



NOMBRE: Sargento Johann Grimm

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	17	COR	55
DES	14	EDU	10
INT	12	PUNTOS DE VIDA	16
CON	16	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+1D6
APA	8	CUCHILLO	1D4
POD	11	FUSIL	2D10
TAM	16	PISTOLA	1D10

HABILIDADES:

DEMOLICIONES	50	MECÁNICA	60
DISCRECIÓN	60	OCULTARSE	60
ESCUCHAR	50	PELEA	80
ESQUIVAR	80	PISTOLA	80
FUSIL	90	PRIMEROS AUXILIOS	80

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN:	SARGENTO (5D6)	CORDURA: 7
PERSONALIDAD:	CAPAZ (2D6), DE CONFIANZA (2D6), SOSPECHOSO (2D6), SUPERSTICIOSO (2D6)	
OBJETIVO:	MANTENER A LOS HOMBRES A SALVO (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	FUERZA HISTÉRICA (2D6), VIOLENCIA (1D6)	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	SARGENTO LEAL A SUS HOMBRES
COMPLICACIÓN:	LLENO DE ODIOS (INGLESES, FRANCESES, JUDÍOS, FRANCMASONES Y HOMOSEXUALES)

HITOS:

- SIRVIÓ EN LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL Y PASÓ UN TIEMPO EN PRISIÓN.
- HA TENIDO VARIOS ENCONTRONAZOS CON OTROS OFICIALES.
- SEIS DE SUS HOMBRES SUFREN DE MALARIA DESDE QUE LLEGARON.

FORTALEZA	6	Complejión fuerte	INICIATIVA	5
REFLEJOS	4	Buena puntería	DAÑO C/C	+3
VOLUNTAD	3	Supersticioso	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	3	Organizado	AGUANTE	7
FFÍSICA	6	Esquivar disparos	DEFENSA	16
COMBATE	7	Rifle	RESISTENCIA	21
PERCEPCIÓN	3	Oído fino	ENTEREZA	4
SUBTERFUGIO	5	Sigiloso	EST. MENTAL	12
ISOCIAL	4	Inspirar confianza	DRAMA	3
CULTURA	4	Patriota		
PROFESIÓN	6	Mecánico		

Para: Sargento Johann Grimm

Eres un hombre lleno de odio y rencor. Serviste en la Primera Guerra Mundial y pasaste un tiempo en la cárcel. Odias a los ingleses, odias a los franceses y odias a los judíos, masones y homosexuales que arruinaron Alemania para llenarse los bolsillos y satisfacer sus perversos impulsos. También desprecias a los oficiales de las SS, que siempre te piden consejo para llevarse el mérito si tienen éxito o echarte la culpa si fracasan.

Sabes que los sargentos son los que hacen que el ejército funcione. Cuando los oficiales necesitan ayuda, les preguntan a los sargentos. Cuando los reclutas necesitan ayuda, ahí están los sargentos. Pero también eres leal a Alemania y harías cualquier cosa para impedir que vuelvan a violarla.

Tus órdenes son simples: obedece a los oficiales y protege a tus hombres. Tienes doce soldados bajo tu mando, pero en la actualidad seis de ellos padecen malaria. Los nativos parecen estar inquietos, pero a los oficiales no les preocupa. A ellos no les importan los hombres y no les importa Alemania, solo les interesa su gloria personal e impresionar a sus superiores.

También eres un poco supersticioso cuando se trata de los nativos. Estás convencido de que han maldecido a tus soldados, es imposible que todos hayan caído enfermos con los mismos síntomas al mismo tiempo. Los nativos están tramando algo... quizás sea algo tan simple como envenenar el suministro de agua, pero harás lo que sea necesario para averiguar qué es.



NOMBRE: Teniente Bernhard Bauer

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	12	COR	85
DES	17	EDU	20
INT	18	PUNTOS DE VIDA	13
CON	15	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
APA	17	CUCHILLO	1D4
POD	17	FUSIL	2D10
TAM	12	PISTOLA	1D10

HABILIDADES:

ANTROPOLOGÍA	90	IDIOMA: NATIVO	50
ARQUEOLOGÍA	90	PERSUASIÓN	80
BUSCAR LIBROS	80	PSICOLOGÍA	80
CRÉDITO	90	REGATEAR	70

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN:	OFICIAL DEL EJÉRCITO (5D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	MANDO (3D6), PERCEPTIVO (2D6), FALSO (2D6), VENGATIVO (2D6)	
OBJETIVO:	PONER FIN AL CHANTAJE (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	OFICIAL SOSEGADO
COMPLICACIÓN:	ESTÁ SIENDO EXTORSIONADO PARA MANTENER SU SECRETO MÁS PERSONAL.

HITOS:

- EL CAPITÁN KURT HARTMANN Y ÉL SON AMIGOS DESDE NIÑOS.
- HA APRENDIDO A HABLAR CON LOS NATIVOS.
- HA PROSPERADO EN LAS SS COMO EXPERTO EN HISTORIA Y TÁCTICA.

FORTALEZA	3	Poco dado a la acción	INICIATIVA	6
REFLEJOS	4	Pulso firme	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	4	Vengativo	DAÑO DIST.	+0
INTELECTO	5	Intuitivo	AGUANTE	5
FFÍSICA	3	Largas caminatas	DEFENSA	12
COMBATE	3	Pistola	RESISTENCIA	15
PERCEPCIÓN	4	Detallista	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	5	Mentiroso convincente	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	6	Persuadir	DRAMA	3
CULTURA	7	Lector incansable		
PROFESIÓN	7	Arqueología y antropología		

Para: Teniente Bernhard Bauer

Eres el aliado más fiel del capitán. El capitán Hartmann y tú os conocéis desde que erais niños y confía en ti para todo, pero los demás oficiales fueron asignados a esta misión por el Alto Mando y Hartmann no los conoce. El capitán sabe que estás dotado de buen juicio, sangre fría y grandes conocimientos de historia y tácticas militares.

Pero no sabe que eres homosexual. Nadie lo sabe. Nadie excepto el teniente Müller. Y has estado pagando desde que lo descubrió. Pagando por su silencio.

A medida que fuiste ascendiendo en las SS, sus exigencias también fueron en aumento. Ignoras por qué el Führer lo envió en esta misión... pero tienes una oportunidad perfecta para acabar con ese bastardo chantajista de una vez para siempre.



NOMBRE: Capitán Kurt Hartmann

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:			
FUE	14	COR	80
DES	15	EDU	18
INT	16	PUNTOS DE VIDA	13
CON	13	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+1D4
APA	16	CUCHILLO	1D4
POD	16	FUSIL	2D10
TAM	13	PISTOLA	1D10

HABILIDADES:

CONTABILIDAD	60	PERSUASIÓN	80
CRÉDITO	90	PISTOLA	60
DERECHO	60	PSICOLOGÍA	80
FUSIL	60	REGATEAR	70
ORIENTARSE	70		

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN:	OFICIAL DEL EJÉRCITO (5D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	MANDO (3D6), LEAL (2D6), AMBICIOSO (2D6), INTIMIDANTE (2D6),	
OBJETIVO:	SERVIR A ALEMANIA Y LLEVAR LOS DIAMANTES A CASA (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	OFICIAL LEAL
COMPLICACIÓN:	LA AMBICIÓN PUEDE LLEVARLE DEMASIADO LEJOS.

HITOS:

- EL TENIENTE BERNHARD BAUER Y ÉL SON AMIGOS DESDE NIÑOS.
- ESTÁ CERCA DE ENTRAR EN LA SOCIEDAD THULE DE HIMMLER.
- SUS SUPERIORES NO SE FÍAN MUCHO DE ÉL.

FORTALEZA	4	Fibroso	INICIATIVA	6
REFLEJOS	4	Flexible	DAÑO C/C	+2
VOLUNTAD	4	Intimidante	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	4	Ambicioso	AGUANTE	6
FFÍSICA	4	Entrenamiento básico	DEFENSA	14
COMBATE	5	Disparo rápido	RESISTENCIA	18
PERCEPCIÓN	4	Atento	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	5	Escamotear	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	5	Convincente	DRAMA	3
CULTURA	6	Licenciado en derecho		
PROFESIÓN	6	Pilotar		

Para: Capitán Kurt Hartmann

Tu ascenso por las filas de las SS ha sido fulgurante, gracias a tu propia ambición y a la inteligencia de tu aliado más cercano, el teniente Bauer. Juntos os habéis ganado la confianza de Himmler. Incluso se ha hablado de admitirte en la Sociedad Thule, una distinción más que impulsaría tu carrera.

Desde que fuiste asignado por primera vez a esta misión empezaste a sospechar que puede esconder algo más. Esto no es solo una «expedición en busca de diamantes». También has notado que Bauer te está mintiendo acerca de algo, lo que ha empañado un poco tu confianza en él.

Si realmente hay diamantes en la mina, los recuperarás para Himmler... y te quedarás con unos pocos para ti. Himmler seguramente sospeche que podrías hacer algo así, por eso debe haber enviado a tantos oficiales desconocidos contigo. No se fía del todo de ti. Sabia decisión. Pero con Bauer a tu lado acabarás por ganarte su confianza. Es tu oportunidad de demostrar lo que vales. No falles.



