupa de todo esto, es que temo que le haya sucedido algo malo, pues malos tiempos acechan en Reixac. Imagino que ha leído la prensa, si no, ya le pongo yo al día: ¡Han robado cadáveres del cementerio de la ermita! Sí, tal como ha leído, una barbaridad, que junto a la desaparición de mi esposa, hace que contacte con usted. Le agradecería que aceptase el trabajo. Se cuáles son sus tarifas y le aseguro que no hay problema en el precio.

Le espero el miércoles,

Atentamente:

Carles Cortadelles.

AYUDA Nº1A

Mi buen amigo Andreu,

Te escribo esta carta para citarte el miércoles día 4 de Febrero, en la mansión Cortadelles, residencia de mi hija Elionor.

Al recibir esta misiva, te estarás preguntando el porqué de citarte allí y no en nuestra amada cafetería o en casa de alguno de nosotros.

Verás, hace ya tres días que mi querida hija Elionor ha desaparecido sin dejar rastro. No me fío de mi yerno, bien sabes que nunca me gustó para ella, pero no tengo pruebas de que él haya hecho nada.

Lo que realmente me preocupa de todo esto, es que temo que le haya sucedido algo malo, después de todo lo acontecido estos días en la ermita. Allí te encontrarás con Jofre, pues le envíe la misma carta.

La idea es que os unáis al investigador privado que ha contratado mi yerno y podáis informarme de cualquier avance en relación a mi preciada hija.

Gracias amigos,

Me pondré en contacto con vosotros dos, pasado el miércoles.

Atentamente:

Julián Capdevilla.

AYUDA Nº1B

Mi buen amigo Jofre,

Te escribo esta carta para citarte el miércoles día 4 de Febrero, en la mansión Cortadelles, residencia de mi hija Elionor.

Al recibir esta misiva, te estarás preguntando el porqué de citarte allí y no en nuestra amada cafetería o en casa de alguno de nosotros.

Verás, hace ya tres días que mi querida hija Elionor ha desaparecido sin dejar rastro. No me fío de mi yerno, bien sabes que nunca me gustó para ella, pero no tengo pruebas de que él haya hecho nada.

Lo que realmente me preocupa de todo esto, es que temo que le haya sucedido algo malo, después de todo lo acontecido estos días en la ermita. Allí te encontrarás con Andreu, pues le envíe la misma carta.

La idea es que os unáis al investigador privado que ha contratado mi yerno y podáis informarme de cualquier avance en relación a mi preciada hija.

Gracias amigos,

Me pondré en contacto con vosotros dos, pasado el miércoles.

Atentamente:

Julián Capdevilla.

AYUDA Nº1C

Apreciada Sra. Mendieta,

Como ya hablamos con anterioridad en cartas anteriores, le escribo para hablarle de mi esposo, el señor Carles Cortadelles. Sigue metido en esa secta satánica y se ha vuelto incontrolable. Me he marchado de casa, no me siento segura a su lado.

Me gustaría citarla el miércoles día 4 de Febrero, en la mansión Cortadelles, junto al río.

Tengo información por parte de Bruno, mi mayordomo, de que mi esposo se reunirá con un investigador privado que ha contratado para localizarme. Tal vez pueda averiguar algo si sigue los pasos del detective y encontrar respuestas que tanto a usted como a mí nos interesan.

Hace ya tres días que me escapé y es posible que mi amado padre también me busque. Sea cautelosa, investigue estos sucesos que tanto le interesan y ayúdeme. Le recompensaré gratamente.

Lo que más me preocupa de todo esto, es que temo que los robos de los cadáveres del cementerio de la ermita, puedan ser cosa suya y de esa secta a la que pertenece.

Finja que me busca por propio interés y no le diga a nadie que le contraté.

Suerte el miércoles,

Atentamente:

Elionor Capdevilla.

AYUDA Nº1D

Lunes 1 de Diciembre
Partimos en misión para la orden de la Santa Luz.

Martes 2 de Diciembre
Sabemos que es un anciano musulmán, de larga barba blanca.
Pero no sabemos más de su aspecto físico.
Lleva consigo un libro prohibido, un libro de magia infernal.
Nunca se separa de él. Hemos de recuperar el libro y entregarlo al padre Casildo.

Miércoles 3 de Diciembre
Ahmed ha sido visto junto a una caravana de mercaderes que se dirigían a Reixac.

Jueves 4 de Diciembre
Según nos han dicho los espías que envió la orden, le acompañan dos grandes hombres calvos, fuertes y de más allá del mar del sur, con curiosas marcas en el cuello y unas manos peculiares.

Viernes 5 de Diciembre
Hemos llegado a Reixac. Debemos encontrarle antes de que abandone la villa, pues será difícil seguirle el rastro si se adentra en la cordillera.