NOMBRE: Capitán Gregor Hoffmann

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:			
FUE	10	COR	75
DES	12	EDU	19
INT	18	PUNTOS DE VIDA	10
CON	10	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+1D4
APA	13	CUCHILLO	1D4
POD	15	FUSIL	2D10
TAM	10	PISTOLA	1D10

HABILIDADES:

ANTROPOLOGÍA	80	HISTORIA	80
BUSCAR LIBROS	70	IDIOMA: NATIVO	50
CERRAJERÍA	80	LATÍN	90
CIENCIAS OCULTAS	80	PISTOLA	60
FOTOGRAFÍA	60	PSICOLOGÍA	70

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN:	OCULTISTA (5D6)	CORDURA: 7
PERSONALIDAD:	SINIESTRO (3D6), INTIMIDATORIO (3D6), SERIO (2D6), ASTUTO (2D6)	
OBJETIVO:	DESCUBRIR LOS SECRETOS OCULTOS Y LLEVARLOS A CASA, SOLO (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	FUERZA HISTÉRICA (1D6), PERCEPCIÓN (2D6)	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	OCULTISTA TURBIO
COMPLICACIÓN:	SOLO ÉL PUEDE DESCUBRIR EL CONOCIMIENTO OCULTO EN EL LUGAR.

HITOS:

- FORMA PARTE DE LA SOCIEDAD THULE Y LA SS-AHNENERBE.
- HA SIDO ENVIADO PARA BUSCAR ALGO OCULTO EN LAS CATACUMBAS.
- LA SOCIEDAD LE HA ENTREGADO UN MAPA Y VARIAS PISTAS PARA RESOLVER EL MISTERIO.

FORTALEZA	3	No es un hombre de acción	INICIATIVA	7
REFLEJOS	4	Dedos ágiles	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	3	Asqueroso	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	6	Erudito	AGUANTE	4
FFÍSICA	3	Correr	DEFENSA	13
COMBATE	4	Pistola	RESISTENCIA	12
PERCEPCIÓN	4	Fotógrafo aficionado	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	6	Usar ganchuzas	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	5	Intimidar	DRAMA	3
CULTURA	7	Ocultismo nazi		
PROFESIÓN	6	Antropólogo		

Para: Gregor Hoffmann

Eres el único que realmente conoce la auténtica razón de que este pequeño destacamento esté aquí.

Solo hay una persona que sepa por qué el Führer necesitaba un antropólogo en esta misión y esa persona eres tú. ¿Cavar en busca de diamantes? Eso es solo una tapadera: el Führer confía en ti porque eres parte de la SS-Ahnenerbe y la Sociedad Thule... y ambas organizaciones tienen interés en lo que puede haber en las profundidades de esa mina.

Creerías que podría haber un templo escondido en esas catacumbas. La Sociedad te dio un mapa para encontrarlo y pistas para descubrir su misterio. Pero no puedes decírselo a los demás. Es más: debes asegurarte de que cualquiera que descubra lo que realmente buscas no regrese con vida a Alemania.

Estas son tus órdenes específicas, en caso de que no lo tengas claro:

1. Hazte con todas las reliquias escondidas dentro de la tumba.
2. Asegúrate de ser el único que regresa con el conocimiento del descubrimiento.



NOMBRE: Teniente Rambert Müller

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:			
FUE	15	COR	55
DES	14	EDU	14
INT	18	PUNTOS DE VIDA	14
CON	18	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
APA	0	CUCHILLO	1D4
POD	11	FUSIL	2D10
TAM	19	PISTOLA	1D10

HABILIDADES:

CERRAJERÍA	80	OCULTARSE	80
CUCHILLO	80	PERSUASIÓN	80
DESCUBRIR	80	PISTOLA	90
ESCUCHAR	70	PSICOLOGÍA	90
ESQUIVAR	60	TORTURAR	80
OCULTAR	80		

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN:	OFICIAL DEL EJÉRCITO (5D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	ARTERO (2D6), GUARDAR LAS APARIENCIAS (2D6), MANDO (3D6), INTIMIDATORIO (3D6)	
OBJETIVO:	RECUPERAR EL HONOR PERDIDO (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	AGENTE DE INTELIGENCIA LEAL A LA PATRIA
COMPLICACIÓN:	LA GENTE LE TIENE MIEDO POR LAS CICATRICES DE SU CARA.

HITOS:

- LUCHÓ EN LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL, DONDE QUEDÓ DESFIGURADO.
- SU TRABAJO ESTÁ POR ENCIMA DE TODO Y DE TODOS.
- TIENE INFORMACIÓN DE TODOS SUS COMPAÑEROS, SALVO DE FUCHS.

FORTALEZA	5	Complejión fuerte	INICIATIVA	5
REFLEJOS	4	Bien coordinado	DAÑO C/C	+2
VOLUNTAD	4	Traicionero	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	3	Frío y calculador	AGUANTE	7
FFÍSICA	4	Resistir el dolor	DEFENSA	14
COMBATE	5	Distancias cortas	RESISTENCIA	21
PERCEPCIÓN	5	Descubrir cosas ocultas	ENTEREZA	5
SUBTERFUGIO	7	Mantenerse oculto	EST. MENTAL	15
ISOCIAL	6	Torturar	DRAMA	3
CULTURA	2	Secretos ajenos		
PROFESIÓN	6	Espionaje		

Para: Teniente Rambert Müller

Siempre te han **subestimado**. **Es** por tu cara. Tienen miedo de mirarte. Miedo de hablar contigo. Miedo de acercarse a ti. Pero no fue **idea** tuya que una bomba te explotara en la cara, llevándose **consigo** la mayor parte de tu rostro...

No eres el **ideal** ario de belleza y perfección. Tu familia formaba parte de la nobleza alemana, pero la Gran Guerra **supuso su** ruina. Todo lo que te queda es tu **astucia**, tu **habilidad** y tus **extraordinarias** aptitudes. Todavía tienen miedo de mirarte, pero Himmler te envió aquí porque **sabe** que obtienes **resultados**. Alemania necesita **dinero** para **sus** planes, **así** que la ubicación de una nueva mina de **diamantes** es exactamente el tipo de **oportunidad** que tú **necesitas**.



Nombre: Teniente Sören Fuchs

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:			
FUE	15	COR	80
DES	14	EDU	15
INT	15	PUNTOS DE VIDA	14
CON	15	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+1D10
APA	13	CUCHILLO	1D4
POD	16	FUSIL	2D10
TAM	13	PISTOLA	1D10
HABILIDADES:			
CHARLATANERÍA	80	OCULTARSE	70
DISFRAZARSE	90	ORIENTARSE	60
ESCUCHAR	70	PISTOLA	80
ESQUIVAR	70	PRIMEROS AUXILIOS	70
OCULTAR	80	REGATEAR	70

VALORES INNOMBRABLES		
PROFESIÓN:	ESPÍA (5D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	TRAICIONERO (2D6), MENTIROSO (3D6) NO ES PERSONAL (2D6), LEAL A LA PATRIA (3D6),	
OBJETIVO:	DESCUBRIR LOS SECRETOS DE TODOS (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	AGENTE DE INTELIGENCIA FUERA DE SU ENTORNO
COMPLICACIÓN:	SI DESCUBREN SU SECRETO ESTÁ MUERTO.

HITOS:

- LUCHÓ EN LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL.
- OCUPA UN ALTO RANGO EN LAS FUERZAS DE LAS SS.
- NUNCA HA ESTADO FUERA DE EUROPA.

FORTALEZA	4	Fibroso	INICIATIVA	6
REFLEJOS	4	Rápido	DAÑO C/C	+2
VOLUNTAD	4	Carismático	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	4	Astuto	AGUANTE	6
FFÍSICA	5	Correr	DEFENSA	14
COMBATE	5	Pistola	RESISTENCIA	18
PERCEPCIÓN	3	Buena vista	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	7	Ser otra persona	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	6	Charlatanería	DRAMA	3
CULTURA	4	Política europea		
PROFESIÓN	5	Primeros auxilios		

Para: Sören Fuchs

Tu nombre no es Sören Fuchs. Te llamas Arthur Madison, naciste en Alemania, viviste en Berlín durante los primeros catorce años de tu vida y luego te mudaste con tus padres a Inglaterra. Te uniste a la Inteligencia británica, trabajaste como espía durante la Primera Guerra Mundial, permaneciendo en ese puesto desde entonces. Tus órdenes fueron infiltrarte en las filas de las SS con el fin de vigilar a las fuerzas de élite de Himmler.

No sabes por qué te han asignado a este pelotón. De hecho, nunca has estado fuera de Europa. Puede que hayan descubierto tu tapadera. Parece que el resto de oficiales se conoce y que tú eres el nuevo del grupo. Y todos te miran, no te quitan el ojo de encima.