AYUDA Nº2

Conjuro de expulsión

Para poder expulsar un ente de otro plano sin importar su origen o poder, hacen falta un mínimo de 3 personas.

Primero de todo hay que dibujar con Sal un símbolo de protección en el suelo y rodearlo con un círculo. Debe ser bastante grande para que quepan 3 personas en su interior sin pisar la Sal.

Acto seguido hay que poner sangre tanto de hombre como de mujer en un recipiente de metal (unos gotas de cada bastará).
Por último hay que recitar las palabras citadas a continuación interrumpidamente durante 33 minutos exactos y el ritual tendrá efecto y el ente será expulsado. Si se interrumpe el recital, se tendrá que volver a empezar.

Estas son las palabras que hay que pronunciar:
Agu chuflei vapete Kanh a kalash parr Asf arigue yi si chuth ia jhg Kafikien dinding Beluz riah

AYUDA Nº3

1920s

Nombre: Pete Diamond
Jugador:
Ocupación: Investigador privado
Edad: 32 Sexo: Masculino
Residencia: Barcelona
Lugar de nacimiento: Arkham

CARACTERÍSTICAS

FUE	50 (25/10)	DES	55 (27/11)	INT Idea	75 (37/15)
CON	70 (35/14)	APA	80 (40/16)	POD	50 (25/10)
TAM	55 (27/11)	EDU	80 (40/16)	Mov.	8 (+1 / -1)

PUNTOS DE VIDA — PV actuales: 12 (Pmáx. 12) — Herida grave ☐ Locura temporal ☐ Locura indef. ☐

CORDURA — COR actual: 50 — 50 / 99

SUERTE — Suerte total: 65

PUNT. DE MAGIA — PM actuales: 10 (Pmáx. 10)

CALL of CTHULHU

Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☐ Antropología (01%)	1 (0/0)	☐ Cond. automóvil (20%)	20 (10/4)	☐ Juego de manos (10%)	10 (5/2)	☐ Persuasión (10%)	50 (25/10)
☐ Armas de fuego (arma corta) (20%)	20 (10/4)	☐ Cond. maquinaria (01%)	1 (0/0)	☐ Lanzar (20%)	20 (10/4)	☐ Pilotar (01%)	
☐ Armas de fuego (rifle/escopeta) (25%)	25 (12/5)	☐ Contabilidad (05%)	5 (2/1)	☐ Lengua (propia) (EDU)	80 (40/16)	☐ Primeros auxilios (30%)	30 (15/6)
☐		Crédito (00%)	20 (10/4)	☐ Lenguas (otras) (01%)		☐ Psicoanálisis (01%)	1 (0/0)
☐ Arqueología (01%)	1 (0/0)	☐ Derecho (05%)	25 (12/5)	☐		☐ Psicología (10%)	50 (25/10)
☐ Arte/artesanía (05%)		☐ Descubrir (25%)	50 (25/10)	☐		☐ Saltar (20%)	20 (10/4)
☐ Fotografía	40 (20/8)	☐ Discreción (20%)	40 (20/8)	☐ Lucha (pelea) (25%)	40 (20/8)	☐ Seguir rastros (10%)	30 (15/6)
☐		☐ Disfrazarse (05%)	35 (17/7)	☐ Cable	45 (22/9)	☐ Supervivencia (10%)	10 (5/2)
☐ Buscar libros (20%)	30 (15/6)	☐ Electricidad (10%)	10 (5/2)	☐		☐ Tasación (05%)	5 (2/1)
☐ Cerrajería (01%)	61 (30/12)	☐ Embaucar (15%)	15 (7/3)	☐ Mecánica (10%)	10 (5/2)	☐ Trepar (20%)	20 (10/4)
☐ Charlatanería (05%)	5 (2/1)	☐ Equitación (05%)	5 (2/1)	☐ Medicina (01%)	23 (11/4)	☐	
☐ Ciencia (01%)		☐ Escuchar (20%)	30 (15/6)	Mitos de Cthulhu (00%)		☐	
☐		☐ Esquivar (mitad DES)	30 (15/6)	☐ Mundo natural (10%)	10 (5/2)	☐	
☐		☐ Historia (05%)	5 (2/1)	☐ Nadar (20%)	20 (10/4)	☐	
☐ Ciencias ocultas (05%)	20 (10/4)	☐ Intimidar (15%)	15 (7/3)	☐ Orientarse (10%)	30 (15/6)	☐	

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	F. defect.
Desarmado	40	20	8	1d3 + bd	-	1	-	-
Cuchillo	40	20	8	1d4+2	-	1	-	-
Cable	45	22	9	1d6 x asalto	-	1	-	-

COMBATE

Bonif. al daño: none

Comp.: 0

Esquivar: 30 (15/6)

Trasfondo

Descripción personal
Desaliñado y curtido.
Siempre lleva su sombrero con él.