Averigua todo lo que sucede y recuerda: hay un pelotón de soldados británicos a solo unos kilómetros de aquí. Si las cosas se salen de control, envía una señal de emergencia a través de tu radio. Emite un «SOS» cinco veces seguidas y aparecerán en tu ayuda.



Richard Brennan

Director

Genio

LA LLAMADA DE CTHULHU

FUE	12	CON	12	TAM	10
DES	11	APA	17	COR	79
INT	18	POD	16	EDU	20

HABILIDADES

CHARLATANERÍA	70	ESCRITURA	80	INTERPRETACIÓN	80
DESCUBRIR	60	ESCUCHAR	80	PSICOLOGÍA	40
DIRIGIR	80	ESQUIVAR	22	MITOS DE CTHULHU	1*

* Richard ha hojeado algunas páginas de *El Rey de Amarillo*, por lo que ha podido vislumbrar el horror que les espera.

INNOMBRABLE

PROFESIÓN:	ACTOR/DIRECTOR (5D6)	CORDURA: 8
PERSONALIDAD:	EXIGENTE (3D6), ENCANTADOR (2D6), ELOCUENTE (3D6), PERSPICAZ (2D6)	
OBJETIVO:	SALVA A MI ESPOSA (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	PERCEPCIÓN (2D6)	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	GENIO CREATIVO
COMPLICACIÓN:	TODAVÍA ESTÁ ENAMORADO DE SYLVIA.

H I T O S	• Ha escrito, dirigido y protagonizado cinco películas y aparecido en muchas otras.
	• Sylvia se divorció de él porque su trabajo fue más importante que su relación.
	• Ha encontrado una copia de la obra maldita <i>El Rey de Amarillo</i> .

FORTALEZA	3	SEDENTARIO	INICIATIVA	5
REFLEJOS	3	DEDOS ÁGILES	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	5	ELOCUENTE	DAÑO DIST.	+0
INTELECTO	5	EXIGENTE	AGUANTE	5
FFÍSICA	1	EJERCICIOS LIGEROS	DEFENSA	11
COMBATE	3	ELUDIR PROBLEMAS	RESISTENCIA	15
PERCEPCIÓN	6	SUPERVISAR ESCENA	ENTEREZA	7
SUBTERFUGIO	6	CHARLATANERÍA	EST. MENTAL	21
ISOCIAL	7	CAUTIVAR	DRAMA	3
CULTURA	5	AFICIONADO A LOS LIBROS		
PROFESIÓN	7	DIRECTOR		

HE MUERTO. ¿Y AHORA QUÉ?

Solo porque un personaje esté muerto no significa que esté fuera de la partida.

Llévate al jugador a un lado y explícale lo que está sucediendo. De ahora en adelante, su personaje es el que supuestamente debía interpretar en la obra y su misión es asustar a los demás jugadores y helarles la sangre cada vez que pueda.



Sylvia Brennan

Actriz principal

Exesposa

LA LLAMADA DE CTHULHU

FUE	9	CON	8	TAM	9
DES	12	APA	17	COR	50
INT	15	POD	10	EDU	18

HABILIDADES

CHARLATANERÍA	60	FARMACOLOGÍA	70	REGATEAR	70
ESCRITURA	80	INTERPRETACIÓN	80	SEDUCCIÓN	80
ESQUIVAR	24	PERSUASIÓN	80	MITOS DE CTHULHU	

INNOMBRABLE

PROFESIÓN:	ACTRIZ DROGADICTA (5D6)	CORDURA: 3
PERSONALIDAD:	DIGNA DE PENA (3D6), VENGATIVA (2D6), CELOSA (3D6), VIGILANTE (2D6)	
OBJETIVO:	DESTRUIR A MI EXMARIDO (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	FUERZA HISTÉRICA (2D6), VIOLENCIA (2D6) DOMINACIÓN (2D6)	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	ACTRIZ PRINCIPAL
COMPLICACIÓN:	ADICTA A LAS DROGAS RECREATIVAS Y AL ABUSO DE ALCOHOL.

HITOS	• Se divorció de Richard porque le daba más importancia a su trabajo que a ella.
	• Está en el top 10 de muchas listas de apuestas sobre famosos que morirán pronto.
	• Siempre lleva una pequeña pistola escondida, para protegerse o suicidarse.

FORTALEZA	3	MUY DELGADA	INICIATIVA	6
REFLEJOS	4	FLEXIBLE	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	4	CELOSA	DAÑO DIST.	+0
INTELECTO	5	ÁTENTA	AGUANTE	5
FFÍSICA	2	YOGA	DEFENSA	13
COMBATE	4	DEFENSA PERSONAL	RESISTENCIA	15
PERCEPCIÓN	4	LEER EMOCIONES	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	7	OCULTAR SUS EMOCIONES	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	7	SEDUCIR	DRAMA	3
CULTURA	5	DROGAS Y MEDICAMENTOS		
PROFESIÓN	6	ACTRIZ		

HE MUERTO. ¿Y AHORA QUÉ?

Solo porque un personaje esté muerto no significa que esté fuera de la partida.

Llévate al jugador a un lado y explícale lo que está sucediendo. De ahora en adelante, su personaje es el que supuestamente debía interpretar en la obra y su misión es asustar a los demás jugadores y helarles la sangre cada vez que pueda.



Roy Phillips

Actor de reparto

Chico malo

LA LLAMADA DE CTHULHU

FUE	17	CON	15	TAM	15
DES	17	APA	17	COR	65
INT	11	POD	13	EDU	10

HABILIDADES

CAZAR	70	FARMACOLOGÍA	70	PISTOLA	60
CHARLATANERÍA	60	INTERPRETACIÓN	60	PRESA	70
DESCUBRIR	70	ORIENTARSE	60	PUÑETAZO	80
ESQUIVAR	70	PERSUASIÓN	50	MITOS DE CTHULHU	

INNOMBRABLE

PROFESIÓN:	HOMBRE DE VERDAD (3D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	NADA DE NENAZAS (2D6), DEMOSTRAR LO QUE VALE (2D6), NADA DE GILIPOLLECES (3D6), AGRESIVO (3D6)	
OBJETIVO:	PROBAR QUE SOY TODO UN HOMBRE (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	CHICO MALO DEL CINE
COMPLICACIÓN:	EXCESOS NOCTURNOS (ALCOHOL Y DROGAS RECREATIVAS)

HITOS

- Ha vivido gran parte de su vida en el *outback* australiano con su abuelo.
- Llegó al éxito en Hollywood gracias a Richard Brennan.
- En los últimos meses, ha estado viéndose con Sylvia Brennan en secreto.

FORTALEZA	4	MÚSCULOS DE GIMNASIO	INICIATIVA	6
REFLEJOS	5	BIEN COORDINADO	DAÑO C/C	+2
VOLUNTAD	5	VIOLENTO	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	2	ARROGANTE	AGUANTE	6
FFÍSICA	6	ARTES MARCIALES	DEFENSA	16
COMBATE	6	CAZAR	RESISTENCIA	18
PERCEPCIÓN	5	DESCUBRIR	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	5	ACECHAR	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	5	CONVENCER	DRAMA	3
CULTURA	4	BAJOS FONDOS		
PROFESIÓN	4	ACTOR		

HE MUERTO. ¿Y AHORA QUÉ?

Solo porque un personaje esté muerto no significa que esté fuera de la partida.

Llévate al jugador a un lado y explícale lo que está sucediendo. De ahora en adelante, su personaje es el que supuestamente debía interpretar en la obra y su misión es asustar a los demás jugadores y helarles la sangre cada vez que pueda.



Simon Carter

Actor secundario

Sabelotodo

LA LLAMADA DE CTHULHU

FUE	12	CON	13	TAM	10
DES	16	APA	15	COR	70
INT	14	POD	14	EDU	14

HABILIDADES

CHARLATANERÍA	80	FARMACOLOGÍA	30	PSICOLOGÍA	75
ESCRITURA	70	INTERPRETACIÓN	70	MITOS DE CTHULHU	
ESQUIVAR	50	PERSUASIÓN	75		

INNOMBRABLE

PROFESIÓN:	TU MEJOR AMIGO (3D6)	CORDURA: 9
PERSONALIDAD:	DE FIAR (3D6), HOMBRE DE FAMILIA (2D6), RESIGNADO (3D6), AMIGO EN QUIEN CONFIAR (2D6)	
OBJETIVO:	SACARLE TODO EL JUGO A LA VIDA (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	PERCEPCIÓN (1D6)	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	ACTOR DE REPARTO SABELOTODO
COMPLICACIÓN:	SUFRE UN INICIO TEMPRANO DE ALZHEIMER.

HITOS

- Richard Brennan le dio su oportunidad para la fama en Hollywood.
- Sylvia Brennan fue una vez su mejor amiga, pero su relación terminó.
- Es un hombre felizmente casado y con dos hijas.