Rasgos
Hedonista. La vida es corta y se lleva mejor con un buen vino.

Ideología/creencias
Política. Liberal, cree en una justicia con derechos iguales para todos.

Heridas y cicatrices

Personas importantes
Oriol, amigo de la infancia.
Murió en una excursión por la montaña a la que le convencí de ir.

Fobias y manías

Lugares significativos
La montaña, dónde pasea siempre que puede en memoria de su amigo Oriol.

Libros, hechizos y objetos arcanos

Posesiones preciadas
"El suero maravilloso" una revista de su infancia que le recuerda a su amigo.

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Libreta y pluma
Cámara
Petaca de whiski
Reloj de bolsillo

Dinero y propiedades

Nivel de gasto 10
Dinero en efectivo 40
Propiedades
Un despacho en el centro de Barcelona, dónde incluso duerme por las noches.

Reglas de referencia rápida

Tiradas de habilidad y de característica

Niveles de éxito:	Pifia	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> hab.	≤ hab.	½ hab.	⅕ hab.	01

Forzar tiradas: Debe justificarlo; imposible en tiradas de combate o Cordura

Heridas y curación

Primeros auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ PV máximos de un solo ataque
Llega a 0 PV sin haber sufrido una herida grave = ***Inconsciente***
Llega a 0 PV habiendo sufrido una herida grave = ***Moribundo***
Moribundo: P. auxilios = estabilizado temp.; luego requiere Medicina
Ritmo de curación natural (sin herida grave): Recupera 1 PV al día
Ritmo de curación natural (herida grave): Tirada de curación semanal

Compañeros investigadores

Personaje / Jugador
Personaje / Jugador
Personaje / Jugador
Personaje / Jugador
Yo
Personaje / Jugador
Personaje / Jugador
Personaje / Jugador
Personaje / Jugador

Copyright © 2013 por Chaosium Inc., todos los derechos reservados. *La llamada de Cthulhu* es una marca registrada de Chaosium Inc.

1920s

Nombre: Andreu Díaz

Jugador:

Ocupación: Anticuario

Edad: 48 Sexo: Masculino

Residencia: Barcelona

Lugar de nacimiento: Barcelona

Características

FUE	50 / 25 / 10	DES	65 / 32 / 13	INT (Idea)	60 / 30 / 12
CON	65 / 32 / 13	APA	40 / 20 / 8	POD	35 / 17 / 7
TAM	65 / 32 / 13	EDU	82 / 41 / 16	Mov.	7 (+1 / -1)

Puntos de vida — PV actuales: 13 (máx. 13) — Herida grave ☐ Locura temporal ☐ Locura indef. ☐

Cordura — COR actual: 35 — 99 — Máx. 35

Suerte — Suerte total: 80

Puntos de magia — PM actuales: 7 — Máx. 7

Call of Cthulhu

Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft

Habilidades del investigador

☐ Antropología (01%)	1 / 0 / 0	☐ Cond. automóvil (20%)	40 / 20 / 8	☐ Juego de manos (10%)	10 / 5 / 2	☐ Persuasión (10%)	60 / 30 / 12
☑ Armas de fuego (arma corta) (20%)	60 / 30 / 12	☐ Cond. maquinaria (01%)	1 / 0 / 0	☐ Lanzar (20%)	20 / 10 / 4	☐ Pilotar (01%)	
☐ Armas de fuego (rifle/escopeta) (25%)	25 / 12 / 5	☐ Contabilidad (05%)	5 / 2 / 1	☐ Lengua (propia) (EDU)	72 / 36 / 14	☐ Primeros auxilios (30%)	50 / 25 / 10
☐		Crédito (00%)	30 / 15 / 6	☐ Lenguas (otras) (01%)		☐ Psicoanálisis (01%)	1 / 0 / 0
☐ Arqueología (01%)	1 / 0 / 0	☐ Derecho (05%)	5 / 2 / 1	☐ Inglés	50 / 25 / 10	☐ Psicología (10%)	10 / 5 / 2
☐ Arte/artesanía (05%)		☐ Descubrir (25%)	70 / 35 / 14	☐		☐ Saltar (20%)	20 / 10 / 4
☐ Caligrafía	34 / 17 / 6	☐ Discreción (20%)	20 / 10 / 4	☐ Lucha (pelea) (25%)	50 / 25 / 10	☐ Seguir rastros (10%)	10 / 5 / 2
☐		☐ Disfrazarse (05%)	5 / 2 / 1	☐		☐ Supervivencia (10%)	10 / 5 / 2
☐ Buscar libros (20%)	70 / 35 / 14	☐ Electricidad (10%)	10 / 5 / 2	☐		☐ Tasación (05%)	60 / 30 / 12
☐ Cerrajería (01%)	1 / 0 / 0	☐ Embaucar (15%)	15 / 7 / 3	☐ Mecánica (10%)	10 / 5 / 2	☐ Trepar (20%)	20 / 10 / 4
☐ Charlatanería (05%)	5 / 2 / 1	☐ Equitación (05%)	5 / 2 / 1	☐ Medicina (01%)	1 / 0 / 0	☐	
☐ Ciencia (01%)		☐ Escuchar (20%)	20 / 10 / 4	Mitos de Cthulhu (00%)		☐	
☐		☐ Esquivar (mitad DES)	32 / 16 / 6	☐ Mundo natural (10%)	10 / 5 / 2	☐	
☐		☐ Historia (05%)	50 / 25 / 10	☐ Nadar (20%)	20 / 10 / 4	☐	
☐ Ciencias ocultas (05%)	5 / 2 / 1	☐ Intimidar (15%)	15 / 7 / 3	☐ Orientarse (10%)	10 / 5 / 2	☐	