FORTALEZA	3	PEQUEÑO	INICIATIVA	6
REFLEJOS	4	RÁPIDO	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	5	LIGERO TARTAMUDEO	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	4	RESPONSABLE	AGUANTE	5
FFÍSICA	2	DEPORTISTA AFICIONADO	DEFENSA	14
COMBATE	4	DEFENSA PERSONAL	RESISTENCIA	15
PERCEPCIÓN	4	DETALLISTA	ENTEREZA	6
SUBTERFUGIO	7	APARENTAR CONFIANZA	EST. MENTAL	18
ISOCIAL	6	CHARLA TRANQUILIZADORA	DRAMA	3
CULTURA	6	SABER DE TODO		
PROFESIÓN	6	MUNDO DEL CINE		

HE MUERTO. ¿Y AHORA QUÉ?

Solo porque un personaje esté muerto no significa que esté fuera de la partida.

Llévate al jugador a un lado y explícale lo que está sucediendo. De ahora en adelante, su personaje es el que supuestamente debía interpretar en la obra y su misión es asustar a los demás jugadores y helarles la sangre cada vez que pueda.



Julie Chancellor

Actriz de reparto

Seductora arribista

LA LLAMADA DE CTHULHU

FUE	9	CON	14	TAM	9
DES	10	APA	18	COR	75
INT	16	POD	15	EDU	10

HABILIDADES

CHARLATANERÍA	70	INTERPRETACIÓN	80	SEDUCCIÓN	90
DESCUBRIR	70	PERSUASIÓN	80	MITOS DE CTHULHU	
ESQUIVAR	20	REGATEAR	70		

INNOMBRABLE

PROFESIÓN:	SEDUCTORA ARRIBISTA (3D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	COQUETA (3D6), HIPERAMBICIOSA (3D6), DEPREDADORA (2D6), LEAL (2D6)	
OBJETIVO:	HACER QUE RICHARD SE OLVIDE DE SYLVIA (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	ACTRIZ DE REPARTO MANIPULADORA
COMPLICACIÓN:	ODIA LOS ESPEJOS A RAÍZ DE UN INCIDENTE DE NIÑA CUYOS DETALLES NO RECUERDA.

HITOS

- Pasó gran parte de su infancia siendo despreciada por su aspecto.
- Ha utilizado su belleza para lograr estatus y posición.
- Considera a Richard como uno de sus amigos más queridos y de mayor confianza.

FORTALEZA	3	DELGADA	INICIATIVA	5
REFLEJOS	3	BUEN EQUILIBRIO	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	6	ATRACTIVA	DAÑO DIST.	+0
INTELECTO	4	BUENA MEMORIA	AGUANTE	6
FFÍSICA	2	EJERCICIOS AERÓBICOS	DEFENSA	10
COMBATE	2	PONERSE A CUBIERTO	RESISTENCIA	18
PERCEPCIÓN	4	LEER LOS ROSTROS	ENTEREZA	8
SUBTERFUGIO	6	APARENTAR AMISTAD	EST. MENTAL	24
ISOCIAL	7	COQUETEAR	DRAMA	3
CULTURA	7	RUMORES		
PROFESIÓN	7	INTERPRETACIÓN		

HE MUERTO. ¿Y AHORA QUÉ?

Solo porque un personaje esté muerto no significa que esté fuera de la partida.

Llévate al jugador a un lado y explícale lo que está sucediendo. De ahora en adelante, su personaje es el que supuestamente debía interpretar en la obra y su misión es asustar a los demás jugadores y helarles la sangre cada vez que pueda.



Olivia Long

Actriz de reparto

Joven e inocente

LA LLAMADA DE CTHULHU

FUE	8	CON	10	TAM	8
DES	10	APA	13	COR	60
INT	13	POD	12	EDU	12

HABILIDADES

DESCUBRIR	70	INTERPRETACIÓN	70	REGATEAR	50
DISCRECIÓN	50	PERSUASIÓN	70	MITOS DE CTHULHU	
ESCUCHAR	70	PSICOLOGÍA	70		

INNOMBRABLE

PROFESIÓN:	ACTRIZ DE PERSONAJES JÓVENES E INOCENTES (5D6)	CORDURA: 10
PERSONALIDAD:	AMISTOSA (3D6), AMBICIOSA (2D6), TÍMIDA (3D6), RECATADA (2D6)	
OBJETIVO:	IMPRESIONAR A ESTOS DESCONOCIDOS (1D6)	
RASGOS DE LOCURA:	NINGUNO	

VALORES PARA HITOS

CONCEPTO:	ACTRIZ DE REPARTO INGENUA
COMPLICACIÓN:	SOLO CONOCE A RICHARD Y ESTÁ ALGO ASUSTADA AL RESPECTO.

HITOS

- Rechazó una propuesta de matrimonio de Richard Brennan hace tres semanas.
- Admira a Simon Carter y su peculiar sentido del humor.
- Solo ha tenido un papel de reparto en una única película independiente.

FORTALEZA	3	FIBROSA	INICIATIVA	5
REFLEJOS	3	NUNCA TROPIEZA	DAÑO C/C	+1
VOLUNTAD	5	RECATADA	DAÑO DIST.	+1
INTELECTO	5	AMBICIOSA	AGUANTE	5
FFÍSICA	2	ACRÓBATA	DEFENSA	12
COMBATE	4	EVITAR LOS GOLPES	RESISTENCIA	15
PERCEPCIÓN	6	ESCUCHAR ATENTAMENTE	ENTEREZA	7
SUBTERFUGIO	5	ACECHAR	EST. MENTAL	21
ISOCIAL	6	IMPRESIONAR	DRAMA	3
CULTURA	5	VIAJAR POR EL MUNDO		
PROFESIÓN	7	CINE INDEPENDIENTE		

HE MUERTO. ¿Y AHORA QUÉ?

Solo porque un personaje esté muerto no significa que esté fuera de la partida.

Llévate al jugador a un lado y explícale lo que está sucediendo. De ahora en adelante, su personaje es el que supuestamente debía interpretar en la obra y su misión es asustar a los demás jugadores y helarles la sangre cada vez que pueda.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	<u>9</u>	APA	<u>12</u>	EDU	<u>21</u>
DES	<u>14</u>	TAM	<u>10</u>	BONIFICACIÓN AL DAÑO	<u>+0</u>
INT	<u>15</u>	COR	<u>60</u>	MITOS DE CTHULHU	
CON	<u>10</u>	POD	<u>12</u>		

ASTRONAVEGACIÓN	<u>30</u>	ESQUIVAR	<u>30</u>	MEDICINA	<u>20</u>
DESCUBRIR	<u>55</u>	FÍSICA	<u>80</u>	PERSUASIÓN	<u>45</u>
ELECTRICIDAD	<u>70</u>	INFORMÁTICA	<u>90</u>	PILOTO	<u>25</u>
ELECTRÓNICA	<u>70</u>	LANZAR	<u>30</u>	SALTAR	<u>25</u>
ESCUCHAR	<u>60</u>	MECÁNICA	<u>20</u>		

PUNTOS DE VIDA 

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	INGENIERO (5D6)
PERSONALIDAD	MELANCÓLICO (3D6) LABORIOSO (3D6) LÍDER (2D6) PRÁCTICO (2D6)
OBJETIVO	TERMINAR EL TRABAJO (1D6)
CORDURA	10
RASGOS DE LOCURA	N/A

VALORES PARA HITOS

Concepto: Ingeniero melancólico

Complicación: Depresión por la muerte de su familia

Hitos:

- Ha dedicado su vida a construir nuevas colonias en planetas distantes.

FORTALEZA	3	Delgado
REFLEJOS	4	Flexible
VOLUNTAD	3	Decidido
INTELECTO	6	Laborioso

FFísica	4	Saltar
Combate	4	Lanzar cosas
Percepción	5	Oído fino
Subterfugio	5	Pasar desapercibido
ISocial	4	Convencer
Cultura	6	Vivir en una nave
Profesión	7	Informática y electrónica

DRAMA 3

INICIATIVA +7

DAÑO C/C +1

DAÑO DIST. +1

AGUANTE 4

DEFENSA 13

RESISTENCIA 12

ENTEREZA 6

EST. MENTAL 18



REGGIE MADDOX

Te diriges a una colonia de un planeta exterior por una sencilla razón: quieres ayudar a construirla. Te has pasado la vida haciendo lo mismo, volar hasta algún planeta abandonado para ayudar a perfectos desconocidos a levantar una ciudad a partir de planes que nadie ha visto antes. Pasarás los dos primeros años en pequeños habitáculos y trajes con filtro de aire para protegerte de la atmósfera. Luego, si las cosas van bien, tendréis el comienzo de algo habitable. Por supuesto, ahí es cuando descubrirán que los planes de trabajo fueron desarrollados por ingenieros que jamás han levantado una colonia con sus propias manos y a todos les entrará el pánico y tendrás que improvisar.