Armas

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	F. defect.
Desarmado	50	25	10	1d3 + bd	-	1	-	-
Pistola aut. 45	60	30	12	1d10+2	15	1(3)	7	100

Combate

Bonif. al daño: none

Comp.: 0

Esquivar: 32 / 16 / 6

Trasfondo

Descripción personal Aburrido, serio y taciturno. Ama las rarezas y las cosas antiguas.

Rasgos Ambicioso

Ideología/creencias Cree en el destino. Es muy supersticioso.

Heridas y cicatrices

Personas importantes Su abuelo Damià quién le enseñó todo sobre su oficio.

Fobias y manías

Lugares significativos Roma.
Lugar dónde empezó su devoción por las antigüedades.

Libros, hechizos y objetos arcanos

Posesiones preciadas Una estatuilla curiosa, que recibió tras la muerte de su padre.

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Linterna de queroseno
Velas de 15h (12)
Caja de cerillas
Paquete de cigarrillos
Lupa de bolsillo

Dinero y propiedades

Nivel de gasto 10
Dinero en efectivo 60
Propiedades Una tienda alquilada en Barcelona con la parte de arriba adaptada para vivir.

Reglas de referencia rápida

Tiradas de habilidad y de característica

Niveles de éxito:	Pifia	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> hab.	≤ hab.	½ hab.	⅕ hab.	01

Forzar tiradas: Debe justificarlo; imposible en tiradas de combate o Cordura

Heridas y curación

Primeros auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ PV máximos de un solo ataque
Llega a 0 PV sin haber sufrido una herida grave = ***Inconsciente***
Llega a 0 PV habiendo sufrido una herida grave = ***Moribundo***
Moribundo: P. auxilios = estabilizado temp.; luego requiere Medicina
Ritmo de curación natural (sin herida grave): Recupera 1 PV al día
Ritmo de curación natural (herida grave): Tirada de curación semanal

Compañeros investigadores

Personaje / Jugador

Yo

Copyright © 2013 por Chaosium Inc., todos los derechos reservados. *La llamada de Cthulhu* es una marca registrada de Chaosium Inc.

1920s

Nombre: Jofre García
Jugador:
Ocupación: Diletante
Edad: 49 Sexo: Masculino
Residencia: Barcelona
Lugar de nacimiento: Girona

Características

FUE	65 (32/13)	DES	50 (25/10)	INT (Idea)	60 (30/12)
CON	35 (17/7)	APA	45 (22/9)	POD	70 (35/14)
TAM	70 (35/14)	EDU	90 (45/18)	Mov.	6 (+1 / -1)

Puntos de vida — PV actuales: 10 (Máx. 10) — Herida grave ☐ Locura temporal ☐ Locura indef. ☐

Cordura — COR actual: 70 (Inicial 70 — Máx. 99)

Call of Cthulhu

Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft

Suerte — Suerte total: 70

Puntos de magia — PM actuales: 14 (Máx. 14)