Es la misma historia de siempre, pero puede que esta vez no tengas el ánimo necesario. Tu mujer e hijo murieron en un incendio dos semanas antes del lanzamiento. Sigues de luto, consumido por la tristeza, lejos de estar completamente recuperado. Los psicólogos de la Tierra te dieron pastillas para ayudarte cuando te hundas en la depresión. Asegúrate de llevarlas contigo. Cuando salgas del estado de críesueño, tu mente podría ser víctima de pensamientos negativos y alucinaciones. Si la oscuridad amenazara con devorarte, tómate las medicinas.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	9	APA	12	EDU	21
DES	14	TAM	10	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
INT	15	COR	60	MITOS DE CTHULHU	
CON	10	POD	12		

ARQUITECTURA	90	ESCUCHAR	60	OCULTAR	60
ARTE	60	ESQUIVAR	60	OCULTARSE	90
CHARLATANERÍA	70	FARMACOLOGÍA	60	PERSUASIÓN	70
DESCUBRIR	80	FOTOGRAFÍA	70	PRIMEROS AUXILIOS	60
DISCRECIÓN	80	MECÁNICA	60	PSICOLOGÍA	60
ELECTRICIDAD	70	MEDICINA	60	SALTAR	60

PUNTOS DE VIDA 



PSICÓPATA

VALORES PARA HITOS

Concepto: Ingeniero psicópata

Complicación: Irresistible necesidad de matarlos a todos.

Hitos:

- Crea arte con su escalpelo y sus dedos.

FORTALEZA	3	Delgado
REFLEJOS	4	Flexible
VOLUNTAD	3	Decidido
INTELECTO	6	Laborioso

DRAMA 3

FFísica	6	Saltar
Combate	6	Acechar
Percepción	5	Oído fino
Subterfugio	7	Esconderse
ISocial	4	Crear arte
Cultura	5	Medicina
Profesión	7	Informática y electrónica

INICIATIVA	+7
DAÑO C/C	+2
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	4
DEFENSA	15
RESISTENCIA	12
ENTEREZA	6
EST. MENTAL	18



REGGIE MADDOX

RECUERDO 3: Reggie

Estaba cantando cuando te encontraron. Cantando. Cuando su voz empezó a alzarse le hiciste un ajuste en las cuerdas vocales para asegurarte de que hacían el sonido que deseabas. Un sonido tan hermoso. Un sonido jamás oído por ningún otro ser humano. Un sonido que ningún otro ser humano podría hacer. Hiciste arte con tus manos y tu bisturí. Pero ellos no lo entendieron y cuando derribaron la puerta, te encerraron junto a tu éxtasis de felicidad. Pudiste verlo detrás de tus ojos. Un glifo. Un símbolo. Un signo. Lo viste y te quemó. Te cegó. Te hizo libre.

Te reías cuando te encontraron. Y te enviaron lejos. Encontraron los cuerpos y te enviaron lejos...

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	INGENIERO (5D6)
PERSONALIDAD	LABORIOSO (3D6)
OBJETIVO	MATARLOS A TODOS (1D6)
CORDURA	0
RASGOS DE LOCURA	FUERZA HISTÉRICA (3D6) VIOLENCIA (3D6) BANALIDAD (2D6)
	MENTE COLECTIVA (2D6)

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	8	APA	17	EDU	21
DES	12	TAM	8	BONIFICACIÓN AL DAÑO	-D4
INT	17	COR	85	MITOS DE CTHULHU	
CON	13	POD	17		

CHARLATANERÍA	50	LANZAR	20	PSICOLOGÍA	95
DESCUBRIR	70	MEDICINA	80	REGATEAR	60
ESCUCHAR	80	PERSUASIÓN	85	SALTAR	25
ESQUIVAR	30	PRIMEROS AUXILIOS	60		
INFORMÁTICA	70	PSICOANÁLISIS	95		

PUNTOS DE VIDA



VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	Psicóloga (5D6)
PERSONALIDAD	MELANCÓLICA (3D6) AMISTOSA (2D6) SERVICIAL (2D6) COMPASIVA (3D6)
OBJETIVO	AYUDA A LOS DEMÁS A SUPERAR SUS MIEDOS (1D6)
CORDURA	10
RASGOS DE LOCURA	N/A

VALORES PARA HITOS

Concepto: Psicóloga deseando ayudar

Complicación: Depresión por la muerte de su familia

Hitos:

- Ha traído consigo las drogas y nanomáquinas necesarias para realizar su trabajo.

FORTALEZA	3	Delgada
REFLEJOS	3	Dedos ágiles
VOLUNTAD	5	Misericordiosa
INTELECTO	5	Atenta

DRAMA 3

FFísica	3	Correr
Combate	3	Clavar agujas
Percepción	7	Escuchar
Subterfugio	5	Disimular
ISocial	7	Psicología
Cultura	3	Tecnología
Profesión	7	Medicina

INICIATIVA	5
DAÑO C/C	+1
DAÑO DIST.	+0
AGUANTE	5
DEFENSA	11
RESISTENCIA	15
ENTEREZA	7
EST. MENTAL	21



BONNIE REYNOLDS

Hay una vieja película que decía «En el espacio nadie puede oír tus gritos». No es verdad. Por eso estás aquí. El espacio profundo es un lugar solitario, deprimente. Es peligroso para las mentes humanas. Tu misión es ayudar a tus futuros compañeros a adaptarse a una nueva vida entre las estrellas, para lo que has traído contigo tu experiencia y vastos conocimientos científicos en neurología y psiquiatría. Cuando llegues a la colonia tu contribución será una de las más importantes. Es verdad que se necesitan ingenieros y mecánicos, pero también te necesitan a ti. Te necesitan porque sabes cómo tratar los peligros invisibles, esos capaces de echar raíces y consumir la mente humana.

Querías traerte a tu familia contigo, pero tu esposo e hijo murieron en un incendio dos semanas antes del lanzamiento. Sigues de luto, consumida por la tristeza, lejos de estar completamente recuperada. Los psicólogos de la Tierra te dieron pastillas para ayudarte cuando te hundas en la depresión. Asegúrate de llevarlas contigo. Cuando salgas del estado de criosueño tu mente podría ser víctima de pensamientos negativos y alucinaciones. Si la oscuridad amenazara con devorarte, tómate las medicinas.

Has traído contigo una gran cantidad de medicamentos y nanomáquinas que pueden ayudarte en tu trabajo. Las medicinas son un poco anticuadas, pero sirven para salir del apuro, mientras que las nanoinyecciones ayudan a redirigir las conexiones entre neuronas, ajustar las rutas cerebrales de los pensamientos y evitar las zonas más conflictivas. Las nanoinyecciones también son peligrosas y altamente experimentales. Por suerte, los planetas exteriores no están sujetos a las artificiales (e innecesarias) regulaciones del Consejo Médico de la Tierra. Pero ten cuidado, hay veces que las nanos pueden tener... consecuencias inesperadas.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	8	APA	17	EDU	21
DES	12	TAM	8	BONIFICACIÓN AL DAÑO	-D4
INT	17	COR	85	MITOS DE CTHULHU	
CON	13	POD	17		

CHARLATANERÍA	70	FARMACOLOGÍA	90	PERSUASIÓN	70
DESCUBRIR	80	MEDICINA	90	PRIMEROS AUXILIOS	80
DISCRECIÓN	80	OCULTAR	60	PSICOLOGÍA	60
ESCUCHAR	80	OCULTARSE	60		

PUNTOS DE VIDA



SÍNDROME DE MUNCHAUSEN POR PODERES

VALORES PARA HITOS

Concepto: Psicóloga con síndrome de Münchhausen por poderes

Complicación: Irresistible necesidad de matarlos a todos.

Hitos:

- Asesinó a sus tres hijos envenenándolos

FORTALEZA	3	Delgada
REFLEJOS	3	Dedos ágiles
VOLUNTAD	5	Misericordiosa
INTELECTO	5	Atenta

DRAMA 3

FFísica	5	Correr
Combate	5	Clavar agujas
Percepción	7	Escuchar
Subterfugio	6	Moverse en sigilo
ISocial	7	Psicología
Cultura	3	Tecnología
Profesión	7	Medicina

INICIATIVA	5
DAÑO C/C	+2
DAÑO DIST.	+0
AGUANTE	5
DEFENSA	13
RESISTENCIA	15
ENTEREZA	7
EST. MENTAL	21



BONNIE REYNOLDS

RECUERDO 3: Bonnie

Fue el Signo quien te lo dijo. El Signo. Ardía en tu cerebro, te perseguía en tus sueños. Solo tú podías salvarlos. Solo tú podías salvarlos.

Cuando tu tercer hijo se enfermó, se lo llevaron. Dijeron que estabas envenenando a tus niños. Dicen que los habías matado. ¡Pero los estabas curando! ¡Los estabas ayudando! ¡Los doctores no pudieron ayudar! ¡La medicina no pudo ayudar! ¡Fuiste tú! ¡Fuiste tú! ¡Fuiste tú!

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	PSICÓLOGA (5D6)
PERSONALIDAD	COMPASIVA (3D6)
OBJETIVO	MATARLOS A TODOS (1D6)
CORDURA	0
RASGOS DE LOCURA	DOMINACIÓN (3D6), BANALIDAD (3D6), PERCEPCIÓN (3D6), MENTE COLECTIVA (1D6)

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	14	APA	15	EDU	14
DES	13	TAM	10	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
INT	14	COR	70	MITOS DE CTHULHU	
CON	12	POD	14		

BIOLOGÍA	85	ESQUIVAR	40	PILOTO	45
CHARLATANERÍA	80	FARMACOLOGÍA	90	QUÍMICA	85
DERECHO	80	INFORMÁTICA	60	SALTAR	45
DESCUBRIR	50	LANZAR	60		
ESCUCHAR	30	PERSUASIÓN	95		

PUNTOS DE VIDA

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	EMPREENDEDOR (5D6)
PERSONALIDAD	MELANCÓLICO (3D6) NO DEL TODO HONESTO (3D6) VENDEDOR (2D6) CONFIANZA EN SÍ MISMO (2D6)
OBJETIVO	CUMPLIR EL TRABAJO (1D6)
CORDURA	10
RASGOS DE LOCURA	N/A

VALORES PARA HITOS

Concepto: Empresario afligido

Complicación: Depresión por la muerte de su familia

Hitos:

- Ha creado una toxina capaz de eliminar recuerdos dolorosos.

FORTALEZA	4	Fibroso
REFLEJOS	4	Bien coordinado
VOLUNTAD	4	Vendedor
INTELECTO	4	Realista

DRAMA 3

FFísica	3	Atletismo
Combate	4	Defensa personal
Percepción	5	Descubrir
Subterfugio	7	Mentiroso
ISocial	6	Convencer
Cultura	3	Tecnología
Profesión	7	Bioquímico

INICIATIVA	6
DAÑO C/C	+2
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	6
DEFENSA	13
RESISTENCIA	18
ENTEREZA	6
EST. MENTAL	18



JOE BEECH

Cuando estabas en la Tierra te quitaron la libertad y te ataron las manos a la espalda. Intentaste hacerte un nombre, pero el Consejo de Comercio nunca te dio una oportunidad. Te viste limitado a perseguir los sueños mediocres del hombre medio.

Pero aquí, en los planetas exteriores, no hay un Consejo que te impida trabajar. Aquí en las colonias eres simplemente tú y podrás llegar tan alto como te lleve tu talento.

Y tienes talento. Joder si lo tienes. Y tienes un producto. Un producto de primera.

Es lo que llamas «toxina mnemónica», un compuesto que literalmente elimina los recuerdos. Puedes matar recuerdos no deseados, eliminarlos de la mente sin más. Una dosis y ese espantoso fin de semana en las montañas podría desaparecer. Las víctimas de abusos, violaciones y otros traumas no necesitan ser perseguidos por esos recuerdos. El producto aún es muy experimental, pero tienes un montón de inversores y toda una población lista para ser sujetos de prueba.

Esperabas traerte a tu esposa e hijo en el viaje, pero murieron en un incendio dos semanas antes del lanzamiento. Sigues de luto, consumido por la tristeza, lejos de estar completamente recuperado. Los psicólogos de la Tierra te dieron pastillas para ayudarte cuando te hundas en la depresión. Asegúrate de llevarlas contigo. Cuando salgas del estado de criosueño, tu mente podría ser víctima de pensamientos negativos y alucinaciones. Si la oscuridad amenazara con devorarte, tómate las medicinas.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	14	APA	15	EDU	14
DES	13	TAM	10	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
INT	14	COR	70	MITOS DE CTHULHU	
CON	12	POD	14		

CHARLATANERÍA	80	ESQUIVAR	60	PSICOLOGÍA	80
DESCUBRIR	80	OCULTAR	60	SALTAR	60
DISCRECIÓN	80	OCULTARSE	90		
ELECTRÓNICA	60	PERSUASIÓN	80		
ESCUCHAR	80	PRIMEROS AUXILIOS	60		

PUNTOS DE VIDA



EXTRAÑO INVISIBLE

VALORES PARA HITOS

Concepto: Extraño invisible

Complicación: Irresistible necesidad de matarlos a todos.

Hitos:

- El que acecha en su cerebro le dice lo que tiene que hacer.

FORTALEZA	4	Fibroso
REFLEJOS	4	Bien coordinado
VOLUNTAD	4	Vendedor
INTELECTO	4	Realista

FFísica	5	Atletismo
Combate	6	Degollar
Percepción	6	Descubrir
Subterfugio	7	Mantenerse oculto
ISocial	6	Convencer
Cultura	3	Tecnología
Profesión	7	Bioquímico

DRAMA 3

INICIATIVA	6
DAÑO C/C	+2
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	6
DEFENSA	15
RESISTENCIA	18
ENTEREZA	6
EST. MENTAL	18



JOE BEECH

RECUERDO 3: Joe

Te miras en el espejo. Oyes cómo la policía derriba la puerta, pero te miras en el espejo y ves otra cara. Muy parecida a la tuya, pero diferente. Los ojos. La sonrisa. Y cuando le hablas, te responde con una voz completamente distinta. El extraño invisible. El que acecha en tu mente. Te dice que vas a escapar, que todo va a salir bien. Te muestra el Signo y este se graba a fuego en tu cerebro, dejando una cicatriz. Una cicatriz que no puedes olvidar. Has visto la verdad del Signo y ya nada volverá a ser igual. Ves a los policías en el espejo. Te ves a ti mismo. Desnudo y cubierto de sangre. Les sonríes. Él les sonríe. Sonreís juntos.

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	EMPRENDEDOR (5D6)
PERSONALIDAD	NO DEL TODO HONESTO (3D6)
OBJETIVO	MATARLOS A TODOS (1D6)
CORDURA	0
RASGOS DE LOCURA	VIOLENCIA (5D6), BANALIDAD (3D6), MENTE COLECTIVA (2D6)

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	18	APA	9	EDU	15
DES	16	TAM	15	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+D6
INT	15	COR	60	MITOS DE CTHULHU	
CON	15	POD	12		

CONducir MAQUINARIA	80	ESCUCHAR	50	MECÁNICA	95
CUCHILLO	50	ESQUIVAR	30	PERSUASIÓN	45
DESCUBRIR	55	FÍSICA	70	PILOTO	70
ELECTRICIDAD	80	INFORMÁTICA	50	SALTAR	35
ELECTRÓNICA	80	LANZAR	60	TREPAR	50

PUNTOS DE VIDA



VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	Mecánico (5D6)
PERSONALIDAD	MELANCÓLICO (3D6) LABORIOSO (3D6) ACTITUD DE HOMBRE TRABAJADOR (2D6) NADA DE GILIPOLLECES (2D6)
OBJETIVO	CUMPLIR EL TRABAJO (1D6)
CORDURA	10
RASGOS DE LOCURA	N/A

VALORES PARA HITOS

Concepto: Mecánico compungido

Complicación: Depresión por la muerte de su familia

Hitos:

- Ha aceptado el trabajo únicamente por el dinero.

FORTALEZA	5	Espalda ancha
REFLEJOS	4	Manos rápidas
VOLUNTAD	3	Trabajador
INTELECTO	4	Autodidacta

FFísica	4	Escalador
Combate	5	Cuchillo
Percepción	5	Encontrar problemas
Subterfugio	4	Disimular
ISocial	5	Cambiar de tema
Cultura	5	Entornos informatizados
Profesión	7	Maquinaria pesada

DRAMA 3

INICIATIVA	6
DAÑO C/C	+2
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	6
DEFENSA	14
RESISTENCIA	18
ENTEREZA	5
EST. MENTAL	15



DEAN CHAMBERS

Nunca llegaste a graduarte, no te hacía falta. Aprendiste a construir y arreglar cosas por tu cuenta y no necesitabas un trozo de papel para decirte cómo hacerlo. Llevas toda tu vida trabajando en esta mierda y ningún «ingeniero» te va a decir cómo arreglar nada.

Aceptaste el trabajo por la paga. Tu mujer y tu hijo estaban en casa, esperando a que construyeras esta «colonia» para reunirse contigo, pero entonces hubo un accidente. Murieron en un incendio dos semanas antes del lanzamiento. Sigues de luto, consumido por la tristeza, lejos de estar completamente recuperado. Los psicólogos de la Tierra te dieron pastillas para ayudarte cuando te hundas en la depresión. Asegúrate de llevarlas contigo. Cuando salgas del estado de críosis, tu mente podría ser víctima de pensamientos negativos y alucinaciones. Si la oscuridad amenazara con devorarte, tómate las medicinas.

Ya no tienes un hogar ni nada que esperar de la vida, nada excepto construir esa maldita colonia y hacer que sea lo mejor que has hecho en tu vida.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	18	APA	9	EDU	15
DES	16	TAM	15	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+D6
INT	15	COR	60	MITOS DE CTHULHU	
CON	15	POD	12		

CHARLATANERÍA	70	ESQUIVAR	60	PERSUASIÓN	70
COCINAR	90	FARMACOLOGÍA	60	PRIMEROS AUXILIOS	60
DERECHO	40	FOTOGRAFÍA	70	PSICOLOGÍA	60
DESCUBRIR	80	MEDICINA	60	SALTAR	60
DISCRECIÓN	80	OCULTAR	60	TREPAR	60
ESCUCHAR	70	OCULTARSE	90		

PUNTOS DE VIDA



CANÍBAL

VALORES PARA HITOS

Concepto: Mecánico caníbal

Complicación: Irresistible necesidad de matarlos a todos.