Habilidades del investigador

☐ Antropología (01%)	1 (0/0)	☐ Cond. automóvil (20%)	25 (12/5)	☐ Juego de manos (10%)	10 (5/2)	☐ Persuasión (10%)	10 (5/2)
☐ Armas de fuego (arma corta) (20%)	60 (30/12)	☐ Cond. maquinaria (01%)	1 (0/0)	☐ Lanzar (20%)	35 (17/7)	☐ Pilotar (01%)	
☐ Armas de fuego (rifle/escopeta) (25%)	25 (12/5)	☐ Contabilidad (05%)	5 (2/1)	☐ Lengua (propia) (EDU)	80 (40/16)	☐ Primeros auxilios (30%)	30 (15/6)
☐		Crédito (00%)	50 (25/10)	☐ Lenguas (otras) (01%)		☐ Psicoanálisis (01%)	1 (0/0)
☐ Arqueología (01%)	1 (0/0)	☐ Derecho (05%)	5 (2/1)	☐ Francés	25 (12/5)	☐ Psicología (10%)	40 (20/8)
☐ Arte/artesanía (05%)		☐ Descubrir (25%)	25 (12/5)	☐		☐ Saltar (20%)	25 (12/5)
☐ Falsificación	45 (22/9)	☐ Discreción (20%)	20 (10/4)	☐ Lucha (pelea) (25%)	61 (30/12)	☐ Seguir rastros (10%)	50 (25/10)
☐		☐ Disfrazarse (05%)	5 (2/1)	☐		☐ Supervivencia (10%)	10 (5/2)
☐ Buscar libros (20%)	20 (10/4)	☐ Electricidad (10%)	30 (15/6)	☐		☐ Tasación (05%)	5 (2/1)
☐ Cerrajería (01%)	6 (3/1)	☐ Embaucar (15%)	15 (7/3)	☐ Mecánica (10%)	10 (5/2)	☐ Trepar (20%)	25 (12/5)
☐ Charlatanería (05%)	5 (2/1)	☐ Equitación (05%)	5 (2/1)	☐ Medicina (01%)	1 (0/0)	☐	
☐ Ciencia (01%)		☐ Escuchar (20%)	20 (10/4)	Mitos de Cthulhu (00%)		☐	
☐		☐ Esquivar (mitad DES)	50 (25/10)	☐ Mundo natural (10%)	10 (5/2)	☐	
☐		☐ Historia (05%)	5 (2/1)	☐ Nadar (20%)	20 (10/4)	☐	
☐ Ciencias ocultas (05%)	5 (2/1)	☐ Intimidar (15%)	55 (27/11)	☐ Orientarse (10%)	10 (5/2)	☐	

Armas

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	F. defect.
Desarmado	61	30	12	1d3 + bd	-	1	-	-
Revolver 45	60	30	12	1d10+2	15	1(3)	6	100

Combate

Bonif. al daño: +1D4

Comp.: +1

Esquivar: 50 (25/10)

Trasfondo

Descripción personal Atlético y corpulento. Gusta vestir con ropa ajustada.

Rasgos Soñador.

Ideología/creencias Hay que erradicar el racismo dentro de la sociedad.

Heridas y cicatrices

Personas importantes Su madre. Jofre vive con ella desde la muerte de su padre. Le prometió a su padre que cuidaría de ella.

Fobias y manías

Lugares significativos La tumba de su padre.

Libros, hechizos y objetos arcanos

Posesiones preciadas Una moneda de 100 pesetas de oro de su difunto padre.

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Cantimplora
Brújula con tapa
Reloj de muñeca
Munición (1 caja de 100)

Dinero y propiedades

Nivel de gasto 50
Dinero en efectivo 250
Propiedades Una casa de propiedad en Barcelona.

Reglas de referencia rápida

Tiradas de habilidad y de característica

Niveles de éxito:	Pifia	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> hab.	≤ hab.	½ hab.	⅕ hab.	01

Forzar tiradas: Debe justificarlo; imposible en tiradas de combate o Cordura

Heridas y curación

Primeros auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ PV máximos de un solo ataque
Llega a 0 PV sin haber sufrido una herida grave = ***Inconsciente***
Llega a 0 PV habiendo sufrido una herida grave = ***Moribundo***
Moribundo: P. auxilios = estabilizado temp.; luego requiere Medicina
Ritmo de curación natural (sin herida grave): Recupera 1 PV al día
Ritmo de curación natural (herida grave): Tirada de curación semanal

Compañeros investigadores

Personaje / Jugador

Yo

Copyright © 2013 por Chaosium Inc., todos los derechos reservados. *La llamada de Cthulhu* es una marca registrada de Chaosium Inc.

1920s

Nombre: Ana Mendieta

Jugador:

Ocupación: Parapsicologa

Edad: 30 Sexo: Femenino

Residencia: Barcelona

Lugar de nacimiento: Zugarramurdi

CARACTERÍSTICAS

FUE	70 (35/14)	DES	55 (27/11)	INT Idea	55 (27/11)
CON	70 (35/14)	APA	70 (35/14)	POD	70 (35/14)
TAM	60 (30/12)	EDU	80 (40/16)	Mov.	8 (+1 / -1)