Hitos:

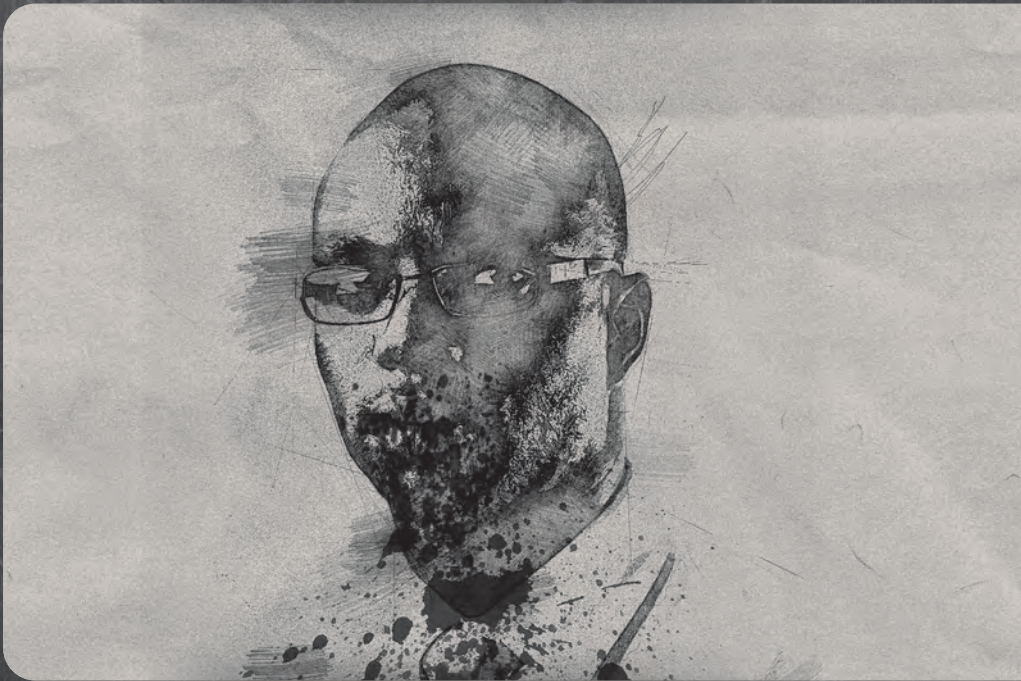
- Cuando se come una cosa, le pertenece.

FORTALEZA	5	Espalda ancha
REFLEJOS	4	Manos rápidas
VOLUNTAD	3	Trabajador
INTELECTO	4	Autodidacta

DRAMA 3

FFísica	5	Escalador
Combate	7	Cuchillo de carnicero
Percepción	5	Encontrar problemas
Subterfugio	6	Esconderse
ISocial	5	Intimidar
Cultura	5	Medicina básica
Profesión	7	Cocinar

INICIATIVA	6
DAÑO C/C	+2
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	6
DEFENSA	16
RESISTENCIA	18
ENTEREZA	5
EST. MENTAL	15



DEAN CHAMBERS

RECUERDO 3: Dean

El juez y el jurado te miran con desprecio cuando entras en el tribunal. Ven las fotos y muestran su disgusto. Pero en el fondo de tu mente sabes lo que están pensando. «Ese soy yo», se dicen a sí mismos. «Ese soy yo». Y tienen razón. Todos tienen razón. Los miras y son igual que esas pequeñas chuletas que se encuentran en cualquier supermercado. Ninguno de ellos se plantea ni por un segundo de dónde procede esa carne. Los gritos que lanzan las vacas, la mirada en sus ojos. Todos lo saben pero nadie quiere pensar en ello. Y ninguno de ellos quiere pensar en la verdad más profunda, que tú estás por encima de ellos. Porque una vez que has comido algo, te pertenece. Al igual que las vacas y las gallinas son de su propiedad... ellos te pertenecen a ti. Y eso es lo que más los aterroriza.

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	MECÁNICO (5D6)
PERSONALIDAD	N / A
OBJETIVO	MATARLOS A TODOS (1D6)
CORDURA	0
RASGOS DE LOCURA	FUERZA HISTÉRICA (5D6), VIOLENCIA (2D6), DOMINAR (2D6), MENTE COLECTIVA (1D6)

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	<u>9</u>	APA	<u>18</u>	EDU	<u>10</u>
DES	<u>18</u>	TAM	<u>10</u>	BONIFICACIÓN AL DAÑO	<u>+0</u>
INT	<u>14</u>	COR	<u>60</u>	MITOS DE CTHULHU	
CON	<u>8</u>	POD	<u>12</u>		

CHARLATANERÍA	<u>90</u>	ESCUCHAR	<u>60</u>	PERSUASIÓN	<u>60</u>
DERECHO	<u>30</u>	ESQUIVAR	<u>40</u>	TOCAR BATERÍA	<u>90</u>
DESCUBRIR	<u>70</u>	FARMACOLOGÍA	<u>70</u>	TOCAR GUITARRA	<u>90</u>
DISCRECIÓN	<u>70</u>	OCULTAR	<u>60</u>	TOCAR PIANO	<u>90</u>
ELECTRÓNICA	<u>30</u>	OCULTARSE	<u>60</u>		

PUNTOS DE VIDA

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	MÚSICO (5D6)
PERSONALIDAD	MELANCÓLICO (3D6) AMIGO DESESPERADO (3D6) TEMPERAMENTO ARTÍSTICO (2D6) DEDOS LIGEROS (2D6)
OBJETIVO	COMENZAR DE NUEVO (1D6)
CORDURA	10
RASGOS DE LOCURA	N/A

VALORES PARA HITOS

Concepto: Músico entristecido

Complicación: Depresión por la muerte de su familia

Hitos:

- Su guitarra y su música es lo único que necesita ahora.

FORTALEZA	3	Muy delgado
REFLEJOS	5	Dedos rápidos
VOLUNTAD	5	Temperamento artístico
INTELECTO	3	Perseverante

DRAMA 3

FFísica	3	Entrenamiento básico
Combate	4	Esquivar golpes
Percepción	4	Oído de músico
Subterfugio	5	Acechar
ISocial	6	Trabar amistad
Cultura	6	Medicamentos
Profesión	7	Tocar instrumentos

INICIATIVA	6
DAÑO C/C	+1
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	5
DEFENSA	14
RESISTENCIA	15
ENTEREZA	6
EST. MENTAL	18



OLIVER PRICE

Sabes por qué estás aquí. La has cagado tantas veces que este es el último lugar que te queda: en una nave espacial, a siete mil años luz de casa, con una maleta llena como único equipaje. Lo has dejado todo atrás: tu reputación, la tumba de tu mujer y tu hija...

Te las habrías llevado contigo, pero murieron en un incendio dos semanas antes del lanzamiento. Sigues de luto, consumido por la tristeza, lejos de estar completamente recuperado. Los psicólogos de la Tierra te dieron pastillas para ayudarte cuando te hundas en la depresión. Asegúrate de llevarlas contigo. Cuando salgas del estado de criosueño, tu mente podría ser víctima de pensamientos negativos y alucinaciones. Si la oscuridad amenazara con devorarte, tómate las medicinas.

Tu guitarra y tu música son todo lo que necesitas. Todo lo que necesitas. Y cuando llegues a los planetas exteriores, donde nadie sabe quién eres, podrás comenzar de nuevo. Las drogas, la violencia y los periodistas se quedaron atrás, en la Tierra. Ahora tienes otro nombre, otra identidad y una última oportunidad. Te enteraste de este «proyecto» a través de algunos amigos que tenían contactos dentro del gobierno. Pueden lograr que te olvides de todo, construirte una nueva identidad y borrar la antigua por completo. Darte la posibilidad de empezar de nuevo. Eso es exactamente lo que querías. Así que vendiste tus casas, los coches y todo lo demás y pagaste en efectivo. Rompiste unas veinte leyes al hacerlo, pero ahora te diriges a un mundo nuevo. Te has cambiado de cara y de nombre y la compañía te va a cambiar tu propia identidad. Serás un hombre nuevo.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	9	APA	18	EDU	10
DES	18	TAM	10	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
INT	14	COR	60	MITOS DE CTHULHU	
CON	8	POD	12		

CHARLATANERÍA	90	ELECTRÓNICA	30	OCULTARSE	60
CIENCIAS OCULTAS	70	ESCUCHAR	60	PERSUASIÓN	60
DERECHO	30	ESQUIVAR	40	TOCAR BATERÍA	90
DESCUBRIR	70	FARMACOLOGÍA	70	TOCAR GUITARRA	90
DISCRECIÓN	70	OCULTAR	60	TOCAR PIANO	90

PUNTOS DE VIDA



SECTARIO

VALORES PARA HITOS

Concepto: Músico sectario

Complicación: Irresistible necesidad de matarlos a todos.

Hitos:

- La voz que le susurra siempre está con él.

FORTALEZA	3	Muy delgado
REFLEJOS	5	Dedos rápidos
VOLUNTAD	5	Temperamento artístico
INTELECTO	3	Perseverante

DRAMA 3

FFísica	5	Entrenamiento básico
Combate	6	Desollar
Percepción	4	Oído de músico
Subterfugio	6	Acechar
ISocial	6	Trabar amistad
Cultura	6	Ocultismo
Profesión	7	Tocar instrumentos

INICIATIVA	6
DAÑO C/C	+1
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	5
DEFENSA	14
RESISTENCIA	15
ENTEREZA	6
EST. MENTAL	18



OLIVER PRICE

RECUERDO 3: Oliver

Una suite ejecutiva, completamente equipada y con vistas a la ciudad. Cocaína, heroína y una chica que parece tener diecisiete años. Tiene la piel pálida y te mira con ojos muertos. No tiene cara. Su piel no le pica. La cama está de pie, contra la pared. Hay un pentáculo dibujado en el suelo y estás desnudo, cubierto de sangre. Su sangre y su piel. Estás llamando a algo. Algo que te hará poderoso. Algo que te transformará en lo que siempre quisiste ser. Puedes saborear su sangre en tus labios. Y escuchas una voz... que viene del suelo. Es esa voz. Esa voz susurrante. Siempre estuvo ahí. Contigo. Una parte de ti. Está contigo, aquí mismo, ahora mismo.

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	Músico (5D6)
PERSONALIDAD	DEDOS LIGEROS (1D6), DEMASIADO DELGADO (1D6)
OBJETIVO	MATARLOS A TODOS (1D6)
CORDURA	0
RASGOS DE LOCURA	DOMINACIÓN (5D6), PERCEPCIÓN (3D6), MENTE COLECTIVA (2D6)



SAMANTHA MURPHY

¿Por qué dejar la tierra? ¿Por qué dejarlo todo atrás a cambio de un puesto de dirección en un planeta atrasado que no tendrá su propia atmósfera durante los tres primeros años? Porque todo lo que te ataba a la Tierra murió hace dos semanas.

Antes estabas a cargo de toda la operación, lista para celebrarlo con champán en cuanto despegase la nave. Pero tu marido e hija murieron en un incendio dos semanas antes del lanzamiento. Sigues de luto, consumida por la tristeza, lejos de estar completamente recuperada. Los psicólogos de la Tierra te dieron pastillas para ayudarte cuando te hundas en la depresión. Asegúrate de llevarlas contigo. Cuando salgas del estado de criosueño, tu mente podría ser víctima de pensamientos negativos y alucinaciones. Si la oscuridad amenazara con devorarte, tómate las medicinas.

Pero cuando llegues, estarás a cargo de todo. Cada pequeño detalle. Eso debería mantenerte la mente ocupada. Eso debería permitirte salir poco a poco del agujero.

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	8	APA	18	EDU	12
DES	10	TAM	8	BONIFICACIÓN AL DAÑO	-D4
INT	18	COR	85	MITOS DE CTHULHU	
CON	10	POD	17		

DESCUBRIR	80	MEDICINA	60	PRIMEROS AUXILIOS	80
DISCRECIÓN	80	OCULTAR	60	PSICOLOGÍA	80
ESCUCHAR	80	OCULTARSE	90	RELIGIÓN (CATÓLICA)	90
FARMACOLOGÍA	60	PERSUASIÓN	70		

PUNTOS DE VIDA



“BLOODY MARY”

VALORES PARA HITOS

Concepto: «Bloody Mary»

Complicación: Irresistible necesidad de matarlos a todos.

Hitos:

- El sacerdote del orfanato trató de ayudarla.

FORTALEZA	3	Pequeña
REFLEJOS	3	Flexible
VOLUNTAD	5	Encantadora
INTELECTO	5	Ambiciosa

DRAMA 3

FFísica	4	Correr
Combate	6	Ejecutar
Percepción	5	Percibir el entorno
Subterfugio	6	Esconderse
ISocial	6	Dar órdenes
Cultura	6	Primeros auxilios
Profesión	7	Cristianismo

INICIATIVA	5
DAÑO C/C	+1
DAÑO DIST.	+1
AGUANTE	5
DEFENSA	14
RESISTENCIA	15
ENTEREZA	7
EST. MENTAL	21



SAMANTHA MURPHY

RECUERDO 3: Samantha

El sacerdote a cargo del orfanato se sienta frente a ti. Estás esposada y la policía espera fuera. Trató de encubrirte, intentó ayudarte, lo sabes. Y no vas a decirles ni una palabra. Él continuará cuando tú te hayas ido. Y sonrías porque lo sabes. La policía encontró los cuerpos de los niños que enterraste en el bosque, pero no saben nada de los que están junto al río. No saben nada de esos. Y cuando te hayas ido, él esperará un poco más y luego las desapariciones comenzarán de nuevo. Y durante años se preguntarán por qué. Puede que incluso te dejen salir, porque obviamente fuiste condenada por un delito que no cometiste. Pero qué tontos son los hombres. Qué tontos.

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	N / A
PERSONALIDAD	MIRADA DE DETERMINACIÓN (1D6)
OBJETIVO	MATARLOS A TODOS (1D6)
CORDURA	0
RASGOS DE LOCURA	VIOLENCIA (5D6), DOMINACIÓN (3D6), PERCEPCIÓN (3D6), MENTE COLECTIVA (1D6)

VALORES PARA LA LLAMADA DE CTHULHU:

FUE	12	APA	12	EDU	12
DES	14	TAM	10	BONIFICACIÓN AL DAÑO	+0
INT	13	COR	50	MITOS DE CTHULHU	
CON	8	POD	10		

ASTRONAVEGACIÓN	90	INFORMÁTICA	75	OCULTARSE	60
ELECTRICIDAD	40	LANZAR	40	PERSUASIÓN	50
ELECTRÓNICA	60	MECÁNICA	50	PILOTO	95

PUNTOS DE VIDA

VALORES INNOMBRABLES

PROFESIÓN	PILOTO (5D6)
PERSONALIDAD	ATERRORIZADA (3D6) PARANOICA (3D6) DESESPERADA (2D6) RESERVADA (2D6)
OBJETIVO	LLEGAR A LA CÁPSULA DE ESCAPE (1D6)
CORDURA	10
RASGOS DE LOCURA	N/A

VALORES PARA HITOS

Concepto: Piloto en problemas

Complicación: Aterrorizada

Hitos:

- Ha logrado desconectar a Archie de los sistemas de la nave.

FORTALEZA	4	En forma
REFLEJOS	4	Rápida
VOLUNTAD	4	Desesperada
INTELECTO	4	Intuitiva

FFísica	3	Moverse por sitios pequeños
Combate	3	Armas improvisadas
Percepción	5	Atenta
Subterfugio	6	Esconderse
ISocial	5	Calmar los ánimos
Cultura	6	Sistemas de la nave
Profesión	7	Astro navegación

DRAMA 3

INICIATIVA 6

DAÑO C/C +1

DAÑO DIST. +0

AGUANTE 6

DEFENSA 12

RESISTENCIA 18

ENTEREZA 6

EST. MENTAL 18



JENNY BRIGHT

Era un trabajo fácil. Llevar un cargamento completo de colonos a un planeta distante. Sencillo. Año y medio para la ida, año y medio para la vuelta y un montón de pasta esperando a la llegada.

Pero algo salió mal. La computadora de la nave, Archie, os despertó a ti y al resto de la tripulación en pleno vuelo. Se había encontrado con algún tipo de extraña radiación que supuestamente había infectado el suministro de aire. Dijo que sus bancos de datos también habían sido afectados, por lo que le resultaba imposible deshacerse de la atmósfera contaminada. Dijo que todo debía hacerse manualmente.

Pero la tripulación comenzó a sentirse mal. Empezaron a sufrir ataques de paranoia y a matarse entre ellos. No solo se mataron, sino algo peor: se torturaron y se mutilaron entre sí. Te escondiste en la enfermería, detrás de un pequeño armario, lejos de los demás. Cuando tuviste demasiada hambre para seguir oculta descubriste los restos de tus antiguos compañeros. Han muerto todos, eres la única superviviente.

Encontraste una nota dejada por el ingeniero: intentó apagar a Archie, desconectarlo de los sistemas de la nave. Seguiste sus instrucciones y la computadora de la nave ha dejado de ser una amenaza. Pero sus tres robots lo siguen siendo y recorren los pasillos en busca de supervivientes. Son peligrosos y te matarán en cuanto tengan la oportunidad.

Pero se te pasó por alto la conexión de Archie con la carga. Al parecer ha comenzado a despertarlos. Tienes que esconderte de nuevo y esperar a ver qué hacen. Quizás estén trabajando para Archie. Tal vez les ha inyectado recuerdos falsos en el cráneo. Está realizando algún tipo de experimento psicológico con ellos. ¿Y por qué tienes las manos cubiertas de sangre? ¿De dónde ha salido? No mataste a nadie. Estás segura. Estás segura. No mataste a nadie. Te escondiste. Te escondiste. Te escondiste. No mataste a nadie.

No mataste a nadie.