PUNTOS DE VIDA

PV actuales 13 — Herida grave ☐ Locura temporal ☐ Locura indef. ☐ — 70 / 99

PV actuales 13

CALL of CTHULHU

Horror Roleplaying in the Worlds of H.P. Lovecraft

CORDURA

COR actual 70

SUERTE

Suerte total 80

PUNT. DE MAGIA

PM actuales 14 — 14

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

☑ Antropología (01%)	31 (15/6)	☐ Cond. automóvil (20%)	20 (10/4)	☐ Juego de manos (10%)	10 (5/2)	☐ Persuasión (10%)	10 (5/2)
☐ Armas de fuego (arma corta) (20%)	20 (10/4)	☐ Cond. maquinaria (01%)	1 (0/0)	☐ Lanzar (20%)	66 (33/13)	☐ Pilotar (01%)	
☐ Armas de fuego (rifle/escopeta) (25%)	25 (12/5)	☐ Contabilidad (05%)	5 (2/1)	☐ Lengua (propia) (EDU)	80 (40/16)	☐ Primeros auxilios (30%)	30 (15/6)
☐		Crédito (00%)	20 (10/4)	☑ Lenguas (otras) (01%)		☐ Psicoanálisis (01%)	40 (20/8)
☐ Arqueología (01%)	1 (0/0)	☐ Derecho (05%)	5 (2/1)	☐ Latín	31 (15/6)	☑ Psicología (10%)	30 (15/6)
☐ Arte/artesanía (05%)		☑ Descubrir (25%)	60 (30/12)	☐		☐ Saltar (20%)	20 (10/4)
☑ Fotografía	40 (20/8)	☐ Discreción (20%)	20 (10/4)	☐ Lucha (pelea) (25%)	25 (12/5)	☐ Seguir rastros (10%)	10 (5/2)
☐		☐ Disfrazarse (05%)	30 (15/6)	☐		☐ Supervivencia (10%)	10 (5/2)
☑ Buscar libros (20%)	60 (30/12)	☐ Electricidad (10%)	10 (5/2)	☐		☐ Tasación (05%)	5 (2/1)
☐ Cerrajería (01%)	1 (0/0)	☐ Embaucar (15%)	15 (7/3)	☐ Mecánica (10%)	10 (5/2)	☐ Trepar (20%)	20 (10/4)
☐ Charlatanería (05%)	5 (2/1)	☐ Equitación (05%)	5 (2/1)	☐ Medicina (01%)	1 (0/0)	☐	
☐ Ciencia (01%)		☐ Escuchar (20%)	20 (10/4)	Mitos de Cthulhu (00%)		☐	
☐		☐ Esquivar (mitad DES)	27 (13/5)	☐ Mundo natural (10%)	10 (5/2)	☐	
☐		☑ Historia (05%)	50 (25/10)	☐ Nadar (20%)	20 (10/4)	☐	
☑ Ciencias ocultas (05%)	70 (35/14)	☐ Intimidar (15%)	15 (7/3)	☐ Orientarse (10%)	10 (5/2)	☐	

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	F. defect.
Desarmado	25	12	5	1d3 + bd	-	1	-	-
Cuchillos arrojadizos	66	33	13	1d4+bd	20	1	3	-
Cuchillos cuerpo a cuerpo	25	12	5	1d4+bd	-	1	-	-

COMBATE

Bonif. al daño: +1D4

Comp.: +1

Esquivar: 27 (13/5)

Trasfondo

Descripción personal
Destinguida y elegante, pero con cara de niña.

Rasgos
Leal y seductora.

Ideología/creencias
Lo oculto. Espiritismo, tarot, seres del más allá.

Heridas y cicatrices

Personas importantes
José Miguel, mi Hermanastro.
Crecimos juntos aguantando las palizas del borracho de nuestro padre.

Fobias y manías

Lugares significativos
Zugarramurdi, el mejor lugar donde estar.

Libros, hechizos y objetos arcanos

Posesiones preciadas
Sus 3 cuchillos de origen Maya que están en perfecto estado y siempre lleva encima.

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Linterna eléctrica
Prismáticos
Velas 15h (12)
Caja de cerillas
Cuaderno de dibujo
Cámara de fotos
Pluma de escribir
Maquina de escribir

Dinero y propiedades

Nivel de gasto 10
Dinero en efectivo 40
Propiedades La casa de sus padres en Zugarramurdi, dónde vive su hermano. Actualmente se aloja en un piso compartido en Barcelona.

Reglas de referencia rápida

Tiradas de habilidad y de característica

Niveles de éxito:	Pifia	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> hab.	≤ hab.	½ hab.	⅕ hab.	01

Forzar tiradas: Debe justificarlo; imposible en tiradas de combate o Cordura

Heridas y curación

Primeros auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

Herida grave = pérdida de ≥ ½ PV máximos de un solo ataque
Llega a 0 PV sin haber sufrido una herida grave = ***Inconsciente***
Llega a 0 PV habiendo sufrido una herida grave = ***Moribundo***
Moribundo: P. auxilios = estabilizado temp.; luego requiere Medicina
Ritmo de curación natural (sin herida grave): Recupera 1 PV al día
Ritmo de curación natural (herida grave): Tirada de curación semanal

Compañeros investigadores

Yo

Personaje
Jugador

Copyright © 2013 por Chaosium Inc., todos los derechos reservados. *La llamada de Cthulhu* es una marca registrada de Chaosium Inc.

MEDIEVO OSCURO
El Juego de Rol Infernal

Nombre del Jugador: _____
Nombre del Superviviente: Roger de Deu
Profesión: Caballero de la Santa Luz Oficio: Borracho

EFECTO ESPECIAL
Vivo de Milagro

MONEDAS
3

NIVEL
5
P.EXPERIENCIA

ATAQUE

BASE	C/C	PRO
+5	+6	+6

DEFENSA
16

REFLEJOS
+7

MILAGRO
+5

Roger de Deu es un infanzón que se dio a la bebida cuando perdió a su familia en un incendio. Pero la santa luz le acogió como caballero y ahora lucha para redimir sus pecados.

RASGOS DE TALENTO

Nv 1
Manos sanadoras
Nv 3
Bendición
Nv 5
Espada de luz
Nv 7

RASGOS DESCRIPTIVOS

Marcas de quemaduras por todo el cuerpo
Pies grandes
Orejas grandes

ALMA 12 -
CUERPO 15 +1
MENTE 10 -
PERCEPCIÓN 14 +1
RESISTENCIA 16 +2

Demonología	+2	Agilidad		Alquimia		Degustar	+1
Leyendas	+2	Artesanía		Fauna y Flora		Descubrir	+2
Magia		Equitación	+1	Cultura		Intuición	+4
Necromancia		Interpretación		Leer y escribir	+1	Lanzar	+1
Persuadir		Maña		Medicina		Minería	
Regatear		Montañismo		Navegar		Oído	+1
Seducción		Sigilo		Teología	+1	Rastrear	

P. VIDA 42 / 42
P. CORDURA 24 / 24
P. PODER 0 / 0
SUERTE ⓧ○○○○

ARMAS	REC	DAÑO	BONO	GEMAS
Espada de mano	-	1d10	+1	-
Arco corto	1	1d8	+1	-
Estilete	-	1d4	+1	-

BONDAD 55
MALDAD 45

Botella de vino
Escudo+1
Cota de escamas +3 -1 a Sigilo, Maña y Agilidad
Carcaj con flechas (15)
Capa de pieles
Crucifijo de madera

EQUIPO

MEDIEVO OSCURO
El Juego de Rol Infernal

Nombre del Jugador: _____
Nombre del Superviviente: Sor Francisca
Profesión: Monja Guerrera Oficio: Granjera

EFECTO ESPECIAL
Encontrar

MONEDAS
14

NIVEL
5
P.EXPERIENCIA

ATAQUE

BASE	C/C	PRO
+5	+7	+5

DEFENSA
15

REFLEJOS
+7

MILAGRO
+5

Perdió la sombra enfrentandose al demonio Marchosias en un combate dónde perdió su oreja. Tras ese enfrentamiento, juró lealtad a la causa de la Santa Luz y abandonó su vida en la granja familiar.
* Tiradas con ventaja

RASGOS DE TALENTO
Nv 1 Experta en espadón
Nv 3 Fe Cristiana*
Nv 5 Sin piedad
Nv 7

RASGOS DESCRIPTIVOS
Sin Sombra
Sin oreja derecha
Piel pálida

ALMA 13 +1

Demonología	+1
Leyendas	+1
Magia	___
Necromancia	+1
Persuadir	+1
Regatear	___
Seducción	___

CUERPO 16 +2

Agilidad	+1
Artesanía	___
Equitación	___
Interpretación	___
Maña	___
Montañismo	___
Sigilo	+2

MENTE 13 +1

Alquimia	___
Fauna y Flora	+1
Cultura	+1
Leer y escribir	+1
Medicina	___
Navegar	___
Teología	*+2

PERCEPCIÓN 11 - RESISTENCIA 14 +1

Degustar	___
Descubrir	+1
Intuición	+1
Lanzar	___
Minería	___
Oído	+1
Rastrear	___

P. VIDA 36 / 36
P. CORDURA 26 / 26
P. PODER 1 / 1
SUERTE ⓧⓧ○○○

ARMAS	REC	DAÑO	BONO	GEMAS
Hoz	-	1d4+1	+2	-
Espadón	-	2d8	+2	-
Estilete	-	1d4	+2	-

BONDAD 59
MALDAD 41

EQUIPO
2 Zanahorias
Sombrero de paja
Cota de mallas +4 -1 a Sigilo, Maña y Agilidad
Crucifijo de madera
Odre con 1 litro de vino

MEDIEVO OSCURO
El Juego de Rol Infernal

Nombre del Jugador: _____
Nombre del Superviviente: Padre Ignasi
Profesión: Sacerdote Oficio: Campanero

EFECTO ESPECIAL
Intimidar

MONEDAS
2

NIVEL
5
P.EXPERIENCIA

ATAQUE

BASE	C/C	PRO
+2	+1	+3

DEFENSA
10

REFLEJOS
+2

MILAGRO
+10

Empezó como campanero de la iglesia y acabó consagrandose a Dios. Miembro de las Santa luz, ahora guía al grupo por la senda del señor con esperanza.

* Tiradas con ventaja

RASGOS DE TALENTO

Nv 1
Voluntad de Dios
Nv 3
Poderes Divinos
Nv 5
Fe Cristiana*
Nv 7

RASGOS DESCRIPTIVOS

Mal aliento
Demacrado
Pelo corto

ALMA	14	+1

Demonología	+2
Leyendas	+2
Magia	___
Necromancia	___
Persuadir	+2
Regatear	___
Seducción	___

CUERPO	8	-1

Agilidad	___
Artesanía	___
Equitación	___
Interpretación	___
Maña	___
Montañismo	___
Sigilo	___

MENTE	16	+2

Alquimia	___
Fauna y Flora	___
Cultura	+2
Leer y escribir	+3
Medicina	___
Navegar	___
Teología	*+3

PERCEPCIÓN	13	+1

Degustar	+1
Descubrir	+1
Intuición	+1
Lanzar	+1
Minería	___
Oído	___
Rastrear	___

RESISTENCIA	9	-

P. VIDA 15 / 15
P. CORDURA 28 / 28
P. PODER 2 / 2
SUERTE ⊗⊗○○○

ARMAS	REC	DAÑO	BONO	GEMAS
Porra de ciprés	-	1d3+1	-1	-
Ballesta Ligera	2	1d6+1	+1	-

BONDAD 65

MALDAD 35

Mazo y campana de mano
Odre con 1 litro de vino
Biblia
Crucifijo de plata
Vial de agua bendita
Carcaj con virotes x8

PODERES DIVINOS
Nv3: Bendición
Nv4: Última plegaria
Nv5: Confrontación

EQUIPO

MEDIEVO OSCURO
El Juego de Rol Infernal

Nombre del Jugador:

Nombre del Superviviente: Said ibn Ali

Profesión: Médico Oficio: Barbero-Cirujano

EFECTO ESPECIAL
Dejar inconsciente

MONEDAS
13

NIVEL
5
P.EXPERIENCIA

ATAQUE

BASE	C/C	PRO
+2	+1	+2

DEFENSA
12

REFLEJOS
+2

MILAGRO
+5

Said ibn Ali, estudió medicina con la esperanza de frenar la pandemia de la peste. Mezcló ciencia y brujería, lo que le hizo tener un brazo escamoso. Se bautizó como Cristiano hace 3 años.

* Tiradas con ventaja

RASGOS DE TALENTO

Nv 1
Culto*
Nv 3
Sanador
Nv 5
Experto Sanador*
Nv 7

RASGOS DESCRIPTIVOS

Negro
Brazo escamoso
Cara llena de granos

ALMA 14 +1		CUERPO 6 -1		MENTE 17 +2		PERCEPCIÓN 10 -		RESISTENCIA 14 +1	
Demonología	+1	Agilidad	___	Alquimia	+1	Degustar	+1	P. VIDA	28 / 28
Leyendas	+1	Artesanía	___	Fauna y Flora	+1	Descubrir	+1		
Magia	+1	Equitación	___	Cultura	*+5	Intuición	+1	P. CORDURA	28 / 28
Necromancia	+1	Interpretación	___	Leer y escribir	+1	Lanzar	___		
Persuadir	___	Maña	___	Medicina	*+5	Minería	___	P. PODER	2 / 2
Regatear	___	Montañismo	___	Navegar	___	Oído	___		
Seducción	___	Sigilo	___	Teología	___	Rastrear	___	SUERTE	⊗○○○○

ARMAS	REC	DAÑO	BONO	GEMAS
Ballesta ligera	2	1d6+1	-	-
Cimitarra	-	1d8+1	-1	-
Estilete	-	1d4	-1	

BONDAD
53

MALDAD
47

Navaja
Cuchillo
Delantal de cuero +1
Pañuelo
Bolsa con dientes
Carcaj con virotes (15)

PÓCIMAS

Antídoto (MO 44)
Valentía (MO 44)

EQUIPO

ERMITA DE REIXAC